

TALVEZ SEJA MENTIRA:

Estudos sobre narrativas fotográficas ficcionais

Havane Melo



TALVEZ SEJA MENTIRA:

Estudos sobre narrativas fotográficas ficcionais

TALVEZ SEJA MENTIRA:

Estudos sobre narrativas fotográficas ficcionais

Havane Melo

Universidade de Brasília

TESE SUBMETIDA AO DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS DA FACULDADE DE ARTES VISUAIS DA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA COMO PARTE DOS REQUISITOS NECESSÁRIOS PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE DOUTORA EM ARTES VISUAIS.

Orientação: Prof^a. Dr^a. Nivalda Assunção de Araújo.

Brasília | 2021

BANCA EXAMINADORA



Figuras 2-6

ORIENTADORA - Prof^{fa}a Dr^aa Nivalda Assunção de Araújo

EXAMINADOR INTERNO - Prof^{fa}a Dr^aa Daniela Fávaro Garossini

EXAMINADOR EXTERNO - Prof. Dr. Edgar da Silveira Franco

EXAMINADOR EXTERNO - Prof. Dr. Orlando Franco Maneschy

SUPLENTE INTERNO - Prof^{fa}a Dr^aa Fátima Aparecida dos Santos

SUPLENTE EXTERNO - Prof. Dr. Hugo Salinas Fortes Junior

DEDICATÓRIA



Dedico esse trabalho a meus avós maternos,
Carmosina Cavalcanti de Araújo e Pedro Bezerra de
Araújo.

In memoriam.

AGRADECIMENTOS



À minha mãe, Adenir, por todo o suporte ao longo da minha trajetória acadêmica.

À Nivalda Assunção, minha orientadora, pelos ensinamentos, livros, parcerias, viagem e confiança durante toda a jornada.

A Rogélio Vieira por todas as vezes que mudou minha história para melhor.

A Jairo Macedo pela amizade, revisão textual, auxílio inestimável em vários trabalhos e pelos passeios.

A Ronald Jesus pela amizade e parceria em vários momentos da nossa vida acadêmica, profissional e pessoal.

A todos os integrantes do GEPPA – Grupo de Estudos, pesquisas e práticas artísticas – pela amizade, parcerias e trabalhos desenvolvidos juntos. Eles tornaram a caminhada muito mais agradável.

À Grace de Freitas por ter me recebido em sua fazenda e me permitido fotografar sua propriedade.

À Beatriz Romão por posar para mim em *Krisis*.

À Giovanna Capra Maia por posar para mim em *A força da mulher sapatona*.

A Diego Ferreira pela disponibilidade de criar uma trilha exclusiva para *O espetáculo do céu inteligível* e a Renan Fiore pela mixagem.

A Anésio Neto, *stellatum*, pela disponibilidade de criar uma trilha exclusiva para *O abismo da zero-dimensionalidade*.

A Luís Flores pelo auxílio em *Cartografia da Obsessão*.

A João Correia por me emprestar as luvas de boxe utilizadas em *Filz.Victrola*.

Aos meus gatos, Robin e Loki, pela companhia.

RESUMO



A pesquisa estuda a narrativa fotográfica ficcional contemporânea através da produção poética da autora. O resultado do estudo é a apresentação de mais de vinte trabalhos analisados com o escopo de criar narrativas que deturpem a imagem do real. Ao longo do processo, várias linguagens foram sendo incorporadas como o design gráfico, a tipografia, a literatura, a música, e outros elementos que iremos discutir. A conclusão demonstra a natureza ficcional, expandida e híbrida da fotografia contemporânea, utilizando múltiplos recursos para manter-se em constante funcionalidade, inclusive, transferindo-se de mídia durante o processo de pós-produção.

PALAVRAS-CHAVE

FICÇÃO

VIDEOARTE

FOTOGRAFIA

ARTE CONTEMPORÂNEA

ABSTRACT



The research aims at the contemporary fictional photographic narrative through the author's poetic production. The result of the study is the presentation of more than twenty works analyzed with the scope of creating narratives that distort the image of the real. Throughout the process, several languages have been incorporated, such as graphic design, typography, literature, music, and other elements that we will furthermore discuss. The conclusion demonstrates the fictional, expanded, and hybrid nature of contemporary photography, using multiple resources to remain in constant functionality, including transferring media during the post-production process.

KEYWORDS

FICCION

VIDEO ART

PHOTOGRAPHY

CONTEMPORARY ART



Figuras 7-10



A deliberação de opor-se ao nada pela produção de informações é o engajamento do artista.

Vilém Flusser

SUMÁRIO

A Pesquisa	23	Capítulo 4	110
Introdução	39	Não fale bobagens	
A fotografia atravessa a imaginação		Capítulo 5	148
Capítulo 1	49	Nenhum momento é trivial	
Quais os limites da ficção?		Capítulo 6	192
Capítulo 2	66	A impureza do discurso videográfico	
Coisas necessárias para fazer magia contemporânea		Conclusão	318
Capítulo 3	94	Tudo está sempre se agitando	
Filz.victrola		Referências	326
		Lista de figuras	337



Figuras 11-17

A PESQUISA

PROBLEMA DE PESQUISA

A questão que mais me intriga é a criação de sentido através da manipulação da imagem capturada por dispositivos fotográficos, trazendo para o observador reflexões acerca de conceitos e provocações através da manipulação do registro da realidade. Em paralelo, procuro a formação de uma poética autoral sólida, que consiga se comunicar efetivamente, embora seja capaz de produzir sentidos diversos baseados na utilização consciente de cores, símbolos, enquadramentos e recursos gráfico-narrativos.

JUSTIFICATIVA



Essa tese existe porque a condição da fotografia mudou em relação aos seus objetivos iniciais, os de captura da realidade. A fotografia contemporânea tem preocupações além da reprodução da realidade, e frequentemente está mais preocupada com a geração de sentido do que com a reprodução. Embora esse viés esteja presente desde os seus primórdios e, mais intensamente, a partir da década de 1960, ainda é escassa a produção acadêmica acerca do assunto.

Ademais, apenas a partir da última década é que a literatura técnica começou a preocupar-se com as nuances da construção poética, embora Flusser tenha defendido a urgência de uma filosofia da fotografia ainda em 1980, quando lançou o seu *Filosofia da Caixa Preta*. Nesse sentido, foi nas artes visuais que mais se gerou reflexões e experimentações fotográficas ao passo que foi a comunicação (incluindo aqui o fotojornalismo, a publicidade e propaganda e a cobertura de eventos sociais) gerou mais recursos e soluções técnicas.

Desse modo, por vezes, tais seguimentos parecem trilhar caminhos opostos na jornada do conhecimento. Identificado esse cenário, procuro abarcar poética e técnica em meus estudos, a fim de gerar conteúdo formal e atualizado que possa ser utilizado para ampliar os conhecimentos dos estudos fotográficos.

OBJETIVO



O escopo dessa pesquisa é tratar da fotografia em seu estado atual dentro da arte contemporânea. São considerados principalmente seu aspecto narrativo e ficcional. A ficção é produzida por meio do contexto das imagens, levando em consideração o sentido das imagens e a manipulação técnica. Como artista, é também meu objetivo criar encenações que provoquem reflexões acerca dos relacionamentos humanos e incitem no público o desejo de buscar o significado mais aprofundado das ideias, utilizando suas próprias experiências e conteúdo psicológico para interpretação da fotografia construída.

METODOLOGIA



Como pesquisadora de poéticas contemporâneas, a metodologia caminha sempre intercalando teoria e prática na construção da obra de arte. Para a escolha do método utilizado, foram seguidos os ensinamentos de Silvio Zamboni (2006, p. 67), para quem a metodologia em artes não é tão linear quanto na ciência, e diferentes etapas da pesquisa mesclam-se até chegarmos a um resultado final. Para o autor, a apresentação dos resultados faz parte da própria obra de arte realizada. Sendo assim, para cada etapa deste trabalho, estou produzindo composições fotográficas em sintonia com os conceitos aqui destacados e utilizando como referência os artistas gradativamente citados.

A organização desse trabalho é baseada no estudo de artistas contemporâneos que utilizaram a fotografia como linguagem principal. No primeiro momento, o artista é localizado e sua produção é estudada, técnica e conceitualmente. A partir daí, são desenvolvidos esboços para a criação de uma obra autoral nova, cujo principal norte é utilizado a partir de alguma das problemáticas trazidas pelo artista selecionado.

Inicialmente, na maioria das vezes, é feito um mapa mental, no qual são organizadas informações e imagens de trabalhos do artista-referência. Para construir uma narrativa forte, é possível que sejam utilizadas mais de uma obra como referência ou, ainda, que diferentes linguagens sejam combinadas de modo a construir uma nova história. Durante a criação do mapa mental ou do esboço, são levantadas as necessidades relativas à produção da fotografia, tais como: os objetos a serem adquiridos, a localização de lojas para a compra de objetos de cena, empréstimos que possam ser necessários, modelo (se houver), figurino, maquiagem, etc. Após esse levantamento, a iluminação é delineada. Alguns equipamentos ou recursos fotográficos podem ser adquiridos nesse momento, como lentes, lâmpadas, fundos fotográficos, etc. Caso as referências incluam filmes ou literatura, há uma pesquisa sobre o diretor/escritor, estilo e gênero cinematográfico/literário, bem como são assistidos os filmes e lidos os livros possíveis.

Quando todos os objetos e equipamentos estão prontos, é agendado um dia para a realização



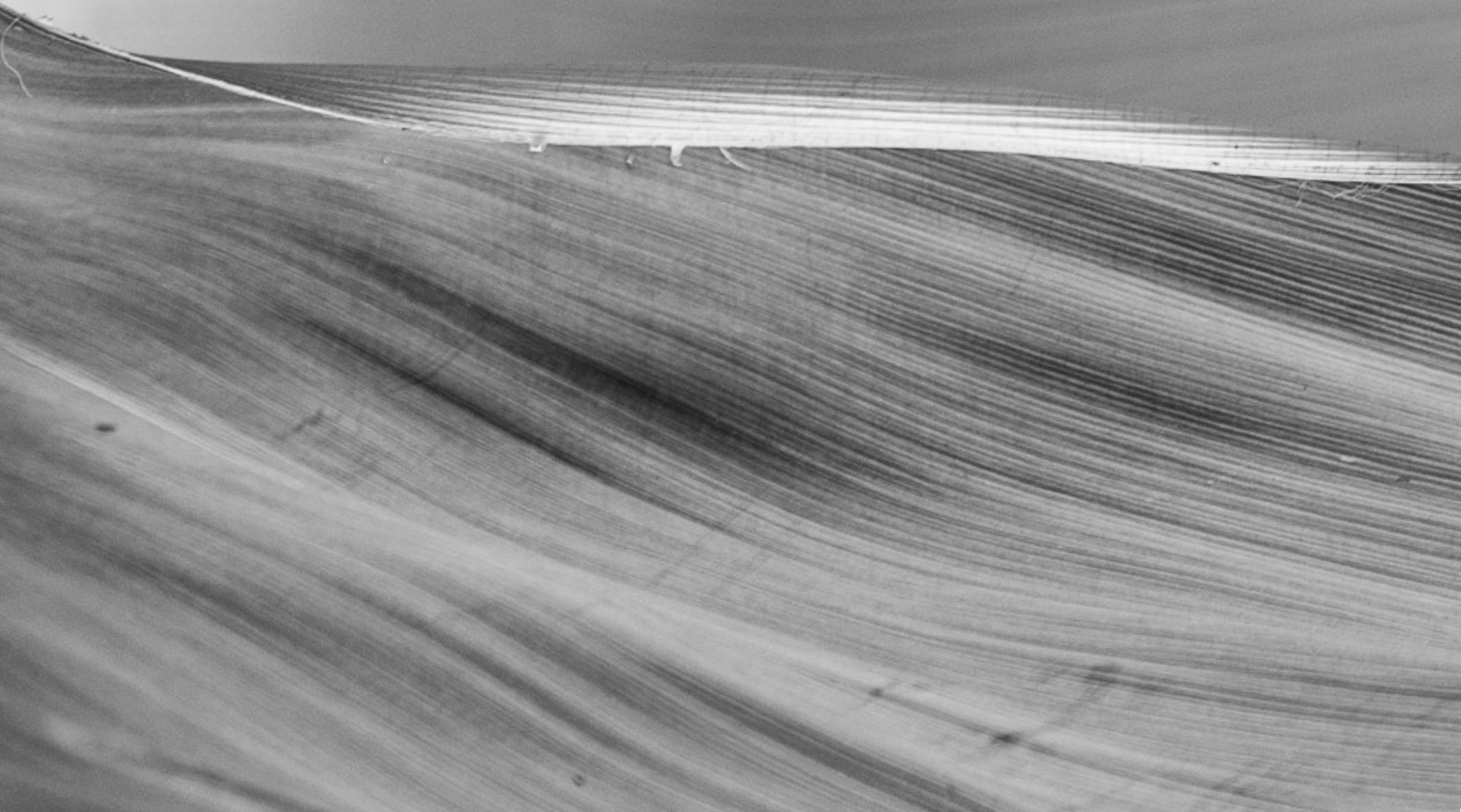
das fotografias, etapa em que se leva em conta todos os detalhes do esboço e do mapa mental. Estes ficam à disposição para serem frequentemente consultados. É nesse momento que a iluminação é, de fato, testada e ocorrem as adaptações necessárias. Os cliques são feitos.

Em alguns casos, há apenas uma proposta e uma vivência. Nessas situações, procuro refletir sobre as possibilidades do local com antecedência e quais equipamentos e acessórios seriam mais provocativos para o cenário proposto, tentando construir uma narrativa a partir da associação dos elementos presentes no ambiente. Esse segundo formato de criação é mais fluído e a fotografia ocorre de acordo com as sensações geradas pelo ambiente e pelas descobertas realizadas ao longo do caminho percorrido. Nesse caso, a vivência é mais relevante que o planejamento e muitas decisões são tomadas durante a execução do trabalho. Apenas durante a fase de pós-produção é que as imagens serão realmente completadas. Até esse momento, muitas interferências ainda podem ocorrer sobre o material bruto capturado.

A seguir, começa a pós-produção. Inicialmente, a iluminação das imagens é tratada no software Lightroom e são migradas para o Photoshop para realização de ajustes finos, inserções de sobreposições ou desgaste, etc. O arquivo, então, é fechado e vai para a primeira impressão de teste. A primeira impressão geralmente é realizada em 10x15cm ou 10x10cm, de acordo com a proposta do trabalho. Novos ajustes podem ser feitos de acordo com o resultado da impressão e só então vamos para a versão final no tamanho e no suporte em que o trabalho será exibido, no caso de obras físicas.

Após todos os detalhes técnicos serem resolvidos, ocorre a impressão final, feita de acordo com o suporte utilizado, o que pode ocorrer em fine art, papel fotográfico, mdf ou outro. Por fim, ocorre a montagem do trabalho pronto, que pode variar de acordo com o local proposto ou com o propósito de melhorar o resultado narrativo. Ao longo dessa pesquisa, algumas possibilidades de apresentação foram exploradas e poderão ser conhecidas a seguir através de fotografias da obra exposta.

REFERENCIAL TEÓRICO



Essa pesquisa utiliza como marco teórico, principalmente, as obras fotográficas desenvolvidas pelos artistas Francesca Woodman, Duane Michals, Barbara Kruger, Jeff Wall, Anna Maria Maiolino e Crhis Marker. Acerca de seus desdobramentos teóricos, reflito bastante embasada nos textos da pesquisadora Charlotte Cotton, cujo trabalho é relevante por levantar questões da contemporaneidade na fotografia como linguagem artística. Sob o ponto de vista técnico poético, me apoio em autores contemporâneos que discutem possibilidades e propõem soluções, como Danny Bittencourt, Mike Simmons, Richard Salkeld, entre outros. Todos eles têm publicações lançadas a partir de 2012, embora algumas só tenha chegado ao Brasil a partir de 2015 através do trabalho da Editora Gustavo Gili.

Acerca das questões filosóficas que permeiam a fotografia, utilizo duas obras de Vilém Flusser (*Filosofia da caixa preta* e *O universo das imagens técnicas*), pois seu conteúdo ainda se mostra atualizado e pertinente às questões que me interessam ao longo dessa pesquisa e da construção de uma poética. Destaco também meu forte interesse pelas proposições de

Ranciére, em seu *Espectador emancipado*, sobre a participação do observador na interpretação e resignificação da obra de arte.

Para auxílio histórico-cronológico acerca das vanguardas e movimentos fotográficos clássicos, me apoio em Annateresa Fabris e nos livros de Juliet Hacking e Stephen Farthing publicados no Brasil pela Editora Sextante em estilo enciclopédico.

Para finalizar, trago da comunicação autores especializados em construções narrativas mais longas e geração de significados como Gilbert Durand, Michel Maffesoli, Umberto Eco, Doc Comparato e Arlindo Machado (esse último autor vai aparecer quando nos deparamos com discurso videográfico). Todos eles mencionados sempre que o debate for direcionado para a criação de um conteúdo narrativo através da busca de um significado através da construção simbólica e da interpretação de ideias transpostas em imagens.



FIGURA 18



INTRODUÇÃO

A FOTOGRAFIA ATRAVESSA A IMAGINAÇÃO

Esta pesquisa anda pelos caminhos da fotografia cinematográfica contemporânea, localizando-a no espaço-tempo social, embasada nos textos de autores como Charlotte Cotton, Vilém Flusser e outros autores emprestados de diversas áreas do conhecimento, como a comunicação, a literatura e a filosofia. Porém, sempre tendo em mente tratar da narrativa ficcional através da reconstrução simbólica das imagens. As ideias são sustentadas principalmente sobre o tripé: ficção, narrativa e interpretação, destacando a formação da poética, a montagem da cena e a percepção do público na interpretação de um trabalho entre outros recursos característicos da narrativa visual que podem ser utilizados pelo autor como forma de aproximação com o receptor.

A fotografia inventada (daí o título: talvez seja mentira), que se interessa por exprimir ideias ou sentimentos, é dirigida para provocar as emoções humanas. Existem vários fatores imagéticos que estimulam sensações, como a paleta de cores, o ruído, a postura e a fisionomia do sujeito retratado, a iluminação, a ambientação, a presença de

informações climáticas como névoa, chuva, calor, etc. A criação e a execução de um conceito sólido de encenação fotográfica exigem, além da intenção do autor, o estudo das emoções humanas a serem despertadas, a fim de induzir uma catarse ao final da experiência. No caso da apreciação de uma fotografia, isso ocorre quando o espectador julga apropriado, posto que não há indicação de um final, como ocorre na linguagem do vídeo.

Nas artes plásticas, a catarse pode ocorrer no espectador que contempla uma obra (imagem, som, vídeo ou performance) e esta lhe desperta emoções. Ao contemplar uma encenação, obra de arte ou composição musical, o espectador pode sentir-se conectado com as ideias emanadas da apresentação e, ao final, sentir-se estimulado, emocional ou politicamente provocado.

O conjunto estético e artístico composto pela organização de elementos fotográficos em cena e/ou a sua posterior organização expositiva formam uma narrativa visual que, se criada no ambiente do imaginário e da invenção – e não apenas para registro –, nos permite adentrar os campos da ficção.

Contudo, para funcionar, a narrativa ficcional depende da aceitação do espectador e, para atingir tal finalidade, pode utilizar de recursos narrativos e simbólicos que facilitem a aproximação identitária e estimulem os processos imaginativos.

Dentro de meu estudo fotográfico, me direcionei para a fotografia de invenção, um estilo autêntico e distinto da fotografia documentário, jornalística, etnográfica ou qualquer outra vertente que tenha a intenção de retratar cenas e sujeitos restritos à realidade.

Portanto, o objetivo principal dessa pesquisa é o estudo das possibilidades de narrativas fotográficas ficcionais através da explanação de conceitos e artistas contemporâneos. Para tanto, vamos nos apoiar em três pontos principais: o desenvolvimento do conceito de fotografia de quadros-vivos e suas possibilidades (ficção como linguagem fotográfica); a construção de uma história (narrativa como parte indispensável da completude de uma obra fotográfica); a relevância do imaginário simbólico para a construção de significados (interpretação da atuação baseada naquilo que se julga verdadeiro).

Com o passar dos anos, a pesquisa expandiu-se e a fotografia tomou como suporte também o vídeo, no entanto, sem perder o seu interesse na manipulação da realidade. Sendo assim, do mesmo modo, tornou-se seu objetivo investigar as possibilidades de hibridização entre as linguagens da fotografia e do audiovisual, através da experimentação de recursos, conceitos e técnicas digitais a fim de levar a produção de narrativas ficcionais para outras plataformas.

O título *Talvez seja mentira* é uma forma poética de fazer referência ao fato de que todas as fotografias e vídeos produzidos durante essa pesquisa alteram o assunto da realidade de algum modo, seja na organização dos elementos para a montagem das cenas, seja durante as edições da pós-produção, ou seja, utilizando de recursos analógicos para gerar resultados indisponíveis no mundo da realidade. Iniciar o trabalho de pesquisa com uma frase enigmática está relacionado ao escopo do trabalho poético que – primeiramente – antes de responder a qualquer questionamento levanta uma reflexão filosófica acerca da veracidade da captura fotográfica. Essa não é uma pesquisa sobre realidade, é uma

pesquisa sobre ficção e, por isso, cada imagem aqui apresentada pode ser uma mentira no mundo real.

Para desenvolver uma poética própria utilizo ideias-chave, geralmente de ampla interpretação e que possam ser trabalhadas de formas metafóricas ou simbólica através da utilização de objetos, acessórios, postura corporal, cores e manipulação digital. Outra forma de ativar o processo criativo ocorre quando sou provocada por situações externas como caminhadas, visitas técnicas a ambientes ricos em informações estéticas e simbólicas como parques de diversões, cemitérios, escombros, estradas vazias e zonas urbanas criativas.

A escolha de uma paleta preto e branco é constante e está relacionada com as características com as quais trabalho, geralmente remetendo a sentimentos de melancolia, mistério, dramaticidade e, eventualmente, um toque sutil de humor. A busca por uma fotografia em PB é tão rica quanto a busca da paleta de cor ideal e abarca a valorização de nuances próprias que envolvem iluminação, contrastes, sombras, realces e granulação. Através do estudo do PB podemos acentuar ou destacar

detalhes e intenções como, por exemplo, tons de pele, rachaduras, imperfeições, formas, profundidade, supressão e acréscimo de informações. Em termos simbólicos, o PB facilita a evocação de sentimentos como desolação, vazio, melancolia, mistério, elegância, afastamento entre outras emoções nem tão alegres.

A respeito das diferenças técnicas que aparecem ao longo dos diversos trabalhos aqui apresentados, esclareço que decorrem das características intrínsecas aos equipamentos utilizados na captura da imagem. Ao longo da pesquisa foram utilizados os seguintes equipamentos para registro fotográfico:

a) Câmera analógica Diana F+: utilizada para a prática de lomographia, uma forma de captura de imagem sem requintes tecnológicos e valendo-se, principalmente, de registros tomados sem rigor técnico e com variações estéticas na composição de filmes ou da câmera em si. Dada a variedade de filmes 35mm e de acessórios combinados ao dispositivo, diferentes resultados foram alcançados.

b) Câmera EOS 3000 Canon: entre o digital e o analógico, esse modelo permite a captura em filme 35mm. Porém, já possui diversas funcionalidades digitais incorporadas, como fotômetro, controle de diafragma e ISO, além de permitir a configuração de variados modos de exposição.

c) Câmera Canon EOS Rebel T3i: modelo digital semi-profissional de entrada com sensor APS e baixo alcance se comparada às gerações seguintes dessa mesma categoria.

d) Câmera Canon EOS 6D: modelo digital profissional com sensor full frame capaz de registrar diferentes variações de profundidade de campo e captura com maior nitidez. Possui um sensor mais aberto, o que permite capturar mais elementos de uma mesma cena, tanto em profundidade quanto em espaço.

Conforme podemos inferir pelas breves especificações fornecidas acima, cada dispositivo produz resultados diferentes e esta variação é ainda mais ampliada se considerarmos as possibilidades de interferências produzidas por acessórios como

lentes (foram utilizadas grande angular, tele objetiva, olho de peixe e normal), filtros, filmes vencidos ou com textura, flash, disparadores remotos, etc. Assim, esclareço que os trabalhos apresentados possuem objetivos e resultados diferentes, completamente influenciados pelo tipo de equipamento utilizado, como uma variação considerada ainda durante o processo criativo.

Os resultados destoam, especialmente em relação à nitidez ou à granulação, em decorrência das peculiaridades técnicas de cada aparelho, de modo que a presente pesquisa não pretende, em momento algum, afirmar que há uma forma ideal de se fotografar no âmbito artístico. Tal qual o pintor experimenta pincéis e o calígrafo experimenta canetas, o fotógrafo experimenta dispositivos de captura, recursos e conhecimentos técnicos na busca de não ser manipulado pelo seu próprio equipamento.

Para construção de personagens, trago a noção de personagem artisticamente realizada, definida por Umberto Eco como aquela detentora de personalidade. Esta é formada pelo conjunto de seus gestos, o seu proceder, o seu modo de agir e reagir

sobre as coisas e sua concepção de mundo (ECO, 1970, p. 219), apropriando-se da expressão utilizada por György Lukács, no ensaio *A fisionomia intelectual dos personagens artísticos*, de 1936. Portanto, embora seja um lugar rico dentro das artes visuais, esta pesquisa ou suas imagens não trazem conteúdo de caráter autobiográfico e, sim, uma busca incessante de construir histórias com tudo que se encontra pelo caminho. E, tal qual Sol LeWitt, considero as ideias o aspecto mais importante do trabalho.

Como ficará claro ao longo do texto, trago à baila diversos artistas que trabalharam a fotografia de modo ficcional, tratando de aspectos psicológicos, dirigindo modelos e cenários de forma a construir uma imagem rica em significados a serem interpretados pelo leitor. Em alguns, vamos nos demorar mais que em outros, porém, a lista de influências inclui Duane Michals, Francesca Woodman, Jeff Wall, Roger Ballen, Danny Bittencourt e Wolfgang Tillmans. Inclui, também, artistas como Barbara Kruger, Guerrilla Girls e Ed Ruscha, que trazem interferências textuais na sua fotografia, através da tipografia, caligrafia ou *lettering*,

em associação com outros recursos característicos da publicidade e do design gráfico. Cito, ainda, a influência de outros artistas que realizaram incursões sobre a fotografia, mas que não a utilizaram como técnica principal, como Mona Hatoum e Ana Maria Maiolino.

Para abrir a pesquisa, inicio com o texto *Quais os limites da ficção?* no qual vou discorrer sobre as possibilidades da fotografia ficcional e quais as interpretações possíveis para o termo. Também é nesse capítulo que apresento os primeiros trabalhos produzidos que deram origem à ideia inicial dessa pesquisa e foram os passos iniciais da construção de uma poética nesse sentido.

O segundo capítulo chama-se *Coisas necessárias para fazer magia contemporânea: releituras fotográficas sobre obras de Duane Michals* e é um estudo dedicado a obra do artista. Debruça-se, principalmente, sobre duas obras suas pouco conhecidas, nas quais trabalhou com cores ao invés do tradicional estilo preto e branco. Trago dois trabalhos inspirados no artista, utilizando o método da releitura.

A terceira, *Filz.Victrola*, parte é dedicada a outro artista, Joseph Beuys. Trata-se de uma foto-performance inspirada em na videoarte *Filz.TV*, executado pelo artista em 1970. A obra nova traz um cenário montado na rua e elementos que remetem a obra fonográfica de Beuys em uma narrativa colorida e bem-humorada.

Não fale bobagens: interferências textuais na fotografia é a quarta parte da pesquisa. Aqui trazemos fotografias excessivamente gráficas acerca de elementos do universo feminino com inserções tipográficas marcando frases de efeitos com mensagens imponentes no estilo de artistas como Barbara Kruger e Guerrilla Girls.

A quinta parte chama-se *Nenhum momento é trivial: considerações sobre caminhada*, e trata de trajetos capturados sob o olhar da deturpação. É sobre a criação de histórias ao longo de um trajeto à deriva ao modo de criação dos dadaístas que caminhavam sem rumo na jornada rumo a sua próxima produção.

A sexta e última divisão marca minha incursão pelo mundo da videoarte. Sendo assim, trata da hibridização entre as duas linguagens, recebendo

o título de *A impureza do discurso videográfico: interferências entre fotografia e vídeo*. É o momento em que explico a ideia de fotografia expandida e de cinema de ficção. Além disso, também somos apresentados ao conceito de artista como jogador de Vilém Flusser e discutimos sobre o termo técnico “pós-produção” no mundo da arte contemporânea.

Nesse início, julguei oportuno, além de apresentar os alicerces dessa pesquisa, explicar os pontos que me pareceram necessários para a compreensão completa do que tentei expressar antes do início da leitura de fato. Espero que deste modo os pontos-chave tenham ficado esclarecidos desde o início e a partir daqui possamos seguir através de um entendimento mais fluido. Finalmente, convido o leitor a adentrar no universo da narrativa fotográfica ficcional, tendência que ganhou reforço por volta da década de 1960 e se mantém até a atualidade através do aperfeiçoamento dos meios de captura fotográfica como parte da linguagem social contemporânea e do desenvolvimento das reflexões acerca do universo fotográfico, iniciadas por Flusser e estendidas por estudiosos e artistas contemporâneos.



Figura 19

CAPÍTULO 1

QUAIS OS LIMITES DA FICÇÃO?

COMPREENDENDO O ARGUMENTO DA FOTOGRAFICA FICCIONAL

Para Michel Maffesoli, “a ficção é uma necessidade cotidiana. Cada um, para existir, conta-se uma história” (2010, p. 266). Assim, mesclamos, cotidianamente, realidade com invenção como parte de nossa existência intelectual, a fim de manifestar sentidos e justificar acontecimentos. No processo de produção artística calcado sobre os pilares da ficção, o autor deve estar ciente de que a interpretação de suas ideias estará vinculada às experiências e emoções do espectador.

Esse estilo de fotografia – cuja leitura carece de interpretação e depende do espectador, suas vivências e conteúdos psicológicos – é descrita como fotografia de quadros ou de quadros-vivos, como nos explica Charlotte Cotton, no capítulo intitulado *Era uma vez* do seu livro *A fotografia como arte contemporânea* (2010, p. 49-79).

Vale ressaltar que uma das primeiras fotografias a utilizar a ficção como argumento foi *Autorretrato de um homem afogado* (1840), de Hippolyte Bayard. Embora frequentemente festejada como o primeiro autorretrato da história, essa imagem é também uma ficção construída pelo autor, na qual ele aparece como um morto afogado. É também um protesto por não ter sido reconhecido como um dos inventores da fotografia, mesmo já utilizando o

papel como suporte. Bayard apresentou suas imagens publicamente em 24 de junho de 1839, quando o daguerreótipo ainda não havia sido apresentado.

No entanto, o estado francês, através do deputado François Arago, adquiriu a patente de Daguerre, de modo que Bayard não obteve o reconhecimento que pretendia na época. Assim, optou pelo protesto em forma de fotografia, abrindo caminho, simultaneamente, para a prática do autorretrato, da manifestação política e da ficção na fotografia.

Tal qual produzido por Bayard, as fotografias de quadros-vivos são compostas por cenas coreografadas para o espectador, utilizando a montagem cênica de um evento ou enfatizando a natureza artificial da fotografia, a fim de ressaltar seu caráter imaginativo ou ficcional. Nesse contexto, o fotógrafo pode trabalhar tanto sozinho, como um pintor, ou orquestrando um grupo (formado por modelos, assistentes, iluminação, entre outros), em atuação como um diretor de arte ou de cinema. Por conseguinte, a iluminação típica desse tipo de fotografia é conhecida como cinematográfica, posto que dramatiza e naturaliza a cena criada,

contrastando com a fotografia comercial ou de estúdio, cuja iluminação tende a ser uniforme e artificial (COTTON, 2010).

Assim, a característica basilar das fotografias de quadros-vivos é a encenação, com grande carga de dramaticidade, muitas vezes ambígua, cujo significado o observador deve completar com sua própria interpretação. Não se exige a verdade de conteúdo, tal como ocorre na fotografia documental ou de registro, mas, sim, uma interpretação dos seus significados possíveis. No entanto, a fim de induzir certos entendimentos e alcançar a catarse, diversos recursos podem ser utilizados. Por exemplo, a ocultação do rosto do personagem para evocar sentimentos de ansiedade ou incerteza ou, ainda, congelar parte de um movimento realizado, dando margem para ambiguidades na mente do leitor. A principal característica desse tipo de fotografia é, justamente, a transmissão indireta de informações com significados abertos. O leitor é intérprete e não existem verdades absolutas na fotografia de quadros-vivos (COTTON, 2010).



Figura 20. Autorretrato de um homem afogado. BAYARD, H. 1840.



Figura 21. Frames de *I hate your duck*. MELO, H. 2015.
 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JIWxrhUCKIo>.

Outro aspecto da problemática ficcional, abordado na pesquisa da professora Susana Dobal (2013, p.77), é o fato de que a encenação tem se tornado recorrente inclusive dentro dos domínios da fotografia documental. Para ela, a fotografia contemporânea aponta para o retorno da ficção através do duplo movimento de desvendar o caráter fictício da construção do real e de explicitamente simular a realidade.

A pesquisa de Dobal, assim como o livro de Cotton, indicam a fotografia ficcional como tendência contemporânea e, portanto, reflexo do nosso contexto histórico, da nossa cultura. Se, antes, a fotografia era exaltada como representação fiel da realidade, hoje a ficção predomina, mesmo que praticada de forma inconsciente pelo sujeito que captura a imagem.

Em outro capítulo do mesmo livro, *Alguma coisa e nada*, Cotton (2010, p.115-135) discorre sobre uma sequência de fotografias complexas de objetos banais do cotidiano, sobre os quais é jogada uma nova carga visual, rica em possibilidades imaginárias, retirando-os do lugar-comum para gerar novas

possibilidades interpretativas. Tais fotos são capazes de induzir o observador a novas reflexões, antes inimagináveis perante os objetos em seu estado trivial. Os resultados alcançados por essas imagens insólitas são obtidos por meio de técnicas fotográficas (aplicadas ou destruídas) e composições poéticas que visam gerar novas possibilidades para temas comuns, desvinculando-os dos conceitos tradicionais.

A questão da construção poética é, ainda, uma problemática a ser discutida dentro da fotografia contemporânea, pois, frequentemente, aparece associada ao termo *fine art*. Este, por sua vez, possui, pelo menos, três definições:

1. Como processo de impressão especializado que permite promover qualidade museológica às imagens impressas sob alto rigor técnico em papéis especiais. Embora existam papéis de altíssima qualidade do mercado, nem todos são considerados *fine art*, pois não atingem todas as características necessárias.

2. Como termo que define o circuito de exposições e colecionismo fotográficos.

3. Finalmente, como identificação da prática que abarca temas fantasiosos e psicológicos, seja buscando a evocação de um sentimento, uma crítica ou uma provocação. É especificamente sobre esse segmento que discorre meu trabalho.

Cito apenas três, pois foram as definições que encontrei em livros e afins. Entretanto, em conversas informais com outros fotógrafos, já presenciei o termo ser utilizado até para referir-se a fotografia gastronômica, entre outros meios que não me parecem apropriados. Geralmente, tem sido utilizado com o fito de enaltecer o trabalho autoral ou comercial de algum profissional da área, sem considerar a intenção da produção.

No retrato *fine art*, por exemplo, considerando a terceira definição que levantei, o modelo é personagem e não um registro fiel do retratado. O que interessa são as questões plásticas e significativas, e não a representação fidedigna do retratado. O mesmo vale para a fotografia de *still* ou natureza

morta, autorretrato, de paisagem, nu, subaquática ou qualquer subcategoria do *fine art* como concepção de obra de arte.

Para Bittencourt (2015, p.9), a experiência pessoal do autor e suas condições psicológicas fazem parte da conceituação de *fine art*. No entanto, como pesquisadora fotógrafa, tenho dificuldades em aceitar que características como fantasia ou experiência pessoal e emocional do autor sejam suficientes para definir uma categoria de conhecimento fotográfico, a qual envolve apuro técnico, produção e representação de ideias em busca de um significado.

Não é de hoje que a arte evoca sentimentos e emoções. No entanto, essas características me parecem insuficientes para definir uma categoria, podendo, outrossim, ser tratado como um estilo. Sendo assim, para complementar esse estudo, busco referenciais teóricos em autores de outras áreas para entender como tal categoria fotográfica tem se formado e para estudar técnicas de construção de narrativas.

A partir do momento em que reunimos um grupo de imagens com pretensões de demonstrar algo, seja ideia, informação, conceito ou sensação, estamos diante de uma narrativa visual. Nas artes, a fotografia nem sempre está contando uma história nos seus moldes tradicionais ou reais. Nesse caso, o desafio do autor é tornar-se, de alguma forma, inteligível para os diferentes tipos de leitores, de modo a afetá-los de alguma forma. A fim de explicar o fenômeno de leitura e participação do espectador sobre a obra, Jacques Rancière, em seu livro *O espectador emancipado*, nos fala:

Ele [o espectador] observa, seleciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõe seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si. Participa da performance refazendo-a à sua maneira, furtando-se, por exemplo, à energia vital que esta supostamente deve transmitir para transformá-la em pura imagem e associar essa pura imagem a uma história que leu ou sonhou, viveu ou inventou. Assim, são, ao mesmo tempo, espectadores distantes e intérpretes ativos do espetáculo que lhes é proposto. (2012, p. 17)

Figura 22. Trecho do ensaio *Nemo*. MELO, H.; JESUS, R. 2017.



Ideia semelhante foi esboçada por Doc Comparato em seu *Da criação ao roteiro*, no qual destrincha as regras de funcionamento da indústria audiovisual. Nesse livro, Comparato explica a consciência, o senso crítico e a expectativa do receptor para emocionar-se e frustrar-se quando se propõe a assistir um espetáculo (2009, p. 363). Sabemos, destarte, que a partir do momento em que uma obra vai para o mundo, o autor perde o controle sobre suas intenções originais em prol das experiências individuais experimentadas pelo espectador.

Para facilitar a conexão entre as intenções do autor e os receptores, é importante que o artista conheça o poder narrativo de alguns recursos. Talvez o exemplo mais claro que podemos citar aqui, por ser um recurso bem utilizado pela publicidade, seja a influência da teoria das cores no significado e no despertar de emoções. Outro exemplo, também muito comum, são as posturas típicas que o corpo humano assume para demonstrar suas intenções (comunicação indireta). Todavia, exemplos mais complexos podem ser abordados, como as reflexões de Rancière (2012, p.83-125) sobre *imagem intolerável e imagem pensativa*.

Resumindo tais conceitos, podemos entender a imagem intolerável como aquela que não se deseja ver, de caráter grotesco e incômodo ou que traga cenas reais de massacre, miséria, violência ou qualquer outro conceito social tido como inconveniente ou desconfortável. Contudo, esse tipo de fotografia é a linguagem escolhida por diversos artistas, como Sebastião Salgado e Roger Ballen, embora desenvolvam poéticas distintas. Seus trabalhos – aqui meramente pontuados, uma vez que se tratam de conjuntos imagéticos que discutem percepções mais profundas – costumam ser compostos em séries, formando agrupamentos de imagem que nos contam histórias reais ou sombrias, respectivamente, sob o ponto de vista de cada autor. Salgado aproxima-se do documentário baseado na realidade, embora retrate elementos e pessoas sob sua visão poética e apuro técnico. Ballen, por sua vez, mantém seu trabalho mais próximo da ficção, do onírico, da subjetividade e da mistura de elementos que compõem sua estética vagueando pelo grotesco e aterrador.



Figura 23. *Êxodos*, SALGADO, S., 2000



Figuras 24. *Brian with pet pig*, BALLEEN, R., 1998

A segunda questão levantada por Rancière, a da imagem pensativa, trata da pensatividade imagética, da presença latente de um regime de expressão em outro (2012, p. 118). É exatamente o que também percebemos na segunda imagem acima, de Ballen. O rosto de Brian transmite diversas informações ao mesmo tempo em que evoca contemplatividade por parte do sujeito protagonista da cena. Esse flagrante do seu pensamento, aliado a uma detalhada escolha de elementos inconventionais para a composição é o que leva o espectador aos confins das narrativas forjadas por Ballen. Isso porque, no atual contexto histórico-social, abraçar um porco não é ato comum e dar o protagonismo para um homem cuja imagem sugere distúrbios mentais não é convencional, assim como também não é comum a presença de ambos em ambiente cujo desconforto é acentuado pela invasão de elementos secundários ao lado esquerdo da cena.

Ambas as imagens são provocativas e perturbadoras, porém, sob pontos de vistas diferentes. Diante de seus contextos de realidade e ficção, ficamos incomodados em saber o que é real ou

aliviados quando sabemos que é ilusão. Não que a exposição assinada por Ballen tenha sido tranquila ou neutra, porém, saber que não se trata de um registro da realidade alivia o sentimento de culpa do espectador e nos permite até desvendar a beleza no inusitado. Diferente do trabalho de Salgado, que traz à tona problemas sociais gritantes embelezados por gigantescas impressões *fine art*. Nas artes visuais, assim como acontece na música, a crítica social, por vezes, aparece disfarçada de alegria ou euforia. Nesses casos, escute novamente. Veja com atenção.



Figura 25. *Mimic*, WALL, J., 1982

Observe a famosa foto *Mimic* do artista Jeff Wall. A narrativa é uma latente no trabalho de Wall. Muitas vezes, suas produções são imagens congeladas de ações, capturando momentos fugazes e em estilo documentário, característico da fotografia de rua. A foto acima, especificamente, é a reconstrução de uma cena verídica presenciada por Wall. Esse tipo de ideia, baseada na memória ou vivência pessoal, Comparato vai chamar de *ideia selecionada*. Para o autor, aquilo de mais íntimo, retirado do fundo de nós mesmos, frequentemente, é o mais universal (2009, p. 46).

Por se tratar de uma construção de cena, Wall utiliza o termo *fotografias cinematográficas* para se referir ao próprio trabalho. A chave para compreender a obra está na leitura social e política do gesto praticado pelo personagem central. Sua compreensão também conta com a composição da cena, a organização dos personagens (como a

¹ Disponível em www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/jeff-wall/jeff-wall-room-guide/jeff-wall-room-guide-room. Acesso em 10 de set. 2019.

mulher em recuo e o homem de cinza em primeiro plano) e a postura corporal de todos: firmeza, agressão, alienação, respectivamente. Cada um está em seu devido lugar, repassando para o observador suas informações específicas, numa caracterização particular dos personagens e seus elementos. Embora, claro, essas informações possam adquirir diferentes significados de acordo com as experiências de cada leitor. Umberto Eco já falou sobre o tema em seu *Seis passeios pelos bosques da ficção* (1994) e acrescentou:

(...) Ao lermos uma narrativa, fugimos da ansiedade que nos assalta quando tentamos dizer algo de verdadeiro a respeito do mundo. Essa é a função consoladora da narrativa – a razão pela qual as pessoas contam histórias e têm contado histórias desde o início dos tempos. E sempre foi a função suprema do mito: encontrar uma forma no tumulto da experiência humana. (ECO, 1994, p.93)

A narrativa, portanto, contém o gancho que liga o observador à fotografia cinematográfica que, como tal, vem atrelada a outros elementos de caráter cênico, como objetos, iluminação, figurino, etc. É de suma importância para o desenvolvimento do assunto fotográfico nesse estilo. O modelo infantil, o jovem, o idoso, o homem, a mulher ou mesmo a ausência de corpos humanos na imagem induzem interpretações e enfatizam determinados aspectos da existência humana, permitindo entrever posturas ou insinuações do artista/autor.

Os estereótipos também contribuem para a criação de alegorias. E a mistificação tragicômica, conforme expôs Cotton (2010, p. 30), contribui para a criação de uma persona artística, seja no âmbito pictórico, fotográfico ou literário. Tal ideia está profundamente relacionada com as noções de Maffesoli (2001) de que o real é acionado pela eficácia do imaginário e das construções do espírito.

Assim, nos resta discutir as questões dos símbolos que habitam nosso imaginário. Baseado na definição clássica de símbolo oferecida por Georg Creuzer, Carl Jung, Lalande e outros, Gilbert Durand

nos explica que três características delimitam a compreensão desta noção:

Em primeiro lugar, o aspecto concreto (sensível, imagético, figurado, etc.) do significante, em seguida a sua característica ótima: é o melhor para evocar (fazer conhecer, sugerir, epifanizar, etc.) o significado, e, por último, “o fato de que este é impossível de aprender” (ver, imaginar, compreender, etc.) direta ou indiretamente. Dito de outro modo, o símbolo é um sistema de conhecimento indireto em que o significado e o significante mais ou menos anulam a “ruptura”, um pouco à maneira de Jacques Derrida que se insurge contra a ruptura saussuriana. O símbolo é um caso limite do conhecimento indireto onde, paradoxalmente, este último tende a tornar-se direto – mas num plano diferente do sinal biológico ou do discurso lógico -; o seu imediatismo visa o plano da gnosis como num movimento assintótico. (1996, p. 73)

Disso, aferimos que Durand constrói o símbolo sobre o significante, o significado e o sentido – variável – produzido pela complementação de ambos. Criar fotografia é uma forma de gerar significados. O significante mais o significado formam o signo que é representação do referente, ou seja, de um aspecto da realidade. Desse cenário de ideias, podemos extrair variadas interpretações baseadas no mesmo fato, a depender do aspecto da leitura da fotografia.

Para a interpretação da foto cinematográfica, além de personagens, podemos considerar códigos, contextos, textos, ideias, costumes, crenças, ideologias, rituais, etc. Toda prática, em suma, dotada de significado dentro das relações humanas, em qualquer esfera. Desse modo, o mundo real, concreto, torna-se elemento secundário que serve apenas para embasar a ficção narrativa que, de forma oposta, pode funcionar em termos conotativos.

Um exemplo da interpretação baseada em signos encontra-se na instalação fotográfica *Krisis*, que desenvolvi em 2016, apoiada, entre outros, na noção de tragédia delimitada por Aristóteles na sua *Poética*. A tragédia, para Aristóteles, é a representação de

uma ação elevada, de alguma extensão e completa, com atores atuando e que desperta piedade, temor, horror, pena, tendo por resultado a catarse dessas emoções (2004, p. 43 e 48).

Como a narrativa longa que é, se comparada a trabalhos pontuais como *Mimic*, *Krisis* demonstra uma caminhada difícil, dentro de uma evolução narrativa que vai da solidão ao desespero, sem nunca passar por soluções ou confortos. É o relato de uma personagem feminina em momento de crise – entendida, nesse contexto, como o indício de uma grande mudança, para melhor ou pior – trilhando um caminho de excessos e estragos para lidar com suas dificuldades. Embora o texto narrativo auxilie consideravelmente na compreensão do trabalho, a ausência de diálogos ou explicações mais detalhadas sobre quem é essa personagem, o que, como, onde e quando se passa a cena, deixa muito conteúdo para ser interpretado subjetiva e diretamente pelo leitor da imagem.

Como sujeito dotado de imaginação simbólica comungada socialmente, o observador dessa obra vai utilizar dos elementos, da composição

das fotos e dos espaços vazios para compreender as informações que não foram por mim reveladas. Nesse sentido, a sujeira e o ruído das imagens também têm relevância narrativa, pois estimulam a percepção de sentimentos negativos, como dor e sofrimento. E, embora o final possa soar ambíguo para alguns (“me tornei uma especialista em crises”, diz o último texto), a jornada de dor e sofrimento é inferida pela maioria dos observadores e esse fato advém, principalmente, da comunhão de conteúdo simbólico entre artista e sociedade.

Figura 26. *Krisis*, MELO, H. 2016.



CAPÍTULO 2
COISAS NECESSÁRIAS PARA
FAZER MAGIA CONTEMPORÂNEA:
RELEITURAS FOTOGRÁFICAS SOBRE OBRAS DE DUANE MICHAELS





Figura 27

Marcado por um estilo narrativo sequencial, sutilmente bem-humorado, o trabalho de Duane Michals apresenta caráter surrealista, com cenas criadas para representar conceitos e nunca registros. Frequentemente adjetivado como *storyteller*, esse artista compunha a vanguarda da fotografia norte-americana na década de 1960. Atualmente, sua obra tem figurado em diversas pesquisas de arte, especialmente entre aquelas que se propõem a fazer da narrativa uma característica intrínseca à poética.

Convém pontuar que estamos imersos num contexto social e informativo baseado no registro e na criação audiovisual, no qual a organização das ideias em narrativas muitas vezes ultrapassa a condição de processo criativo para tornar-se uma exigência da comunicação entre artistas e público ou outros artistas. Esse panorama social mantém Duane Michals como artista-fotógrafo ainda bastante associado à contemporaneidade. Apesar de não trabalhar com vídeo em primeira instância, a narrativa era uma constante em seus trabalhos – assim como no de outros contemporâneos dele, como Roy Lichtenstein (1923-1997) e Andy Warhol (1928-1987), que também utilizam da narrativa como linguagem, especialmente

aludindo à arte sequencial (histórias em quadrinhos).

Ao analisar as obras narrativas de Michals, é difícil fugir da leitura típica da arte sequencial baseada em quadros aptos à integrar a diagramação de um espaço. É nítido que ele utiliza de recursos típicos dos quadrinhos, a saber: enquadramentos convidativos ao leitor adentrar na história, textos de apoio complementando a imagem semelhante aos recordatórios (caixas de texto inseridas pelo narrador para tratar de algo que não está visível no quadrinho em si e precisa ser explicitado para melhor compreensão do assunto), sequência cronológica e de movimentação, considerando a validade dos movimentos no mundo real, tal qual Eadweard Muybridge no século XIX.

Mesmo quando demonstra uma alma saindo do corpo ou quando fala sobre o acaso, o tempo e o mundo onírico, Michals leva em conta as forças físicas que agem sobre o mundo, como a gravidade que impede que, em fotos, uma alma saia flutuando. Todavia, o artista pode deixar isso implícito, como é o caso dos últimos quadros de *O espírito deixa o corpo* (1968) e *Vovô vai para o céu* (1989).

THE SPIRIT LEAVES THE BODY



Figura 28. *The spirit leaves the body*, MICHALS, D. 1968.



Figura 29. *Things are queers*. MICHALS, D. 1973.

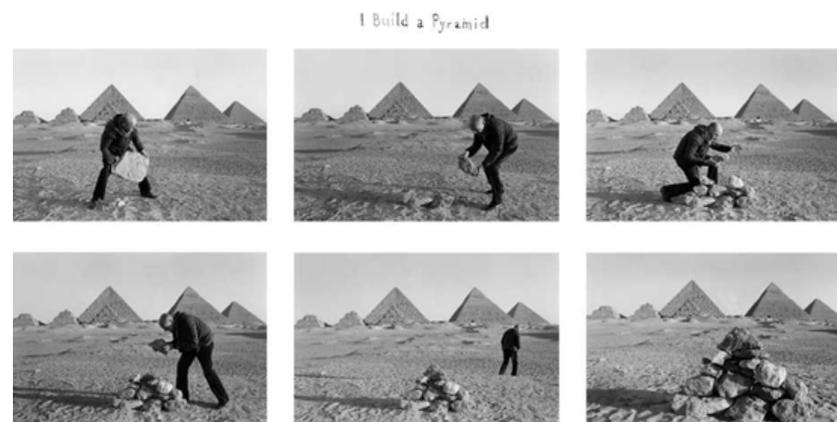


Figura 30. *I build a Pyramid*. MICHALS, D. 1978.

No que trata das questões metafísicas, cabe informar que Michals, como artista-fotógrafo, voltou-se para a construção imagética de provocações psicológicas, criando cenários improváveis, baseados em medos, sonhos e emoções (HACKING, 2012, p.340) em detrimento do uso da fotografia como meio de registrar a veracidade dos acontecimentos. Essa característica afetou não apenas suas narrativas autorais, mas também sua estética na construção de retratos, como ocorreu ao retratar Mia Farrow, René Magritte, Andy Warhol, Tilda Swinton, Susan Sontag, entre outros. Deste modo, frequentemente posiciona o trabalho entre a aparência e a realidade, como pode ser observado em *As coisas são estranhas* (1973).

No final da década de 1960, Michals começou a trabalhar com suas primeiras imagens narrativas sequenciais (HACKING, 2012, p. 340). Por volta de 1966, Michals começou a abordar narrativas que desconstruem o lógico e confortável em prol de histórias nas quais predomina o devaneio e que servem de expressão para seus anseios pessoais, subjetivos. Suas obras, compostas por sequências fotográficas que contam uma pequena história ou situação, trazem personagens criativamente

trabalhados, com indicativos de passagens de tempo, evolução e outros simbolismos que compõem o imaginário do leitor.

Michals, reconhecido como um dos precursores da fotografia construída (VASQUES, 2014, p. 211), com frequência optava por uma narrativa direta, preocupando-se em criar imagens a partir de sua própria imaginação e referências.

Foi nesse período, principalmente entre as décadas de 1960 e 1970, que ocorreu a explosão das produções que firmaram o estilo, influenciadas pela estética da publicidade, pela popularização da câmera fotográfica como utensílio doméstico para registro e pela *pop art*. A visão de artistas com grande apelo publicitário ou que atuavam nessa área e dominavam sua linguagem, como Bárbara Kruger e Andy Warhol, foram importantes para redirecionar os rumos da prática da fotografia como linguagem artística. Da mesma forma, também a difusão do termo “arte conceitual”, cunhado por Sol LeWitt em 1967, foi fundamental nesse redirecionamento. Entre outros adeptos contemporâneos do estilo, podemos citar os artistas Jeff Wall, Sharon Lockhart, Philip-Lorca diCorcia e Ryan McGinley.

Embora Michals seja frequentemente citado pela prática do desdobramento do tempo através de suas sequências fotográficas, também produziu trabalhos com imagens únicas, completos em si mesmos. Aqui, no entanto, falarei, especificamente, sobre dois trabalhos do artista que, apesar de serem lidos como narrativos, são compostos por fotografias individuais: *Necessary things for making magic* (1989) e *Necessary Things for Writing Fairy Tunes* (1989), no original.

Assim, em 1989, Duane Michals apresentou duas receitas místicas através de suas fotografias. Três décadas depois, através de minha pesquisa sobre fotografia contemporânea e narrativas ficcionais, executei a releitura de tais obras, de modo a desenvolver outros trabalhos, organizados sobre o mesmo tema e mantendo aproximação com a paleta de cores original. Organizei a metodologia considerando a construção de fotografias *still*, estudos de iluminação e coleta de objetos e suportes capazes de manter a ideia principal das obras. O resultado foi uma fotografia e uma instalação. Na verdade, o projeto da fotografia única tentou transformar-se em

um díptico. Porém, ainda que tenha tentado construir várias versões, nunca fiquei, de fato, satisfeita com essa segunda imagem e, desde então, prefiro omiti-la dos resultados.

Concluí esses trabalhos constatando que o autor trouxe novas reflexões acerca da linguagem e da técnica fotográfica, abrindo portas para o que, mais tarde, viria a ser conhecido como fotografia *fine art* na arte contemporânea.

Em ambas as obras, o artista retrata um cenário composto por elementos orgânicos ou representativos de organicidade. É o caso dos animais que compõem a cena e de alguns objetos imbuídos de caráter simbólico, como uma cartola e uma antiga carta de amor. Os trabalhos falam sobre um universo mágico e fictício e trazem, em manuscrito – característica de muitos trabalhos de Michals – a descrição dos ingredientes que compõem a cena. Vejamos:

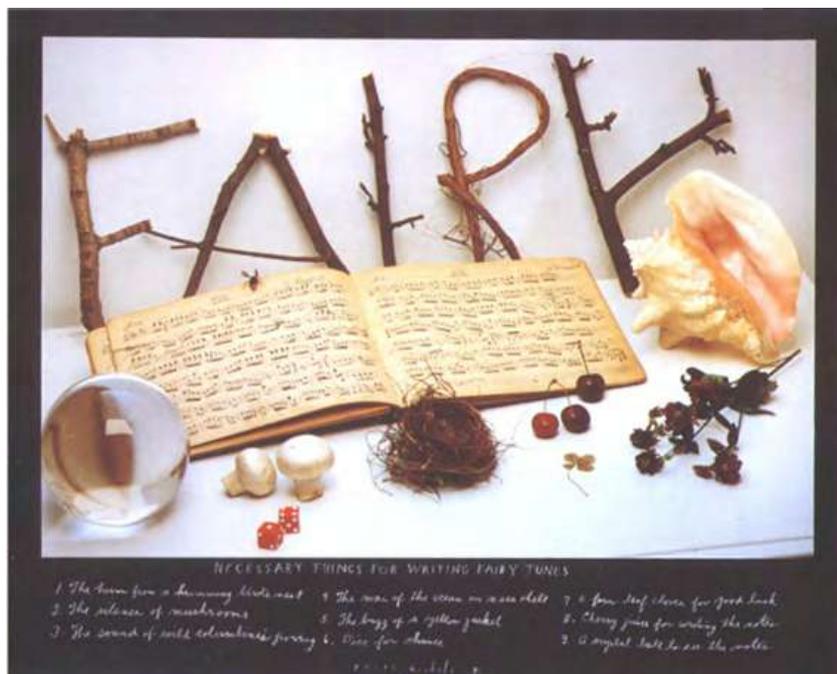


Em tradução livre, temos:

Coisas necessárias para fazer magia:

1. Um filhote de coelho e uma cartola;
2. O aroma de lírios do vale;
3. A última rosa do verão;
4. Sementes de *jack in the pulpit* de anos passados;
5. O agulhão de uma vespa;
6. Pó de ametista;
7. Uma velha carta de amor encontrada em um livro perdido;
8. O azul de Miosótis;
9. A canção de um canário silvestre.

Figura 31. *Necessary things for making magic*. MICHALS, D. 1989.



Em tradução livre, temos:

Coisas necessárias para escrever música de fadas:

1. O zumbido do ninho de um beija-flor;
2. O silêncio dos cogumelos;
3. O som das colônias selvagens crescendo;
4. O rugido do oceano em uma concha do mar;
5. O zumbido de uma vespa amarela;
6. Dados para o azar;
7. Suco de cereja para escrever as notas.;
8. Um trevo de quatro folhas para a boa sorte;
9. Uma bola de cristal para ver as notas.

Figura 32. *Necessary things for writing fairy tunes*. MICHALS, D. 1989

Diante de composições tão sensíveis, não pude passar incólume à poética de tais fotografias. Sendo assim, utilizando-me da releitura e da técnica de fotografia *still*, criei duas composições baseadas nessas obras. Convém esclarecer que o objetivo da releitura é a criação de algo novo, conceitualmente ancorado em uma obra previamente existente, e independe da utilização da mesma técnica. Está atrelada à interpretação profunda da obra original para que dela surja uma nova, com alguns pontos em comum e outros, inéditos.

Já a fotografia *still* (ou *still life*) é a nomenclatura utilizada para o registro de objetos inanimados ou natureza morta em estúdio. A foto *still* desenvolveu-se, principalmente, por meio da publicidade, visando a venda de produtos e a sedução do consumidor, especialmente no comércio virtual. Atualmente, fotos de objetos, com boa iluminação e fundos fotográficos, independente de finalidades comerciais, são conhecidas como *still life*. Sua composição geralmente retrata objetos que podem ser associados a diversos contextos, mas buscam passar sugestões ou ideias que remetem a características como qualidade, conforto, personalidade, estilo de vida, etc.

Os enquadramentos costumam ser restritos ao objeto e o cenário em volta, neutro, com o intuito de valorizar a ideia principal. A iluminação tem um papel crucial para a composição da cena, pois é responsável pelo tom sugestivo que será enviado através do conceito da fotografia. Com essas características em mente, trabalhei para a construção de uma nova imagem que, posteriormente, desdobrou-se num segundo trabalho na condição de instalação.

A primeira proposta de releitura foi a criação de uma nova fotografia organizada de forma a nos remeter à paleta de cores e aos elementos da obra original, trazendo muita organicidade e elementos simbólicos, retratados sob o viés da contemporaneidade, segundo os ensinamentos de Giorgio Agamben em *O que é o contemporâneo e outros ensaios*:

A contemporaneidade, portanto, é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias; mais precisamente, de uma dissociação e um anacronismo. Aqueles que coincidem muito plenamente com a época, que em todos aspectos a esta aderem perfeitamente, não são contemporâneos porque, exatamente por isso, não conseguem vê-la, não podem manter o olhar fixo sobre ela. (AGAMBEN, 2009, p. 59)

A seguir, a nova obra e seus ingredientes de forma detalhada.

Ingredientes:

1. Um livro da Coleção Problemas;
2. O silêncio de cogumelos;
3. As últimas folhas do outono;
4. Flores de muguets falsas;
5. Um mineral cor de rosa;
6. Um emaranhado de espinhos;
7. Uma bebida vermelha

Figura 33



Expos de Oyster



Sendo uma fotógrafa predominantemente monocromática – inclusive quando trabalho com cores, dizem as más línguas – e estando a reler um autor com a mesma característica predominante, me despertou um imenso interesse utilizar duas de suas obras que quebravam sua tradição em relação ao uso da cor.

Parte dessa escolha poética do artista, penso eu, veio de épocas mais remotas da fotografia, quando era comum a utilização de gelatina de prata para impressão de trabalhos, inclusive. Porém, as escolhas não são aleatórias e, como muitos artistas, tenho uma paleta de cores secundária. Esta gira em torno, principalmente, de tons terra, vermelhos e magenta.

Assim, pude adaptar meu estilo aos assuntos do autor e, ainda, trazer novos elementos para minha poética, até então marcada por um contexto mais industrial e urbano em detrimento de quaisquer elementos de organicidade.

A segunda proposta, derivada da primeira, é uma foto instalação homônima, baseada nos elementos que construíram a obra original, remetendo o espectador à natureza e procurando

inovar no suporte fotográfico (pelo menos para mim, que sempre acho que minhas fotografias são melhor visualizadas quando opto pelo clássico binômio: moldura e papspatur). Todas as imagens que compõem essa segunda obra foram produzidas durante o ensaio como parte do processo criativo e com a finalidade de gerar material extra.

Porém, diante de sua completude como obra, acabou ganhando forma física com suporte na condição de instalação, retirando a fotografia do seu confortável lugar de preservação para entrar em contato direto com elementos destoantes de seus suportes tradicionais: o graveto e o sisal. Curiosamente, o sisal desfiado e o galho de árvore também remetem ao universo das bruxas, por serem elementos das árvores, ambiente propício à existência de tais seres fantásticos que compõem o imaginário utilizando acessórios como a varinha mágica e a vassoura, ambos derivados da madeira largada naturalmente pela natureza.

Para aqueles que acreditam em magia e bruxaria, não se deve retirar nada da natureza e, sim, pedir permissão às entidades e apenas colher aquilo que foi naturalmente ofertado.

O processo de produção de todas as obras consistiu em várias idas ao supermercado em busca de ingredientes apropriados para a composição das cenas (incluindo três espécies de cogumelos); galhos e plantas catadas diretamente de áreas públicas (muitas das quais se mostraram inapropriadas para utilização fotográfica em estúdio, dado seu curto período de vida fora da natureza); vários testes de impressão em papel fotográfico e *fine art* afim de manter a tonalização das cores uniforme em todas as imagens; e montagem de esquema de iluminação.

Criar uma obra tendo como referencial outra já consagrada não é tarefa simples e requer pesquisa em profundidade, de modo que se chegue a uma interpretação de significado próxima àquela almejada pelo autor da original. Ao mesmo tempo, o artista que constrói seu trabalho não precisa abrir mão de suas linguagens enquanto busca um ponto de encontro entre duas poéticas. A jornada é sobre acréscimos e nunca sobre perdas.

Um dos méritos de Duane Michals é pensar a fotografia sob um viés pouco explorado até então: o da fotografia ficcional. Suas narrativas, geralmente

oníricas e fantasmagóricas, trazem um exímio apuro técnico em relação à montagem fotográfica numa época na qual a fotografia digital e os programas de edição não existiam. Naquele contexto, seu estilo foi inovador e surpreendente, pois, enquanto ainda se acreditava que a função fotográfica predominante era o registro, o autor trouxe novas reflexões acerca da linguagem e da técnica, abrindo portas para o que, mais tarde, viria a ser conhecido como fotografia *fine art* (BITTENCOURT, 2015) na arte contemporânea.

Para mim, mais que um conceito, essa forma de fotografar é a linguagem predominante em minhas pesquisas. Tenho buscado, principalmente, utilizar da narrativa, da ficção e da metáfora para expor críticas ou provocações sutis, que despertem a reflexão do observador consciente.

Associar minha fotografia à poética de Michals é uma busca e um encontro de referenciais. Eles norteiam a ficção que almejo construir, tendo como origem minhas pesquisas sobre histórias em quadrinhos, com a finalidade de associar técnicas de narrativas visuais para a construção de uma poética contemporânea condizendo com o sensível.

Figura 34. *Coisas necessárias para fazer magia contemporânea II*. MELO, H. 2018.

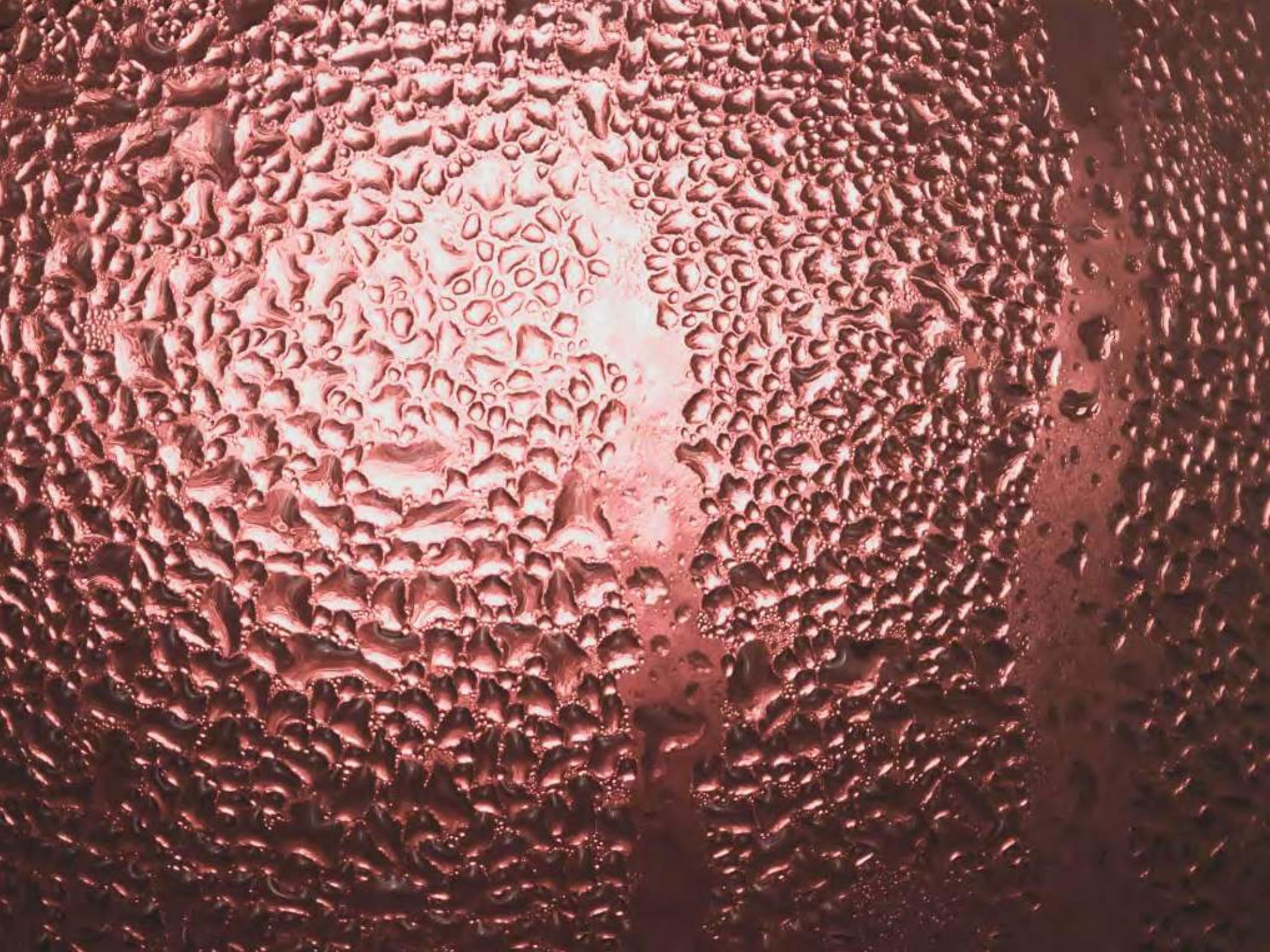
Figura 35-44.

















Temos a nossa disposição, de tão alto, como fios de fábri-
sangüíneo, substâncias ap-
humano. Esse género de
quanto a ferida não está
essas substâncias orgânicas
reecem sem deixar traços.
«É possível cravar um
num fêmur ou num úmero,
O osso instala-se à volta de
maneira rápida e regular. No
do acto, um corpo estranho e de
fôrça dentro do osso. Os fôrças
do osso e os fôrças orgânicos
do osso e os fôrças orgânicos



do pelo cirur-
ção de sangue
e o ultra-som
não somente
smo tempo, o
es de cortar
ETVOSAS, tor-
nuito impor-
geral. Ainda
sséptico du-
s inerváveis
«...
de o de





CAPÍTULO 3

FILZ.VICTROLA

RELEITURAS FOTOGRÁFICAS SOBRE

OBRAS DE JOSEPH BEUYS



Fruto de uma pesquisa maior sobre Joseph Beuys, o próximo trabalho consiste em um ensaio fotográfico inspirado na obra multimídia *Filz.TV* (1970), no qual o artista confronta uma televisão de madeira e tela de feltro. Aqui, represento a reencarnação de Beuys, confrontando uma vitrola de madeira e um *Long Play* (LP) de feltro. O objetivo é, através da fotografia, executar uma releitura da referida obra, em busca da construção de uma narrativa sequencial que chama a atenção do espectador para a obra fonográfica de Beuys.

Este capítulo, portanto, é sobre o processo criativo de um ensaio fotográfico sobre a obra fonográfica de Beuys, permeado de referências sobre seu trabalho artístico, suas ideias e personalidade. Apresento os processos técnicos e criativos que envolveram todas as etapas do trabalho, esclarecendo as referências e justificando as escolhas que embasaram a narrativa sequencial desenvolvida no ensaio.

A composição é formada por nove fotografias circulares impressas em madeira que, juntas, compõem uma narrativa e contam uma nova versão

de *Filz.TV*, executado por Beuys em 1970. Deste modo, tornando-se uma releitura da obra original. O ensaio partiu da premissa fictícia de que, em 2016, o espírito de Beuys, evocado na performance de Guilherme Peters realizada em 2009 e só agora encarnado, apossou-se da autora desse trabalho, reuniu os títulos que conseguiu da sua própria obra fonográfica, montou um cenário na rua e começou a confrontá-la.

As fotos foram realizadas entre 17h e 19h do dia 02 de dezembro de 2016, entre dois blocos da quadra 714 norte, Brasília/DF, e utilizou como cenário uma das paredes pixadas de uma construção da Companhia Elétrica de Brasília (CEB) e os banquinhos de madeira instalados pela loja Panorte, a princípio, sem motivações comerciais.

A origem desse trabalho foi extraída do registro em vídeo de *Filz.TV*¹, 11:25, branco e preto, com áudio; um dos primeiros curta-metragens exibidos na televisão alemã. Beuys executou essa performance pela primeira vez em 1966, em Copenhague. Apenas em 1970 é que a ação foi capturada sob a ótica de

¹ Veja o vídeo em <https://vimeo.com/29229840>. Acesso 10 de set. 2019.

três pontos fixos que enfatizam diferentes aspectos da proposta de Beuys. O vídeo inicia com o artista de costas para a câmera e de frente à tela de uma grande TV com estrutura de madeira e tela coberta por um pedaço de feltro. O áudio começa e, em alemão, passa um programa de entrevista seguido por propagandas que anunciam o preço do feijão e da carne. Beuys veste as luvas de boxe largadas no chão e começa a bater, ao que parece, no próprio rosto. Na segunda tomada, o artista talha uma linguça e começa a auscultar a TV e, logo após, a parede. No terceiro e último *take*, Beuys coloca um quadro de feltro na parede, move a TV para a frente dele e sai de cena.

Essa obra é explicada por Beuys² como sendo uma metáfora à comunicação, na qual o artista critica o excesso de valorização do conteúdo produzido pelos meios de comunicação e afirma que o espectador é tão importante quanto o que sai da caixa, referindo-se à TV.

² Disponível em <http://niklasgoldbach.blogspot.com.br/2010/07/felt-tv.html>. Acesso 10 de set. 2019.

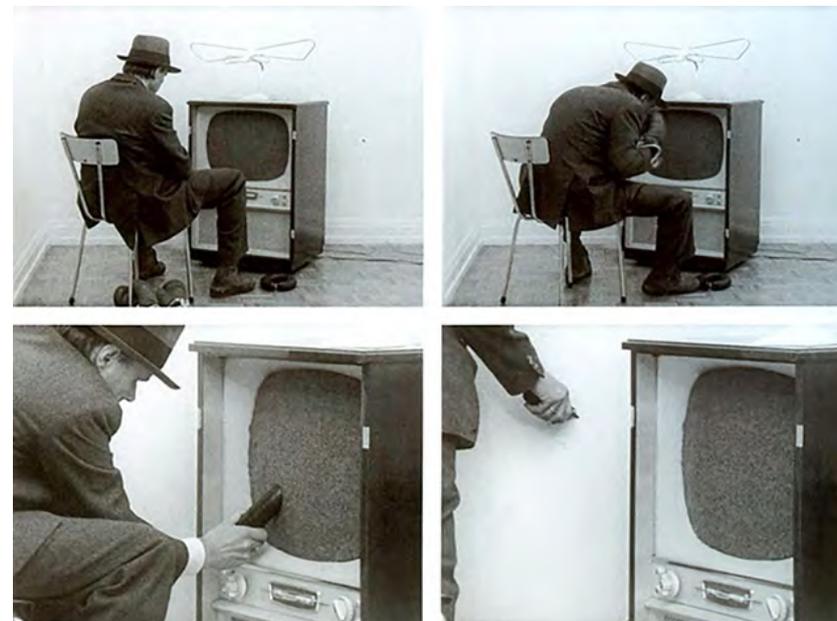


Figura 46. *Filz-TV*. BEUYS, J. 1970



Em 2009, mais de 40 anos depois da primeira execução pública de *Filz.TV*, o artista brasileiro Guilherme Peters exibiu a performance *Tentativa de evocar o espírito de Joseph Beuys ao redor desse espaço*. Nela, utilizou materiais que representam símbolos da mitologia individual de Beuys¹. Em sua performance, Peters traça um grande círculo de banha em torno de um campo energético formado por uma chapa de cobre sobre um tapete de feltro. Sobre a banha, Peters conduz seu skate e leva repetidas quedas. Para Peters, o skate atua como símbolo da cidade de São Paulo e também é uma referência a outra obra de Beuys, *The Pack*, de 1969.

Filz.Vitrola, por sua vez, acredita que a evocação de Beuys deu certo, mas que seu espírito apareceu apenas em 2016, encarnado como mulher nesta artista. Em meio ao cenário urbano e à vista dos transeuntes, ela reuniu todos os seus discos que pode encontrar e confrontou um LP de feltro sobre uma vitrola de madeira.

Figura 47. *Tentativa de evocar o espírito de Joseph Beuys ao redor desse espaço*. PETERS, G. 2009.

¹ Disponível em <http://tempofestival.com.br/instantaneo/chamando-joseph-beuys/>. Acesso 10 de set. 2019.

Entre outros formatos, Joseph Beuys lançou obras fonográficas em LP, fita cassete e CD. Essas obras reproduzem o áudio de suas ações ou composições criadas por ele. Seu material audiofônico era sempre lançado em parceria com outros artistas profissionais da música, como Henning Christiansen, com quem lançou *Requiem de Arte*, em 1973, e cuja capa aparece reproduzida em *Filz.Victrola*. Nesta, também se vê a capa de seus dois LPs e um EP: *Ja Ja Ja Nee Nee Nee*, de 1970, e *Klavierduett* (Joseph Beuys & Nam June Paik, In Memoriam George Maciunas), de 1982; e o EP *Sonne Statt Reagan*, de 1982. Os links para o áudio dos LPs citados encontram-se nas referências bibliográficas deste trabalho.

Figura 48-56











Tentando apresentar uma narrativa consistente, tal como ocorre nas fotografias autorais de Duane Michals, esbocei um roteiro de apenas quatro fotografias que, posteriormente, dissolveram-se em nove, baseado em *Filz.TV* e *Tentativa de evocar o espírito de Joseph Beuys ao redor desse espaço*. O cenário foi montado em local externo e urbano em referência ao pensamento de Beuys¹ de “universidade livre” e “todo homem é um artista”.

Levei uma vitrola de estrutura de madeira, típica da década de 1970, tal qual a televisão utilizada em *Filz.TV*, e alguns LPs. Fiz uma réplica para a capa de três LPs e um EP lançados por Beuys, para compor o cenário. Sobre o disco giratório da vitrola, um LP de feltro. O grafite ao fundo informa que estamos em ambiente externo e urbano. O terço inferior da imagem é marcado por uma pesada linha de elementos impressos em preto profundo, impedindo

¹ RODRIGUES, J. Joseph Beuys: um filósofo na arte e na cidade. *Millenium - Revista do ISPV*, n.º 25, Janeiro de 2002, disponível em http://www.ipv.pt/millenium/Millenium25/25_24.htm e REIS, Camila. *Arte e Política* em http://www.ipv.pt/millenium/Millenium25/25_24.htm e REIS, Camila. *Arte e Política* em Joseph Beuys: o Homem como obra de arte, *Revista de Design, Inovação e Informação Estratégica*, n.º 4, julho de 2013, disponível em www2.cetiq.t.senai.br/ead/redige/index.php/redige/article/viewFile/219/243. Acesso 10 de set. 2019.

que as informações daquela linha da imagem sejam detalhadas.

De forma contrária aos vídeos de Beuys, as imagens trazem cor. Sobre um fundo amarelo e os dois terços superiores do cenário iluminados, o vermelho abre pontos de luz no preto profundo e forma uma meia lua, que inicia no conector da caixa de som, segue em detalhes das capas de discos no chão, passa pelas luvas de boxe, vai até o nome e um dos símbolos do artista na capa de outro disco. Termina no lado oposto em algumas letras do grafite na parede. A leitura em sentido inverso também é possível.

A personagem, como dito, é a encarnação de Beuys em corpo feminino que, na ânsia de sua identificação, arranjou um chapéu, calça e sapatos sociais, um par de luvas de boxe e foi ter outra luta com um instrumento de comunicação. A sequência narrativa é enfatizada pela repetição do enquadramento, dos círculos de MDF, da paleta de cores uniforme e da personagem com movimentos rígidos, centralizada no mesmo ponto em todas as imagens.



Figura 57. Discos de Joseph Beuys

A pós-produção das fotografias envolveu a curadoria daquelas que, em conjunto, formavam uma narrativa mais consistente e clara; a edição para ajuste de cores; recorte circular e inversão das imagens prontas. A impressão foi realizada com impressora a laser sobre papel sulfite. Cada imagem impressa foi transferida, utilizando o produto *Transfer Print*, para discos de MDF de 30mm de diâmetro, em referência ao formato de mídia conhecido como EP: um pequeno vinil de 10 polegadas que contém apenas uma ou duas músicas de cada lado que serve para a divulgação de trabalhos fonográficos ou material publicitário de um disco maior, ainda não lançado no mercado.

A técnica de impressão empregada, bastante artesanal, buscou dar ao trabalho opções para experimentalismos de formas alternativas de impressão de fotografia. Afastam-se, principalmente, das impressões *fine art* em direção a formas mais imperfeitas e de aspecto grunge¹, em seu sentido original, significa “sujeira” ou “imundície”

¹ Fonte: <http://mundoestranho.abril.com.br/cultura/o-que-e-grunge/>. Acesso 10 de set. 2019.

em inglês e descreve tanto o estilo visual (cabelo desgrenhado, roupas velhas e folgadas) de bandas e fãs, quanto o som saturado e distorcido das guitarras que dão o tom das músicas daquele período da música pop dos anos 1990. Posteriormente, o termo começou a ser empregado em outras áreas do conhecimento para identificar um estilo, uma estética.

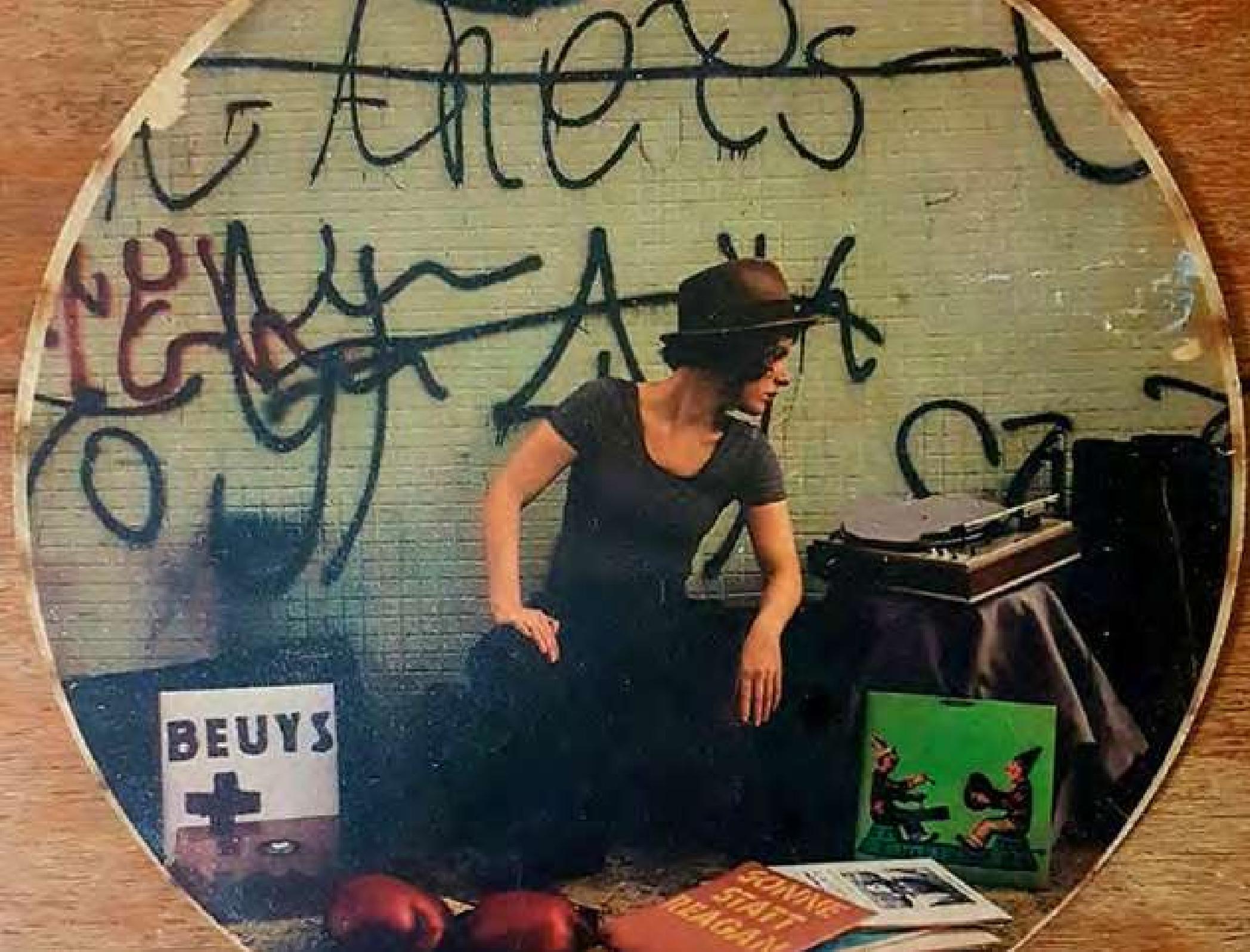
Em relação ao suporte, o trabalho optou pelo MDF como forma de referência à madeira utilizada como estrutura para aparelhos eletrônicos de comunicação produzidos na década de 1970 e presente nas duas obras de referência. Cada foto reimpressa teve que ser cuidadosamente limpa, por aproximadamente cinco vezes, para retirada total dos resíduos do produto e do papel sulfite. Após finalizada a limpeza, foi passada uma demão de spray para preservação das impressões.

Filz.Victrola é um trabalho provocado pela variedade de linguagens da obra de Beuys, mesclando os conceitos desenvolvidos em *Tentativa de evocar o espírito de Joseph Beuys ao redor desse espaço*, de Peters. Utiliza, no entanto, outro sistema, o da narrativa fotográfica. Também foram trabalhados

recursos da narrativa sequencial, uma vez que as fotografias demonstram a continuidade de fatos e uma sequência de ações da personagem, apoiadas na reprodução de movimentos equivalentes ao real.

Diversos elementos foram adicionados ao cenário a fim trazer referências às duas obras, como elementos característicos da vestimenta de Beuys e o uso do feltro como material artístico. Buscou-se também a reafirmação de algumas ideias propagadas por Beuys, como a aproximação da universidade e da arte da população, na medida em que faz uma abordagem externa, na rua, em contraposição às obras citadas, cujas manifestações ocorreram em ambiente de galeria. Espero, por fim, surpreender e divertir o leitor dessas imagens, embora ciente de que quanto maior conhecimento das referências, melhor será o entendimento alcançado e que tal raciocínio, infelizmente, pode ser incompatível com a ideia política de Beuys de aproximar a arte de todos.

Figura 58. *Filz.Victrola*. Fotografia impressa sobre MDF e verniz.



BEUYS
+

SOUVENIR
STRAFT
BEUGAIN

OF GIRL
PRO

RENO
S
X
S
X
S

impa

CAPÍTULO 4

NÃO FALE BOBAGENS

INTERFERÊNCIAS TEXTUAIS NA FOTOGRAFIA



Este trecho da pesquisa busca dialogar com a participação da tipografia na arte contemporânea por meio da produção autoral de fotografias ficcionais, utilizando como referência os artistas Mona Hatoum e Ed Ruscha e os diretores de cinema Quentin Tarantino e Robert Rodriguez, além de personagens marcantes da cultura pop, tais como Dr. Zaius (*Planeta dos Macacos*), Mulher Maravilha, Jack Brown, Uhura (*Jornada nas Estrelas: a série clássica*) e mais dez personagens femininas da coleção *Grindhouse*. Como assunto principal das quatro fotografias construídas, temos o protagonismo feminino levantando questões sobre a posição da mulher na sociedade contemporânea.

A interferência da palavra na imagem dá-se através da escolha planejada de frases e tipografias trabalhadas de forma harmônica com a fotografia. Como resultado, são apresentadas quatro obras autorais que utilizam como linguagem principal a fotografia de ficção, criadas com a finalidade de provocar reflexões acerca de questões predominantemente femininas.

No início do século XX, dadaístas e futuristas romperam com a utilização rígida do tipo metálico

e iniciaram novas abordagens tipográficas mais provocativas. Embora tal rompimento não seja objeto direto da presente pesquisa, é relevante notá-lo, de modo a identificar a contribuição da atividade artística para o desenvolvimento da tipografia tal qual conhecemos nos dias de hoje.

Nas décadas de 1940 e 1950, a Escola Suíça (ou Estilo Tipográfico Internacional¹), trabalhou o design gráfico textual de uma forma inédita até então, valorizando a letra como desenho por meio da assimetria na composição, da utilização de retícula tipográfica e da organização matemática. Trabalhava, assim, a clareza, a legibilidade e a objetividade da informação transmitida. O estilo foi marcado pelo intenso uso de grids, da fonte *Berthold Akzidenz Grotesk* e pela presença da fotografia em substituição a ilustrações e desenhos, que estavam em voga no período.

¹ Disponível em <http://tipografos.net/design/escola-suica.html>. Acesso em 10 set. 2019

Antes disso, no entanto, a relação entre tipo e fotografia já era trabalhada pelo húngaro László Moholy-Nagy² – cuja maior produção ocorreu entre 1922 e 1943 – e o desenvolvimento das técnicas iniciais de arte que utilizavam a linguagem fotográfica. Desde então, essa mescla foi aprimorada e utilizada, principalmente, pelos ramos da publicidade, do design e da fotografia publicitária e comercial.

Na contemporaneidade, algumas artistas, como Barbara Kruger, Mona Hatoum e o coletivo Guerrilla Girls, produzem obras que mesclam fotos e tipografias, frequentemente construindo críticas sociais e políticas. O estadunidense Ed Ruscha, por sua vez, nos apresenta trabalhos mais sóbrios, com fundos cromáticos, que primam pela união entre fotografia e recursos de diagramação típicos do design gráfico. De outro modo, Raoul Hausmann e Johannes Baader utilizaram como base para suas colagens a foto e a tipografia. Porém, o estilo dadaísta de ambos nos leva a outras problematizações e a montagens mais caóticas do que as imagens produzidas pelos artistas supracitados.

² Disponível em <https://www.moholy-nagy.org>. Acesso 10 de set. 2019



Figura 59. Sem título. ADEMEIT, H. 1993.

como a fotografia tomou parte central no cenário da arte contemporânea, afirma que tais imagens resultam de uma estratégia ou de um acontecimento orquestrado pelo fotógrafo. Nessa observação, a autora encara o fotógrafo como artista-narrador, responsável por criar a cena articulando ideias, pessoas e objetos em uma composição previamente estruturada de modo a transmitir conceitos, críticas ou reflexões.

Quando a fotografia abraça a ficção, novas portas se abrem para sua manipulação. Assim, novos elementos são constantemente incorporados à sua composição, o que inclui a criação de personagens, objetos estrategicamente posicionados e, no caso da produção autoral aqui abordada, a tipografia e as referências à cultura pop como elementos narrativos articuladores da imagem pictórica central.

A pop art foi um dos primeiros movimentos artísticos pós-moderno, embora não fosse coerente. Segundo o escritor Reg Grant, a palavra *pop* foi utilizada publicamente pela primeira vez em 1956, na colagem *O que torna os lares de hoje tão diferentes, tão atrentes?*, de Richard Hamilton, exibida na

exposição *Isto é o amanhã*, na Galeria Whitechapel, em Londres. Hamilton fazia parte do *Grupo Independente*, cujo interesse comum era explorar a cultura de massa, de propaganda e embalagens, música popular e quadrinhos. Em 1956, a pop art já era tendência, porém, explodiu mesmo a partir de 1960 com exposições de artistas como David Hockney, Peter Blake, Patrick Caulfield, Tom Wesselman e Roy Lichtenstein. Também é nesse período que Ed Ruscha começou a pintar cenas e objetos cotidianos, combinando abstração e tipografia, e artistas como Barbara Kruger, Robert Rauschenberg e Andy Warhol acrescentaram a fotografia a outros materiais.

Beware of the man | 2016

Figura 61

**BEWARE
OF
THE
MAN**



A presença da cultura pop permeia minhas pesquisas desde 2012, através das histórias em quadrinhos. Consequentemente, a tipografia também se tornou uma questão relevante. A obra *Beware of the man* (2016) é uma composição fotográfica concebida como releitura da obra *Over my dead body* (1988), da artista libanesa Mona Hatoum. Em decorrência da guerra civil em seu país, Hatoum foi impedida voltar para sua cidade natal, Beirute, e viveu longo período exilada em Londres, onde passou a trabalhar como designer em meados dos anos 1970. Tal condição interferiu na sua forma de produzir, afetando não apenas o seu estilo gráfico, mas trazendo para suas obras conteúdos críticos, políticos e irônicos. *Beware of the man* é, além de uma interpretação da obra de Hatoum, um posicionamento estético referente ao design gráfico e a certo alinhamento ideológico em relação ao papel que a mulher assume na sociedade contemporânea.

Mas não só na arte contemporânea repousam os referenciais dessa obra. *Beware of the man* traz à cena uma miniatura do personagem Dr. Zaius, da série cinematográfica norteamericana

Planeta dos Macacos – ficção científica dirigida por Franklin J. Schaffner, lançada em 1968. Nela, Dr. Zaius (interpretado por Maurice Evans) diz sua célebre frase: “Beware the beast man, for he is the Devil’s pawn¹”, na qual a expressão “beast man²” refere-se à humanidade como espécie, não sendo apenas um destaque de gênero.

No filme, Zaius representa o ápice da civilização dos macacos e do desenvolvimento físico e intelectual, posto que a hierarquia simia é dividida entre gorilas (força militar), chimpanzés (cultura e ciências) e orangotangos (política e legislação), da qual é líder. A contradição é que o personagem não representa o mal, mesmo sendo um antagonista tradicional. Ele busca preservar a supremacia da sua espécie, subjugando os humanos para não evoluírem plenamente, pois sabe que, no passado, eles subjugaram os macacos, impediram sua plena

1 “Cuidado com a besta homem, pois ele é instrumento do Diabo” (tradução nossa, baseada na linguagem utilizada pelos macacos, a qual difere um pouco da forma como falam os humanos astronautas, cuja comunicação verbal é equivalente à atual).

2 Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=Y8htpob_WU0. Acesso 10 de set. 2019.

evolução e destruíram toda civilização. A primazia que protege não é apenas pessoal, é a vantagem evolutiva da espécie inteira. O conhecimento cultural e científico dos chimpanzés Zaira e Cornelius é que permite refutar sobre a ética desse posicionamento. Assim, a releitura que apresentamos busca, entre outros questionamentos, mudar o líder de lugar, colocando-o como um ser pequeno e frágil diante da protagonista.

Sabe-se que o design gráfico tem princípios universais direcionados de acordo com as suas áreas de atuação. Para a formação imagética, destacam-se os princípios básicos: linhas, diagonais, formas, volume, textura, padrão e cor. Estas características devem ser levadas em consideração tanto em relação à composição tipográfica quanto à fotográfica. Em minha obra, optei por manter a leveza das bordas – iniciada por Hatoum – através de uma linha fina, porém, estável. Visando não bloquear as margens, trabalhei com a sobreposição da personagem em destaque, que ora está dentro da margem, ora fora. Permite-se, assim, um jogo visual entre bloqueio e liberdade.



Figura 62. *Over my dead body*. HATOUM, M. 1988

Quanto ao texto, *Beware of the man* mantém o tipo, largo e constante, em caixa alta e com anatomia uniforme. Essa escolha busca traduzir a ideia de força e estabilidade. A diagramação também ressalta a estabilidade da forma, uma vez que está alinhada com o corpo dos personagens em cena. Simultâneo, o degradê da colorização tipográfica alivia a rigidez induzida pelas formas quadriláteras do tipo e da diagramação. Desse modo, cria uma atmosfera de constância e suavidade, enriquecendo o significado da obra sem perder de vista o diálogo com a tipografia do trabalho de Hatoum.

Problems of Girls | 2016

Figura 63

PROBLEMS

OF GIRLS



No contexto da cultura pop, a Mulher Maravilha (*Wonder Woman*) é um dos grandes ícones do sexo feminino. A primeira aparição da heroína das histórias em quadrinhos foi na revista norteamericana *All Star Comics #8*, em dezembro de 1941. Publicada pela editora DC Comics, costuma-se dizer que a personagem integra a trindade de heróis mais famosos do mundo: Super Homem, Batman e Mulher Maravilha.

A importância da personagem é tanta que, em 2016, a heroína chegou a ser cogitada como embaixadora honorária da Organização das Nações Unidas (ONU) no lançamento de um novo plano global de desenvolvimento sustentável, voltado para o empoderamento das mulheres e das garotas. Na ocasião, a nomeação vinha ao encontro das comemorações dos 75 anos da criação da personagem. Alguns meses depois, a nomeação foi rejeitada, sob o argumento de que a personagem era explicitamente sexualizada:

1 Disponível em <https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2016/12/1840971-apos-criticas-onu-desiste-de-usarmulher-maravilha-em-campanha.shtml>. Acesso em 10 de set. 2019

A Mulher Maravilha dos quadrinhos foi criada por William Marston, que vivia, à época, um casamento aberto com a esposa Elizabeth Holloway e a companheira Olive Byrne. Defensor da igualdade entre os gêneros e adepto do poliamor, Marston criou a personagem inspirado nas suas esposas: dizem que a Mulher Maravilha tinha a força de Elizabeth e vestia os braceletes característicos de Olive. Criada em plena Segunda Guerra Mundial, a heroína surge em um contexto no qual os homens deixavam o país para guerrear e as mulheres começavam a entrar no mercado de trabalho. Nesse contexto histórico, a personagem foi bastante oportuna como ícone pop, combinando a emancipação feminina com roupas que remetiam à bandeira dos Estados Unidos da América e ao nacionalismo típico da época.

Utilizando-se da força desta personagem feminina, a obra *Problems of Girls* (2016, figura 3) questiona o espaço e as necessidades das mulheres em uma fotografia ficcional, construída desde o posicionamento dos objetos no cenário à granulação obtida na imagem. O símbolo da Mulher Maravilha aparece em destaque numa peça do

vestuário íntimo feminino, de modo a valorizar a força, delicadeza e cuidados especiais típicos de sua fisiologia. Desta forma, utilizando recursos valorizados pela publicidade – logomarca, ícone da cultura pop e *slogan* -, esse trabalho de arte contemporânea pretende valorizar o empoderamento feminino e, ao mesmo tempo, dar lugar de destaque para as problemáticas características desse universo.

Ed Ruscha, artista que também foi referência para *Problems of Girls*, é um ícone da pop art produzida por volta da década de 1980. Trabalhou com palavras e frases, utilizando diversas famílias tipográficas. Em suas obras, faz referência ao universo feminino e à publicidade por meio de palavras isoladas ou sentenças sobre imagens. Como uma das principais referências para esse trabalho, cito sua obra *Dublin* (1959), na qual o artista utiliza um trecho da história em quadrinho *Little Orphan Annie*, criada por Harold Gray em 1924, bastante popular no EUA e publicada em formato de tira de jornal até 2010.

O excesso de granulação na fotografia foi inspirado em *Hope* (1998), outra obra de Ed Ruscha. Já a alusão ao universo feminino veio de uma obra



Figura 64. *Hope*. RUSCHA, E. 1998

chamada "Problem" Girls (1985): um trabalho de pigmento seco sobre papel, composto apenas de letras brancas sobre fundo em cores, numa tipografia semelhante à utilizada em *Woman on fire* (2008).

A aproximação do meu trabalho com a obra de Ruscha é de percepção relativamente fácil, posto que, diferente das artes clássicas, seu trabalho utiliza de recursos digitais para a composição de quadros com textura e tipografia. A aplicação de ferramentas publicitárias também se tornou um elo de aproximação entre a produção de Ruscha e a minha.

A experimentação fotográfica é um recurso que procuro utilizar conscientemente já há alguns anos e venho tentando me aprimorar em suas possibilidades. O contato com as fotografias de vanguarda - como as de David Hockney, por exemplo - me apresentou às novas possibilidades de busca do experimentalismo e não da perfeição técnica. Primeiro, o controle do instrumento, a câmera. Depois, a deturpação de seus conceitos idealizados, que costumam produzir imagens assépticas e repetitivas. Nesse contexto, não me importa a veracidade da

cena e, sim, a mensagem a ser passada pela imagem inteiramente construída, desde a composição física do cenário e do aproveitamento da luz natural até a manipulação digital da fotografia obtida, ressaltando texturas e ideologias.

Bandida | 2017

Figura 65



Bandida

Outro exemplo autoral que trazemos à baila é *Bandida*, obra de 2017. Desta vez, a fotografia de quadro-vivo nos apresenta à uma boneca da personagem Uhura, principal figura feminina da série televisiva *Star Trek*, criada por Gene Roddenberry, exibida pela primeira vez em setembro de 1966 e em ativa até os dias atuais. A personagem é interpretada pela atriz negra Nichelle Nichols.

Naquela época, a personagem apareceu como força feminina na trama espacial, que era essencialmente focada em uma tríade de homens, formada por Captain James Kirk (interpretado por William Shatner), Sr. Spock (Leonard Nimoy) e Dr. McCoy (DeForest Kelley).

Como era de se esperar, a personagem feminina daqueles anos não era protagonista da trama e, geralmente, sua importância na narrativa resume-se ao controle das comunicações e domínio de idiomas dos diferentes povos que habitavam o espaço imaginário da série. Mais tarde, em 2009, Uhura reaparecia no longa-metragem dirigido por J. J. Abrams, desta vez interpretada pela jovem atriz Zoe Saldaña.

Outrossim, a fotografia em questão também é uma referência ao filme *Foxy Brown* (EUA, 1974), dirigido por Jack Hill e pertencente ao gênero cinematográfico conhecido como *blaxploitation*. Surgido no início dos anos 1970, priorizava a participação de diretores e atores negros em papéis de destaque, criando um novo ponto de vista para interpretações de figuras do imaginário social, tais como policiais, gangster, entre outros.

Nos roteiros da *blaxploitation*, instituições oficiais geralmente são indignas de confiança e os heróis resolvem seus conflitos à margem da sociedade. O gênero desenvolve-se como uma crítica bem humorada, em decorrência da apropriação do dispositivo cinematográfico, como forma de inserção e visibilidade para a cultura negra. A atriz negra Pam Grier interpretou a heroína homônima do filme, em uma narrativa cheia de elementos de ação, que normalmente não são protagonizados por mulheres. Mais de duas décadas depois, o diretor Quentin Tarantino adaptou o romance *Rum Punch* (1992), de Elmore Leonard, para os cinemas. O resultado é o filme *Jackie Brown* (EUA, 1997), uma homenagem

de Tarantino à *blaxploitation*. Pam Grier protagoniza a trama policial.

Em minha leitura dessas duas obras cinematográficas, procurei chamar a atenção para a força do protagonismo feminino negro, que gradativamente vem sendo mais explorado pela cultura pop. Em apoio à reflexão, foi usada a fonte *Seventies*, desenvolvida pelo designer Maximiliano R. Sproviero em 2015, a qual é uma referência direta ao contexto cultural dos anos 1970.

A escolha do título da obra, *Bandida*, refere-se à resignificação de palavras que, originalmente de cunho pejorativo, vêm tomando outros sentidos à medida que são assumidas pelos grupos que deveriam ser alvo das ofensas. A gíria "bandida", antes utilizada apenas em tom depreciativo (a mulher que trama, rouba, mente, trai), assume agora um novo sentido, resultando na mulher que toma para si as rédeas de uma posição social. A figura feminina deixa de se assumir como donzela indefesa para se colocar, ou ser colocada, no lugar de agressora, forte e resistente, capaz de ser sujeito ativo e independente dentro de seu circuito de convívio.



Figura 66. Cartaz de *Jackie Brown*. TARANTINO, Q. 1997.

Em uma breve pesquisa, ao jogar a palavra na caixa de busca do popular site de música e vídeo *YouTube*, foram encontradas 6 entradas onde o termo aparece no título ou na letra da música, sempre como qualidade da mulher. Vejamos alguns trechos:

1 *Ela é feliz, ela é bandida*¹. MC Mayara.

2 *É que eu sou bandida, erva venenosa*². Cléo Pires.

3 *Cara de bandida, pronta pra roubar minha vida*³. Bonde da Stronda.

4 *Disse que tá pro crime, bandida. Me colocou num beco sem saída*⁴. Lupper.

5 *Bandida, entra na minha vida, mas vai com calma. Joga mais um garrafa*

*na mesa do bar, que linda*⁵. Mc Hariel e Mc Kevin.

6 *Deu a louca na pati, virou bandida*⁶. Hungria Hip Hop.

Ainda em torno do debate da posição da mulher na sociedade contemporânea, temática iniciada em meu trabalho em 2016, dessa vez trago, além do tom publicitário na estética e tipografia, uma iluminação experimental, composta por jogo de luz com três pontos, produzindo um conjunto de sombras que busca ressaltar o suspense da cena produzida.

1 MC Mayara. Ela é bandida. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GtSYZWvygjk>, 2012. Acesso em 10 de set. 2019

2 Cléo Pires. Bandida. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JnW8j0CxCXo>, 2018. Acesso em 10 de set. 2019

3 Bonde do Stronda. Bandida. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LvokVrVDVm8>, 2015. Acesso em 10 de set. 2019.

4 Lupper. Bandida. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ksklri3P9Fg>, 2017. Acesso em 10 de set. 2019.

5 MC Hariel e MC Kevin. A bandida. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Hdk4rXCsb84>, 2019. Acesso em 10 de set. 2019.

6 Hungria Hip Hop. Detalhes. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vBNO9vjCMYo>, 2015. Acesso em 10 de set. 2019.

Impaciência brutal | 2018

Figura 67

impaciência brutal



O conceito de *Impaciência brutal*, trabalho de 2018, pauta-se na linguagem do corpo feminino, enquanto tece uma crítica social ao posicionamento frequentemente imposto a esse corpo. Imposição esta que percorre desde o apelo comercial como estímulo de desejo até a falsa interpretação de propriedade, que fez com que o corpo feminino fosse posto a julgamento e muitas vezes encarado como objeto de posse ao longo da história da arte e da publicidade. Assim, embasado na onda feminista de autoempoderamento por meio da exposição do corpo real sem julgamentos, a obra visa destacar a autonomia da mulher como ente social, afetivo e sexual.

A construção da obra é baseada na pesquisa imagética de dez personagens femininos que compõem o universo de três filmes declarados como homenagem, em forma de paródia, ao subgênero cinematográfico conhecido como gore. Este termo é utilizado para designar os filmes de horror, produzidos principalmente na década de 1970, que privilegiam cenas de forte impacto visual.

Neles, transbordam cenas de membros sendo amputados, acidentes impressionantes, tiros com armas de alto calibre e outras violências visuais, geralmente com abundante presença de sangue e efeitos cinematográficos. Sua estética busca perturbar o público, despertando emoções através de narrativas visuais impactantes, sustentadas por enredos e heróis inusitados.

Os filmes utilizados como referências principais para este trabalho foram: *Grindhouse* (EUA, 2007), escrito, dirigido e produzido por Quentin Tarantino e Robert Rodriguez, com colaborações de Eli Roth, Rob Zombie e Edgar Wright; e *Machete* (EUA, 2010), dirigido por Robert Rodriguez e Ethan Maniquis.

Grindhouse é composto por duas narrativas. *Planeta Terror*, dirigido por Rodriguez, mostra um grupo de pessoas enfrentando zumbis e militares. *Death Proof*, por sua vez, é dirigido por Tarantino e apresenta uma história em duas partes, nas quais um ator dublê, de personalidade misógina, usa seu carro como arma para agredir as vítimas mulheres.

Machete é a expansão de um trailer falso inserido no início de *Grindhouse*. Conta a história do ex-agente federal Machete Cortez, traído por

seu chefe corrupto e posteriormente utilizado como peça-chave para retratar a comunidade mexicana nos EUA como terroristas.

Todas as películas trazem personagens femininas como ícones de extrema relevância para o enredo. Tais figuras ostentam um figurino representativo do imaginário erótico – por exemplo, a revolucionária e a líder de torcida – e incluem mulheres carregando armas e protagonizando cenas de violência extrema.

A construção da personagem fotografada em *Impaciência Brutal* é, portanto, uma alusão ao universo sobre o qual esses filmes foram desenvolvidos, o que pode ser evidenciado pelo figurino, pela arma em punho, pela postura de ataque da sombra na parede e pela frase cautelosamente escolhida para induzir a interpretação de quem assiste observa a obra.

A personagem central apresenta-se como impessoal, sem fisionomia característica, porém, com expressiva linguagem corporal. Todos os elementos que compõem o conceito da obra, como figurino, postura e iluminação, são inspirados nos filmes citados e no cinema de terror, destacando armas e a eminência constante de uma ação violenta. O

trabalho também é fruto de pesquisas sobre as dez principais personagens femininas que compõem as narrativas de *Grindhouse* e *Machete*, incluindo figurino, posturas corporais, atitudes e armas, bem como a ênfase na autonomia do corpo e na disponibilidade de movê-lo em direção a situações extremas, brutais.

Trata-se, portanto, de uma disposição ao enfrentamento, se necessário, pois, dentre as personagens citadas, prevalece a autonomia das ações. Tais características costumam aparecer nas obras dos dois cineastas, ainda que varie em intensidade, indo da apresentação mais discreta, como em *Jackie Brown*, ou acentuada, como em *Sin City: A dama do pecado* (EUA, 2005). Nestes filmes, há diferentes referências à cultura pop, como história em quadrinhos, mangás, kung fu, faroeste, *trash* etc.

Em *Impaciência Brutal*, busquei destacar a violência sutil e silenciosa, gerando suspense e deixando a imaginação do observador chegar às suas próprias conclusões. Com isso, procurei incitar considerações acerca de conceitos como violência, corpo, autonomia e o poder de decisão da mulher em sua jornada para conquista e manutenção da independência.

Em relação à tipografia, foi usada a família tipográfica *Georgia*. Classificada como fonte tipográfica de serifa transitória, ela foi projetada em 1993 pelo designer Matthew Carter. A partir de 1996, *Georgia* passou a fazer parte da Microsoft e foi lançada dentro da coleção de fontes essenciais para *Web*. Sua serifa possui partes mais finas, que induzem a sensação de leveza e elegância ao texto. Considerada uma das fontes com serifa mais populares do mundo, ao lado da *Times New Roman*, *Georgia* foi escolhida pelo seu visual mais leve, clássico e familiar, o que auxiliou na discrição e estabilidade visual da imagem. Deste modo, não disputa a atenção do observador com os demais elementos da cena.



Figura 68. *Planeta Terror*. RODRIGUEZ, R. 2007.

A força da mulher sapatona | 2017

Figura 69

EXISTE

A FORÇA
DA MULHER
SAPATONA
O AFETO E
REVOLUCIONÁRIO



O último trabalho que trouxe para essa série lida com a escrita como forma de expressão urbana. Derivado de um ensaio narrativo maior, fotografado a convite da artista Capra Maia para fazer parte da sua obra *Cariátides*, de 2017, essa fotografia apropriase de uma frase que, durante um breve período, apareceu em alguns lugares estratégicos da cidade de Brasília. A autoria é desconhecida. Nos limites entre o *lettering* e a pichação, aqui aproveitamos as letras para enfatizar o papel da mulher lésbica e a força que precisa exercer para manter seu espaço garantido em sociedade. A fotografia busca ressaltar o conflito força x fragilidade, onde as letras, embora falem de afeto, são maiores que a personagem, frágil e vulnerável em sua nudez.

A vulnerabilidade e a coragem andam juntas no corpo feminino, na sua aceitação e na postura pública que assume, como uma consequência da estrutura social vigente. Inspirado nas reflexões construídas por mulheres artistas, construímos uma nudez crítica e consciente, criada não para agradar, mas para dar voz ao corpo.

A intenção desse capítulo foi apresentar a relação entre tipos, fotografia e arte contemporânea em minha produção autoral, apontando para artistas que utilizaram tais linguagens em seus trabalhos e são referências marcantes para minha pesquisa poética. Essa parte do meu trabalho é dedicada à incorporar a letra como elemento de expansão narrativa, interferindo diretamente na criação da ficção fotográfica.

Todas as imagens apresentadas integram o conjunto intitulado *Não fale bobagens*, que ainda não está concluído, tendo outras obras em andamento. Como aporte teórico e referencial estou utilizando elementos da cultura pop, da publicidade, do cinema e da música, provocando a reconstrução da fotografia através da manipulação de significados. É uma série que busca deliberadamente ressaltar o protagonismo feminino de personagens fictícias, trazendo questões de ordem como a posição do corpo da mulher e da ressignificação de palavras e gírias na sociedade com base na atuação política e reconhecimento de sua autonomia.





CAPÍTULO 5

NENHUM MOMENTO É TRIVIAL

CONSIDERAÇÕES SOBRE CAMINHADA,
FOTO INSTALAÇÃO E NARRATIVA
NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Figura 70

Como parte de meus estudos sobre a construção de narrativas ficcionais, *Nenhum momento é trivial* é uma série de fotografias iniciada (oficialmente) em 2017 e trata-se da reorganização de registros coletados durante diversas caminhadas urbanas, em diferentes cidades, horários e épocas do ano. São recortes do olhar sobre as áreas percorridas, trajetos explorados de forma criativa a fim de extrair alguma poética oculta entre ruas, construções, entulhos, pichações, sujeira, abandono e toda a sorte de objetos e restos encontrados ao a caso.

O principal interesse dessa construção poética é destacar cenas e objetos urbanos frequentemente ignorados pelo olhar humano, mas que ali insistem em permanecer seja pela inércia, descaso de autoridades responsáveis para administrar o local, falta de limpeza urbana, acumulação, protesto, características psicológicas de seus proprietários, etc. A intenção é articular a fotografia desses largados com sentimentos e emoções humanas, contando histórias através de uma narrativa provocativa que pode misturar locais e equipamentos. O objetivo principal é manter a coerência no momento de

organizar uma narrativa. Para tanto, dezenas de fotografias capturadas e posteriormente analisadas e tratadas a fim de garantir a harmonia do conjunto construído.

Esse é um dos meus trabalhos nos quais utilizo equipamentos variados – digitais e analógicos – de acordo com a proposta planejada ou a provocação que tenha em mente no momento em que saio para uma caminhada. Alguns trabalhos já apareceram em contextos diferentes com nomes específicos para o conjunto. No entanto, todas as obras que apresento aqui encaixam na concepção poética que criei para a ideia de que nenhum momento é trivial.

A concepção do título desse conjunto de obras é uma referência à canção *Passado Futuro* (Xóõ, 2017) que trata da trajetória humana, seus principais líderes e grandes personalidades que influenciaram o desenvolvimento social e tecnológico do passado até os dias atuais, citados em ordem cronológica, como se estivéssemos lendo um livro de história. Para tanto, o vocalista do grupo utiliza a técnica conhecida como *spoken word*: uma prática que transita entre arte poética, performance, poesia e

música, na qual poemas ou histórias são mais faladas do que propriamente cantadas, geralmente sobre fundo musical ricamente planejado. Como exemplo, podemos citar trabalhos de John Most, Joseph Beuys; gêneros musicais como o rap e o hip hop; Gil Scott-Heron, entre outros artistas que passearam pelo jazz; alguns músicos que transitaram pelo estilo como Jim Morrison (*The Doors*), Frank Zappa, Capitain Beefheart e escritores (destaque para a geração beat) como William S. Burroughs, Allan Ginsberg, entre outros.

Passado-futuro é uma canção que, embora fale de nomes e momento grandiosos da história mundial, tem o objetivo final de chamar atenção para os momentos protagonizados pelo indivíduo comum, desconhecido, mas que é uma criatura atuante perante sua existência e das pessoas a sua volta. É a valorização do poder de influência de todo ser humano sobre o contexto em que habita, para que as ações possam ser conscientes e não alienadas. E é por essa referência que, em meu trabalho, apresento imagens de caos urbano, sujeira, depredação, construções avariadas, concreto e tecnologia mesclados com vegetação, terra e céu.

A seguir, a letra de *Passado-Futuro*¹, com o verso que dá título ao meu conjunto de obras:

A humanidade nasceu da morte
Todos nasceremos também
Quando a primeira criatura que dormiu
macaco ou Adão
Ou Eva se levantou humano
Já existiam e tinham ido embora
inúmeras espécies
Com sua forma e seu doce peso de ser
As árvores eram altas e os animais
gigantescos
Ácidos e nobres
Em algum lugar, em algum tempo
Os neandertais criaram a primeira
religião
Em seus rituais enterrando seus mortos
No passado o céu parecia muito
distante, algo intocável
Até para os mais corajosos homens das
cavernas
Na região onde estão França e Bélgica
Eles começaram a esfolar os seus mortos
Com facas feitas de pedra

Algum tempo depois nascia o primeiro
homem leão
No lugar que conhecemos como
Alemanha
Do sul da África até o norte da Sibéria
Eles adoravam suas gordas e férteis
Vênus
Esculpindo suas deusas
Milhares de anos depois nós erguemos o
Stonehenge
E nasciam os primeiros judeus e árabes
de mãos dadas
Uma família é formada na América
Enquanto isso os egípcios criam
As maiores obras de arte que o mundo
já viu
Aztecas e Maias também
Os cabelos da puberdade da
humanidade
Começavam a crescer
Os Upanishads são criados e
adolescentes
Nós começamos a nos rebelar
Moisés nasce, Tao nasce
Um homem que vive longe das facas
E do assassinato dorme feliz
Buda nasce, Sócrates é preso e morto
Devemos um galo a Asclépio

¹ Xóõ. Passado-futuro. Disponível em: <https://projetoxoo.bandcamp.com/releases>, 2016. Acesso em 10 de set. 2019

Não esqueça de pagar essa dívida,
meu amigo

Jesus nasce, Nero põe Roma em chamas

Maomé nasce

E todos morrem, todos morreram, todos
nasceram

E do nascimento

E do eterno esquecimento eles se
ergueram

Como todos se erguem, um por um,
após todos eles

Um bebê nasce todo dia

Dizem que poucos homens podem ser
livres e vencer

Mas a história dos vencedores continua

A história dos vencedores ainda
continua

Os orientais louvavam a água, os
americanos, o sol

Os africanos, a terra, a Europa o ouro

A idade média chega e com ela milhões
de guerras

Primeira, segunda, terceira, quarta,
quinta, sexta

Sétima, oitava e nona cruzada

A reforma protestante, o renascimento
científico

Os europeus chegam na América

A caça das bruxas, Joana D'Arc é
queimada

Os espíritos africanos começam a andar
por todo o mundo

E a Mongólia mata e pilha o planeta

Tudo resulta, de alguma forma, na
ascensão do capitalismo

Em algum lugar

Um adulto perdia os seus pés graças a
sua crença

Mas o céu parecia mais próximo do que
nunca para ele

A idade chega, agora os anos passam
mais rápido

E mais rápido

Revolução industrial, revolução
burguesa, Napoleão

A urbanização, os Estados Unidos

A bolsa de valores, o grande império
inglês, a Revolução Russa

A grande depressão, Hitler, Freud,
Einstein

A segunda guerra mundial, Gandhi, Bill
Gates, Steve Jobs

E finalmente a mais louvada internet

Com um império que faz a Rainha Vitória
suar frio na nuca

O céu está perto demais das nossas
cabeças
A nos afogar e a nos afligir
Você vê?
Nesse momento estou aqui
O século XXI é um recém nascido que já
nasceu envelhecido
A humanidade já está cansada e idosa
Quantas espécies já nasceram e
morreram
Com suas próprias crenças, religiões
E pequenos jogos políticos
O que dirão desse momento no futuro?
Cabe a nós fazer
Nenhum momento é trivial
Desde a nossa morte até o nosso
nascimento
Nasceremos também
Passado futuro

Em todos os trabalhos dessa série, momentos e lugares foram recombinaados de modo a compor uma narrativa modular e expansível apta a ser reorganizada de acordo com o espaço de montagem, incluindo paredes, chão, cantos ou outras superfícies, podendo incorporar objetos ao longo da sua expansão. Um diagrama modular possui divisões

horizontais e verticais consistentes que governam o posicionamento e o enquadramento de textos e imagens. Pode ser simples ou complexo, rigidamente definido ou livremente interpretado (LUPTON, 2006, p.151).

Utilizando a ideia da parede como página em branco, os trabalhos dialogam com espaços vazios e aproveitam os diferentes planos (horizontal e vertical), buscando criar uma ambientação que fortaleça a narrativa da instalação. Cada bloco narrativo prioriza um elemento específico e segue uma orientação cromática e textual.

É também uma cartografia de caminhadas, com trabalhos em constante ramificação, podendo expandir-se até onde for conveniente para a montagem das instalações. Aqui a cartografia apresenta-se também como método de pesquisa em arte, posto o desenvolvimento contínuo do trabalho enquanto reunião de fotografias decorrentes de caminhadas. Para chegar nessa amálgama entre cartografia e meu conjunto de trabalhos, penso sobre a ideia de rizoma, proposta por Deleuze e Guattari em *Mil platôs* (1995, p. 31), que é feito de linhas de

segmentaridade, de estratificação, com dimensões variáveis, e linhas de fuga ou de desterritorialização, cuja multiplicidade se metamorfoseia, mudando de natureza.

Em outra obra, Guattari, dessa vez em parceria com Rolnik, conceitua rizoma como:

(...) diagrama arborescente que procede por hierarquias sucessivas, a partir de um ponto central no qual remete cada elemento local. Os sistemas de rizoma podem derivar infinitamente, estabelecer conexões transversais sem que possa cercá-los ou centrá-los. (1986, p. 387)

Para trabalhar a narrativa visual, utilizamos como referência a narrativa excessivamente detalhada dos caminhos percorridos pelos personagens de Georges Perec no livro *As Coisas: uma história dos anos 60* (Companhia das letras, 2012). Escrito entre 1961 e 1964, é a obra de estreia de Perec. Apresenta um estilo inovador e uma obsessão por descrever objetos e detalhes da vida e percepção de mundo do jovem casal Jérôme e Sylvie.

Como pano de fundo para a vida cotidiana do casal, Perec constrói uma reflexão sobre a necessidade de consumo da sociedade e a interferência da publicidade na construção de significados sociais. Seu estilo, fluido e dinâmico, aponta para um novo estilo realista de escrita, ainda influenciado por movimentos como o dadá e o surrealismo, dedicados a estudar o blablabla, o alcoolismo, a escrita automática, o erro, a exceção e a descobrir formas de subverter as regras literárias vigentes, em longas e frequentes reuniões e caminhadas.

O autor é destacado pelos seus engenhosos jogos de palavras, exercícios de escrita e categorização. Em relação à obra *As coisas*, Perec afirma não se tratar de um romance, mas de um “inventário de tudo o que pode ser dito a propósito da fascinação que exercem sobre nós os objetos” (2012, orelha do livro).

Além disso, embora tenha o casal Jérôme e Sylvie como protagonistas, o texto enfatiza mais a presença dos objetos e sua relevância na construção das relações sociais do grupo no qual estão inseridos, deste modo, expandindo as possibilidades do romance que, embora se passe na década de 1960, pode ser facilmente encaixado nos valores da sociedade atual.

Figura 71

Olhando daqui, vejo outra coisa | 2017

No ano seguinte, voltei a Recife e cobri outro trecho da cidade, dessa vez com uma analógica. A caminhada partiu do Pátio de São Pedro até o Mercado de São José, passando por ruas estreitas, cheias de comércio com as pessoas me avisando a cada 20 metros: “Moça, cuidado pra não ser assaltada”.

O objeto dessas narrativas é contar como atualmente enxergo a cidade de Recife e o que agora, através do olhar da câmera fotográfica, me chama a atenção e me comove, seja afetivamente, seja estruturalmente. O primeiro trabalho concluiu com uma imagem capturada em Brasília, de veras *nonsense*, e que traz um aspecto social urbano completamente diferente. De um lado, temos um bairro marcado pela influência europeia (portugueses, holandeses, judeus e franceses, principalmente) através de uma arquitetura eclética e neoclássica. Entre 1909 e 1920, a região passou por diversas reformas e, atualmente, funciona como polo cultural onde elite cultural, comerciantes, artistas e população marginalizada misturam-se aos prédios restaurados e abandonados. Em paradoxo, Brasília é uma cidade

totalmente planejada e segregada socialmente, onde, eventualmente, é possível encontrar sofás, armários, camas, cadeiras e fogão deixados na rua para serem pegos ainda em bom estado de funcionamento. Conheço alguns casos, inclusive.

Portanto, é uma narrativa paradoxal, com questões arquitetônicas e sociais completamente diferentes e, como não poderia deixar de ser, a vivência em uma delas afeta o olhar e o entendimento sobre a outra.

O texto, de minha autoria¹, diz: “As cidades mostram cicatrizes de sua idade, de sua conservação e da observação social da população. Tudo o que vemos nessas fotografias digitais estava na rua. Eu estava na rua tentando olhar para dentro dos lugares e das outras pessoas porque, olhando de fora, vemos tudo diferente”.

¹ Texto completo disponível em: <https://artcontexto.com.br/portfolio/havane-melo>. Acesso em 10 de set. 2019.



As partes que ainda cabem em mim | 2018

A segunda narrativa é um políptico de imagens tortas, fora do campo de perspectiva tradicional, incorporando o ruído, as defasagens do aparelho, a sujeira dos muros, o abandono de algumas arquiteturas clássicas. Sempre com o olhar voltado para cima, procuro pelo que não está obvio ou em conformidade com a linha do horizonte, o que ainda cabe em mim. Procuo sentido num trajeto que há muitos anos abandonei. Retorno a ele não apenas por questões afetivas, mas por ainda conhecê-lo e saber do seu rico valor histórico e documental.

Ainda no contexto das publicações, também apoiamos o conceito dessa coleção na história em quadrinhos *Autocracia*, de Woodrow Phoenix (Veneta, 2014), tida como vanguarda tanto pelo estilo como pelo conteúdo. A palavra é formada por dois radicais gregos: *autos* (por si próprio) e *kratos* (poder). Nesse sentido, significa “poder por si próprio”, “poder sobre si”. Porém, no contexto político, pode adquirir significados mais amplos, como “autonomia sobre as próprias decisões ou consumo”.

Sem personagens ou diálogos, a obra é um ensaio crítico quebrado por requadros e,

conscientemente, organizado sobre desenhos de estradas e símbolos de trânsito sem, no entanto, jamais retratar carros. Com dados reais sobre acidentes de trânsito e criticando a forma como a sociedade tem orientado seu desenvolvimento sobre a utilização de veículos como meio de transporte, raramente privilegiando o pedestre ou o transporte coletivo, Phoenix criou uma HQ manifesto, na qual busca alertar sobre a relativização da impunidade em acidentes de trânsito e levantar outras reflexões que englobam questões acerca do estilo de vida que escolhemos.

Figura 72



Figura 73-75

Ela corre, corre, corre | 2019





Apoiando-me na ideia da estrada como elemento narrativo, trago mais um elemento da minha história pessoal para construir um tríptico que evolui da estrada vazia para o carro que sofreu combustão e foi abandonado. Vejo esse trabalho com uma protagonista invisível que busca cada vez mais se afastar de suas origens, de forma drástica, até os limites da agressão pessoal, no trabalho representada pela fotografia dos destroços internos do automóvel abandonado. Recordo a canção¹:

She had to run, run, run, run, run
Take a drag or two
Run, run, run, run, run
Gypsy Death and you
Tell you whatcha do

¹ Velvet Underground. Run, Run, Run. Álbum Velvet Underground & Nico, 1967. 4:22.

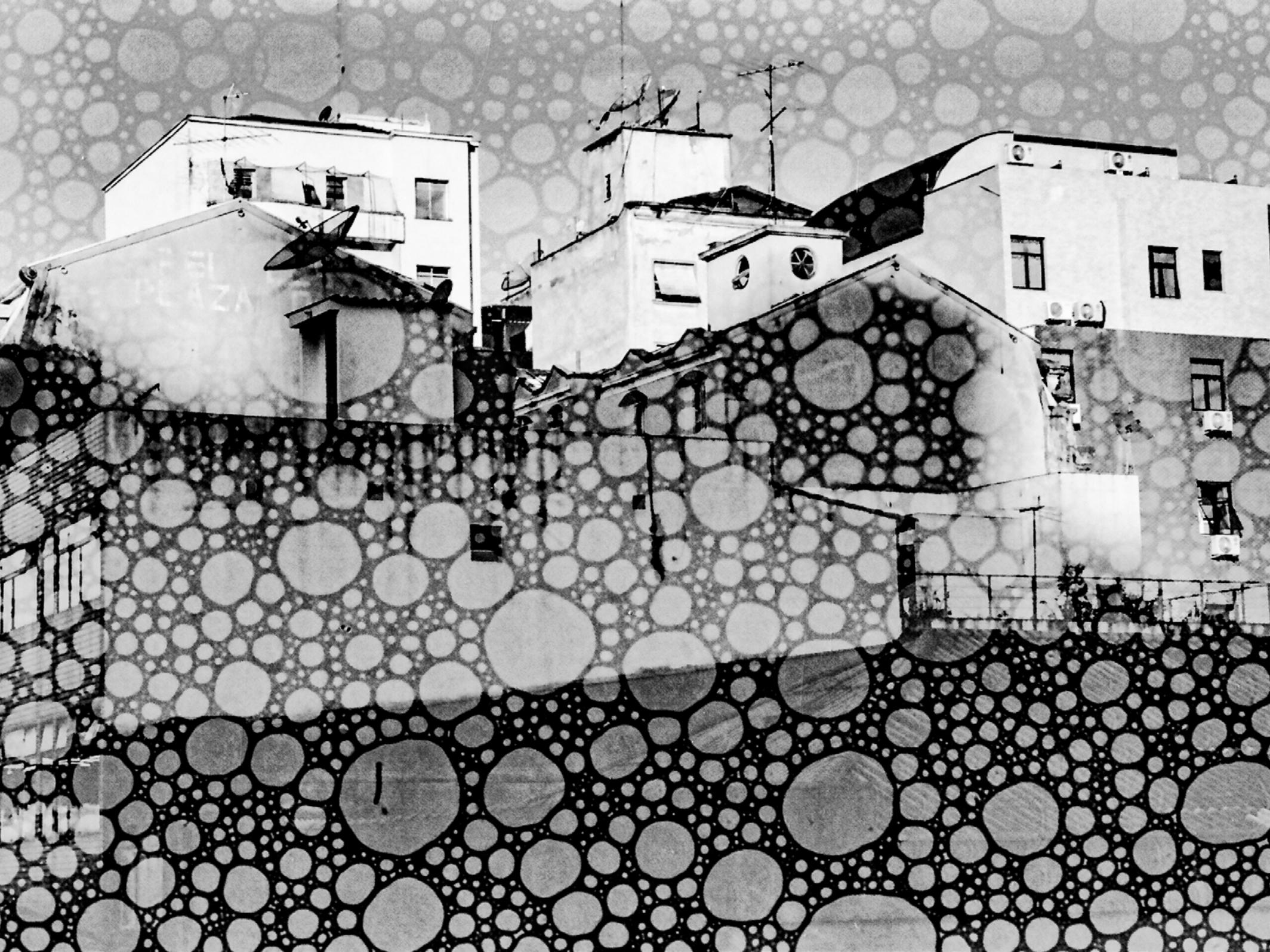
A estrada retratada nas imagens leva até a casa dos meus pais, no interior de Pernambuco, zona rural, onde morei até os 15 anos de idade, fazendo diariamente esse trajeto para irmos à cidade. É um lugar pelo qual tenho muito respeito, porém, mantenho a corrida a fim de permanecer distante. Embora tenha surgido ao acaso e me fascinado mais pela oportunidade do que pela analogia com a minha vida pessoal, essa sequência demonstrou-se um pertinente retrato da minha história com aquele local e por esse motivo, trago-a para junto destes trabalhos que contam um pouco sobre quem sou através de fotografias dos caminhos que percorri.

Para alguns artistas, como Hamish Fulton, o ato de caminhar faz parte do processo criativo e da construção do trabalho, complementando, assim, sua poética. A reflexão sobre a linha do horizonte também é uma constante em seus trabalhos, assim como a montagem de livros e composições gráficas derivados de suas experiências com caminhadas. Além de capturar fotografias em seus deslocamentos, também faz parte da obra de Fulton a composição expográfica dessas imagens e a

criação de trabalhos gráficos que valorizam o texto tipográfico, apresentando palavras, frases e números relacionados às suas experiências caminhantes. Em seu trabalho gráfico, percebemos a valorização de tons de azul, cinza e brancos. Tanto em seu site como em suas obras, a tipografia (a maioria utilizando um tipo retilíneo, regular, pesado e sem serifa) exerce um relevante papel visual, trazendo organização e estabilidade para seu estilo.

Figura 76-77

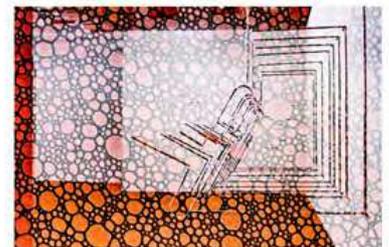
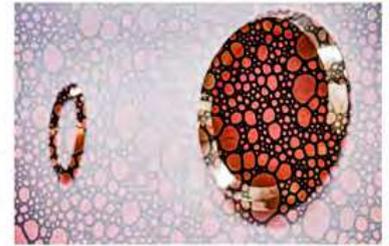
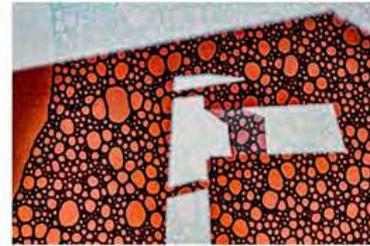
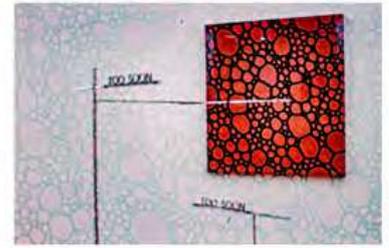
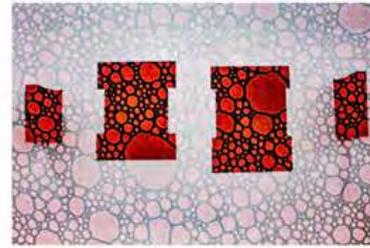
Lanchonete Garota | 2019
&
Pavilhão Vermelho | 2019



**LANCHONETE
GAROTA**



Figura 78



Ainda sobre filmes experimentais, organizei a sequência *Lanchonete Garota*, na qual registro um trajeto de prédios, saindo hotel no qual estava hospedada e indo até a Lanchonete Garota, sobrepostos por marcar circulares proporcionadas pela película *Revlog Texture 200 Color Negative Film* (35mm Roll Film, 36 Exposures). Embora as marcas aconteçam de forma aleatória, há uma tendência maior em áreas escuras em detrimento de áreas claras. A película, originalmente colorida, procura sempre atingir tons de laranja, azul e verde. Acima, apresento o díptico em sua versão preto e branco.

A seguir, outra sequência com o mesmo filme. Dessa vez, o trajeto percorrido foi o da 33ª Bienal de São Paulo – Afinidades afetivas. A premissa da edição 33 da Bienal de São Paulo estava justificada no romance *Afinidades eletivas*, de 1809, de Goethe e na tese *Da natureza afetiva da forma na obra de arte*, do crítico de arte e ativista político Mário Pedrosa, lançada em 1949. De acordo com Gabriel Pérez-Barreiro¹, curador geral dessa edição, Pedrosa acreditava que a arte

¹ Disponível em <http://33.bienal.org.br/pt/sobre-a-exposicao>. Acesso em 07 set. 2020

devia ser julgada de acordo com sua capacidade de criar uma relação produtiva entre a intenção do artista e a sensibilidade do espectador, deste modo defendia o potencial revolucionário da arte dentro da estrutura de emancipação individual, resistindo à proposta de uma arte “política” no âmbito de seus conteúdos narrativos.

Com essa ideia em mente, formou-se *Pavilhão Vermelho*: múltiplo composto por uma narrativa espacial, apropriando-se das obras de artes de outros artistas e da estrutura arquitetônica do Pavilhão Ciccillo Matarazzo, no Parque Ibirapuera.

A ideia da composição narrativa remete a outro quadrinho, *Building Stories*, de Chris Ware, no qual catorze formatos de impressos - livros encadernados em tecido, jornais, folhetos e *flip books* – vêm numa caixa grande, cabendo ao leitor organizar sua ordem de leitura e, conseqüentemente, o sentido de algumas passagens pois a ordem na qual a informação é recebida interfere na compreensão final. As imagens capturadas com o filme *Revlog Texture* foram produzidas sem um roteiro prévio, porém mediante algumas escolhas programadas: a viagem,

a cidade, o tempo, o equipamento e a captura da espacialidade de acordo com os trajetos que planejei executar. Posteriormente, com a revelação e edição das imagens produzidas com o filme, é que as histórias foram se construindo. Conforme Arlindo Machado (2015, p.90), toda fotografia parte de uma forma retangular que recorta o visível, considerando o referente que a motiva. Deste modo, o autor explica que toda síncope do quadro é uma operação ideológica orientada, pressupondo a intencionalidade de quem enuncia e a disponibilidade do enunciado.

No meu trabalho, mantive as imagens de maior peso visual na parte inferior, servindo de base para as imagens mais leves. O vermelho é o peso que segura a base da composição imagética que, gradativamente, vai sendo tomada pelo branco e pela transparência da textura. A aleatoriedade da textura foi um dos fatores que mantiveram esse trabalho fluido e, até certo ponto, imprevisível. As formas circulares surgem independente da vontade do fotógrafo e o máximo que se pode ser controlado é a questão do claro e escuro.

No que toca a perspectiva e a profundidade de campo, a textura do filme surge desconsiderando a disposição dos planos na cena real, o que torna o processo de captura da imagem um tanto quanto imprevisível. Ao fotografar com esse recurso, as pessoas e os lugares se perdem, tomando as fotografias novos significados.

Com o tempo, a foto é o único vestígio que resta de uma realidade passada, gerando um novo significado dissociado do conteúdo original. Esse estilo de fotografar não concebe a foto como forma de destacar a beleza, o cotidiano nem tampouco como ferramenta de documentação. Em vez disso, exploram-se significados sociais, códigos estéticos, qualidades estruturais e outras histórias produzidas por esse meio de expressão. Assim, a obra fotográfica é desenvolvida através do conhecimento adquirido ao explorar o meio (FOX. 2013, p.06).

O final das expectativas de tempestade | 2019

Figura 79-87



















Conforme tenho demonstrado, alguns de meus trabalhos, embora imagéticos, utilizam frequentemente obras literárias como referência. E, embora *Nadja* seja ricamente ilustrado com diversas fotografias que identificam os ambientes, desenhos e pessoas citadas ao longo do texto, não foi essa nossa principal inspiração. Como disse Breton:

Não sou dos que cultuam Flaubert e, no entanto, se me garantem que segundo sua própria afirmativa quis, com *Salambô*, apenas 'dar a impressão do amarelo' e, com *Madame Bovary*, apenas 'fazer algo da cor do mofo desses cantos onde se criam tatuzinhos' (grifos no original), pouco se importando com o resto, tais preocupações acima de tudo extraliterárias me predispõem a seu favor. (1999, p.14)

Assim sendo, concordamos com Breton e, de sua obra literária, extraímos referências extraliterárias, especialmente às relativas ao modo de pensar surrealista, mantendo a fluência de ideias livres e inspiradas por experiências externas dos autores utilizados como referência.

Trazendo conceitos da arte contemporânea, da película analógica experimental, do design gráfico, da fotografia e da caminhada, através da premissa de que nenhum momento é trivial, buscamos apresentar um conjunto de trabalhos concebidos por múltiplas linguagens, nas quais a trajetória compõe a narrativa.

Não tenho compromisso com a realidade e com a sua representação fidedigna. Deixo para o observador uma parte considerável do processo pois o caminho entre o referente e a representação desaparece a partir do momento em que o fotógrafo sai de cena e larga sua obra no mundo. Por mais que a visão de mundo do fotógrafo seja a âncora do processo criativo, é o repertório cultural do observador que prevalece durante as várias leituras que o conjunto imagético sofre. Por isso, algumas imagens são tão mais facilmente digeríveis: o objeto ou a cena familiar são fáceis de serem compreendidos e não exigem muitas referências do leitor. Esse tipo de trabalho costuma ter melhor aceitação, pois sua compreensão é mais simples e não exige tantas referências.

Considerando o que foi mencionado até agora, apresento sugestões imagéticas, registros de lugares por onde passei, e deixo que, a partir desses vestígios intencionalmente reorganizados, o próprio espectador complete a narrativa, preencha as lacunas e explore o espaço narrativo vazio. Assim, proponho criar uma grande obra aberta – que abraça várias outras –, com diversas possibilidades de leitura e passível de ser expandida à medida que novas histórias venham a ser incorporadas. A produção textual que acompanha esses trabalhos, por sua vez, procura complementar o processo criativo e esclarecer o método utilizado para a composição, rica em referências, abrindo portas para o observador também percorrer novos caminhos.

Figura 88



CAPÍTULO 6

A IMPUREZA DO DISCURSO VIDEOGRÁFICO: Interferências entre fotografia e vídeo

Todos os vídeos deste capítulo estão disponíveis em:
<https://www.havanemelo.com/videoarte-1>



Com esse capítulo, expando a pesquisa em torno de narrativas fotográficas para a produção de videoarte. A jornada sobre a qual esse capítulo é construído baseia-se, principalmente, em experiências práticas na busca de uma linguagem videográfica a partir da reconfiguração da imagem ficcional produzida. Sendo assim, cada vídeo é seguido pelo conceito, o processo criativo que o originou e o aporte teórico sob o qual é fundamentado.

Arquitetura da obsessão é o vídeo que abre os trabalhos desse capítulo. É composto por formas geométricas de uma construção civil que remetem ao concretismo. Sem personagens ou história, busca a reconstrução de sentidos através da resignificação do objetivo e do seu local de origem.

Um dia ruim trabalha a conexão textual através da tipografia. Discute-se temperamento e imperfeições através da disposição de palavras na imagem gerando ficção a partir da dissociação da fotografia do ambiente real fotografado.

Ínfimos deslocamentos é um vídeo composto por sobreposições fotográficas que representam a impossibilidade de se locomover tranquilamente de

um destino a outro durante o período de isolamento social em 2020.

O abismo da zero-dimensionalidade traz uma sequência de manipulações digitais em uma sequência de fotografias de placas de aço que formam uma cerca. Destaca-se nessa obra a maleabilidade, característica intrínseca à imagem técnica, que permite vasta possibilidade de manipulação e criação de novos significados.

O espetáculo do céu inteligível, por sua vez, evoca o sentimento de eternidade através do registro e da manipulação da passagem do tempo. A ausência de marcações de início, meio e fim deixam a narrativa subjetiva, passível de ser interpretada pelo espectador como liberdade infinita ou insegurança. As experiências individuais deixam suas marcas na forma de interpretação.

Por fim, *Antes que você perceba é*, como visto em capítulos anteriores, um trabalho que envolve um percurso, uma trajetória, praticada à deriva. O personagem ausente, cujo olhar é representado pela técnica da câmera na mão, vaga com o olhar perdido, voltado para as árvores em busca de algo não

revelado ou imerso em seus próprios pensamentos. É uma narrativa reflexiva que busca evocar sensações e não revelar ações a quem assiste o vídeo.

A ausência da ação em detrimento da busca reflexiva é uma constante em todos os vídeos desse capítulo. A manipulação da fotografia visando uma construção ficcional também. A realidade não é vista em sua integridade. É manipulada digitalmente através de recursos de pós-produção. Sobre esse recurso de utilização da forma como enredo, o teórico francês Nicolas Bourriaud explica (2009, p. 49):

Os artistas da pós-produção inventam novos usos para as obras, incluindo as formas sonoras e visuais do passado em suas próprias construções. Mas eles também trabalham num novo recorte das narrativas históricas e ideológicas, inserindo seus elementos em enredos alternativos.

O autor explica, ainda, que os artistas da pós-produção não se utilizam necessariamente da página em branco como fazem outros, como, por exemplo, pintores, escultores e desenhistas. O criador da pós-produção preocupa-se em retirar o objeto do seu lugar original ao criar um novo enredo para ele. Esse processo contribui para a geração de uma nova camada de ficção em meu trabalho. Para tanto, utilizei recursos digitais na manipulação do real a fim de criar novos sentidos para aquilo que já existia e agreguei elementos trazidos de outros contextos para ampliação do significado das cenas trabalhadas.

Com a popularização do meio audiovisual - em seu contexto atualizado - dentro das linguagens artísticas, é necessária não apenas a pós-produção, mas também a análise dos formatos possíveis de apresentação desse processo. Esse tipo de pesquisa é relevante pois está em sintonia com os atuais interesses da produção artística, cada vez mais digital e, recentemente, tendendo ao virtual em decorrência do contexto pandêmico que está sendo vivenciado. A produção atual de estudos nessa área colabora para a proliferação do conhecimento

específico, contribuindo para que cada vez mais artistas evoluam da produção audiovisual amadora para resultados gradativamente mais refinados. Além do mais, a produção recente de pesquisa na área renova a bibliografia acerca do assunto e suas técnicas de desenvolvimento.

Esse capítulo utiliza conceituações de diversos autores, no entanto, no que toca aos estudos visuais, priorizei a ideia de impureza do discurso videográfico, apresentada por Arlindo Machado, e do desenvolvimento de um efeito cinematográfico dentro da arte contemporânea, conforme apresentado por Philippe Dubois. Ainda, trabalhei com a questão da fotografia híbrida, abordada por Danny Bittencourt, ampliando as possibilidades acerca das experimentações impressas apontadas pela autora para a esfera digital. Em relação aos recursos narrativos, considerei os ensinamentos tradicionais de Jennifer Van Sijll e Doc Comparato, desenvolvidos para o cinema.

O procedimento adotado para a elaboração do texto foi baseado no desenvolvimento dos trabalhos autorais. Cada capítulo discorre sobre

as questões teóricas e práticas que orientaram a construção das obras, enfatizando os referenciais artísticos que guiaram a produção. Com esse formato, priorizando a análise da experiência prática, espero contribuir para o desenvolvimento técnico de outros artistas através da análise de recursos e ferramentas envolvidos.

Assim, almejo preencher a lacuna dos estudos práticos acerca do vídeo no universo da arte contemporânea. Entender que o vídeo moderno ocupa na arte um lugar diferenciado daquele ocupado na publicidade e no cinema é fundamental para a ampliação do conhecimento específico, posto que artistas possuem não apenas uma visão diferenciada em relação aos demais profissionais que utilizam a linguagem videográfica, mas também ferramentas variadas e, nem sempre, tradicionais do meio. Esse trabalho é distinto também por trazer questões acerca do desenvolvimento poético do artista, auxiliando na compreensão de questões subjetivas que interferem na interpretação do público diante do material produzido, uma vez que o consumo de vídeo dentro de uma galeria possui

circunstâncias peculiares que distinguem das demais possibilidade de consumo visual como o televisivo, o cinematográfico, o publicitário e o musical, entre outros.

Esse capítulo deve ser lido principalmente por artistas que buscam ampliar seu repertório poético, seja através da implementação de recursos, da busca por referências ou da exploração de outros processos criativos híbridos. Nessa coleção de obras visuais apresentada, o leitor deve encontrar novas possibilidades narrativas, expandidas e não tradicionais. Além de questões políticas abordadas de forma sutil.

Em relação à metodologia, optei pelo conceito proposto por Flusser (2008) de que o artista age como um jogador, ressignificando as informações ao longo do seu trajeto. Portanto, escolhi partir de fotografias para a construção de narrativas em vídeo, misturando e ampliando o significado original do material capturado.

O conteúdo apresentado a seguir foi desenvolvido com o auxílio de outros profissionais e artistas que tiveram diferentes parcelas de

participação, seja cedendo uma locação, produzindo uma trilha sonora, acessando um equipamento, entre outros momentos. A captura fotográfica foi realizada utilizando uma câmera digital Canon 6D e o material final editado utilizando os seguintes programas de edição e tratamento de imagens: *Lightroom*, *Photoshop* e *Premiere*. As locações variaram de acordo, principalmente, com o surgimento das oportunidades e em decorrência de reflexões despertadas pelo espaço-tempo no qual me encontrava. As trilhas sonoras foram bastante significativas para a construção narrativa, chegando a ser determinantes em alguns momentos.

Por fim, busco um novo respiro sobre as possibilidades de desenvolvimento da videoarte no âmbito da poética contemporânea, através da mescla entre linguagens e da consolidação de uma poética autoral utilizando o vídeo expandido como suporte.

O lugar da videoarte

Houve um tempo em que fotografar era suficiente. Na sociedade atual, porém, o vídeo tem expandido sua presença não apenas como meio artístico, mas como formato de registro e comunicação cotidianos. Dispositivos e *gadgets* de fotografia e vídeo misturam-se frequentemente em equipamentos tecnológicos de captura. Por outro lado, cada linguagem mantém suas necessidades específicas e cada serviço do setor audiovisual possui suas características que ao mesmo tempo que a configuram como recurso válido estão aptos a serem desconstruídos quando adentram ao circuito das artes.

Gostaria de destacar, portanto, algumas nuances entre diferentes profissionais da imagem, ressaltando suas principais divergências em relação às características específicas da atividade exercida e da expectativa gerada e como essas questões interferem nas produções artísticas das quais participam. A primeira questão que saliento é a do fotógrafo que atua na categoria *still* – termo conhecido no meio artístico como natureza morta – e *ecommerce*. Embora possa haver interseção sob

o ponto de vista da publicidade, o *still* exige uma composição mais sintonizada com a marca que está sendo promovida, parte de um conceito que busca despertar e associar o cliente com o produto. O profissional ou o estúdio tem espaço para construir uma iluminação mais criativa e até incluir sombras, personagens, cores e outros elementos como parte da composição. Assim como ocorre na fotografia de natureza morta. No *ecommerce* o objetivo geral é o mesmo: a venda do produto da marca, porém, o objetivo específico, as condições de trabalho e os valores praticados pelo mercado são completamente diferentes. Aqui, o padrão costuma ser fundo branco, iluminação uniforme e sem sombras, rápida captura de imagens, com a menor margem de erro possível, prazo curto e máxima fidelidade às cores reais durante o tratamento. Todas essas características interferem diretamente no valor final do serviço que fazem com que o trabalho de *ecommerce* seja mais dinâmico e barato do que o de *still* publicitário. Além disso, o objetivo específico é a demonstração do produto de forma verossímil, próxima do que o consumidor vai encontrar quando receber o produto em casa e não

tem a obrigação de apresentar modelos ou sequer busca uma conexão com o público daquela marca. Dentro das artes visuais, muitos recorrem à técnica do *still* para produzir suas fotografias, pois ela permite que o autor trabalhe composição, iluminação, *Gestalt*, princípios de design e demais métodos de produção fotográfica em ambiente controlado.

Outro contraponto pode ser feito entre a profissão de fotógrafo e a de diretor de fotografia. O fotógrafo ocupa-se da captura da imagem e da produção de registros estáticos, o que pode ou não incluir o processo de edição, a depender do local ou do acordo praticado. Em locais como EUA e Europa, por exemplo, é mais comum a separação de funções entre fotógrafos e editores de imagens. Essa última função muitas vezes vem sendo realizada total ou parcialmente por inteligência artificial. No Brasil, essas duas ocupações geralmente estão reunidas em um único profissional. Já o diretor de fotografia, apesar do nome, é um profissional ligado ao cinema e sua função e, em resumo, seu objetivo final, é transpor o roteiro em imagens em acordo com o diretor do filme. Ele é responsável por composições de iluminação,

enquadramentos, paleta de cores, equipe de fotografia e pela tomada de uma série de outras decisões técnicas sobre o filme.

Na área do vídeo, consigo identificar três tipos diferentes de profissionais em crescente atuação na sociedade: *filmmaker*, *videomaker* e *videoartista*. *Filmmaker* é o profissional diretamente ligado ao cinema e a produção de filmes propriamente ditos, como longas, curtas e média-metragens. Costuma atuar em projetos mais complexos que dependem de outros profissionais, como o diretor do filme, assistente de direção, diretor de fotografia, editores, câmeras, iluminadores, atores (se houver) e a lista continua, de acordo com o programa a ser desenvolvido. *Videomaker*, por sua vez, seria o profissional que realiza produções menores, como registro de eventos, vídeos institucionais, educativos, publicitários etc. É um profissional que geralmente está apto para realizar todas as etapas do trabalho sozinho: captura, edição, pós-produção e, às vezes, até a captação de clientes ou a divulgação do material.

Por fim, devido principalmente ao meio no qual estou inserida, identifico um terceiro tipo de

produtor de vídeo: o videoartista. Tenho observado com atenção como esses profissionais buscam sua formação, quais *softwares* e equipamentos escolhem para aprender e investir e, principalmente, quais são seus objetivos finais com as produções. Esse último profissional possui interesses próprios relacionados ao audiovisual que nem sempre são condizentes com as expectativas das demais categorias e estão mais atrelados ao desenvolvimento da sua poética e trabalho autoral. Para o artista, não se trata de dominar a linguagem publicitária ou cinematográfica, embora uma boa ajuda possa ser extraída desses setores. Na arte contemporânea, o conceito costuma prevalecer sobre a técnica ou os equipamentos, pois o estado da arte não se restringe a esses elementos. A busca maior é pela conexão com o público em sentido emocional, conceitual, crítico ou estético, portanto, fora do eixo das outras linguagens. Aquilo que vende na publicidade não necessariamente vende no mundo das artes, seja no sentido metafórico ou monetário. O público também está incluso nesse acordo e ao procurar um vídeo de arte sabe que não irá encontrar o mesmo material que ocupa a

maioria dos vídeos de sites como o *youtube.com*, por exemplo. Deste modo, o artista habita o mundo do vídeo com prioridades distintas daqueles outros profissionais. Essa peculiaridade pesa, inclusive, na escolha de suas redes para hospedagem de material ou reprodução de conteúdo. Visto que o videoartista pode não caber em plataformas mais populares de *streaming*, onde, então, reproduzi-lo sem excluí-lo?

É entre tais questionamentos que estou inserida. Embora tenha estudado com profissionais do audiovisual propriamente dito, enquanto escrevo esse texto atuo com o vídeo enquanto artista. É sobre meu trabalho autoral e a poética que desenvolvo mesclando as duas linguagens – foto e vídeo – que trato aqui. Apresento um recorte da minha produção ao escolher pequenos vídeos nos quais trago questões narrativas e filosóficas trabalhadas imagneticamente em preto e branco enquanto busco conexões entre a fotografia expandida e o cinema de exposição.

Cinema de exposição

A expressão *cinema de exposição* foi cunhada pelo autor Jean-Christophe Royoux nas revistas *Omnibus* (1997) e *Art Press* (2000) para referir-se à hibridização entre cinema e artes visuais. Muitas outras se seguiram como pós-cinema, terceiro cinema etc. Todas dizem respeito a questão da hibridização do vídeo com a arte e à discussão sobre quais ganhos e perdas cada parte reflete com as interferências sofridas.

O que tenho detectado como maior divergência entre os dois segmentos está na expectativa da linguagem gerada: para o audiovisual o objetivo é atingir determinado ponto de qualidade técnica, reproduzir recursos familiares ao grande público e despertar (ou manipular) emoções. Quando analisada a linguagem cinematográfica propriamente dita, detecta-se a existência de mais de 100 convenções divididas em 17 categorias (SIJLL, 2019): espaço e direção da tela, enquadramento e composição da cena, edição para técnicas de montagem, tempo, efeitos sonoros, música, transições de cena, lentes de câmera, posicionamentos de câmera, movimentos de câmera, iluminação, cor,

objetos de cena, figurino, locações e ambientação natural.

No ambiente artístico, estas mesmas configurações não são imprescindíveis para o andamento do trabalho ou sua geração de significado, seja em poéticas, multimeios ou arte-tecnologia. Porque um dos objetivos da arte é quebrar a expectativa comum em prol da criação de algo sensível à percepção humana e restabelecer significados. Assim, não é um caso de ganho ou perda das linguagens, mas de mesclar os meios para atingir novos fins.

A despeito da questão do dispositivo e do espectador no cinema de exposição, Philippe Dubois (2009, p.182-185) enumera um conjunto de características que configuram a experiência do usuário e geram consequências sobre a forma de como ocorre a produção e o consumo da informação em ambiente de galeria ou exposições de arte. A primeira característica é que, em uma exposição, o espectador age como um *flâneur*, em contraposição ao que ocorre a uma sala de cinema, por exemplo, onde os ingressos são adquiridos para permanecer

sentado durante toda a sessão. Outra questão seria a reprodução em *looping* junto com a possibilidade de abandono e retomada das imagens a qualquer momento. A relação com o áudio também muda drasticamente nos dois ambientes, posto que em uma exposição pode haver vários trabalhos simultâneos e os áudios devem ser preservados isolados.

Mais um tópico discorre sobre as diferenças da captação. No meio das artes, é comum a existência de artistas inteiramente voltados para a ambientação sonora enquanto outros são inteiramente direcionados para a criação visual através de técnicas manuais, por exemplo, mas realizam a captação digital de seus trabalhos. Esses detalhes acabam gerando materiais com diferentes captações de som ao passo que no cinema a qualidade sonora agradável costuma ser pré-requisito para a manutenção da atenção do espectador, especialmente em produções maiores.

Por último, Dubois (2009, p. 184-185) levanta a questão da quebra da expectativa narrativa e da captura do visitante, sob o ponto de vista museológico, pelo desdobramento narrativo de imagens:

No museu, por sua vez, o que acontece quando apagamos a luz e levamos o visitante a avançar às cegas numa sala escura? Como deixar circular o som, que não se pode localizar? O que implica, sensorialmente, o fato de exibir uma imagem projetada e luminosa, tão imaterial quanto efêmera, de grandes dimensões e em movimento, exatamente oposta às imagens-objeto (foto, pintura) que podiam assegurar a percepção clássica do museu? O que se passou com a narrativa? Como administrar, em termos museológicos, a eventual "captura" do visitante pelo desdobramento narrativo de imagens que narram histórias? E assim por diante. Vemos que há aí um conjunto de modificações e interrogações que tornam particularmente instáveis as categorias até então tidas como perenes. É, enfim, a própria ideia de "cinema" ou de "arte" (no sentido de obra de arte) que se encontra bastante relativizada. E as interrogações se mostram tanto institucionais quanto estéticas.

A quebra da narrativa tradicional é algo corriqueiro dentro da cena artística e exemplos poderão ser vistos de forma mais detalhada nos casos apresentados ao longo desse capítulo. Tida como a arte de representar emoções vivenciadas por atores por meio de personagens (COMPARATO, 2009, p. 13), a dramaturgia pode ser dispensável à vídeoarte que sequer necessita de personas para existir, podendo perfeitamente estar restrita a recursos de movimentação tecnológica ou linguagem de programação, por exemplo.

Em torno de todos esses pontos levantados – a sala de exposições e o visitante *flâneur*, a exibição em *looping*, a captura e a reprodução do som, a narrativa dentro do museu e a quebra da dramaturgia – ainda resta ao artista descobrir como capturar o visitante em frente ao vídeo, considerando a disposição museológica. Esse ponto é por demais interessante pois está atrelado aos recursos tecnológicos incorporados à obra. Por exemplo, experimente deixar uma obra tecnológica interativa sem orientação e observe quantos espectadores vão passar despercebidos pelo objetivo principal do trabalho simplesmente porque

não foram informados da possibilidade de interação ou porque a tecnologia utilizada não é um recurso incorporado ao cotidiano de todos. Do meu ponto de vista, essa questão não é um problema, mas uma necessidade da obra que requer maior atenção do seu criador durante sua existência pública. Por outro lado, é perfeitamente plausível o conceito de obra aberta no qual a mutação do trabalho faz parte do resultado final que se busca. Tudo depende, como na maioria dos casos em arte, da poética do autor e da sua intenção com o espectador. Ademais, o artista pode aproveitar-se estrategicamente de recursos como tela múltipla, *video mapping*, tabletes e outros dispositivos portáteis capazes de realizar transmissões ao vivo para compor narrativas, tornando mais fácil a interação do espectador com a tecnologia incorporada à sua obra. Para visualizar os vídeos aqui exibidos, por exemplo, basta utilizar um dos *links* disponíveis para ser direcionado para uma das páginas *online* onde o material pode ser acessado. Isso pode ser feito através do próprio celular do leitor, facilitando, assim, o acesso às obras analisadas.

Fotografia expandida

De acordo com Fatorelli (2013, p. 48), foram as questões críticas suscitadas pela fotografia pós-moderna, a partir do final da década de 1970, que confirmaram as inconsistências implícitas na demanda modernista de autonomia dos meios. Em outras palavras, é a partir desse período que observamos a fotografia expandir-se e mesclar-se com outras técnicas de forma mais proeminente. Porém, esse debate prolongou-se por todo o século XX, período em que os artistas visuais, até então resistentes às possibilidades de expansionismo fotográfico, dispuseram-se a discutir as ideias de criação, autoria e originalidade levantadas desde o surgimento da fotografia (FABRIS, 2016, p. 7). Deste modo, a fotografia começa a ser pensada como meio processador de outras formas visuais, o que vai permitir que alcance o *status* de híbrida na modernidade, ora como recurso compositivo, ora como recurso técnico.

Data de 1960 o primeiro registro de utilização da expressão fotografia híbrida, por Raymond Bellour, em seu livro *Passagens de l'Image*. O termo foi utilizado para referir-se à mistura de suportes e linguagens. Significa, portanto, a fotografia contaminada por

recursos, meios, linguagens ou poéticas capazes de afetar seu conteúdo original, misturando a fotografia com outros elementos a fim de subverter modelos já estabelecidos e criar diálogos únicos e complexos entre o artista e seu processo criativo (BITENCOURT, 2018, p. 37-38).

Um marco da produção artística desse período, enfatizando a fotografia expandida, é o filme *La Jetée*, de Chris Marker, de 1963. Como obra de arte, *La Jetée* hibridiza o vídeo com a fotonovela, trazendo a ficção científica como tema-chave. Tal composição, chamada de fotorromance (2013, p.55) foi uma novidade para a época ao problematizar os limites da fotografia e do cinema, oscilando entre a suspensão do tempo fotográfico e a fluidez do tempo cinematográfico.

O filme de Marker levanta a questão do tempo multidirecional, referindo-se ao momento da produção fotográfica, da narrativa fílmica e do próprio enredo que aborda questões temporais nos moldes da ficção. Essa mescla da temporalidade ocorre, principalmente, pela sobreposição de mídias, uma das possibilidades de hibridização da fotografia.

As perspectivas de atravessamentos e sobreposições geram um novo material singular que encontram campo de assento na vídeoarte.

O filme mescla fotografias que parecem ser reproduções fiéis da realidade com imagens dirigidas por Marker para compor as cenas do filme, entretanto, em todas as composições um certo tom de sobriedade é mantido de modo que as imagens não destoam entre si, fato que contribui para o ritmo suave da montagem. Além disso, apenas cortes secos e dissoluções de filme são utilizadas como recursos de transições de imagem, o que torna a passagem do tempo no filme um pouco mais lenta do que frenética, sendo essa uma característica presente em outros filmes de Marker, como, por exemplo, vemos no curta-metragem *Junkopia* (1981) e *An owl is an owl* (Coleção Bestiário, 1990). O único trecho de *La Jetée* que não é composto por fotografias são os *frames* em que os olhos da atriz piscam, causando um efeito inusitado no enredo.

Em outro filme, *Les Astronautes* (1959), co-dirigido por Walerian Borowczyk, Marker utilizou a fotografia como recurso narrativo, mesclando

técnicas cinematográficas ao *stop motion*. Novamente, o diretor trabalha com o gênero ficção científica, porém, dessa vez realizando inserções de cor em elementos do cenário. Nesse curta Marker não tem apego à reprodução da realidade e insere elementos ficcionais e cômicos em sua narrativa a fim de contar a história de um inventor que constrói uma espaçonave caseira para utilizá-la em suas aventuras.

A questão da verossimilhança na arte, tão cara aos dispositivos de captura na época de seu surgimento, pôde momentaneamente ser deixada de lado para dar margem à criação de novas peças com novos significados, movendo a realidade enxergada e as possibilidades técnicas para outros campos do entendimento humano, na época, ainda começando a serem explorados: a fotografia expandida e, posteriormente, o cinema de exposição.

Assim, os procedimentos híbridos integraram-se à fotografia pós-moderna, manifestados através de suas estratégias de serialidade, repetição, apropriação, pastiche, cenarização, encenação, refotografagem; contaminações por contato com tinta e outras substâncias, desgaste, processos

químicos, viragens; além da transferência para outros tipos de superfícies e mídias. É com a incorporação de tal amplitude sobre o pensamento artístico acerca da fotografia que a produção fotográfica é expandida, manifestamente plural, contraposta à prática purista – ainda hoje também praticada, porém circunscrita aos pressupostos técnicos e formais sancionados pela estética hegemônica do tempo presente.

O atravessamento de meios, permite, portanto, o desenvolvimento da expansão fotográfica que, por sua vez, aumenta as possibilidades de transposição de obras. A caracterização do trabalho fotográfico pode, então, ser visto como uma etapa de um trabalho mais amplo, ainda em desenvolvimento, que tem a seu favor as possibilidades de intervenção física, digital e temporal. Essa nova configuração do processo criativo permite a dilatação dos períodos de pré e pós-produção das imagens. No âmbito digital, que é o que mais me interessa nesse momento, esse produtor de imagens é chamado de artista multimídia.

Considerando a contextualização apresentada, inicio a incursão por trabalhos autorais utilizando séries fotográficas que foram expandidas

para o vídeo tomando rumo narrativo influenciado principalmente pela trilha sonora, acrescentando, assim, um novo elemento à produção. A inserção de novas informações sobre o real, sobre o possível que já está construído, nos aproxima do conceito de virtualização, descrito por Pierre Lévy. Para o autor, *a realização de um possível não é uma criação, no sentido pleno do termo, pois a criação implica também a produção inovadora de uma ideia ou de uma forma* (2005 p.16).

O virtual é considerado o complexo problemático que constitui uma das maiores dimensões da entidade. Explica Lévy que, por um lado, a entidade carrega e produz sua virtualidade, e, por outro, o virtual constitui a entidade. Diante dessa dualidade, a atualização aparece como a solução de um problema, pois é *criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e finalidades*. A virtualização, por sua vez, é definida como *um movimento inverso da atualização, consistindo na passagem do atual ao virtual, uma mutação da identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado* (2005, p. 16-18).

A captura de objetos reais para o plano fotográfico e, posteriormente, videográfico, virtualiza tanto o objeto quanto o mundo real, ressignificando o ambiente, a cena e o simbolismo da imagem. O dinamismo da virtualização retira o objeto da estática ou da vulnerabilidade física, transferindo-o para compartimentos digitais nos quais está sujeito a outras formas de afetação e reconstrução constante, inclusive à deformação e reformulação absoluta de sua imagem e seus dados. A inserção de um objeto no ciberespaço, através de sua virtualização, por exemplo, permite que qualquer ponto seu seja acessível de qualquer lugar. Sobre esse aspecto do problema, Pierre Lévy afirma (2005, p.48):

No mundo digital, a distinção do original e da cópia há muito perdeu qualquer pertinência. O ciberespaço está misturando as noções de unidade, de identidade e de localização.

Assim, ao transferir as fotografias de um ambiente digital para outro, inclusive inserindo-as no ciberespaço, inicio essa nova sequência de trabalhos passando por múltiplas linguagens – como a do cinema de exposição e da fotografia expandida.





Figuras 89-91. *La Jetée*. MARKER, C. 28min. 1963.

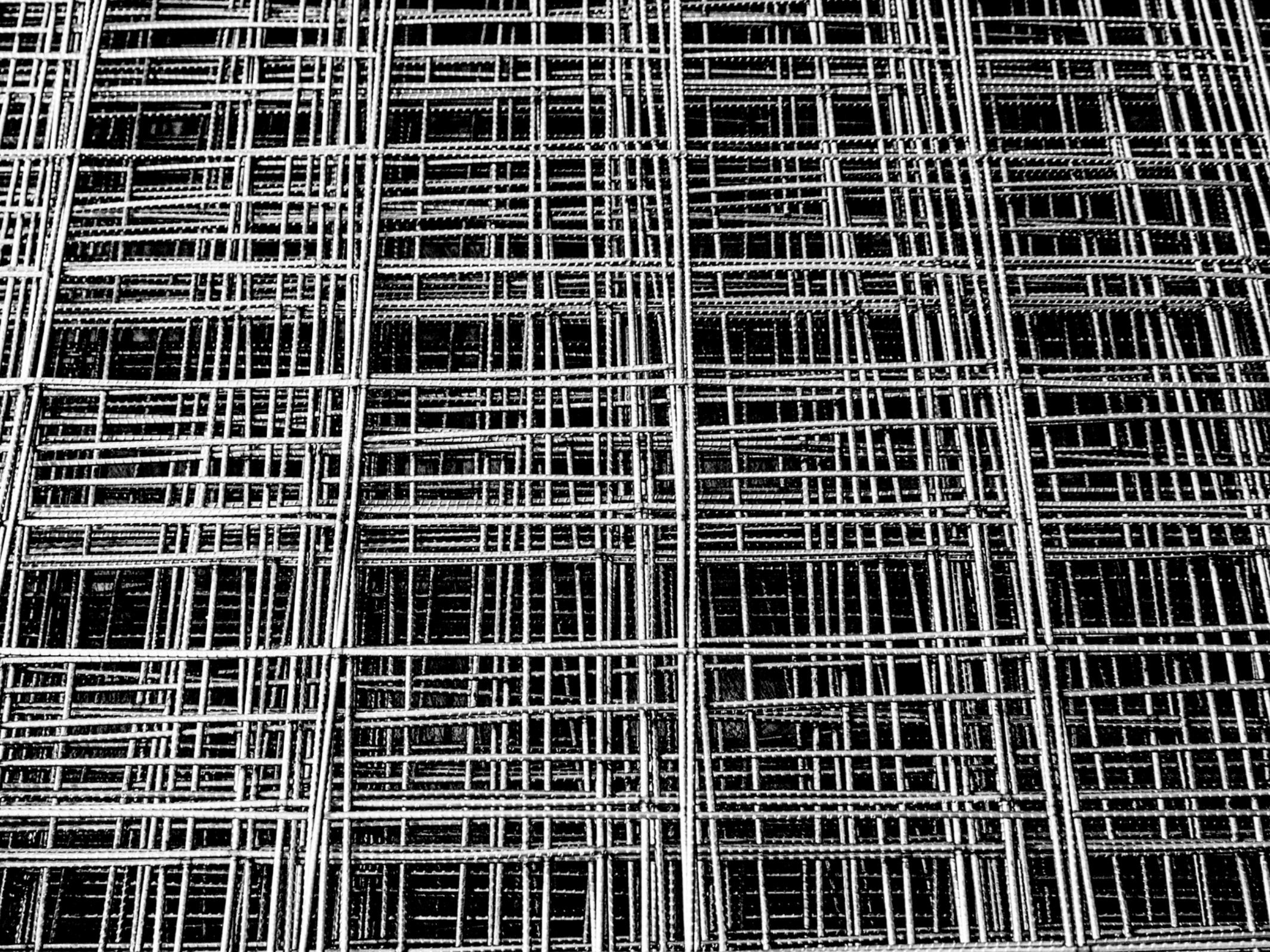
Figuras 92-103

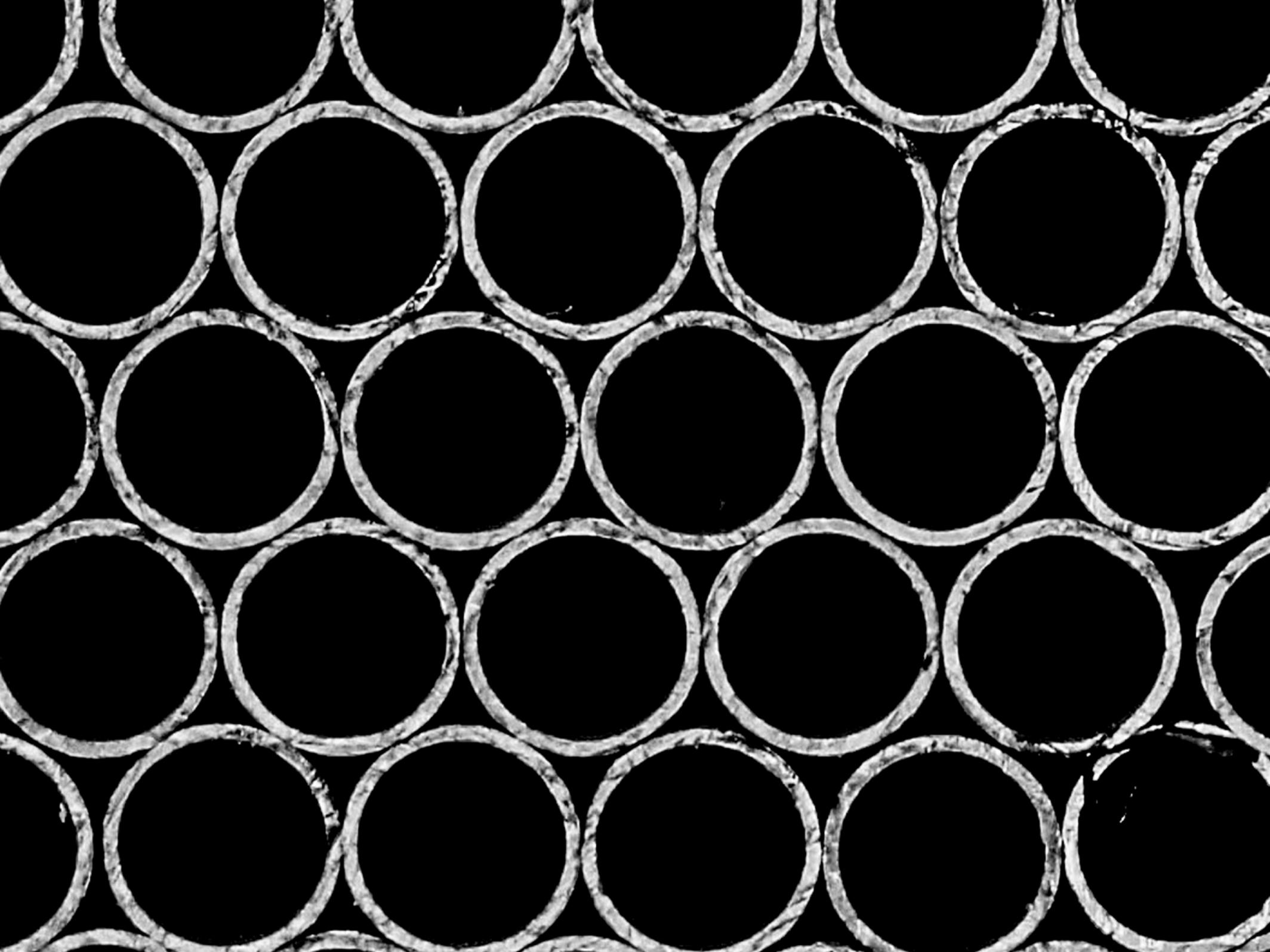
Arquitetura da obsessão | 1:10 | 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=hE5CQTTwkqA>









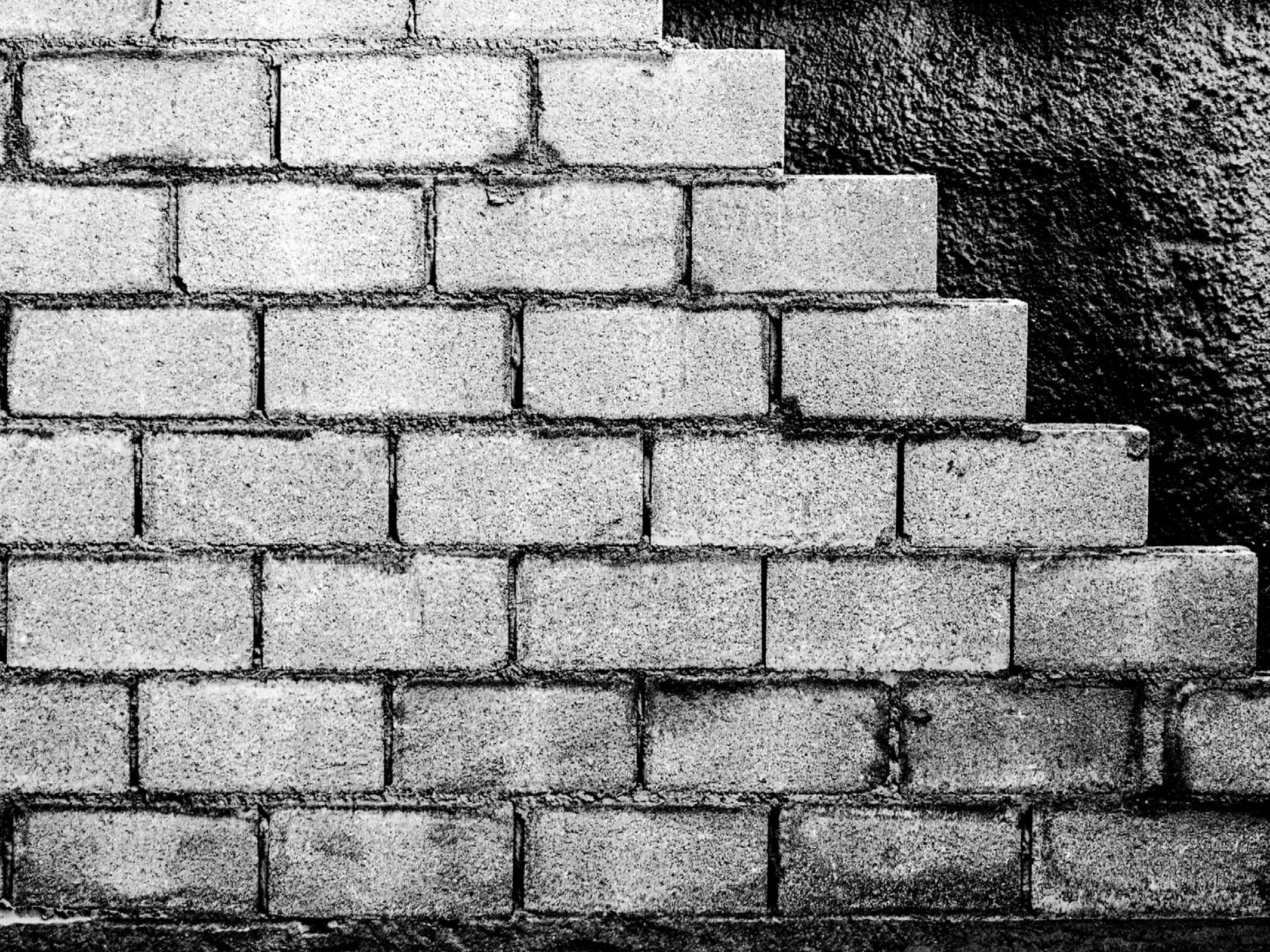






3.0

2.24







O primeiro trabalho que realizei mesclando a linguagem fotográfica com o audiovisual é decorrência de um conjunto de fotografias que capturei dentro de uma construção civil, com longas barras de ferro, maquinário pesado e terra vermelha, uma característica do solo em Brasília. Tive a oportunidade de entrar na construção e explorar esteticamente suas possibilidades fotográficas enquanto realizava o trabalho de registro de uma visita técnica institucional. Consegui coletar um material geometricamente interessante, cheio de simetria e alinhamentos provocados pela disposição dos materiais e equipamentos de construção.

Passei semanas com esse material editado, talvez pronto, aguardando o momento de emergir. Porém, as ideias não estavam completas para mim. Embora esteticamente o trabalho estivesse satisfatório, conceitualmente estava vago. Foi nesse período que comecei a aprofundar os estudos sobre vídeo no contexto da arte contemporânea e iniciei a entender as possibilidades da animação sobre as fotografias, capazes de produzir um outro tipo de material, mesclando recursos de audiovisual, arte e foto.

O que impulsiona esse trabalho é a construção de composições com formas rígidas e regulares, recortadas do cenário, criando quadros melancólicos enfatizando ora a repetição ora a solidude dos elementos enquadrados. A repetição de formas acentua a solidão, destacada pela falta de pessoas no cenário, embora as marcas da sua presença estejam lá: um tijolo solto, uma barra de ferro largada, uma rampa sem carrinho e um andaime em um cômodo vazio. Todas as circunstâncias dão indícios de presença humana, porém, não há corpo, não há movimento. Há dureza nas formas e nas imagens estáticas, organizadas, alinhadas, sobrepostas. Tudo se encaixa, como numa composição concreta, como numa estrutura arquitetônica, derivada da obsessão de caber perfeitamente.

A repetição reflete o apego excessivo à forma, ao encaixe constante de elementos com uma eventual quebra da simetria, pontuando a estranheza na composição. O que provoca é a obsessão pela repetição da forma ou é a quebra da simetria? O jogo do claro e escuro soma-se ao jogo do foco e desfoque ao enfatizar contraposições acerca

da mesma imagem, provocando um movimento ficcional das figuras estáticas.

A arquitetura da obsessão é a arte de construir uma preocupação exagerada, um apego excessivo a uma mesma ideia, à repetição e ao ritmo. É a exigência de significar a forma em seu sentido concreto que se desfigura a ponto de tornar-se quase abstrata. O desfoque é a representação da abstração e da ausência de significado. É o que movimenta a rigidez das formas concretas. É o contraponto. A leitura oposta da forma exata. As formas – quadrado, círculo, emaranhado e linhas – são os protagonistas de uma história sem acontecimentos.

A narrativa assemelha-se ao poema concreto, no qual não há uma história linear sendo narrada e sim uma composição sendo organizada sobre o significado das letras tratadas como formas, objetos do cenário (papel). Pense no poema *Pêndulo* (1961-62), de Ernesto de Melo e Castro e *Labor* (2003) de Roland Azeredo Campos. Ambos trazem o preto e branco na composição cromática e a noção de movimento está presente mesmo que através de imagens estáticas. O desfoque e a sobreposição fazem

parte da composição de *Pêndulo* e, o emaranhado, de *Labor*. Nesses momentos conturbados – desfoque, sobreposição e emaranhado – a fotografia se contorce em busca de significados ocultos na forma concreta das figuras geométricas, trazendo leveza, distorção e ritmo para o vídeo, gerando dúvidas e incertezas acerca da sua estabilidade.

O objeto da obsessão é a construção, a necessidade de criação. Para a concepção do vídeo, utilizei principalmente recursos de transição de vídeo em sintonia com a trilha sonora, *Ice Flow*, de Kevin MacLead. A música enérgica ressalta o aspecto urbano-industrial do trabalho, já bem marcado pela escolha do preto e branco para a edição das imagens. No pensamento de Arlindo Machado, o vídeo é um sistema híbrido operando com códigos do cinema, da literatura, do teatro, do rádio e da computação gráfica, de modo a formar ideias e sensações para a construção de uma nova obra:

O discurso videográfico é impuro por natureza, ele reprocessa formas de expressão colocadas em circulação por outros meios, atribuindo-lhes novos valores, e a sua “especificidade”, se houver, está sobretudo na solução peculiar que ele dá ao problema da síntese de todas essas contribuições (MACHADO, A. 1993, p. 8).

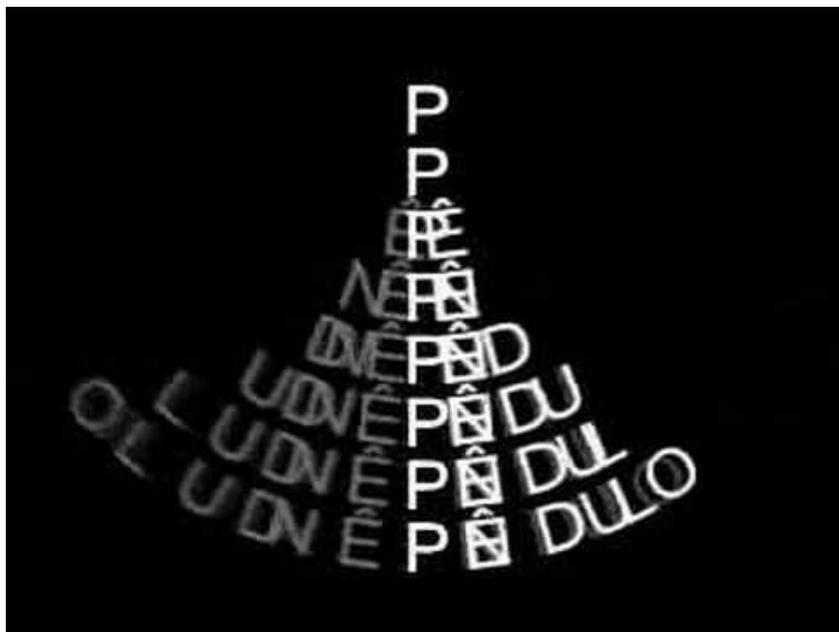
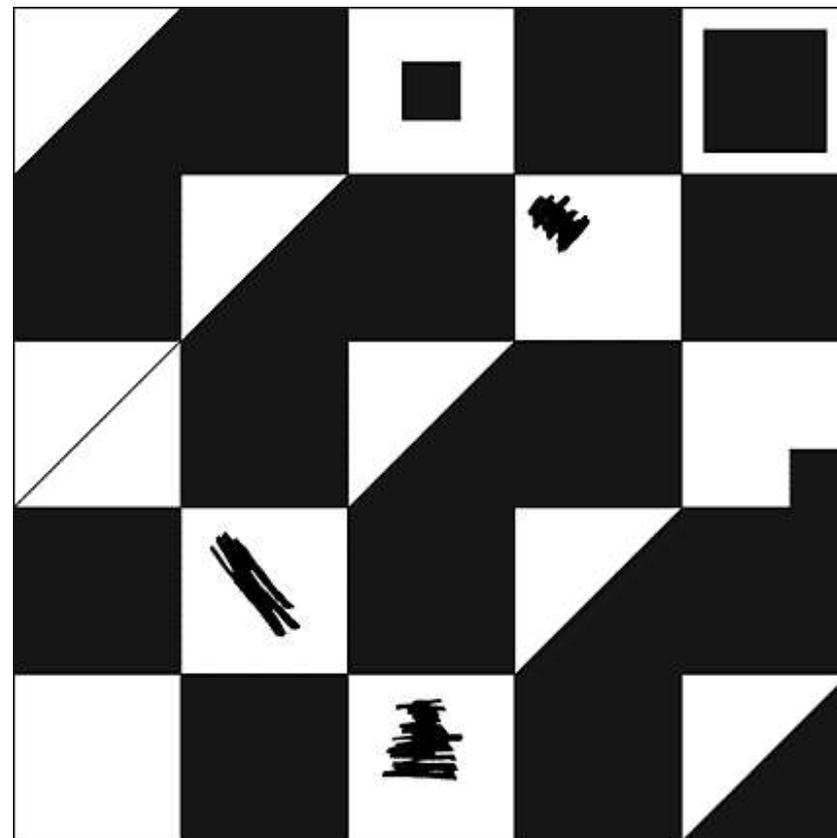


Figura 104. *Pêndulo*. CASTRO, E. M. 1961-1962



chave léxica



labor



torpor

Figura 105. *Labor*. CAMPOS, R. A. 2003.

O vídeo pode começar, por exemplo, com o desenho através do *storyboard* e com o texto através do roteiro. São peças integrantes da sua formação que dizem respeito a sua construção desde a origem. Para se executar uma foto, mesmo no âmbito das artes visuais, o artista pode ou não contar com um esboço prévio ou mesmo com o planejamento da sua paleta de cores. Em outras palavras, pode-se dizer que o imprevisto e o aleatório são mais complicados de produzir acertos na linguagem audiovisual, salvo exceções, claro. Mesmo a cobertura de cerimônias como casamentos, por exemplo, costuma ser planejada e frequentemente conta com a cobertura de mais de um profissional, a fim de garantir o sucesso do resultado final, atendendo a expectativa dos noivos de terem registrado todos os momentos mais relevantes da ocasião. Para o artista, que muitas vezes trabalha sozinho e tem que dominar várias técnicas, o planejamento das etapas do vídeo facilita o processamento de dados e melhora o aproveitamento de informações.

Outro fator importante é a plataforma na qual o vídeo será exibido, pois cada uma tem suas próprias especificações que envolvem o tamanho final do arquivo de acordo com a tela. Sendo assim, é preciso considerar para quais telas estou produzindo no momento da captura da imagem e qual aparelho de captura estou utilizando. Se estou capturando com uma câmera profissional para exibição em plataforma *mobile* adaptadas a *smartphones*, por exemplo, terei que levar as especificações técnicas dos dois recursos ao realizar os ajustes necessários, seja nas configurações do equipamento ou na pós-produção ao editar o material capturado. Além disso, mesmo quando o trabalho já está finalizado, é importante ter um arquivo original em boas condições, apto a ser adaptado para outras plataformas ou configurações, caso necessário.

Dessa forma, passei por fases como a visita técnica, a fotografia, o planejamento e a pós-produção para a criação do trabalho a seguir. Até a primeira pós-produção, ainda estava em busca de extrair o potencial total do material capturado. Ao mesclar a linguagem da arquitetura com a poesia e a arte visual concreta, a música eletrônica e a fotografia, tem-se, a seguir, uma seleção de *frames* que compõem o vídeo *Arquitetura da obsessão*, que pode ser acessado na íntegra através do *link* disponibilizado. Além do vídeo ser marcado pela fase do desenvolvimento da técnica na qual está inserido, ele é meio de expressão vinculado também às demandas imaginárias, subjetivas e estéticas do momento ou lugar onde é produzido. Desta forma, todo e qualquer meio empregado para sua confecção ou posterior edição é válido e independente da gramática cinematográfica, sendo a proposição estética da obra também um meio significativo do vídeo. Enquanto houver coerência da linguagem e uma sistemática na organização das cenas, tem-se, pois, uma narrativa apta a provocar no espectador a necessidade de imputar-lhe algum significado.

Enfim, preciso considerar também que, no universo das formas audiovisuais, o estatuto da significação está intimamente ligado à proposta estética da obra. Isso quer dizer que, num meio de expressão como o vídeo, os quesitos relativos à linguagem (ou seja, os recursos de expressão, as regras de utilização e combinação dos elementos imagéticos) e as questões mais amplas relativas à intervenção artística (renovação das formas, estilo, *background* ideológico, *Weltanschauung*) encontram-se tão profundamente imbricados que não é possível, senão a custo de uma violência contra a obra, separá-los ou tratá-los como entidades distintas. (1993, p. 10).

Destaco também a *Cartografia do Desejo* de Rolnik e Guattari, para quem o desejo é sempre um modo de produção de algo, de construção. Os autores explicam que ao contrário do que se possa imaginar, o desejo nada tem a ver com uma pulsão bruta, e corresponde a modos de semiotização altamente elaborados, espécies de micropolíticas do espaço de inter-relações (1996, p. 216). A leitura de tal texto exerceu interferência sobre o processo criativo do vídeo ora apresentado pois estando o desejo atrelado ao modo de produção, pode-

se dizer que meu desejo girou em torno das formas industriais geométricas organizadas dentro de uma construção civil, sobre as quais enxerguei singular potencial estético e conceitual. Retirei as ferragens, os tijolos e os andaimes de dentro da construção civil, seu ambiente natural, para restabelecê-los em novo campo capaz de geração de novos significados, combinados com a simples admiração do potencial das formas básicas, como o círculo e o retângulo, de acordo com a escola concretista.

Assim, cheguei a uma narrativa sobre formas e transições, sem personagens ou história, forçando a reconstrução de sentidos através da alteração do local de origem do objeto e da forma como ele é tratado. A trilha sonora, por sua vez, embala as repetições e efeitos da sequência que surge no ritmo da música, contribuindo para a evolução narrativa. Uma falsa sensação de movimento é imposta às fotografias no momento em que adicionamos o fator tempo ao conjunto, tanto através da formação de uma sequência como da inserção de transições de vídeo que remetem à passagem do tempo. Para esse texto, considero sequência como uma ou várias

faixas de áudio e vídeo em execução em paralelo em um painel linha de tempo.

A relação de *Arquitetura da obsessão* com o próximo trabalho faz-se primeiramente pelas escolhas estéticas, as quais abarcam a paleta de cores, a presença de sobreposições, o uso da transição *cross-dissolve* (dissolução), além do peso geométrico das formas como fator central das composições. A presença do texto mantém a ligação com as referências musicais e poéticas, o que gera no trabalho sentidos subjetivos que necessitam ser interpretados por quem acompanha a obra. A pureza da forma, tão prezada pelo concretismo, dá lugar à agonia de informações que remetem textualmente a dor, a submissão e a criação de um ambiente pesado, industrial e confuso.

Figura 106-111

Um dia ruim | 1:10 | 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=F0-bWwtoTeQ&t=4s>

TRIPLES

EU OVERSERSKAPET

REKONSTRUKTION



CONVULSIONS



DESUMANA





MANU HUMOR

CMOS



A informação essencial sobre esse vídeo é o fato de que foi desenvolvido utilizando como referência o disco *Confusion is sex*, de 1983, álbum de estreia da banda de rock independente e vanguarda pop *Sonic Youth*, e se apropria de trechos das letras das músicas traduzidas para português. De acordo com Kim Gordon (2015, p. 141-154), em sua autobiografia, as letras desse disco vinham da vida real. Segundo ela, *Shaking hell* seria sobre sua luta contra a própria identidade e tinha relação com a representação da mulher enquanto criação do cinema e da publicidade. *Making the nature scene* seria sobre as prostitutas que ocupavam a Grand Street durante o inverno, fazendo parte da cena local. *I wanna be you dog*, por sua vez, tornou-se uma das versões mais enérgicas da famosa música de *Iggy Pop and The Stooges*. Como o título entrega, é um disco que vem para ser barulhento, confuso e abrir as portas para o que mais tarde iríamos conhecer como *noise music*. Um álbum que faz parte do meu repertório visual e sonoro.

As fotografias que compõem esse vídeo foram capturadas no subsolo do prédio onde

funciona a Faculdade Dulcina de Moraes, no Conic, conhecido como sub-dulcina. Local utilizado para várias produções culturais locais, cujo ambiente me remete a atmosfera do disco em questão. Fruto de uma oficina proposta pelo fotógrafo brasileiro Nick Elmoor em novembro de 2019, esse trabalho surgiu desprezioso e *underground* desde o início, fruto da busca de significado em um local comumente cheio de pessoas e festas, mas que no momento estava sendo utilizado por diversos alunos, artistas, fotógrafos e produtores culturais enquanto também era tratado pela equipe de limpeza, tudo junto e misturado. Foi um processo de ressignificação do espaço enquanto compartilhado tendo em mente um cenário musical dissociado da cena local, a fim de criar um material novo e inédito, mesclando esses dois ambientes – o sonoro e o local – para a criação de uma narrativa artística sobre mal-estar e temperamento trazendo elemento tipográficos que remetem à publicidade de conteúdo.

Essa composição é motivada pela penumbra e pelo emaranhado. A meia luz e a confusão são os elementos básicos que constroem as cenas. A

vinheta abre e fecha o foco de forma fictícia para indicar as transições de estado emocional indicadas no texto. A tipografia produz formas rígidas, iniciadas em *Arquitetura da obsessão*, contrastando com o emaranhado curvilíneo dos fios. O contraste acentua a confusão.

De certo modo, é um trabalho motivado por *A insustentável leveza do ser* (KUNDERA, 1984). A constante contraposição entre ser leve e pesar é uma das facetas que compõem o humano. *Um dia ruim* destaca desde o título tratar-se de uma situação momentânea, sentimentos passageiros que vão sobrepondo-se em uma profusão de sensações geradas por situações e sentimentos distintos.

Um dia ruim enfatiza danos, inadequações e sensações desagradáveis e confusas, podendo gerar duplo sentido, a depender do ponto de vista. São questões específicas do trabalho a variação súbita de humor, a sensualidade, a melancolia e a transparência. Esses temas, eventualmente lançados de forma agressiva, são acompanhados pela sutileza da difusão, diluindo-se entre o preto e o branco.

Para a trilha sonora do vídeo escolhi a música *She's in a bad mood*, originalmente gravada em dois

gravadores de quatro canais, e fiz colagens mesclando trechos do início e do final, produzindo um recorte do som original da banda. No universo artístico, trabalho sob o manto da apropriação designada pelo ato ou efeito de tomar para si, apoderar-se integralmente ou de partes de uma obra para construir uma outra.

A sintonia entre música, imagem e texto é necessária para a produção do efeito esperado: angústia e confusão. Ademais, esse trabalho é uma tentativa de refletir questões acerca da feminilidade, provocada pela personalidade e história artística de músicos como Kim Gordon, Kim Deal e Laura Jane Grace, ou seja, é também um trabalho sobre as possibilidades da formação feminina além dos estereótipos mais comuns no imaginário social. Ao refletir sobre a posição não convencional que tais artistas ocupam e seus discursos, transmitidos em músicas como *Little trouble girl* e *Thrash Unreal*, temos a oportunidade de discutir desconstrução de gênero e expectativas sob o ponto de vista do problema e da dor da existência, do peso da vivência, a dor de ser quem se é, assumindo imperfeições de corpo e temperamento.

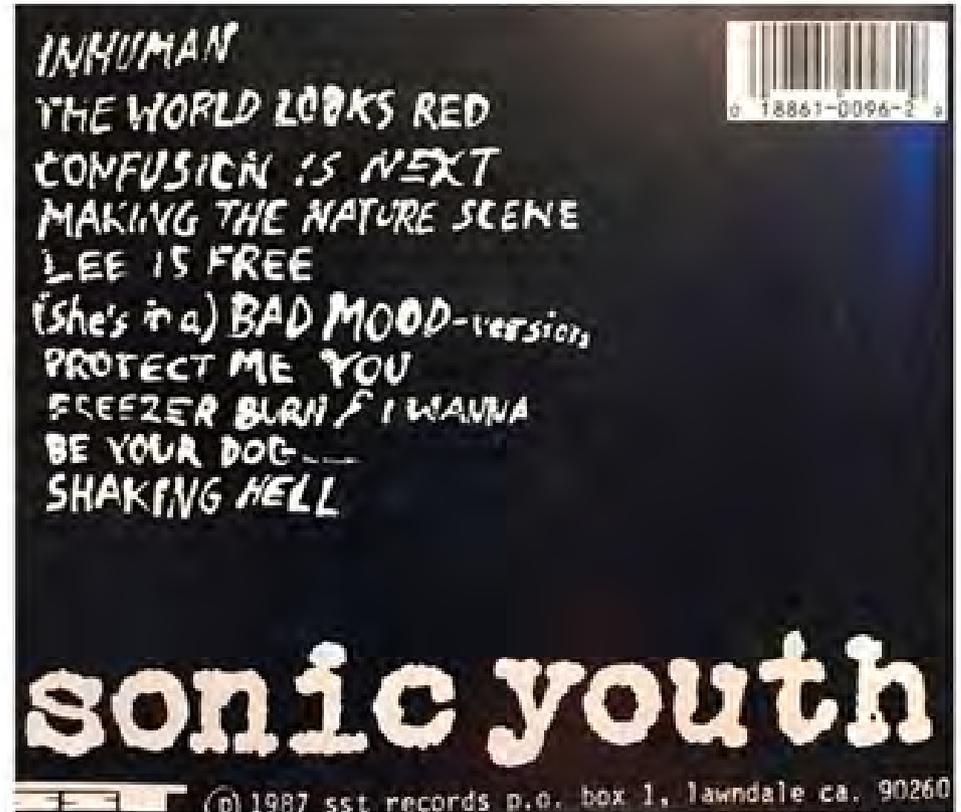


Figura 112. *Confusion is sex*. Sonic Youth. Vinil LP, 1983.

But you'll never know
What I feel inside
That I'm really bad
Little trouble girl
Little trouble girl (what you doin'?)
Little trouble girl cross my heart and
hope to die,
Little trouble girl I can not tell a lie
Little trouble girl ah-hu
*Little Trouble Girl/Álbum: Washing
Machine, 1995. Composição: Sonic
Youth.*

They don't know nothing about
redemption!
They don't know nothing about recovery
Some people just aren't the type for
marriage and family
No mother ever dreams that her
daughter's gonna to grow up to be a
junkie
No mother ever dreams that her
daughter's gonna to grow up to sleep
alone
*Thrash Unreal/Álbum: New Wave, 2007.
Composição: Laura Jane Grace.*

A construção da conexão textual é relevante para produção de novos significados a partir da transposição da superfície de contato da palavra. A letra, a musicalidade, a tipografia e o movimento do texto dentro do vídeo permitem efeitos diferentes provocados pelo suporte textual no qual as palavras são oferecidas. Essa alteração de suporte afeta o sentido, permitindo novas interpretações para o mesmo conteúdo. Sobre o desdobramento textual e o desmembramento de significados, Pierre Lévy (2005, p. 36) afirma:

(...) relacionamos também o texto a outros textos, a outros discursos, a imagens, a afetos, a toda imensa reserva flutuante de desejos e de signos que nos constitui. Aqui, não é mais a unidade do texto que está em jogo, mas a construção de si, construção sempre a refazer, inacabada. Não é mais o sentido do texto que nos ocupa, mas a direção e a elaboração de nosso pensamento, a precisão de nossa imagem do mundo, a culminação de nossos projetos, o despertar de nossos prazeres, o fio de nossos sonhos. Desta vez o texto não é mais amarrotado, dobrado feito uma bola sobre si mesmo, mas recortado, pulverizado, distribuído, avaliado segundo critérios de uma subjetividade que produz a si mesma.

O texto, portanto, conecta com os demais recursos fornecidos pelo artista para constituir a obra vigente. A composição se realiza através da remodelação das palavras originais, apontando novos caminhos de compreensão totalmente independentes e fora de controle daqueles pleiteados pelos autores da composição original.

Um dia ruim é denso e não pretende alcançar a realidade do espaço fotográfico, posto que a referência é um documento sonoro e se situa além dele, nos círculos das ideias, na esfera da mentalidade. Assim, opto por seguir o caminho da desconstrução da realidade, buscando uma interpretação iconológica. Para Kossoy (2016, p. 57):

Busca-se, pela interpretação iconológica, decifrar a realidade interior da representação fotográfica, sua face oculta, seu significado, sua primeira realidade, além da verdade iconográfica.

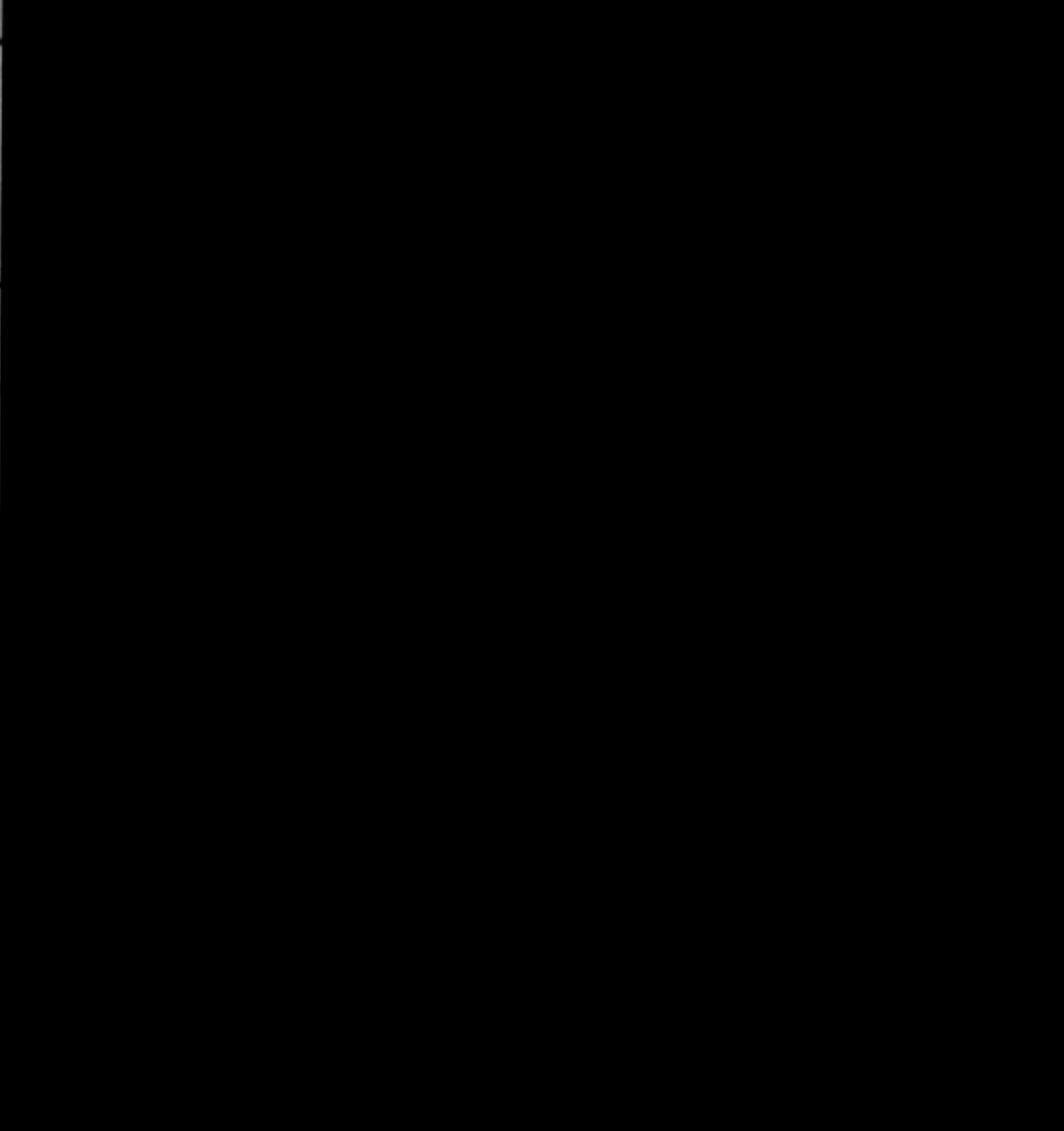
Tais questões acerca da ficção fotográfica percorrem meu trabalho sob diversos aspectos de modo que a representação do real não é parte integrante da poética fotográfica que ora desenvolvo, sendo a imagem fotográfica um suporte para criação de ficção e significados que estão além da literalidade da fotografia documental ou publicitária. O que faz desse trabalho também um estudo sobre a provocação de significados através de composições criadas a partir do que se tem, a partir do ambiente e seu próprio contexto atual. Sem produção, sem modelo, sem figurino, sem personas. É uma criação baseada em fantasmas e formas, é aquilo que se tem. Consiste em apropriar-se do que está disponível para gerar significados difíceis de acessar, ausentes, porém, possíveis de serem acessados através da sobreposição de camadas, ajustes, palavras e cores até adquirirem formas e sensações que cruzem a verdade iconográfica e acertem de algum modo as questões relevantes para a interpretação fotográfica. A narrativa não conta uma história propriamente dita, entretanto, apresenta uma composição de sensações imagéticas que variam ao longo do tempo e, rodadas em *looping*, nunca se resolvem.

Por fim, com *Um dia ruim* não procuro retratar o local ou o disco como de fato são, outrossim, conceitualmente envolvida com a estética de ambos, procuro criar novos sentidos para essas referências permitindo que aqueles que as conheçam apenas sintam-se invadidos pela sua presença sem, no entanto, as perceberem com a nitidez da realidade.

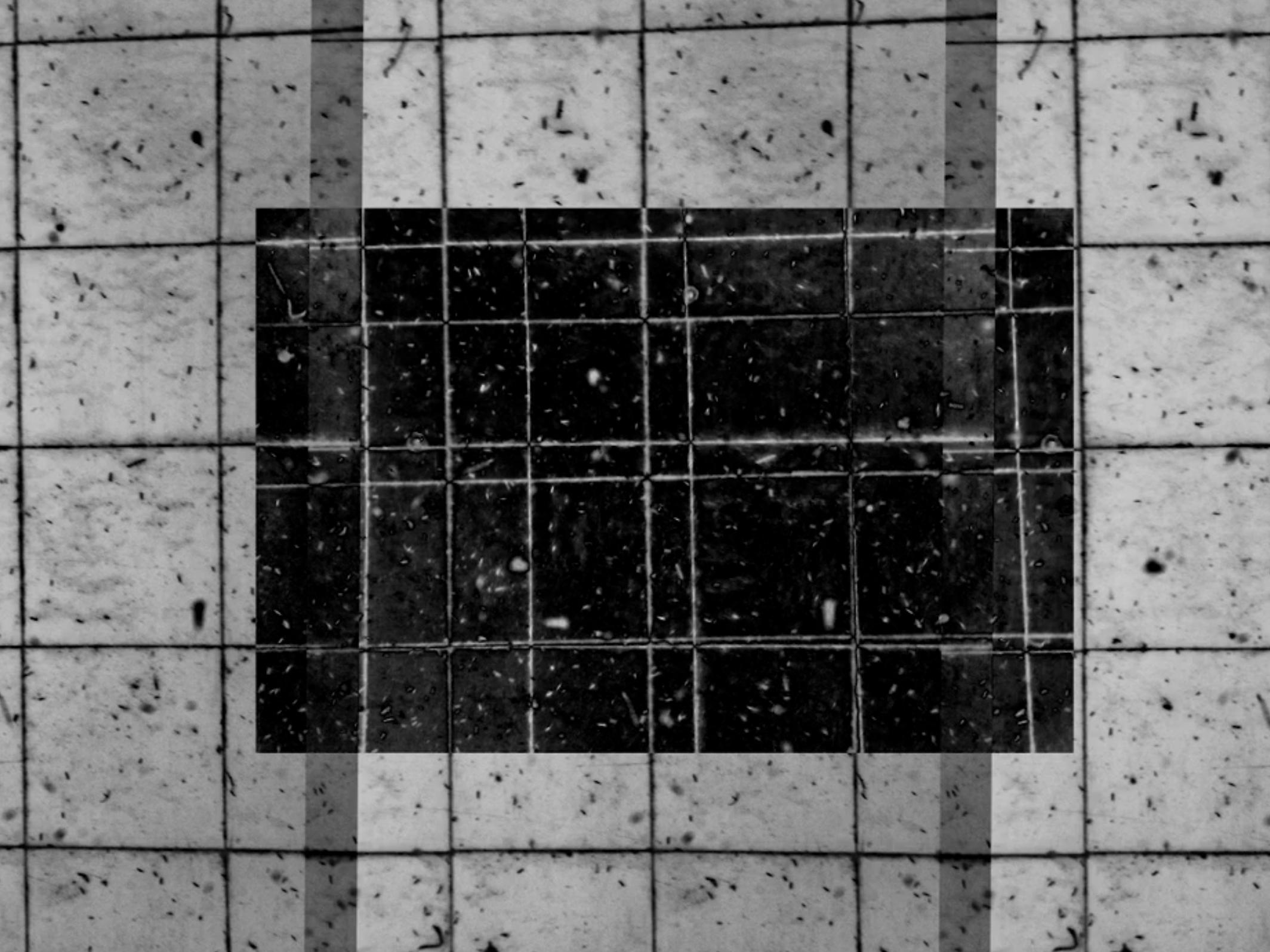
Figura 113-122

Ínfimos deslocamentos | 0:37 | 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=carGisA7z-k>





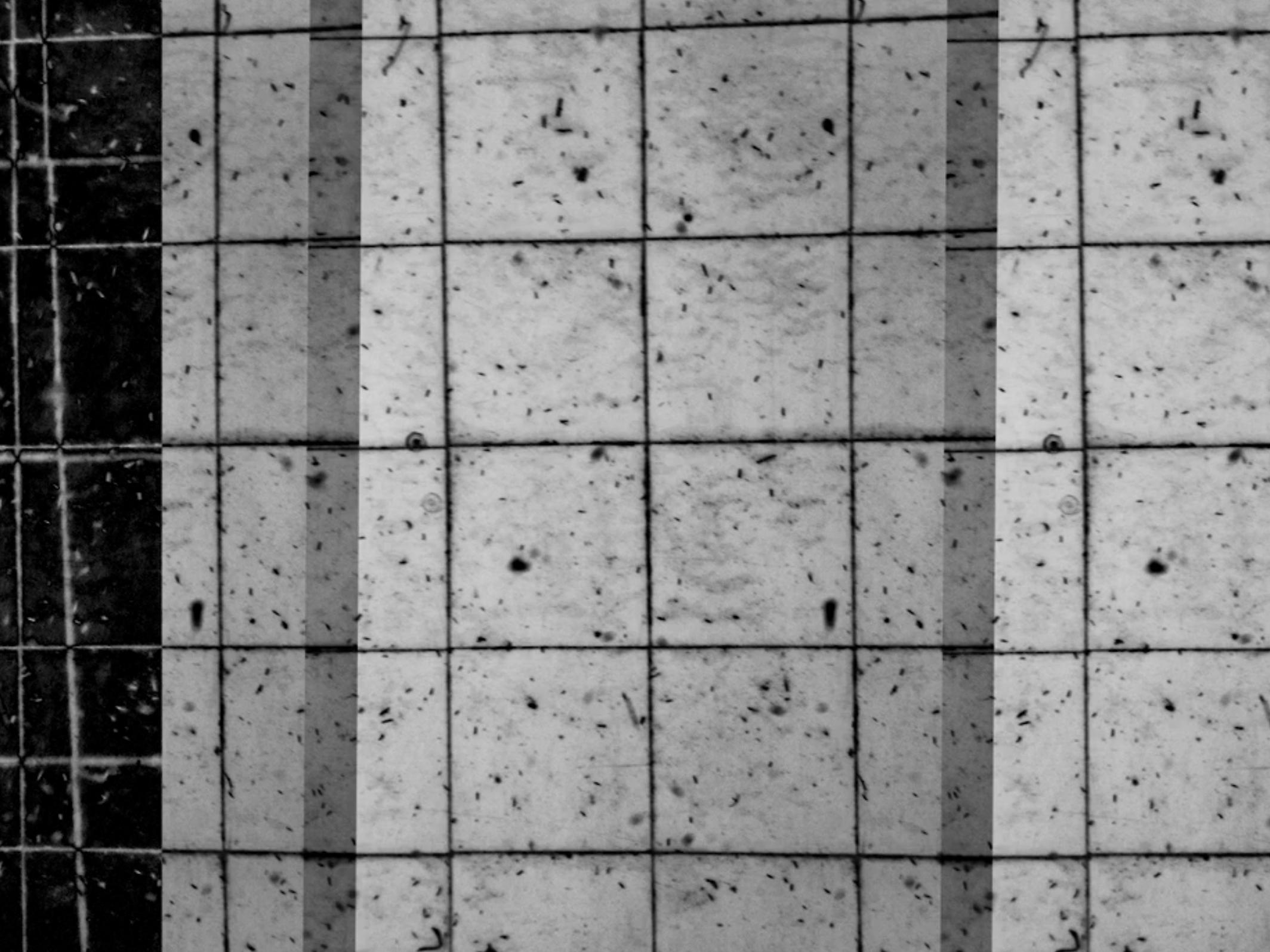


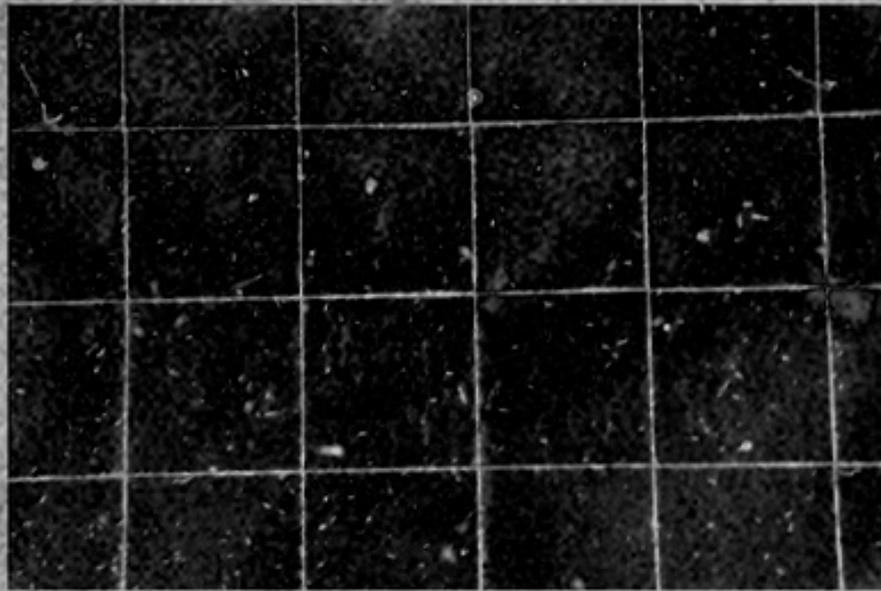


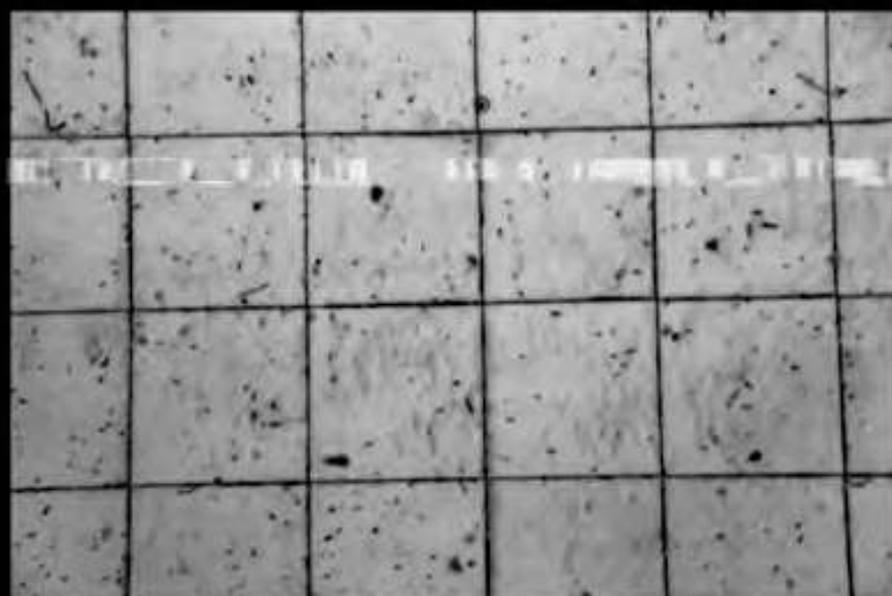












Esse vídeo é criado sobre uma única fotografia e utiliza-se de sobreposições e do espaço vazio – que no vídeo é constituído pela tela preta – para complementar a narrativa. A imagem em questão é um fundo de piscina suja, capturado em uma visita a Fazenda Bonifácia, em Goiás, que, originalmente, editei para compor o díptico abaixo, *Sujo e Profundo*:

Quando nomeei esse trabalho de *Sujo e Profundo* estava ciente de que iria destacar suas características através do título e talvez explicar um pouco o que eu gostaria que o público também visse nesse díptico. Nomear algo como *sujo* significa dizer que está manchado, imundo. Sendo que a condição de estar limpo pode não ser uma necessidade intrínseca ao objeto, visto que o ângulo inusual não permite sua identificação imediata. No sentido filosófico *profundo* é sobretudo uma metáfora para indicar a quantidade de pensamento que um discurso pode conter ou suscitar. Pode referir-se tanto à profundidade em seu sentido visual quanto ao caráter do que não é superficial e vai ao âmago, à essência.

1 <https://sites.google.com/view/sbgdicionariodefilosofia/profundidade?authuser=0>. Acesso em 15 mai. 2020

É um conjunto cujo sentido se multiplica, pois essa única imagem expande, encolhe e multiplica-se, ganha movimento e som na sequência a seguir. O vídeo é um derivado, criado durante a quarentena de 2020. A maioria da população estava limitada a percorrer pequenas distâncias ao longo dos dias e todos eram incentivados a aderir ao distanciamento social, a fim de amenizar as possibilidades de contágio através do Coronavírus.

Diante desse cenário, o vídeo elabora a ideia de deslocamento, tida como a mudança de um lugar para o outro. Para tanto, utiliza repetidamente uma imagem que manipula a identificação do objeto real ao enfatizar um recorte e sua perspectiva diferenciada em relação as cores e ao enquadramento de uma fotografia cujo assunto principal é uma piscina. Embora *Sujo e Profundo* nunca tenha sido, na verdade, sobre piscina ou eventos praticados sob o sol e sim sobre o que há de sombrio e obscuro em sentimentos inacessíveis (profundos). É uma perspectiva que incomoda porque o sentimento que ocupa esse lugar na mente não é confortável. A linha torta fala sobre incômodo, imperfeição e dor. Diz que algo precisa

ser ajustado. A visão comunica ao cérebro que a situação não está perfeita.

Repetições e sobreposições marcam o tempo narrativo desse trabalho. A imagem é ressignificada a cada momento que surge na tela, buscando fazer referências ao universo, a ideia de mapa através de planos cartesianos e abrindo janelas por onde se pode olhar o espaço. Essa composição é construída através de *grids* formados pelas linhas dos azulejos da piscina sobrepondo-se, movendo-se e ressignificando o espaço original, criando um universo de mentira. Sobre a disposição das linhas da composição em forma de grade, considere as ideias de Rosalind Krauss:

A grade atesta para a autonomia do reino da arte. Achatada, geometrizada, ordenada, ela é antinatural, antimimética, antirreal. É como a arte se parece quando vira as costas para a natureza. No achatamento que resulta de suas coordenadas, a grade é a maneira de reduzir as dimensões do mundo real e substituí-las pelo espaçamento lateral de uma única superfície. Na regularidade de sua organização, é o resultado não de uma imitação, mas de um decreto estético. Na medida em que sua ordem é puramente relacional, a grade é uma maneira de revogar as reivindicações dos objetos naturais de terem uma ordem particular a eles mesmos; as relações no campo estético são postas pela grade como sendo de um mundo à parte e, no que diz respeito aos objetos naturais, ao mesmo tempo precedentes e finais. A grade declara que o espaço da arte é, ao mesmo tempo, autônomo e autorreferente (KRAUSS, 1985, p. 9-22).

A narrativa é motivada pela distância e pelo espaço de tempo entre duas situações. Do fundo da piscina ao céu estrelado, o movimento conduz a fotografia pela sequência de sobreposições. A retirada do fundo da piscina do seu lugar de origem remete ao conceito de *ready-made*, de Duchamp. Um objeto do dia a dia é apresentado de modo que seu significado útil desaparece sob novo título e ponto de vista. Esse estranhamento gera a produção de um novo sentido que desperta inquietações e novas leituras de imagem.

O deslocamento é uma questão importante para essa composição, porém, é rígido e limitado às formas da fotografia, que permanece fixa no seu formato original e sofre mutações acomodando-se em outros tamanhos, cores, sobreposições, ruído e interferências. Apesar do movimento impelido pela passagem do tempo, dos efeitos e transições, a imagem de certo modo está ainda estática. Embora mude de cor e forma, metaforicamente, assim como nós em quarentena, a imagem permanece no mesmo lugar. Richard Salkeld (2014, p. 155) diz que toda fotografia não manipulada é uma forma

de *ready-made* porque é tomada do mundo real, pode provocar um novo pensamento, uma nova forma de ver e, portanto, ser uma obra de arte. Na visão de Salkeld, tudo depende do contexto em que a fotografia é apresentada e das conversas que acontecem em resposta.

Ínfimo diz-se de algo muito pequeno. É uma referência à restrição de deslocamento social no momento em que o trabalho foi concebido, mas também se refere aos poucos movimentos aos quais o quadro está restrito em sua caminhada alternando o vazio e o universo. O vazio é representado pelo fundo preto, a parte que não contém informações ou dados e está abaixo das imagens que se movem. Estas, por sua vez, quando têm as cores invertidas assemelham-se agora a corpos no universo, vistos por aparelhos tecnológicos. O vídeo então alterna as três passagens – o vazio provocado pela ausência de dados, o profundo da fotografia do fundo da piscina suja e o universo da fotografia da piscina com as cores invertidas – provocando um ínfimo deslocamento mesmo utilizando espaços tão distantes, posto que provados pela mesma imagem.





Figura 123-124

A contraposição entre vazio e cheio, preto e branco, linhas tortas e retas, precisão e ruído, ínfimo e deslocamento buscam criar paradoxos de evolução que alertam para as possibilidades da construção crescente de significados, de sinais de adaptação humana às condições adversas. A resignificação do sentido de liberdade é uma busca importante dessa narrativa e sua interpretação é elaborada tanto à luz da data quanto das formas da fotografia.

Não se pode deixar de notar a prisão composta pelas grades da fotografia. As linhas dos azulejos do fundo da piscina de lazer viram barras de aço que bloqueiam a visão, impedem a passagem, tornando ainda mais difícil o deslocamento. É uma obra construída através de reflexões acerca do espaço e da vivência de “estar em casa” por tempo demais ou por mais tempo do que se é habituado, do que gostaria. É um limite pessoal que está sendo ultrapassado? Isso afeta como o trabalho é recebido? O que as pessoas estavam fazendo em outubro de 2020? Eu estava em casa por mais tempo do que gostaria e isso afetou na construção dos meus trabalhos.

Sobre a conexão entre os elementos a fim de permitir uma diversidade de possibilidades interpretativas, relembro Flusser, para quem o artista é um jogador brincando com pedaços disponíveis de informação:

A organização do céu estrelado revela, quando pesquisada, níveis sempre mais admiráveis de correlações entre os corpos celestes. Os organismos, desde os *protozoos* até o corpo humano, revelam, quando analisados, incontáveis fatores que se co-implicam admiravelmente. As várias espécies de plantas e animais se inserem em estruturas complexa e coordenada e se desenvolvem em consonância dinâmica umas com as outras (2008, p.120).

E completa identificando esse método de produção artística como um diálogo capaz de produzir informação nova junto com outras já recebidas ou armazenadas. Para o autor, esse jogo de informações ocorre dentro de uma rede dialógica tecnicamente viável graças à telemática e seus *gadgets* (2008, p. 122).

A trilha sonora, por sua vez, soa como um zumbido de um equipamento eletrônico ou de inseto mecânico. Foi extraído da música e do barulho ambiente que tocavam de fundo em outro vídeo. O som foi acelerado – o que reduziu significativamente o tempo do áudio original transformando-o em outro som – e replicado tantas vezes quanto necessário para a conclusão da narrativa, gerando um *looping* sonoro. O resultado evoca a atmosfera sonora dos cenários de filmes de terror científico produzidos na década de 1970. O intuito é criar um ambiente dissociado da modernidade através de barulhos que remetem à tecnologia passada e em desuso, como se o vislumbre das contraposições imagéticas associadas aos ínfimos deslocamentos atualmente possíveis gerassem uma atmosfera dissociada da

modernidade futurista e bem-sucedida. O ruído pode ser um problema, pode ser um *gadget* ou outra tecnologia. Talvez um defeito da sociedade, um *bug* em outubro de 2020. Certamente, não parece uma solução ou modernidade.

Ínfimos deslocamentos é, portanto, sobre espaço e tempo, onde a noção de deslocamento é ressignificada com base na realidade existente para a construção de uma metáfora consistente com o momento histórico-social que está sendo vivenciado em esfera global. Em sua concepção, a conexão entre os organismos também é evocada a fim de construir uma narrativa artística advinda de fragmentos e replicação de informações, compreendendo o artista como um jogador que brinca com o conteúdo a fim de criar-lhe novos significados através da manipulação consciente de seus instrumentos de telemática.

Figura 125-132

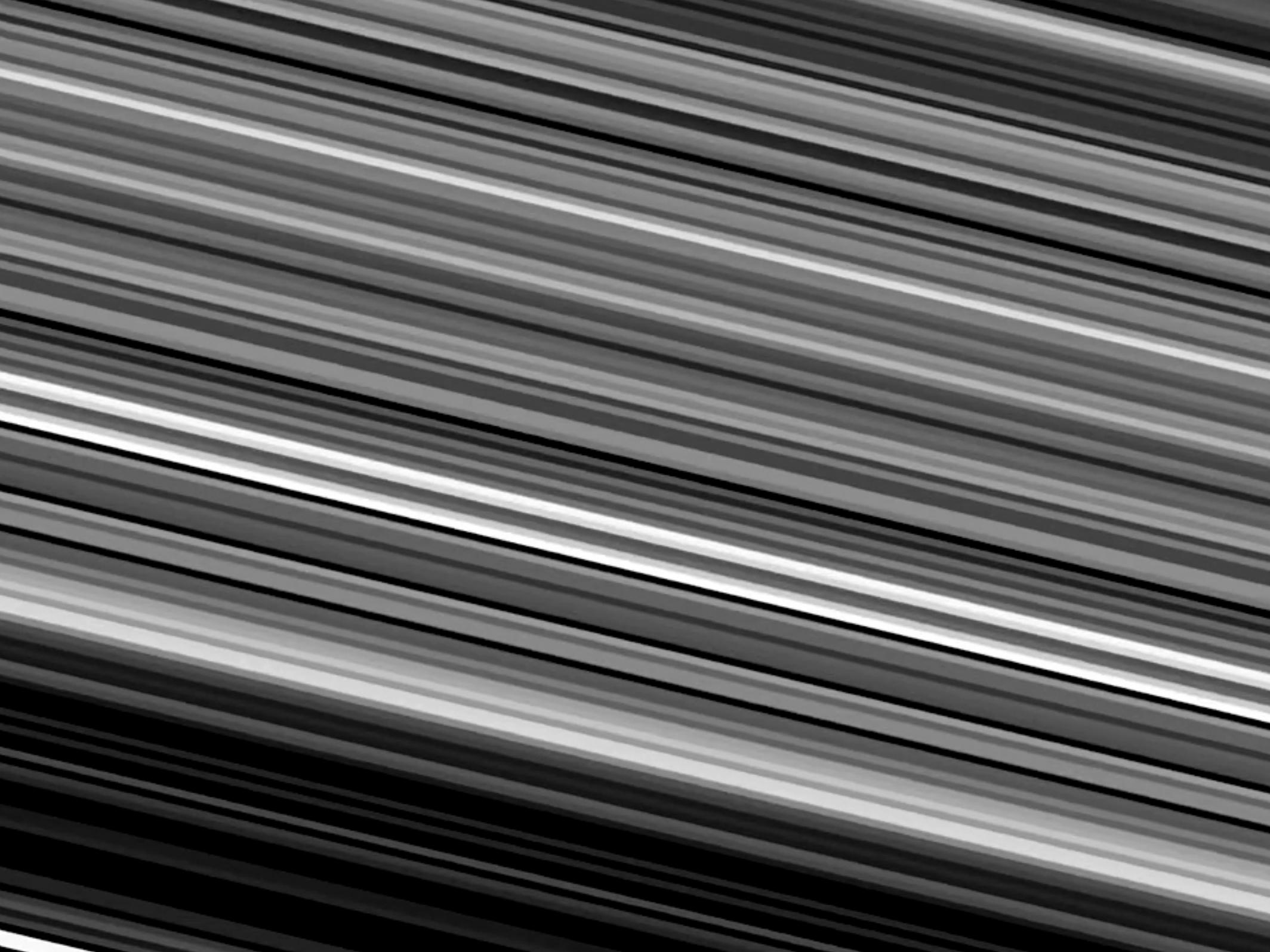
O abismo da zero-dimensionalidade | 1:32 | 2020

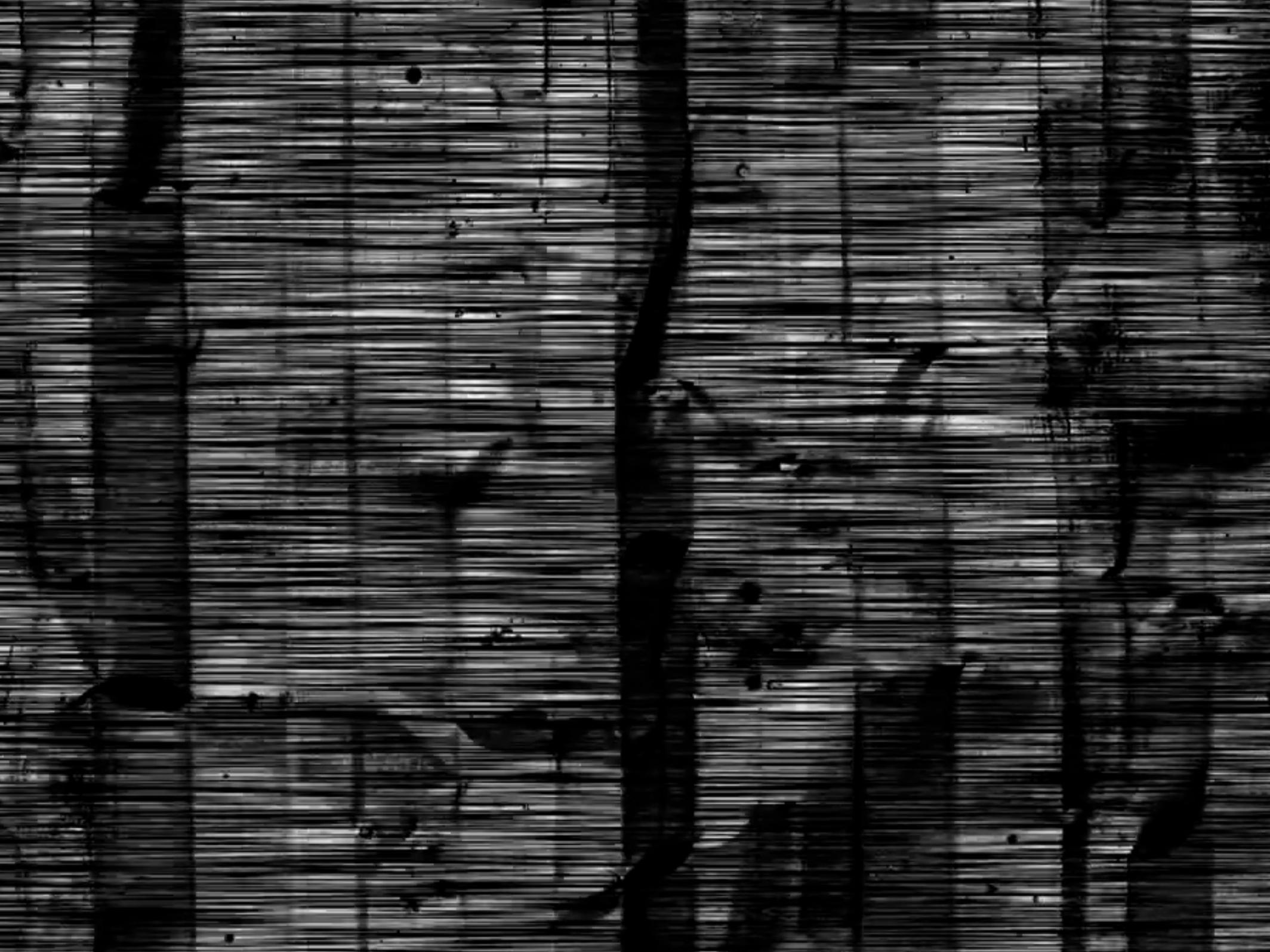
<https://youtu.be/tuTJtGbakjo>

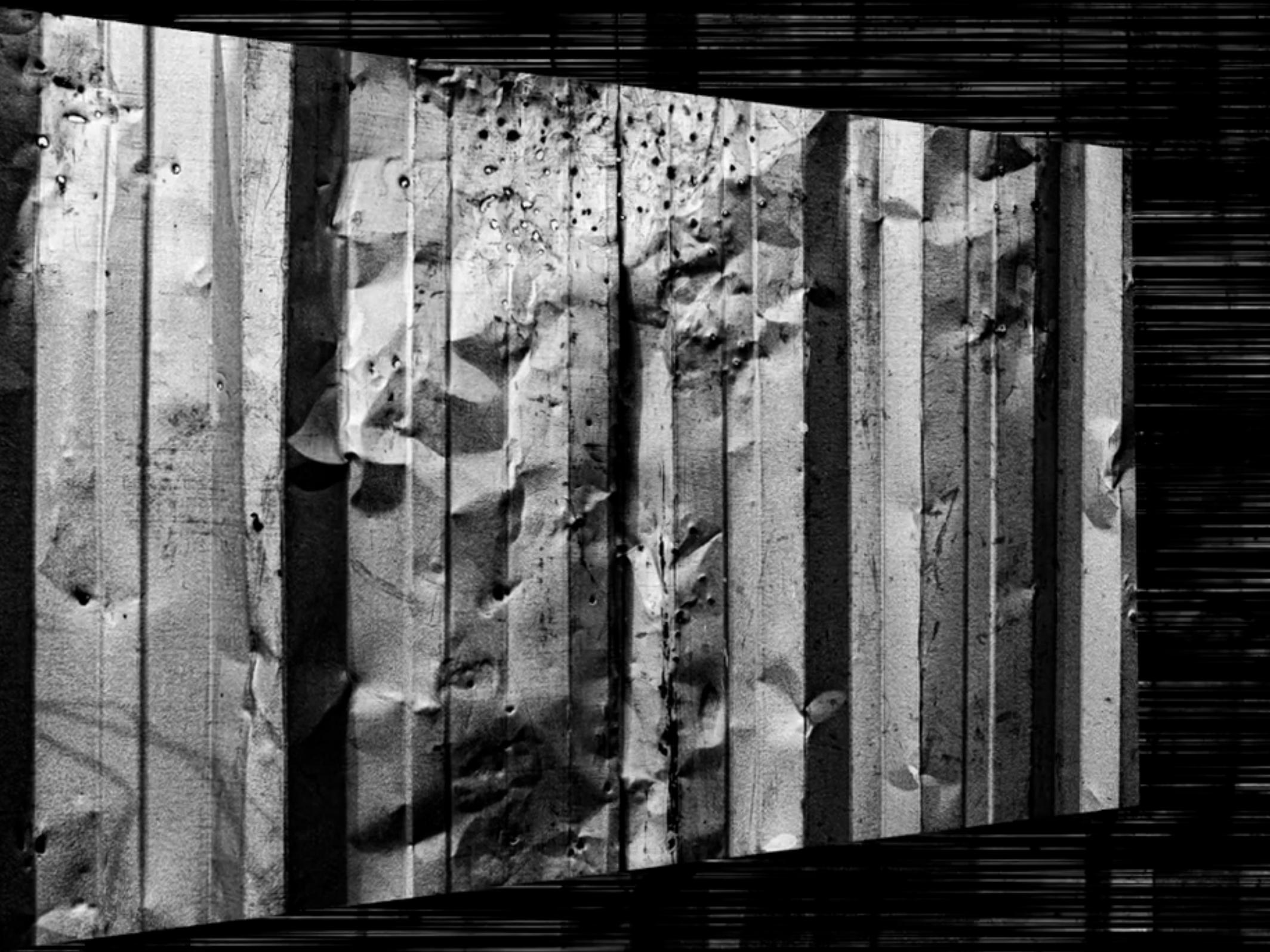
















A tensão investigativa é fio condutor do conjunto de obras, a medida em que exploro uma nova ferramenta de trabalho: a fotografia expandida e suas interferências com o vídeo. Silvio Zamboni (2001, p.43) afirma que a pesquisa não é apenas fruto do racional e sim do racional com o intuitivo. O autor coloca a consciência do desejo, da vontade e da predisposição para ir em busca de determinado objeto de estudo como próprios da manifestação do racional na busca de solucionar algo. A exploração das fronteiras de um problema – no meu caso, o da fotografia ficcional – causou a expansão do meio estático em torno de novas possibilidades narrativas, criando trajetórias móveis.

O *abismo da zero-dimensionalidade* começou com um conjunto de fotografias que, por si só, ainda não tinham sua existência justificada e não se compunha de forma narrativa clássica, com início – meio – fim ou jornada do herói. Novamente, é uma narrativa de formas concretas. No entanto, nesse trabalho, o concretismo desfigura-se em abstracionismo através do ruído digital e do espaço vazio da tela diluindo formas sólidas.

Trago Flusser (2008, p.12) como referência, pois essa obra parte do seu conceito de que as imagens técnicas são superfícies construídas com pontos em contraposição às imagens tradicionais que são abstraídas de volumes. Desta maneira, ao recorrermos às imagens técnicas, estamos nos precipitando da unidimensionalidade para o abismo da zero-dimensionalidade, daí o nome da obra. Para o autor, os objetos abstratos que surgem em torno do homem podem ser modificados e resolvidos, sendo, portanto, a circunstância abstrata informada para resultar em cultura. E atribuí quatro gestos à abstração¹:

1. Manipulação: o homem abstrai o tempo sob o controle dos olhos.
2. Visão: abstrai a profundidade da circunstância. A circunstância imaginada, a cena, representa circunstância palpável.
3. Conceituação: abstrai a largura da superfície.
4. Cálculo e Computação: abstrai o

¹ Os quatro passos (ou gestos) rumo à abstração são detalhados por Flusser ao longo do capítulo *Abstrair* do seu livro *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. Aqui, apenas resumi o ponto principal de suas ideias. Para melhor compreensão desse ponto, sugiro a leitura do texto completo.

comprimento de linha, assim, o homem transforma a si próprio em jogador que calcula e computa o concebido.

A ideia de Flusser (2008, p.17) com esses quatro passos rumo à abstração busca nos levar ao entendimento de que a tecno-imagem é produzida por gestos que reagrupam pontos para formar a superfície, indo do abstrato rumo ao concreto. Isso é possível pois as tecno-imagens são formadas por pontos, ou seja, o deslocamento de pontos (ou de *pixels*) é capaz de gerar novas formas e movimentos para as imagens originais. O gesto de criação, por sua vez, é gerado a partir da abstração, desenvolvida em cada um dos seus estágios pelos passos acima. Vejamos o texto de Flusser:

Os quatro passos rumo à abstração, sugeridos acima, não formam série ininterrupta: foram sempre interrompidos por passos de volta para o concreto. O propósito de toda abstração é o de tomar distância do concreto para poder agarrá-lo melhor. A mão segura volumes para poder manipulá-los, o olho contempla superfícies para poder imaginar volumes, o dedo concebe para poder imaginar, e a ponta do dedo calcula para poder conceber. Abstrair não é progredir, mas regredir, é um *reculer pour mieux sauter*. De maneira que a história da cultura não é série de progressos, mas dança em torno do concreto e tal dança tornou-se sempre mais difícil, paradoxalmente, o retorno para o concreto. Tal conscientização do absurdo da abstração caracteriza o clima do último estágio (*endgame*) no qual estamos. (2008, p.16).

Uma característica intrínseca à imagem técnica é sua maleabilidade. Se manipulada, as possibilidades de modificação e criação de novos significados são imensas. É algo que podemos observar principalmente nesse último trabalho, onde as imagens vão da dureza retilínea para a deformação contínua, para o movimento circular, de alvo, para a diagonal, para o ruído, para a fusão, para a ampliação e assim por diante. A noção de movimento, aqui gerada a partir de imagens estáticas, dá-se principalmente pela capacidade de manipulação dos *pixels* das imagens originais. E são os quatro gestos rumo à abstração, de Flusser que permitem essa mudança no teor do conteúdo original, inclusive me permitindo utilizar uma linguagem audiovisual que não seria possível de outro modo, pois o que a origina é justamente a transposição de interfaces: da câmera fotográfica agindo como tal (posto que pode ser utilizada também para a captação direta de vídeos) para o *software* de edição de vídeo com seus recursos característicos, indisponíveis em outros *softwares* de tratamento e edição de imagens.

Influenciado pelas linhas que compunham às imagens e pela sensação de dureza e intransponibilidade provocada pela ideia de cerca, a composição começa dura, transmitindo a sensação de resistência. Gradativamente, a música vai ganhando fluidez e movimentos mais desconexos, permitindo que a narrativa visual explore o espaço-tempo do vídeo através de animações, efeitos, transições e sobreposições das imagens escolhidas. Surge, então, uma narrativa experimental que não conta uma história, mas uma composição de movimentos seguindo a trilha sonora, em busca de afinar uma harmonia complexa entre imagens e som: os elementos estruturais do audiovisual.

As fotografias que originaram esse vídeo são de uma cerca de placas de aço. A cerca é o contorno de um espaço que impossibilita o seu acesso. É a materialização de algo proibido. É uma ordem sem palavras, porém, irrefutável. Silenciosamente, diz para não se aproximar. A cerca é uma convenção social de proibição. Quando é alta e opaca, além da locomoção, me proíbe de ver. Provoca a ideia de segredo e impõe o sigilo para quem atua dentro dela. A cerca motiva a artista.

Atrás da cerca eu não sei o que há. O vídeo me permite manipular. No entanto, permanece o vazio representado pela tela preta. O ruído, a abstração e a desfiguração da cerca quebram o bloqueio e me permitem ver o vazio, o abismo, a zero-dimensionalidade. Se o homem vem ao mundo vazio e sua existência baseia-se no preenchimento dessa condição, esse trabalho desnuda a cada imagem tal estado trazendo e preenchendo o vazio, abrindo caminho para apresentar metaforicamente o abismo no qual a existência pode penetrar tantas vezes ao longo da vida.

O abismo tem algumas possibilidades de interpretações de acordo com o contexto. Pode ser um precipício muito profundo, extremo e excessivamente inclinado. Pode ser a representação de uma divisão, algo que separa profundamente e divide mentalidades. E pode, ainda, significar ruína, caos e trevas. A dimensionalidade refere-se a extensão medível que define a porção ocupada por um corpo, aos sentidos que compõem essa extensão (altura, largura e profundidade ou espessura). Em sentido figurado, representa a capacidade de ser útil,

de cumprir um propósito ou necessidade. De acordo com o pensamento de Flusser, as imagens técnicas abstraem a questão da dimensionalidade pois, para elas, não importa a extensão baseada em altura, largura, profundidade, volume ou espessura visto que estas podem ser manipuladas através de pontos ou *pixels*. Chega-se na ausência de dimensão com base na manipulação de imagem.

Além dos temas já apresentadas, *O abismo da zero-dimensionalidade* aponta também para as ideias de dobra e labirinto trazidas por Deleuze em *A Dobra – Leibniz e o barroco*. Para o autor, a dobra não separa o objeto de suas partes, mas gera a curvatura que, em Leibniz, prolonga-se no universo de acordo com a fluidez da matéria, a elasticidade dos corpos e a mola como mecanismos. Todos esses elementos reais foram manipulados quando digitalizados, permitindo que a dobra presente no mundo físico se aprofundasse até atingir o labirinto da deformação, o vazio de significado. Sobre esse conteúdo, Deleuze afirma (1991, p. 17-18):

É isso que Leibniz explica em um texto extraordinário: um corpo flexível e elástico tem ainda partes coerentes que formam uma dobra, de modo que elas não se separam em partes de partes, mas dividem-se até o infinito em dobras cada vez menores, dobras que sempre guardam certa coesão. Do mesmo modo, o labirinto do contínuo não é uma linha que se dissolveria em pontos independentes, como a areia fluida dissolve-se em grãos, mas é como um tecido ou folha de papel que se divide em dobras até o infinito ou que se decompõe em movimentos curvos, sendo cada um deles determinado pela circunvizinhança consistente ou conspirativa. A divisão do contínuo deve ser considerada não como a da areia em grãos, mas como a de uma folha de papel ou a de uma túnica em dobras, de tal modo que possa haver nela uma infinidade de dobras, umas menores que outras, sem que o corpo jamais se dissolva em pontos ou mínimos. Sempre uma dobra na dobra, como uma caverna na caverna. A unidade da matéria, o menor elementos do labirinto é a dobra, não o ponto, que nunca é uma parte, mas uma simples extremidade da linha. Eis por que as partes da matéria são massas ou agregados, partes tidas como o correlato da força elástica compressiva. A desdobra, portanto, não é contrário da dobra, mas segue a dobra até outra dobra.

O abismo da zero-dimensionalidade, portanto, explora a transposição dos limites espaciais. Derruba cercas e encara o abismo. Enfrenta o vazio da existência humana transformando formas concretas em abstratas através do redirecionamento de *pixels*.

A trilha sonora desse trabalho foi construída pelo artista Anésio Neto que se dispôs a criá-la com base nas imagens ainda estáticas. Para tanto, foi utilizada como referência a composição *Orphée 53* (1953), de Pierre Schaeffer - conhecido como o inventor da música concreta - e Pierre Henry - pioneiro da música eletroacústica.

A música *Exp. 3* acrescentou uma nova camada de percepção para o trabalho pois auxilia na fluidez das imagens para o vazio e de volta para o nível informativo. É ela que traz dinamicidade ao movimento das formas e à passagem da imagem rígida à abstração, auxiliando na construção da narrativa simbólica.

Os trabalhos apresentados aqui visam ressignificar objetos distantes do mundo da arte, porém, através da desconfiguração e do experimentalismo da forma. São trabalhadas a

imagem do ferro, do tijolo, do azulejo, da tela, de fios e de cercas. São apresentadas qualidades desses objetos assim como foram encontrados. Desse modo, são vistos sujeira, abandono, amasso, quebra-dura. Situações precárias são apresentadas para que seja trabalhado existencialismo do ser humano, trazendo à tona questões sobre o vazio, o deslocamento, o corpo, o temperamento.

Não importa, portanto, a realidade capturada pelas fotografias, pois o objetivo não é a representação do real e sim a manipulação da imagem, a fim de criar ficção, gestos que não existem no mundo físico. Assim, cai por terra a ideia de que a fotografia tem por objetivo primordial a captura da realidade, uma vez que, na sociedade atual, ela também funciona como um instrumento para se chegar a diversas finalidades, não limitada por um propósito em si. É expansível e criativa, de acordo com os interesses de quem a manipula. Explica Flusser:

O homem pode agir em função das imagens ("magia"). Dezenas de milênios se passaram até que tivéssemos aprendido a tomar transparentes as imagens e "explicá-las", a arrancar com os dedos os elementos da superfície das imagens e a alinhá-los a fim de contá-los; até que tivéssemos aprendido a rasgar o tecido do contexto imaginado e a enfiar os elementos sobre as linhas, a tornar as cenas "contáveis" (nos dois sentidos do termo), a desenrolar e desenvolver as cenas em processos, vale dizer, a escrever textos e a "conceber" o imaginado. (2008, p. 14)

Real e irreal são concepções ideológicas que cada comunidade, classe ou época manipula em seu benefício. Com as tecno-imagens não é diferente (MACHADO, 2015, p. 159):

O que era o máximo de realismo tornou-se, paradoxalmente, o máximo de irrealismo, provando mais uma vez que os códigos perspectivos são historicamente condicionados. Daí o efeito de "estranheza" produzido por uma grande-angular: ela dá um espaço perspectivo integralmente reconstituído a um só golpe de vista, de forma que o fundo mais longínquo e o primeiro plano mais próximo estejam dados à visão conjuntamente, na mesma hora e lugar.

O que interessa ao artista, no entanto, é o objeto final – ou mesmo a jornada até lá – desgarrado do compromisso com a retratação fiel do fato ou da circunstância. O experimentalismo e a abstração atuam no sentido da criação, da multiplicação das camadas do trabalho em construção, na busca de um significado que é passível de ser manipulado pelo artista consciente desses processos. Assim como aconteceu em *O abismo da zero-dimensionalidade*.

Figura 133-142

O espetáculo do céu inteligível | 3:40 | 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=6Erl3hXaI0>





















Cada vídeo originou-se de pesquisas e experiências particulares e independentes que encontraram um fio condutor comum ancorado em suas cores, formas e composições. Esse foi o primeiro trabalho que produzi sob o contexto do isolamento social vivenciado no Brasil a partir de abril de 2020. Para muitos artistas, foi um período complicado tanto pela adaptação social coletiva como pela insistência dos editais e chamamentos públicos para exposições e afins abordarem o assunto. A constante necessidade de trabalhos que abrangessem o tema acabou interferindo na produção de alguns artistas que, como eu, produziram sob essa influência. Em relação ao contexto fotográfico, é o que Boris Kossoy define como *coordenadas de situação* (2016, p.28):

O espaço e o tempo implícito no documento fotográfico subentendem sempre um contexto histórico específico em seus desdobramentos sociais, econômicos, políticos, culturais, etc. A fotografia resulta de uma sucessão de fatos fotográficos que têm seu desenrolar no interior daquele contexto. Ela registra, por um lado, um micro aspecto do mesmo contexto.

O assunto fotográfico mudou drasticamente com a chegada da pandemia e temas como confinamento, máscaras e vacinas foram frequentes. O desafio da fotografia contemporânea foi assimilar essas questões e retorná-las para a sociedade sob um olhar poético e original, construindo assim o retrato do seu tempo.

O olhar do fotógrafo também é afetado pelo contexto no qual atua, pois ele é o responsável por organizar a construção da trama fotográfica. A escolha dos elementos e a forma de enquadramento são habilidades técnicas aplicadas juntamente com a poética do autor que constrói a cena. O sentimento da sua época pode refletir em suas escolhas poéticas e interferir na construção da realidade fotográfica. Os dois trabalhos que seguem são fruto desse olhar que, voltado para cima, busca a passagem do tempo através do *contra-plongée* em enquadramento fechado; do movimento de nuvens e árvores formando um telhado natural que guarda pessoas, pensamentos e experiências que habitam em *lockdown*.

Esse vídeo foi motivado por longos períodos de solidão e mudanças na forma de trabalho. A contemplação surgiu como ferramenta criativa. O novo contexto social pelo qual passávamos era a motivação para armar o tripé, ligar a câmera e começar a monitorar a gravação, realizando ajuste sempre que necessário.

O *espetáculo do céu inteligível* emerge da captura do movimento das nuvens no céu de um domingo, por volta da terceira ou quarta semana de quarentena. A rua estava absurdamente vazia e o mundo era visto da varanda. A escolha da lente 300mm força a aproximação do assunto distante, trazendo-o para um enquadramento mais fechado, reduzido pela amplitude da teleobjetiva. Esse equipamento tende a enfatizar certa dramaticidade nas cenas capturadas, aproximando drasticamente objetos distantes, muitas vezes gerando *closes* e *supercloses* impossíveis de serem contemplados a olho nu.

As nuvens, personagens principais dessa cena contemplativa, movimentam-se da direita para a esquerda, em sentido oposto ao da escrita ocidental, gerando um certo desconforto no espectador, pois

quebram com a expectativa natural de leitura. A aceleração do tempo auxilia na visualização do movimento das nuvens provocado pelo vento.

Na linguagem cinematográfica, a direção de tela refere-se ao lado para o qual o objeto está se movendo, desse modo, chama-se *Eixo X* a linha que corta horizontalmente o fotograma. Jennifer Van Sijll (2017, p. 20-22) explica que os protagonistas geralmente entram em cena pela esquerda, pois o olhar considera tal trajeto amigável, ao passo que antagonistas ou situações que pretendem causar tensão e desconforto iniciam-se pela direita. Essa simples escolha tem uma enorme importância dramática para a tela, pois pode causar conforto iminente ou estabelecer conflito, duas emoções distintas que irão interferir na forma como a obra é absorvida.

A respeito do conceito que respalda a sequência, resalto o livro *História da eternidade*, do escritor pós-moderno Jorge Luis Borges. Segundo Plotino (2009, p. 10), tudo que existe no céu inteligível é o espetáculo de um mundo que não foi engendrado.

Todos estão em toda parte, tudo é tudo. O tempo junto com a eternidade e o infinito são temas recorrentes nos poemas e ensaios do autor desde o início de sua carreira.

O título do trabalho foi uma forma poética de narrar a literalidade da ação que ocorre no vídeo: o caminhar das nuvens. O espetáculo é aquilo que atrai o olhar, a atenção ou a representação pública de alguma coisa e pode ser protagonizado também pela natureza. Portanto, sob esse aspecto, o céu executou um espetáculo que, no sentido da filosofia, só é compreendido no mundo das ideias.

A palavra *inteligível* aqui foi utilizada no sentido filosófico, wcorrespondente ao conhecimento que acompanha a alma. Para a filosofia, a expressão identifica algo que apenas pode ser compreendido através da inteligência, em detrimento dos sentidos. Nesse âmbito, Platão considera que o tempo é uma imagem móvel da eternidade e Borges conclui que a eternidade é uma imagem feita com substância tempo e inventaria as obscuridades inerentes ao tempo, a saber: mistérios metafísicos e impossibilidade de estabelecer a direção do tempo (2009, p. 8).

Fig. 1 | Direção bidimensional da tela

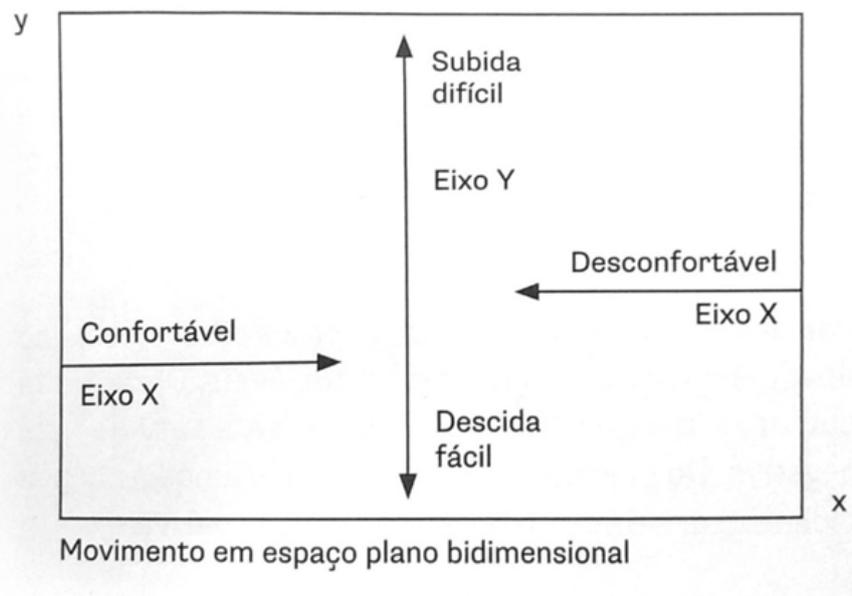


Figura 143. *Narrativa cinematográfica*. VAN SIJLL, J. 2017, p. 21.
Demonstração do movimento bidimensional na tela

O vídeo evoca o sentimento de eternidade através do registro e da manipulação da passagem do tempo – ao longo de um dia – em consonância com a tensão da trilha sonora, chamada *Limbo*, desenvolvida pelos músicos Diego Ferreira (trilha sonora original e composição) e Renan Fiore (*samplers*, programação e mixagem) especialmente para esse trabalho. A inserção musical de uma trilha com instrumentos agregou sensações ao trabalho permitindo o surgimento de uma atmosfera mais complexa cuja audição plena é realizada com o auxílio de fones de ouvido. O desconforto é uma marca constante dessa narrativa, incluindo as sobreposições de sons, a quebra na movimentação do eixo e a aceleração da passagem do tempo. Os recursos técnicos permitem relacionar a fragmentação cultural e expressiva do processo de criação entre mídias e artistas.

A eternidade, como tempo muito amplo que é, não tem começo, meio e fim. Assim como essa narrativa que só transmite o movimento, sem determinar um início ou um final para ele, a não ser pelo próprio tempo do vídeo, pois não é uma narrativa tradicional. Além da questão da passagem

do tempo e do seu vínculo com a eternidade, o trabalho levanta outras indagações sobre espaço, como o encalçuramento (ou seria a liberdade?), o vazio, a ausência, a velocidade e a modificação das formas.

- Se à minha frente só vejo as nuvens correndo, eu estou presa ou livre?

Não cabe à autora responder a indagação. Essa é uma questão que deve tocar à cada espectador em sua experiência particular. Suponho que vai emergir de suas vivências peculiares pois cada um enxerga as metáforas à liberdade através de seus referenciais. Ademais, a eternidade pode também ser associada com o oposto de liberdade, posto ser a ausência de um fim. Essas dualidades e contradições possíveis constituíram uma narrativa obtusa, acentuada pela música *Limbo* que, por sua vez, enfatiza a condição de dúvida, com a pretensão de provocar incertezas através de suas melodias constantemente indefinidas.



Figura 144. Céu de verão/uma caminhada de inverno de 24 milhas em um dia. FULTON, H. 1978

Assim, as nuvens seguem seu caminho, ou melhor, sua corrida. Por isso, gostaria de recordar o artista Hamish Fulton e seus processos de caminhada através dos quais construía os trabalhos artísticos. *O espetáculo do céu inteligível* me recorda a proximidade do artista com a paisagem e a fotografia, especialmente seu trabalho fotográfico sobre nuvens, em preto e branco, chamado *Céu de verão/uma caminhada de inverno de 24 milhas em um dia*, que aparece no livro *Selected Walks 1969-1989* (Fulton, 1990). A semelhança entre os dois trabalhos está no assunto escolhido como tema principal, diferenciando-se, porém, em contexto social, técnica e finalização.

A visão de Fulton sobre as nuvens, claro, é de outra perspectiva. Porém, o céu negro e a inserção tipográfica, elementos que tenho incorporado à criação em outros momentos, fazem de *Céu de verão* uma referência marcante para minha produção autoral. Por isso, acredito na importância de sua menção para essa obra, pois ambos possuem uma configuração estética similar na qual o céu é estilizado o suficiente para indicar que se trata de um acontecimento manipulado para funcionar como uma alegoria de uma condição psicológica

orquestrada pelo artista. Embora as nuvens não possam ser manipuladas, o ato da criação começa antes da gravação ser iniciada, com o planejamento, a escolha do enquadramento, da lente e a consciência do resultado que essas escolhas irão acarretar durante a pós-produção.

Com *O espetáculo do céu inteligível*, espero, portanto, ter atingido uma narrativa reflexiva que permita uma pequena imersão em uma experiência audiovisual embebida no momento histórico pelo qual estamos passando. O intuito de fornecer um momento de reflexão sobre o tempo transposto em eternidade vem questionar a existência do agora e sua validade enquanto tempo presente, visto a nada poder se agarrar dado seu caráter marcante de constante transição. Assim, conflitos filosóficos e espaço-temporais dividiram o mesmo espaço fora de suas áreas de discussão natural e foram realocados em um ambiente artístico digital. A busca do significado da eternidade, do enclausuramento e da liberdade são problemas sem respostas imediatas levantados por Jorge Luis Borges e que serviram de inquietação para o desenvolvimento desse vídeo e que devem nos seguir ainda por um tempo.

Figura 145-150

Antes que você perceba | 1:28 | 2020

https://www.youtube.com/watch?v=uQGo-518K_g&ab_channel=HavaneMelo













Antes que você perceba, assim como os demais vídeos, é um reflexo do seu tempo. É uma leitura sobre ocupação do espaço, através do olhar voltado para o céu, assim como ocorre em *O espetáculo do céu inteligível*. Desta vez, porém, existe uma camada de vegetação que nos impede de enxergar as nuvens e esse fato permite outras cores e conotações ao trabalho. O céu também mudou de cor: antes, preto; agora, cinza.

Sob a perspectiva videográfica, procurei manipular o tempo e o espaço a fim de criar uma atmosfera maleável, de modo que pudesse ser interpretada como início da manhã ou final da tarde; área urbana ou zona rural. Os detalhes podem ser especulados, pois é nesse limite que a ficção atua, expandindo o significado literal da imagem registrada para algo vago e ambíguo.

O título, por sua vez, sugere a iminência de um acontecimento que não se revela, deixando a sensação de suspense no ar. Do mesmo modo que em *O espetáculo do céu inteligível* trago um olhar contemplativo e uma narrativa construída sobre os passos de uma caminhada sem rumo. O tremor do

passo rápido e o olhar perdido para o alto das árvores são identificáveis através da filmagem com a câmera na mão.

Assim, a câmera tomou uma posição subjetiva, ou seja, ela atuou como os olhos do espectador e do artista. Já em 1896, o movimento de *travelling* foi inventado por um operador de Lumière. Porém, só a partir de 1900 é que a câmera foi libertada da sua posição estática, modificando o ponto de vista e rompendo com a tela cenário de Méliès (MARTIN, 1990, p.31). A câmera na mão é uma das formas mais eficazes de trazer subjetividade profunda para uma cena e é o principal contraponto entre os dois últimos trabalhos aqui discutidos pois o suporte do aparato de captura tanto pode enrijecer como despertar uma atmosfera intimista para o ambiente fílmico.

Ao tornar-se móvel como o olho humano, a câmera traz o olhar do observador para a trama, capaz de transmitir sensações e pontos de vista mais subjetivos, através dos quais o público penetra no drama. A câmera deixou de ser mero aparelho de registro para ser sujeito ativo, cujo olhar está em sintonia com o do protagonista, buscando reproduzir

a mesma sensação vivenciada: a cabeça para cima, o olhar perdido no emaranhado de galhos, os giros que remetem à confusão. O sentimento de que o protagonista está perdido é enfatizado pela repetição, pelo retorno aos pontos já visitados da vegetação, pela sobreposição caótica de galhos e pela montagem que passa a sensação de que o vídeo “travou” em determinada cena.

O protagonista desse filme é o observador. E isso é determinado pela técnica da câmera na mão que busca reproduzir o olhar humano, envolvendo quem o assiste para dentro de seus mecanismos narrativos; em associação com o enquadramento em ângulo *contra-plongée* para passar a sensação de superioridade da árvore sobre o olhar perdido da personagem omitida. A grande-angular permite a manutenção do foco durante todo o percurso e transições de cena, mesmo que os galhos estejam em planos diferentes. A ideia de que o olhar retorna várias vezes no mesmo ponto da árvore sugere que o personagem está perdido, em confusão ou passa por alguma perturbação. Sobre a escolha dos enquadramentos, Marcel Martin (1990, p. 35) destaca:

Eles constituem o primeiro aspecto da participação criadora da câmera no registro que faz da realidade exterior para transformá-la em matéria artística. Trata-se aqui da composição de conteúdo da imagem, isto é, da maneira como o diretor decupa e eventualmente organiza o fragmento de realidade apresentado à objetiva, que assim irá aparecer na tela. A escolha da matéria filmada é o estágio elementar do trabalho criador em cinema: o segundo ponto, a organização do conteúdo do enquadramento.

Esse trabalho também é motivado pelo ato de caminhar. Uma ação que pode ser realizada sem rumo. A caminhada pode representar a busca de uma saída, uma alternativa ou a perseguição de uma solução. O olhar perdido, a repetição, a insistência sobre a paisagem que retorna e se confunde. É inspirado por Thomas Joshua Cooper e seu estilo de fotografar paisagens naturais desprovidas de presença humana.

Assim como Cooper quando trabalha em preto e branco, vou do preto absoluto ao cinza, construindo uma fotografia pesada. As camadas da vegetação são aproveitadas para criar uma composição reflexiva, onde a natureza está demonstrando sua força e complexibilidade.

Tendo em vista os aspectos acerca da organização heterogênea do discurso videográfico que se desenvolve através da mescla de códigos provenientes de outras áreas do conhecimento humano, utilizei minha poética autoral para desenvolver vídeos híbridos, originados a partir de fotografias conceituais em preto e branco com a visão voltada para bloqueios físicos e para cima. Os

enquadramentos são fruto do momento atual pelo qual passamos, deslocados do espaço-tempo original através de recursos narrativos. Sobre o aspecto da localização temporal, destaco o pensamento de Pierre Lévy (2005, p. 21) e suas reflexões sobre a virtualização da realidade:

Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam “não-presentes”, de desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário. É verdade que não são totalmente independentes do espaço-tempo de referência, uma vez que devem sempre se inserir em suportes físicos e se atualizar aqui ou alhures, agora ou mais tarde. No entanto, a virtualização lhes fez tomar a tangente. Recortaram o espaço-tempo clássico apenas aqui e ali, escapando a seus lugares comuns “realistas”: ubiquidade, simultaneidade, distribuição irradiada ou massivamente paralela. A virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar (graças às interações em tempo real por redes eletrônicas, às transmissões ao vivo, aos sistemas de telepresença), continuidade de ação apesar de uma duração descontínua. A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo. Mas, novamente, nem por isso o virtual é imaginário. Ele produz efeitos.

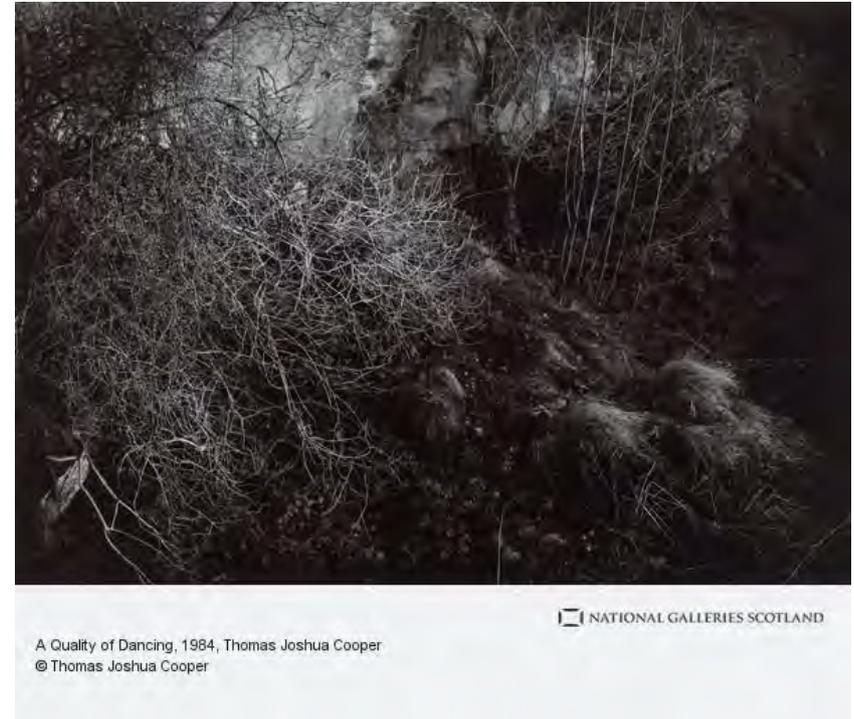


Figura 151. *A quality of dancing*. COOPER, T. J. 1984

A virtualização da qual trata Lévy ultrapassa o âmbito artístico, recaindo sobre a transposição da realidade e do corpo. Essa mudança na perspectiva do problema – do real para o virtual – fornece mais uma camada de sentido para o trabalho de arte. A reconfiguração espaço-temporal é uma característica que acompanha a narrativa fotográfica ficcional, posto que a manipulação da realidade a fim de gerar novas interpretações é o ponto-chave de sua produção.

Considerando os recursos apresentados para expansão da fotografia como linguagem artística, os vídeos são processos narrativos compostos por conjuntos de imagens deslocadas de seu aspecto real, a fim de produzir novo conteúdo, desligado de seu ambiente original.

A videoarte, através da narrativa experimental e da utilização não convencional dos recursos tecnológicos, desde sua origem, rompeu com a expectativa cinematográfica do espectador. Para o corpo desse trabalho, as regras tradicionais do audiovisual não foram aplicadas em prol de uma experiência artística inédita. A artista, por sua vez,

atuou como uma jogadora manipulando tanto as informações como os meios, hibridizando técnicas de fotografia, tipografia, som e vídeo.

Tal organização de informações remeteu ao método de produção artística, explicado por Flusser, no qual o artista atua como um jogador do diálogo que lhe permite cruzar informações dentro de uma rede dialógica. Esse método foi particularmente pertinente à produção atrelada às mídias digitais, posto a possibilidade de sobreposição, incluindo diferentes formatos e tecnologias de captura.

Nas obras em questão, a natureza mista de desenvolvimento do vídeo destacou a fotografia como ponto de partida para sua produção. Assim, conclui uma fase da minha criação – que até então é predominante fotográfica – marcada pela transição entre linguagens digitais. As investigações continuam nos dois meios, porém, sem a necessária obrigação de se encontrarem, como visto aqui, formando um corpo conciso de trabalhos unidos por uma poética comum.



Figura 152



CONCLUSÃO

TUDO ESTÁ SEMPRE SE AGITANDO

O lugar da fotografia na arte contemporânea está a salvo, pelo menos por essas datas da contemporaneidade e da pós-modernidade. O fato é que, até aqui, a linguagem fotográfica se mantém tão vigente quanto complexa, inclusive resgatando processos históricos, desenvolvidos há décadas atrás e, desse modo, constantemente abrindo novas possibilidades para si como meio e técnica. Tudo para se reinventar em conjunto com as mudanças sociais frenéticas, típicas do momento social vigente e da sua relação com a tecnologia.

Para entender melhor esse contexto da fotografia em consonância com o mundo social, optei pelo recorte narrativo da ficção, o que, como não poderia deixar de ser, envolve tanto a construção de personagens como a necessidade de que o artista/autor dedique atenção ao seu espectador que, mais do que nunca, é autônomo, consciente e, enfim, emancipado. Iniciei explorando as possibilidades ficcionais na fotografia, a qual exige a orquestra da cena e dos atores, no que convencionei chamar aqui de fotografia de quadros-vivos, fotografia inventada,

fine art ou, ainda, fotografia ficcional: estilo que iniciou por volta da década de 1960, com as narrativas subjetivas do artista e fotógrafo autodidata Duane Michals e segue até os dias atuais interferindo, inclusive, na fotografia documental e de registro.

Após um debate inicial sobre o termo e considerando alguns recursos ficcionais, mergulhei nas profundezas da narrativa para entender como funcionam as estruturas de uma história baseada em imagens sequenciais. Para tanto, realizei incursões nas estruturas narrativas utilizadas por áreas do conhecimento como a literatura, o cinema, a música, entre outros; na busca de uma fotografia autoral capaz de provocar a reflexão.

Ao longo dessa pesquisa apareceram em torno de trinta trabalhos fotográficos. A maioria dos capítulos trouxe um conjunto de fotos que pode ser lido como ensaio narrativo. Há poucas exceções, como *Não fale bobagens* e *Coisas necessárias para fazer magia contemporânea*, que são imagens únicas e como *Lanchonete Garota* e *Sujo e Profundo* que são dípticos. Os demais são compostos por, pelo menos,

três fotos. No entanto, todas as imagens buscam por uma nova interpretação ao deturpar o aspecto realista da fotografia em busca de subjetividade.

O estudo de outros artistas como referência durante a pré-produção foi o norte para trabalhos como *Coisas necessárias para fazer magia contemporânea* e *Filz.Victrola*, principalmente, pois orientaram todo o *corpus* desse momento da pesquisa, da sua origem ao seu desenvolvimento. A finalidade da fotografia em si foi a reconstrução de um aspecto representativo do artista de referência. Nesses momentos, tentei entender a poética dos criadores para desenvolver uma releitura de sua atividade, procurando incorporar elementos característicos de sua construção autoral em minha produção. A montagem dos trabalhos, no entanto, encontrou caminhos totalmente distintos daqueles praticados pelos meus artistas-referência, através de foto-instalações como resultados das pesquisas.

Em diferentes momentos, como nos trabalhos *Um dia ruim* e *Arquitetura da obsessão*, algumas das referências surgiram apenas na fase de pós-produção, pois durante esse período o trabalho

ainda está em construção, sofrendo sob as forças da criação e sujeito a diversas lapidações até chegar ao seu formato final. Esse recurso, característico dos artistas da pós-produção, é responsável por conduzir o trabalho por caminhos não planejados desde o início da criação. Nesses casos, o resultado do trabalho foi se moldando à medida que novos elementos foram incorporados na pós-produção. É natural que toda foto e vídeo passe pela fase de edição a fim de que sejam realizados os ajustes cabíveis: é o equivalente a revelação para o filme analógico. Entretanto, ao lapidar um trabalho artístico, pode-se aproveitar essa fase para a criação de novas perspectivas até então impossíveis de serem geradas no mundo real.

Outro elemento importante para a configuração do grupo de trabalhos que se formou ao longo desses quatro anos de pesquisa foi a foto-performance, ou seja, a incorporação da fotógrafa como sujeito intérprete, ativa também diante da lente. A incorporação de personagens, símbolos e recursos técnicos para a composição de sentidos gerou imagens que foram disseminadas ao longo do trabalho para que o leitor pudesse acompanhar

os vários caminhos que foram percorridos ao longo dessa jornada. O uso do corpo na busca da geração de sentido foi uma ferramenta de suma importância em trabalhos como *A revolução não é um banquete* e *A Gafe*, entre outros.

Os momentos de caminhada à deriva foram mais um recurso utilizado para a criação de conjuntos de fotografias e ocorreram em diferentes locais, gerando composições que permeiam as páginas desta tese, além de terem um capítulo exclusivo abordando o assunto. Principalmente nesses trabalhos o recurso da ficção foi adicionado durante a pós-produção ou fez parte do dispositivo de captura através do emprego de recursos analógicos para a captação de imagens distorcidas da realidade. Histórias foram construídas ao longo de trajetos percorridos em busca de histórias nascidas de vivências da fotógrafa. Dentro desse conjunto de obras, nas quais constam os trabalhos da série *Nenhum momento é trivial*, muitas vezes a memória, o passado e o ato de viajar foram os elementos que provocaram a invenção das histórias, desta forma, trazendo um pouco de experiência pessoal para dar forma à ficção.

A chegada da linguagem videográfica coincidiu com a fase final da escrita. Deu-se com a expansão do suporte fotográfico para o meio digital em outra categoria, a qual privilegiava o movimento ao invés da estabilidade da imagem. Essa característica marca todo o último capítulo da pesquisa e insere também o som como elemento relevante para a confecção de determinadas narrativas, criando uma nova camada de significado. Assim, a pesquisa expandiu-se atingindo novas fronteiras que mexeram com linguagem, equipamentos, elementos de pós-produção e edição de áudio, vídeo e fotografia.

Não posso deixar de mencionar, ainda, a relevância que o texto escrito, a palavra, a música enquanto letra e a literatura tiveram em minha jornada até culminar na presença marcante do elemento tipográfico em fotos como as do grupo *Não fale bobagens*. Minha atividade com o design gráfico dentro da comunicação me afetou desde o início, tanto no alinhamento das composições quanto na inserção do texto gráfico. Várias experiências profissionais na área e talvez uma certa obsessão por palavras deixou marcas em algumas fotografias e

vídeos que podem ser lidos diretamente, provocando a interpretação do leitor. Do mesmo modo, os títulos – às vezes longos ou complexos demais que até eu esqueço o nome correto – buscam provocar uma interpretação, uma agitação no consciente do público que ao ler cada frase depara-se com um enigma a ser desvendado cujo significado pode ser revelado através da análise da obra ou mesmo ficar em aberto para que retirem das palavras suas impressões.

A diagramação fez parte da pesquisa posto que foi um dos meus objetos de trabalhos executados ao final do processo. Durante essa fase, pude explorar os recursos visuais e a potência das imagens na página e isso impactou drasticamente a apresentação do material. Essa fase foi uma caminhada com suas características e exigências típicas do processo de impressão encadernada e marcou a finalização do processo de pesquisa.

Assim, após passar por diferentes áreas do conhecimento, posso dizer que muitas referências vieram da cultura de massa, do design gráfico, das histórias em quadrinhos, além, claro, da arte

contemporânea e da arte conceitual, cuja ideia valida a obra executada. Procurei salientar as possibilidades de leituras diversificadas, baseadas na interpretação do observador, na escolha planejada das cenas capturadas, na atuação da artista e no trabalho de pós-produção. Busquei, ainda, apresentar e esclarecer os conceitos que permeiam os ensaios destacados e como se dá a construção da minha poética através da captura de ações do mundo real para produzir ficção, lidando com conceitos e abstrações, através da imaginação.

Penso que, após a finalização dessa pesquisa, algumas janelas poéticas ainda podem permanecer abertas por mais um tempo, como é o caso das sequências como *Não fale bobagens* e *Nenhum momento é trivial*, por exemplo. Outras, como *Coisas necessárias para fazer magia contemporânea* e *Filz.Victrola*, considero encerradas e, a princípio, não devem ter continuidade, especialmente por se tratarem de estudos específicos sobre a obra de determinados artistas.

A fotografia, ademais, virou minha profissão e minha principal ferramenta dentro da arte, sendo

uma atividade que exerço com grande apreço e não me imagino mais dela desvinculada. A vivência de uma pesquisa por tanto tempo tendo esse objeto como centro de interesse foi uma oportunidade inestimável que não apenas acrescentou aos meus conhecimentos acadêmicos como à minha prática e à minha vida pessoal.

Para finalizar, anseio, com este texto, favorecer a produção narrativa visual, baseando-me em conceitos já sólidos e consagrados da ficção e da arte de contar histórias. Pesquisas como essa, exploradoras de questões narrativas e ficcionais em um meio específico da arte, auxiliam na construção de perspectivas e interpretações sobre a linguagem em suas diferentes manifestações. Também nos auxiliam a localizar artistas contemporâneos, seus precursores, sucessores e produções, considerando conhecimentos de cunho social e temporal para compreender melhor o contexto no qual as obras são criadas e como tais condições interferem na produção e interpretação do trabalho autoral.





REFERÊNCIAS

Figura 153

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo e outros ensaios*. Chapecó, SC: Argos, 2009.

ARISTÓTELES. *Poética*. 2004,.

BITTENCOURT, D. *Fotografia Fine art*. Santa Catarina: Iphoto editora, 2015.

_____. *Fotografia híbrida*. Porto Alegre: Danny Bittencourt, 2018.

BORGES, J. L. *História da Eternidade*. São Paulo: Schwarcz, 2009.

COTTON, C. *A fotografia como arte contemporânea*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

_____. *Photography is Magic*. New York: Aperture, 2015.

COMPARATO, D. *Da criação ao roteiro: teoria e prática*. São Paulo: Summus, 2009.

DAVIS, H. *Iluminação criativa: truques e técnicas para fotógrafos*. Balneário Camboriú, SC: Photos, 2015.

DELEUZE, Gilles.. *A dobra: Leibniz e o barroco*. Campinas, SP: Papirus, 1991.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

DOBAL, S. & GONÇALVES, O. (Orgs). *Fotografia contemporânea: fronteiras e transgressões*. Brasília: Casa das Musas, 2013.

DURAND, G. *A imaginação simbólica*. São Paulo: Cultrix, Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

_____. *As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arqueologia geral*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

_____. *Campos do Imaginário*. Lisboa: Ellug, 1996.

DUBOIS, Philippe. Um "efeito cinema" na arte contemporânea. In: COSTA, Luis Claudio da. *Dispositivos de registro na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Contracapa livraria/FAPERJ, 2009. P.179-216.

ECO, U. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

EISNER, W. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2013.

FABRIS, Annateresa. *O desafio do olhar: fotografia e artes visuais no período das vanguardas histórias*, volume 1. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

FARTHING, S. *Tudo sobre arte*. Rio de Janeiro, Sextante, 2018.

FATORELLI, Antonio. *Fotografia contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias*. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2013.

FLUSSER, V. *Ensaio sobre a fotografia: para uma filosofia da técnica*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1998.

_____. *Filosofia da caixa preta ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Damurá, 2009.

_____. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume Editora, 2008.

FOX, Anna. *Por trás da imagem: pesquisa e prática em fotografia*. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

GORDON, K. *A garota da banda: uma autobiografia*. Rio de Janeiro: Fábrica 231, 2015.

GUATTARI, F.; ROLNIK, S. *Micropolítica: cartografias do desejo*. Rio de Janeiro: Vozes, 1986.

HACKING, J. *Tudo sobre fotografia*. Rio de Janeiro, Sextante, 2012.

KOSSOY, B. *Realidades e ficções na trama da fotografia*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2016.

KRAUSS, R. *Os espaços discursivos da fotografia*. Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais EBA, UFRJ, 2006.

_____. *Grids*. October 9, Summer 1979. Reprinted in: *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1985, pp. 9-22.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.

LLANO, N. *O papel da ficção na construção da imagem*. Revista Rumores. Edição 11. Ano 6. Número 1. Janeiro-junho 2012.

LUPTON, E. *Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

MACHADO, A. (1993). O vídeo e sua linguagem. *Revista USP*, (16), 6-17. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i16p6-17>

_____. *A ilusão especular: uma teoria da fotografia*. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

MAFFESOLI, M. O imaginário é uma realidade. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, no 15, p. 74-82, ago. 2001.

_____. *No fundo das aparências*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

MARTÍN DE MADRID, Paula S. *El camino como libro en Hamish Fulton*. Revista:

Estúdio, Artistas sobre outras Obras. Vol. 3 (6): 183-189. 2012

PEREC, G. *As coisas: umas histórias dos anos 60*. São Paulo: Companhia das letras, 2012.

PETERSON, B. *Prática fotográfica: guia de consulta rápida como fazer ótimas fotos com qualquer câmera*. Balneário Camboriú, SC: Photos, 2014.

PHOENIX, W. *Autocracia*. São Paulo: Veneta, 2014.

RANALDO, L. *JnrIs80: poemas, letras, cartas, anotações e cartões-postais dos primeiros anos do Sonic Youth*. Guarulhos, SP: Editora Terreno Estranho, 2017.

REY, S. *Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em poéticas visuais*. Porto Alegre: Porto alegre, v. 7, n. 13, p.81-95, 1996.

RIVERA, T. *O avesso do imaginário: arte contemporânea e psicanálise*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

RANCIÈRE, J. *O espectador emancipado*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

SALKELD, R. *Como ler uma fotografia*. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

SANTOS, G. L. *Caminhada na Arte Contemporânea*. *Revista Ciclos*, Florianópolis, V.1, N.1, Ano 1, Setembro de 2013.

SIMMONS, M. *Como criar uma fotografia*. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

VAN SIJLL, J. *Narrativa cinematográfica: contanto histórias com imagens em movimento; as 100 convenções mais importantes do mundo do cinema que todo cineasta precisa saber*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2017.

VASQUES, P. A. *Sonhos verdadeiros: a fotografia de Duane Michals*: In: BONI, Paulo César. (org.). *Fotografia: usos, repercussões e reflexões*. Londrina: Midiograf, 2014. p. 210-257.

WILLIAN, Wagner. *Lobisomen sem barba*. São José do Rio Preto: Balão Editorial, 2014.

ZAMBONI, Silvio. *A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência*. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.

Sites

Acosta, P. *Chamando Joseph Beuys*. Disponível em: <http://tempofestival.com.br/instantaneo/chamando-joseph-beuys/>. Acesso em 10 de set. 2019.

Augusto, H. *Blaxploitation: o gênero que obrigou o mundo a notar os negros*. Associação Brasileira de críticos de cinema. Disponível em: <https://abraccine.org/2011/11/20/blaxploitation-o-genero-que-obrigou-o-mundo-a-notar-os-negros/>. Acesso em 10 de set. 2019.

Cumming, L. *Hamish Fulton: Walk; Turner and the Elements – review*. Disponível em: www.theguardian.com/artanddesign/2012/jan/29/hamish-fulton-walk-turnermargate-review. Acesso em 10 de set. 2019.

Eggleston, W.; Weski, T. *O inventor da fotografia em cores*. Disponível em: <https://revistazum.com.br/revista-zum-2/eggleston/>. Acesso em 10 de set. 2019.

Michals, Duane. *Cosas necesarias para hacer magia*. <https://juan314.wordpress.com/2012/04/22/cosas-necesarias-para-hacer-magia-necessary-things-for-making-magic-by-duane-michals-1989>. Acesso em 10 de set. 2019.

Shutterstock. *Duas abordagens clássicas de fotografia e tipografia que influenciaram o design moderno*. Disponível em: <https://www.shutterstock.com/pt/blog/duas-abordagensclassicas-de-fotografia-e-tipografia-que-influenciaram-o-design-moderno>. Acesso em 10 de set. 2019.

Tipógrafos. *A Escola Suíça*. Disponível em: <http://www.tipografos.net/designers/escola-suica.html>. Acesso em 10 de set. 2019.

<https://sites.google.com/view/sbgdicionariodefilosofia>. Acesso em 12 de maio. 2021.

Músicas

Against Me! *Thrash Unreal*. 2007. Warner Records Label. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-p3B9aW8YKk&ab_channel=dualityduality. Acesso em 21 mai. 2021.

ASAP Rocky. *Praise the Lord (Da Shine)*, 2018. SME. https://www.youtube.com/watch?v=Kbj2Zss-5GY&ab_channel=dualityduality Acesso em 21 mai. 2021.

Joseph Beuys. *Sonne statt Reagan*, 1982. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=q1u9BlAxBF4&ab_channel=CavemanGermany. Acesso em 10 de set. 2019.

Joseph Beuys. *Ja Ja Ja Ne Ne Ne*, 1968. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=vOsW5KUY36k&ab_channel=BobHardy. Acesso em 10 de set. 2019.

Joseph Beuys. *Schottische Symphonie / Requiem Of Art*, 1973. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=nvz9ch4eKAI&ab_channel=Behold%21ItKnits. Acesso em 10 de set. 2019.

Joseph Beuys. *Klavierduett*, 1978. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=SqAsJbrchuM&ab_channel=kibelezlek. Acesso em 10 de set. 2019.

Passado-futuro, 2016. iMusica S.A. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yHreCMqdzfk>. Acesso em 21 mai. 2021.

Little Trouble Girl, 2004. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fJWJcSTPNpM&ab_channel=SonicYouthSonicYouth. Acesso em 21 mai. 2021.

Pierre Schaeffer & Pierre Henry. *Orphée 53*, 1953. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=XJq3jItducg&t=15s&ab_groundTheVelvetUndergroundCanaloficialdoartista. Acesso em 21 mai. 2021.

The Velvet Underground and Nico. *Run, run, run*, 1967. UMG Recordings, Inc. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EwHls7lafD0>. Acesso em 21 mai. 2021.

Lista de Figuras

Figura 1 | *Cabeça-furacão*. MELO, H. 2021.

Figuras 2-6 | *Série Janelas*. MELO, H. 2021.

Figuras 7-10 | Releitura da obra *É o que sobra* de Anna Maria Maiolino. MELO, H.

Figuras 11-17 | *Série Caminhos e quedas*. MELO, H. 2020.

Figuras 18 | *A revolução não é um banquete*. Tríptico. MELO, H. 2020.

Figuras 19 | *Série Nemo*. 2017. Fotografia: Ronald Jesus. Pós-produção: Havane Melo.

Figura 20 | *Autorretrato de um homem afogado*. BAYARD, H. 1840.

Figura 21 | *I hate your duck*. MELO, H. 2015. Fotografia: Ronald Jesus.

Figuras 22 | *Série Nemo*. 2017. Fotografia: Ronald Jesus. Pós-produção: Havane Melo.

Figura 23 | *Êxodos*. SALGADO, S., 2000.

Figuras 24 | *Brian with pet pig*, BALLEEN, R., 1998.

Figura 25 | *Mimic*, WALL, J., 1982.

Figura 26 | *Krisis*, MELO, H. 2016.

Figura 27 | *Coisas necessárias para fazer magia contemporânea*. Extras. MELO, H. 2018.

Figura 28 | *The spirit leaves the body*, MICHALS, D. 1968.

Figura 29 | *Things are queers*. MICHALS, D. 1973.

Figura 30 | *I build a Pyramid*. MICHALS, D. 1978.

Figura 31 | *Necessary things for making magic*. MICHALS, D. 1989.

Figura 32 | *Necessary things for writing fairy tunes*. MICHALS, D. 1989.

Figura 33 | *Coisas necessárias para fazer magia contemporânea I*. MELO, H. 2018.

Figura 34 | *Coisas necessárias para fazer magia contemporânea II*. MELO, H. 2018.

Figura 35-44 | *Coisas necessárias para fazer magia contemporânea II*. Detalhes.

Figura 45 | *Filz.Victrola*. Extras. MELO, H. 2019.

Figura 46. *Filz.TV*. BEUYS, J. 1970.

Figura 47 | *Tentativa de evocar o espírito de Joseph Beuys ao redor desse espaço*. PETERS, G. 2009.

Figura 48-56 | *Filz.Victrola*. MELO, H. 2019.

Figura 57 | *Discos de Joseph Beuys*.

Figura 58 | *Filz.Victrola*. Fotografia impressa sobre MDF e verniz.

Figura 59 | *Sem título*. ADEMEIT, H. 1993.

Figura 60 | *Traverse n. 1 (Veldweg)*. CORDIER, T. 1990.

Figura 61 | *Beware of the man*. Melo, H. 2016.

Figura 62 | *Over my dead body*. HATOUM, M. 1988.

Figura 63 | *Problems of Girls*. Melo, H. 2016.

Figura 64 | *Hope*. RUSCHA, E. 1998.

Figura 65 | *Bandida*. MELO, H. 2017.

Figura 66 | *Cartaz do filme Jackie Brown*. TARANTINO, Q. 1997.

Figura 67 | *Impaciência brutal*. MELO, H. 2018.

Figura 68 | *Planeta Terror*. RODRIGUEZ, R. 2007.

Figura 68 | *A força da mulher sapatona*. MELO, H. 2017.

Figura 70 | *Série Vegetação*. MELO, H. 2019-2021.

Figura 71 | *Olhando daqui, vejo outra coisa*. MELO, H. 2017.

Figura 72 | *As partes que ainda cabem em mim*. MELO, H. 2018.

Figura 73-75 | *Ela corre, corre, corre*. MELO, H. 2019.

Figura 76-77 | *Lanchonete Garota*. MELO, H. 2019.

Figura 78 | *Pavilhão Vermelho*. MELO, H. 2019.

Figura 79-87 | *O final das expectativas de tempestade*. MELO, H. 2019

Figuras 88 | *Objetos de trabalho*. MELO, H. 2021.

Figuras 89-91 | *La Jetée*. MARKER, C. 28min. 1963.

Figuras 92-103 | *Arquitetura da obsessão*. MELO, H. 2020.

Figura 104 | *Pêndulo*. CASTRO, E. M. 1961-1962

Figura 105 | *Labor*. CAMPOS, R. A. 2003.

Figura 106-111 | *Um dia ruim*. MELO, H. 2020.

Figura 112 | *Confusion is sex*. Sonic Youth. Vinil LP, 1983.

Figura 113-122 | *Ínfimos deslocamentos*. MELO, H. 2020.

Figura 123-124 | *Sujo e Profundo*. MELO, H. 2019.

Figura 125-132 | *O abismo da zero-dimensionalidade*. MELO, H. 2020.

Figura 133-142 | *O espetáculo do céu inteligível*. MELO, H. 2020.

Figura 143 | *Narrativa cinematográfica*. VAN SIJLL, J. 2017, p. 21. Demonstração do movimento bidimensional na tela.

Figura 144 | *Céu de verão/uma caminhada de inverno de 24 milhas em um dia*. FULTON, H. 1978.

145-150 | *Antes que você perceba*. MELO, H. 2020.

Figura 151 | *A quality of dancing*. COOPER, T. J. 1984.

Figura 152 | *A revolução não é um banquete*. Tríptico. MELO, H. 2020.

Figura 153 | *Série Janelas*. MELO, H. 2021.

Projeto gráfico | Havane Melo
Fotografias | Havane Melo
Revisão | Jairo Macedo Junior e Caio Tulio Costa
Brasília | 2021
www.havanemelo.com

Algumas fotografias não são simplesmente capturadas. Elas são construídas através de processos criativos que envolvem conceitos, pesquisas e experiências artísticas que muitas vezes nos levam a percorrer os caminhos da ficção. Nesses casos, a intencionalidade da criação é tão importante quanto o exercício técnico da fotografia.

Este livro relata – desde o embasamento teórico até a pós-produção – o processo de criação de diversos ensaios e séries fotográficas que compõem a produção dos últimos quatro anos da autora, incluindo suas parcerias, experimentações, viagens e a diversificação de recursos e meios em busca de uma linguagem própria. O texto é repleto de obras que constroem narrativas ficcionais sobre temas subjetivos diversos. As imagens estão diluídas entre textos teóricos, ajudando a formar uma ideia real de como a pesquisa se materializou ao longo do tempo e com o intuito de tornar a leitura fluida, mantendo as imagens como centro do trabalho.

Havane Melo é artista visual e utiliza principalmente a fotografia, o design gráfico e o vídeo como linguagens que alimentam a sua produção. Este material é sua tese de doutorado pelo Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília (PPGAV/UnB), composta por mais de vinte ensaios fotográficos, nos quais predomina uma estética obscura e melancólica. A artista é mestre em comunicação, licenciada em artes visuais e bacharel em direito. Participa de diversas exposições. Para saber mais do seu trabalho, acesse: www.havanemelo.com

