

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB
Departamento de Artes Visuais

Mesa de Luz: Colagem-Composição

Marta Mencarini Guimarães

Brasília - DF

2010

Marta Mencarini Guimarães

Mesa de Luz: Colagem-Composição

Conteúdo de pesquisa apresentado à
Banca de Dissertação como requisito para a
obtenção do título de Mestre em Artes,
apresentado ao Programa de Pós-Graduação em
Artes da Universidade de Brasília – UnB.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a: Maria Luiza Pinheiro
Guimarães Fragoso.

Formação da Banca:

Prof.^a Dr.^a: Christine Pires Nelson de Mello

Prof.^a Dr.^a. Maria Beatriz de Medeiros

Brasília

2010

Agradecimentos

Dedico este trabalho à minha mãe, Regina Cely Mencarini por seu amor e confiança.

Aos meus companheiros e amigos Hieronimus do Vale e Tomás Seferin.

Toda a minha família, meu pai, José Carlos Guimarães e meu irmão Leandro. Cristina Olga, Heloisa Elena e Marlene, sempre estiveram por perto.

Meus gurus, que nunca arredaram o pé e sempre me incentivaram; Almir Flores e Eli Carlos Guimarães, obrigada por tudo.

Às minhas famílias de coração; Maury Braz, Rodrigues Torres e Carvalho Arruda. Dea Nunes e Deco Boareto, Olavo e Pedro Angel e a todos os meus mais antigos amigos (a galerinha), guardo todos no meu coração.

À minha família acadêmica; minha querida orientadora Malu Fragoso, pelos conselhos, conversas e dedicação; Bia Medeiros, minha grande amiga e professora de vida, por tudo que trocamos durante todos esses anos; Fátima Burgos pelo grande coração. Marina Mendes da Rocha, Larissa Ferreira, Maycira Leão, Joana Limongi, Raquel Nava, Mayra Miranda e Dani Bezerra. Cirilo Quartim, Leopoldo Wolf, Krishna Passos, André Santangelo, Bernardo Perondi, Wagner Barja, Fernando Aquino e Márcio Mota.

Agradeço a todos aqueles que de alguma maneira ajudaram e contribuíram durante este processo.

Muito Obrigada.

Resumo

A presente dissertação trata de uma pesquisa de carácter teórico/prático e se deu a partir da realização do projeto artístico do Grupo Mesa de Luz, formado pelos artistas plásticos Hieronimus do Vale, Tomás Seferin e Marta Mencarini. A pesquisa partiu de uma descrição dos processos de construção do trabalho realizado pelo grupo com o objetivo de realizar uma análise das relações criativas, técnicas, operacionais, performáticas e audiovisuais resultantes do mesmo. Para tanto, tratamos: dos conceitos de agenciamento, proposto pelos filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari referente à multiplicidade; da relação tátil-visual, pela acepção criada pelo filósofo Walter Benjamin; e do conceito de composição criado pelo filósofo Baruch Spinoza na obra *Espinosa: filosofia prática* de Gilles Deleuze. Identificamos elementos fundamentais do processo de construção do *Mesa de Luz* e estabelecemos relações entre teóricos da arte e tecnologia, filósofos e obras de artistas plásticos, que utilizam processos semelhantes na concepção de seus trabalhos. Propomo-nos a investigar as características que se instauram na colagem como linguagem nas performances multimídias como processos de multiplicidades.

Palavras Chave: Agenciamento, Multiplicidade, Colagem como linguagem, Composição, Apresentação audiovisual performática ao vivo, Grupo Mesa de Luz.

Abstract

The following work is the result of theoretical and practical research, and was based upon the artistic project developed by the *Grupo Mesa de Luz*¹, formed by the visual artists Hieronimus do Vale, Tomás Seferin and Marta Mencarini. The research was launched from a description of the construction processes in the work performed by the group. Its purpose is to analyze the resulting creative, technical, operational, performative and multimedia aspects of this work. In order to achieve the aforementioned goal, we considered the following parameters: philosophers Gilles Deleuze's and Félix Guattari's concept of Agency, regarding multiplicity; the tactile-visual relation, as taught by philosopher Walter Benjamin; and the concept of composition, as defined by philosopher Baruch Spinoza in *Espinoza: practical philosophy* of Gilles Deleuze. Fundamental elements of the processes of construction applied by the *Grupo Mesa de Luz* were identified. Also, the relations between theorists of art and technology, as well as between philosophy and the work of visual artists that use similar processes in the conception of their art, were established. The goal was to investigate the characteristics that reveal themselves in utilizing collage as a language in multimedia performances as multiplicity processes.

Keywords: Agency, Multiplicity, Collage as a language, Composition, Live Multimedia Performance, Grupo Mesa de Luz.

¹ the "Table of Light Group".

Sumário

Lista de Imagens	7.
Introdução	10.
Parte I - Mesa de Luz: a proposta	
1.1 Mesa de Luz: Composição, uma estética dos encontros	14.
1.2 Sistema Operacional de Mesa de Luz.....	18.
1.3 Descrição comparativa das apresentações de Mesa de Luz em suas respectivas fases	20.
Parte II – Colagem como Linguagem –	
Conceito de Agenciamento/Multiplicidade	59.
2.1 Matéria e Fragmentação.....	63.
2.2 Apropriação	71.
2.3 Híbridação	79.
Parte III – Colagem-Composição como estética do Fluxo –	
Apresentações Audiovisuais performáticas no ambiente digital	85.
3.1 Imagem técnica; Tecnologia e Arte e Tecnologia.....	87.
3.2 Edição e Composição: performance audiovisual ao vivo.....	89.
Conclusões em Processo	102.
Referências Bibliográficas	109.
▪ Anexo DVD Demo 2008; Videoarte correspondente aos trabalhos realizados na primeira fase de composição do Grupo Mesa de Luz.	
▪ Anexo DVD Demo 07/2009; Vídeos editados das apresentações: <i>Mesa de Luz: Quatro Elementos</i> ; realizada em 03/10/08. <i>Mesa de Luz: Ludos</i> ; realizada em 12/12/08. <i>Mesa de Luz Estilo Livre</i> ; realizada em 14/04/09. <i>Mesa de Luz: Ludos</i> ; realizada em 14/04/09.	

Fragmentos; imagens retiradas das apresentações realizadas na primeira fase de composição do Grupo Mesa de Luz.

- Anexo DVD Demo 01/2010; Vídeos editados da apresentação: *Mesa de Luz: Cotidiano*; realizada em 31/07/2009.

Lista de Imagens

Fig.1- Sistema Operacional de Mesa de Luz em sua primeira fase de composição.....	19.
Fig.2 - Sistema Operacional de Mesa de Luz em sua segunda fase de composição.....	20.
Fig.3 - <i>Mesa de Luz</i> . Foto Cirilo Quartim	22.
Fig.4 - <i>Mesa de Luz</i> . Foto Cirilo Quartim.....	24.
Fig.5 - <i>Mesa de Luz</i> . Foto Cirilo Quartim.....	25.
Fig.6 - <i>Mesa de Luz</i> . Foto Cirilo Quartim.....	26.
Fig.7 - <i>Mesa de Luz</i> . Foto Hieronimus do Vale.....	27.
Fig.8 - <i>Máquina de reflexão 6.8 com IR 5.0 M</i> , 2001, Eder Santos.....	28.
Imagem retirada do site www2.uol.com.br/edersantos/entrevista.htm .	
Fig.9 - <i>Máquina de reflexão 6.8 com IR 5.0 M</i> , 2001, Eder Santos.....	28.
Imagem retirada do site www2.uol.com.br/edersantos/entrevista.htm .	
Fig.10 - <i>Mesa de Luz</i> . Foto Rodrigo Paglieri.....	29.
Fig.11 - <i>Mesa de Luz</i> . Foto Cirilo Quartim.....	30.
Fig.12 - Evento <i>Funfarra</i> . Foto de Cirilo Quartim.....	31.
Imagem retirada do site www.funfarra.rg3.net .	
Fig. 13 - Evento <i>Funfarra</i> . Foto de Cirilo Quartim.....	31.
Imagem retirada do site www.funfarra.rg3.net .	
Fig. 14 - Evento <i>Funfarra</i> . Foto de Cirilo Quartim.....	31.
Imagem retirada do site www.funfarra.rg3.net .	
Fig. 15 - <i>Mesa de Luz</i> . Foto Hieronimus do Vale.....	32.
Fig. 16 - <i>Mesa de Luz</i> . Foto Hieronimus do Vale.....	32.
Fig.17- Projeto <i>Sinapse</i> . Foto Cirilo Quartim.....	33.
Imagem retirada do site www.funfarra.rg3.net .	
Projeto <i>Sinapse</i> criado por Alexandre Rangel e Tiago Botelho em 2008	
Fig. 18 - Projeto <i>Sinapse</i> . Fotografia Tiago Botelho.....	34.
Imagem retirada do site www.quasecinema.org .	
Fig. 19 - <i>Mesa de Luz</i> . Foto Cirilo Quartim.....	35.

Fig. 20 - <i>Mesa de Luz: Quatro Elementos</i> . Foto André Santangelo.....	38.
Fig. 21 - <i>Mesa de Luz: Quatro Elementos</i> . Foto André Santangelo.....	38.
Fig. 22 - <i>Mesa de Luz: Quatro Elementos</i> . Foto André Santangelo.....	39.
Fig. 23 - <i>Mesa de Luz: Ludos</i> . Foto Andréa Nunes.....	41.
Fig. 24 - <i>Mesa de Luz: Ludos</i> . Foto Andréa Nunes.....	42.
Fig. 25 - <i>Mesa de Luz: Ludos</i> . Foto Andréa Nunes.....	42.
Fig. 26 - <i>Mesa de Luz: Ludos</i> . Foto João Angelini.....	43.
Fig. 27 - <i>Mesa de Luz: Ludos</i> . Foto João Angelini.....	43.
Fig. 28 - <i>Mesa de Luz: Ludos</i> . Foto João Angelini.....	44.
Fig. 29 - <i>Mesa de Luz: Estilo livre</i> . Foto Rodrigo Paglieri e Raquel Piantino.....	47.
Fig. 30 - <i>Mesa de Luz: Estilo livre</i> . Foto Rodrigo Paglieri e Raquel Piantino.....	48.
Fig.31 - <i>Mesa de Luz: Cotidiano</i>	54.
Imagem retirada do site:	
www.flickr.com/photos/36872028@N05/sets/72157621887766963/	
Fig.32 - <i>Mesa de Luz: Cotidiano</i>	54.
Imagem retirada do site:	
www.flickr.com/photos/36872028@N05/sets/72157621887766963/	
Fig.33 - Projeto <i>Berlin Loop Brasil</i> . Foto Alex Almeida.....	55.
Imagem retirada do site www.berlinloopbrasil.org .	
O Projeto <i>Berlin loop Brasil</i> é produzido por; Konrad Kuechenmeister, Teresa de Castro, Benjamin Weissnasceu, Stephan Müller.	
Fig. 34 - Pablo Picasso, <i>Natureza morta com cadeira de palha</i> , 1912, Tinta óleo, papeis colados sobre tela, cercado com corda, 27 x 34.9 cm. Museu Picasso, França – Paris.....	64.
Imagem retirada do site www.avenuedstereo.com .	
Fig. 35 - Pablo Picasso. <i>La Suze</i> , 1912. Papeis colados, guache e carvão sobre papel; 65.4 x 50.2 cm. Museu St. Louis; Galeria de arte da Universidade de Washington, Washington – Estados Unidos.....	65.
Imagem retirada do site www.avenuedstereo.com .	
Fig.36 - Marcel Duchamp, <i>Disco inscrito com jogos de palavras</i> , retirado de <i>Anémic Cinéma</i> , 1926, Marcel Duchamp ARS, N.Y./ADAGP, Paris.....	70.
Imagem retirada do site www.toutfait.com .	
Fig.37 - Peter Campus. Fragmentos retirados do vídeo <i>Three Transitions</i> (1973).....	75.
Imagem retirada do site www.decordova.org .	

- Fig. 38- Peter Campus. Fragmentos retirados do vídeo *Three Transitions* (1973)..... 75.
Imagem retirada do site www.decordova.org.
- Fig. 39- Ligia Clark. *Série roupa-corpo-roupa: O eu e o tu* (1967).....82.
Imagens retiradas do site www.speculum.art.br.
- Fig. 40- Ligia Clark. *Série roupa-corpo-roupa: O eu e o tu* (1967).....82.
Imagens retiradas do site: [http:// www.speculum.art.br](http://www.speculum.art.br)
- Fig. 41- Nam June Paik e Charlotte Moorman. *Concerto para TV, violoncelo e vídeo. Primeira apresentação de violoncello para TV* (1971).....83.
Imagem retirada do site www.limyoungkyun.com.
- Fig. 42- Otavio Donasci. *Videocriatura* (2003).....84.
Imagem retirada do site www.sescsp.org.br.
- Fig. 43- Otavio Donasci. *Videocriatura* (2003).....84.
Imagem retirada do site www.sescsp.org.br.
- Fig. 45- Fragmento de um dos trabalhos realizados pelo grupo Cinema Cru (2008)....98.
Imagem retirada do site:
www.mostraemobras.blogspot.com/2009/02/alexandre-gwaz-cinema-cru.html
- Fig. 46- Coletivo Bijari. *Cubo* (2005) Foto; Antônio Brasiliano e Frederico Ming.....99.
Imagem retirada do site:
www.cvc.cervantes.es/artes/freshlatino/03/contacto.htm.
- Fig. 47- Grupo Feitoamãos/FAQ. *Carro Bomba - Guia Antipânico e Invenções Rotativas* (2005).....100.
Imagem retirada do site:
www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/vbonline/bd/

Introdução

No começo era o verbo, no fim do trajeto apenas um adjetivo errante.

Dubois

No princípio era o Verbo... É o pensamento que tudo cria e produz? Seria preciso por no princípio era a Força... o espírito vem em meu auxílio! Vejo de súbito a solução e escrevo com segurança: no princípio era a ação.

Goethe

Desde o começo, que o signo está no começo. [...] Uma origem secundária não pode ser mais originária nem secundária e não existe, portanto origem [...] ocorre que não há nem coisa, nem origem, nem começo.

Derrida

No início ocorreu a *aisthesis* e, conseqüentemente, o espanto. Do espanto nasce o desejo de compreensão. Essa compreensão, supervalorizada pela sociedade ocidental, menospreza a estética, a arte, o instinto, o sensível, a mulher.

Medeiros

Início?

O início é um caldo de sensações, uma mistura de forças, ações, inseguranças, crises, sons. O início é a certeza da existência, o corpo, a dor e o prazer. O movimento cíclico, espiralizado de que o início não é o começo e de que o término não é o fim.

Começar é continuar caminhando, escrever sobre arte é um erro, pois a arte não utiliza palavras, mas sim imagens, sons. A palavra tenta, fica na iminência, busca a imagem, a poesia.

Trabalho com imagens, com o corpo, com devaneios, delírios, com a voz, com aquilo que não é possível ser dito em palavras, dentro de uma linguística, mas falo do indizível, do visível e do invisível, do sensível, do degustável e do sentir com as pontas dos dedos, do prazer, do gozo e de todas as sensações que me fazem sentir meu corpo vivo.

O que existe é vontade de continuar movendo-se, de agrupar pessoas para que esse movimento seja mais forte, contínuo.

Fluxos de vontades, desejos misturados, confusos, às vezes efêmeros; contaminar os corpos da mesma vontade, todos juntos. Fluindo as ideias borbulham e, do borbulhar delas, estouram algumas bolhas.

Dessas bolhas ocorrem ações e, quando nos percebemos, já começou e estamos juntos no mesmo fluxo.

O telefone toca.
Reconheço o tom da voz, um amigo, também queria sair daqui, mover-se.
Estranhamente nenhum de nós dois deixou de morar em Brasília.
Enquanto conversávamos pelo telefone, começamos a idealizar um projeto, que unisse
o que ele e eu sabíamos fazer.
Misturar os corpos, contaminar ideias.
Ele se interessava por vídeo. Trabalhava em festas com projeção ao vivo;
eu pintava.
Juntos pensamos em um sistema que unisse o vídeo ao vivo e a pintura.
Editar pinturas feitas ao vivo.
Experimentar, na prática, as possibilidades de hibridização de ideias, cores, formas,
corpo em um sistema simples de captação de edição sobre um suporte transparente.
Mesa de Luz.

Esta pesquisa possui um caráter teórico/prático e se deu a partir da realização do projeto artístico *Mesa de Luz*. Este, fruto de um processo criativo em grupo, tem como realizadores os artistas plásticos brasilienses Hieronimus do Vale, Marta Mencarini e Tomás Seferin.

O grupo construiu uma tríade ramificada, que tem como estrutura de composição o conceito de colagem, utilizada como princípio básico nos processos de construção por onde fluem as relações dos elementos de linguagem, dentre eles: cor, forma, movimento, performance, áudio e vídeo. A tríade é composta pelos autores e pelas áreas de atuação de cada um: Hieronimus do Vale atua na captura e edição em tempo real do vídeo; Tomás Seferin na composição e captação em tempo real dos sons e Marta Mencarini na manipulação de elementos e objetos criando imagens.

O texto que segue está organizado em quatro partes, divididas da seguinte forma:

A parte I desta dissertação, intitulada “Mesa de Luz: a proposta” tem por base a análise das relações criativas, técnicas, operacionais, performáticas e audiovisuais dos processos de construção do trabalho realizados pelo grupo e a descrição das apresentações do Grupo Mesa de Luz, assim foi possível distinguir duas fases processuais:

- a primeira fase se configura como um projeto realizado pelos artistas plásticos Hieronimus do Vale e Marta Mencarini. Neste momento de produção e criação, Tomás Seferin ainda não participava do grupo. As ações realizadas pelos dois artistas aconteciam simultaneamente, mediadas pelo sistema de tripla captação de câmeras de vídeos, acopladas a um sistema computacional. Isso caracterizou o início do

processo de composição e criação do Grupo Mesa de Luz. As apresentações da primeira fase de composição não recebiam nomes específicos e configuram-se como experimentação das possibilidades imagéticas e afirmação de uma linguagem híbrida específica. Naquele momento as apresentações eram realizadas em eventos, que promoviam inserções entre a música (eletrônica e apresentação de bandas) e as artes visuais, apresentações performáticas e circenses.

- a segunda fase se distingue da primeira, pela entrada do artista plástico e músico Tomás Seferin e pela diferenciação das especificidades nas apresentações do grupo. Os artistas passam a ter maior controle sobre cada função realizada no sistema operacional de Mesa de Luz, onde os elementos, tanto os objetos manipulados por Mencarini, como os vídeos editados em tempo real por do Vale, passam a ser compostos juntamente ao áudio criado por Seferin. As apresentações passam a ser ensaiadas e separadas em atos. Nelas os elementos utilizados, pelos três artistas em suas áreas de atuação são escolhidos de acordo com o tema desenvolvido para cada exibição. Estas passam a receber nomes específicos de acordo com cada tema escolhido, elementos, sons e vídeos, específicos. Estas são realizadas em eventos culturais, festivais de videoarte e encontros de arte e tecnologia.

Para uma melhor compreensão do trabalho aqui apresentado e para estabelecer uma base metodológica de análise para cada fase do processo, criamos paralelos comparativos com outras obras artísticas que se inserem no universo das ações multimídia performáticas similares às realizadas pelo Grupo Mesa de Luz. Escolhemos para efetuar essas comparações as obras de dois grupos que ocasionalmente apresentaram-se em Brasília. Isso possibilitou um contato importante com os integrantes dos grupos e uma vivência fundamental com as apresentações realizadas por estes.

Na primeira fase, comparamos o trabalho *Mesa de Luz* com o projeto *Sinapse*, realizado pelos artistas Alexandre Rangel e Tiago Botelho. Para esta comparação, detemo-nos nas diferenças e nas semelhanças em relação aos dois trabalhos, nas relações intrínsecas estabelecidas entre os artistas e os sistemas operacionais dos dois projetos e na interação com o público. Na segunda fase, comparamos as apresentações realizadas com o projeto *Berlin Loop Brasil*. Nesta comparação, detemo-nos nas ações dos integrantes do grupo e nas relações estabelecidas entre estes e os sistemas criados em cada um dos projetos.

A parte II desta dissertação, intitulada “Colagem como Linguagem – conceito de Agenciamento/Multiplicidade” apresenta o conceito agenciamento, desenvolvido pelos

filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari (2004), referente à multiplicidade. Entendemos a prática do agenciamento como um sintoma da multiplicidade que se apresenta como uma linha de pensamento que promoveu diferenças substanciais na História da Arte, principalmente na produção artística contemporânea. A fim de aproximarmos o conceito agenciamento dos trabalhos artísticos analisados nesta dissertação, apropriamo-nos do conceito de colagem, assumindo-o como linguagem, ou seja, um sistema de signos que promove à comunicação através do aguçamento de idéias, sentimentos, memórias etc.

Partindo dos conceitos de agenciamento e da colagem como linguagem, identificamos os elementos: matéria, fragmentação, apropriação e hibridação. A partir destes, estabelecemos relações entre teóricos da arte e tecnologia, filósofos e os trabalhos de artistas plásticos, que utilizam da colagem como linguagem na concepção de seus trabalhos. Propomo-nos então, investigar os quatro elementos da colagem apostados acima, suas possibilidades de abertura para outros sentidos e espaços uma relação tátil-visual, uma acepção criada pelo filósofo Walter Benjamin (1994).

A parte III desta dissertação, intitulada “Colagem-Composição como estética do Fluxo – Apresentações Audiovisuais performáticas no ambiente digital”, parte das questões sobre a arte e tecnologia e a produção de subjetividades, como se dão os agenciamentos e a multiplicidade em trabalhos multimidiáticos audiovisuais performáticos que são realizados ao vivo por artistas brasileiros. Tendo por base as proposições de teóricos da arte e tecnologia, criando relações entre estas proposições teóricas e o conceito composição, criado pelo filósofo Baruch Spinoza. Propomo-nos a investigar as características que se instauram na composição como processo de Multiplicidades, criando um recorte no trabalho realizado pelo Grupo Mesa de Luz, buscando traçar o conceito colagem-composição como uma estética do fluxo.

A Conclusão desta dissertação, intitulada “Conclusões em Processo”, propõe uma crítica aos processos desenvolvidos pelo Grupo Mesa de Luz, partindo dos elementos desenvolvidos na parte II desta dissertação e o conceito de colagem-composição.

Parte I

Mesa de Luz: a proposta

1.1 Mesa de Luz: Composição, uma estética dos encontros

O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens.

Debord

A vida humana dá-se nos encontros, no *socius*². Partimos do pressuposto de que os indivíduos em uma sociedade possuem, em sua essência, uma relação particular de se envolver com as coisas do mundo e com o outro. Essa essência é encarada pelo filósofo Baruch Spinoza como grau de potência, ou seja, cada essência particular possui um grau de singularidade em ser ou não afetado, perante as coisas do mundo e por outros corpos. O grau de potência está intrinsecamente relacionado à potencialidade do envolvimento entre dois ou mais corpos ou dois ou mais objetos quaisquer. Gilles Deleuze (2002) em seu livro *Espinosa: filosofia prática* apresenta o conceito composição³ como, a ordem das causas dos encontros. O encontro estabelecido por dois ou mais corpos, duas ou mais ideias podem se compor potencializando as ações destes corpos envolvidos e se decompor despotencializando essas ações.

Quando um corpo “encontra” outro corpo, uma ideia, outra ideia, tanto acontece que as duas relações se compõem para formar um todo mais potente, quanto que um decompõe o outro e destrói a coesão das suas partes (DELEUZE, 2002, p.25)⁴.

Para Spinoza, o “bom encontro” se dá quando dois ou mais corpos, duas ou mais ideias são afetadas mutuamente. O poder de afecção ativa apresenta-se como “potência para agir” (DELEUZE, 2002, p. 33), em velocidades e lentidões próximas, compondo-

² A origem da palavra sociedade vem do latim *societas*, palavra derivada de *socius*, que significa companheirismo. O significado de sociedade está intimamente relacionado ao social.

³ Quando utilizarmos o termo composição nesta dissertação estaremos nos referindo à acepção spinozista e, portanto não utilizaremos itálico neste termo.

⁴ A análise que desenvolvemos sobre o conceito composição, desenvolvida pelo filósofo Baruch Spinoza, tem por base o livro *Espinosa: filosofia prática* de Gilles Deleuze (2002).

se. Mas, ao contrário, quando dois ou mais corpos, duas ou mais ideias, de potências exteriores que não se afetam mutuamente encontram-se, dá-se o “mau encontro”. Subtrai-se o poder de afecção ativa e este se apresenta como “potência para padecer” (DELEUZE, 2002, p. 33), decompondo-se. Essas potencialidades de afecção, o que Spinoza conceitua como “bondade”, estão relacionadas ao dinamismo de cada corpo e de cada ideia. Porém segundo Deleuze (2002, p.25) “Nós como seres conscientes, recolhemos apenas os efeitos dessas composições e decomposições: sentimos *alegria* [...] quando um corpo se encontra com o nosso e com ele se compõem [...] e *tristeza* quando um corpo ou uma ideia ameaça nossa própria coerência”.

O conceito de composição está intimamente ligado ao encontro, de corpos e ideias, sujeitos a uma ordem de composições e decomposições que se afetam intimamente de maneira ativa e passiva. A decomposição está implícita na composição, pois não poderia existir, nas relações, apenas afecções ativas. Para que se dê um fluxo criativo, as afecções tanto ativas como passivas devem se transmutarem.

Nesta pesquisa, interessa-nos na filosofia de Spinoza, a ordem das causas dos encontros. Esta possibilita traçar relações entre os três corpos que manipulam o sistema colaborativo de Mesa de Luz e as relações intrínsecas em cada uma das funções exercidas por cada integrante do grupo, nas quais, o produto final se dá em uma apresentação performática⁵ audiovisual.

O nome Mesa de Luz, do trabalho e também do grupo, surgiu em função do suporte escolhido para a criação de imagens e manipulação de objetos e materiais. O nome vem de uma relação direta com as mesas de luz utilizadas nos processos fotográficos.

O Grupo Mesa de Luz existe mediado primeiramente pelo encontro de dois corpos que queriam, juntos, aumentar suas potências de agir. Em sua segunda fase de composição, existe no encontro de três corpos, três fluxos de ação, que juntos manipulam um sistema colaborativo de afectos e perceptos. Deleuze e Guatarri (1992) traçam parâmetros para compreendermos os afectos e perceptos que compõem a sensação. A arte é a linguagem das sensações e os afectos e os perceptos se dão nas relações intrínsecas de cada experimentação. O composto de afectos e perceptos está além das percepções ou dos sentimentos, “os afectos são precisamente estes devires não

⁵ Utilizaremos nesta dissertação o termo performance, referindo-se à performance artística, sem itálico, por admitirmos esta como uma linguagem artística que recebe a tradução direta do inglês performance (*performing arts*) e do francês performance (*performance artistique*).

humanos do homem, como os perceptos são as paisagens não humanas da natureza” (DELEUZE; GUATARRI, 1992, p.220).

Os artistas são imbuídos de criarem afectos que causam transformações sensitivas, o Grupo Mesa de Luz busca a mistura de corpos, ideias, sensações, enfim, o misto. Segundo Michael Serres (2001, p.23), “ninguém pode pensar a mudança, a não ser sobre misturas”. Mestiçagem, corpos misturados, encontros, o múltiplo.

Ítalo Calvino (1990, p.121) define o múltiplo como: “redes de conexão entre os fatos, entre as pessoas, entre as coisas do mundo”. A multiplicidade se dá entre, no meio, em uma rede multifacetada, multidirecionada e heterogênea. O Grupo Mesa de Luz, em seus trabalhos, busca vibrar as sensações no encontro entre o áudio, o vídeo e o corpo; traçar linhas que atravessem o fruidor e fazem brotar sensações múltiplas ligadas à memória e ao imaginário de cada singularidade presente. As sensações são reunidas pela luz, ar, cor e corpo do turbilhão audiovisual, em um sistema colaborativo, delicado que mistura, elementos do cotidiano em um só fluxo, vibrante, musical, colorido em movimentos contínuos e fragmentados. O corpo-a-corpo, fragmento-por-fragmento, composições múltiplas que se entrelaçam em arranjos coletivos, entre os vazios e os cheios, ar e luz, na qual a projeção audiovisual se dá em um fluxo de sensações, multimidiáticas e performáticas.

O nós deseja o outro e si-mesmo, capazes de secreções e contaminações. E é somente no seio de um nós que contágios, capazes de gerar heterogeneidades, pluralidades, prazer, arte, podem ocorrer (MEDEIROS, 2005, p.120).

O sistema de Mesa de Luz se dá pela associação de dispositivos multimidiáticos. Este sistema foi idealizado para propiciar as expressões subjetivas produzidas pelo grupo, promovendo hibridização das linguagens, performance, vídeo e som, concebidos e apresentados ao vivo. O sistema existe para facilitar esses fluxos expressivos e não para defini-los. O Grupo Mesa de Luz, ao manipular este sistema colaborativo, aguça a produção de subjetividades dos integrantes do grupo e do público. As subjetividades expressivas de ação de cada artista que compõe o grupo são hibridizadas pelo sistema, mas este não as determina, nem os fluxos de ação de cada artista. Estes são envolvidos pelos agenciamentos singulares estabelecidos em cada encontro, pelas cores, formas, sons, corpos, etc.

Concordamos com a afirmação de Guattari (1990, p.15) que “trata-se, a cada vez, de se debruçar sobre o que poderiam ser os dispositivos de produção de subjetividade indo no sentido de uma re-significação individual e/ou coletiva”. Guattari (1990) defende a necessidade de se envolver em práticas específicas que modifiquem a maneira de ser perante a sociedade, a família, o trabalho, etc. Ele as define como “ecosofia social”, em que as relações intrínsecas em ser-em-grupo estão ligadas às essências das subjetividades destes corpos heterogêneos, associadas às práticas efetivas de experimentação. Ao se formar um grupo, ao se estabelecerem encontros que potencializam as ações/fluxos singulares de cada artista, é possível concretizar coletivamente uma ação múltipla de sentidos.

Deleuze e Guattari (1995) situam multiplicidade como um substantivo que se refere à quebra de um sentido de dualidade entre o uno e o múltiplo, distinguindo dois tipos de multiplicidade: multiplicidade molar e molecular, em que a característica que as difere está na capacidade de, ao se dividirem, mudarem ou não de natureza.

Multiplicidades arborescentes e multiplicidades rizomáticas [...] de um lado, as multiplicidades extensivas divisíveis e molares, unificáveis, totalizáveis, organizáveis, conscientes ou pré-conscientes, e de outro lado, as multiplicidades libidinais, inconscientes moleculares, intensivas, constituídas de partículas que não se dividem se mudar de natureza distâncias que não variam sem entrar em outra multiplicidade, que não param de fazer-se, desfazer-se, comunicando, passando umas nas outras no interior de um limiar, ou além ou aquém (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 46).

Nesta pesquisa, atentamos na maneira como as definições apresentadas por Deleuze e Guattari, abarcam as extensões dos fluxos de subjetividade dos encontros estabelecidos em trabalhos artísticos realizados em grupo. O termo matilha aplicado por Deleuze e Guattari (1995, p.47), ao se referirem à multiplicidade, pode ser empregado visando às relações dos fluxos de ações estabelecidos por cada integrante do grupo em que, “na matilha, cada um permanece só, estando, no entanto, com os outros [...], cada um efetua sua própria ação ao mesmo tempo em que participa do bando”.

O Grupo Mesa de Luz, em sua segunda fase de composição, dispõe-se em uma configuração triangular (que não tomba) em que os fluxos de ações são direcionados ao

centro, circular, espiral. Esses fluxos de ações subjetivas transbordam em direções perpendiculares e transversais, adicionando, um fluxo e outro e outro. Na frase inspiradora que finaliza a introdução do livro *Mil Platôs, Capitalismo e esquizofrenia*: “Riacho sem início nem fim que rói as duas margens e adquire velocidade no meio” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p.37).

O ponto que extraímos destas definições está no sentido de multiplicidade, que se dá por encontros, combinações, proliferações de conjuntos em um fluxo de agenciamentos, proporcionando composições, no sentido spinozista, “multiplicidades de multiplicidades”, “agentes coletivos”. Entre.

1.2 Sistema Operacional de Mesa de Luz

Apresentamos um esboço esquemático (Fig.1) que identifica cada um dos elementos que compõem o sistema operacional de Mesa de Luz em sua primeira fase de composição. Este sistema se constitui de uma plataforma de vidro (1) de 110 x 70 centímetros, uma luz direcional (4), duas e/ou três câmeras de vídeo (3A, 3B e 3C), essas são utilizadas de acordo com a necessidade particular em cada apresentação, e um sistema computacional (*PC*⁶, 2) que possibilita a interação multimídia e edição de vídeo ao vivo.

Sobre a plataforma de vidro, Mencarini realizava colagem, pintura e manipulação de objetos e elementos. Acoplados à plataforma de vidro, encontrava-se uma câmera *MDV* (3A) que filmava de baixo para cima o suporte de vidro e duas câmeras móveis, *Web Cam*, (3B e 3C) localizadas na lateral da plataforma. Estas filmavam, no plano horizontal, as colagens construídas sobre o vidro e ao serem manipuladas, podiam participar mais intimamente das colagens, movendo-se sobre os objetos que compunham as imagens, interferindo nos ângulos e movimentos de câmera, pontos de fuga e profundidade.

As três câmeras (3A, 3B e 3C) eram ligadas a um sistema computacional (*PC*, 2), no qual continha instalado o programa de edição de vídeo ao vivo, *Resolume 2*. O computador, conseqüentemente, era ligado a um projetor multimídia (5) que projetava as imagens construídas no programa de edição ao vivo, manejado por do Vale, que manipulava as imagens capturadas, colando, fragmentando, repetindo, fundindo a

⁶ Computador Pessoal em português, *Personal Computer*, em inglês.

efeitos de edição e outros vídeos anteriormente gravados. Criavam-se, assim, imagens caleidoscópicas projetadas em uma tela (6).

Na primeira fase de composição de Mesa de Luz, as linguagens, colagem (manipulação de objetos e elementos) e vídeo ao vivo eram exploradas pelos artistas e consequentemente norteavam a organização do sistema de Mesa de Luz. Com a entrada de Seferin no grupo, este sistema é modificado, acrescentando-se uma linguagem, o áudio, que passa a ser essencial tanto no sistema, nas apresentações como no trabalho de hibridização de linguagens executado pelo grupo.

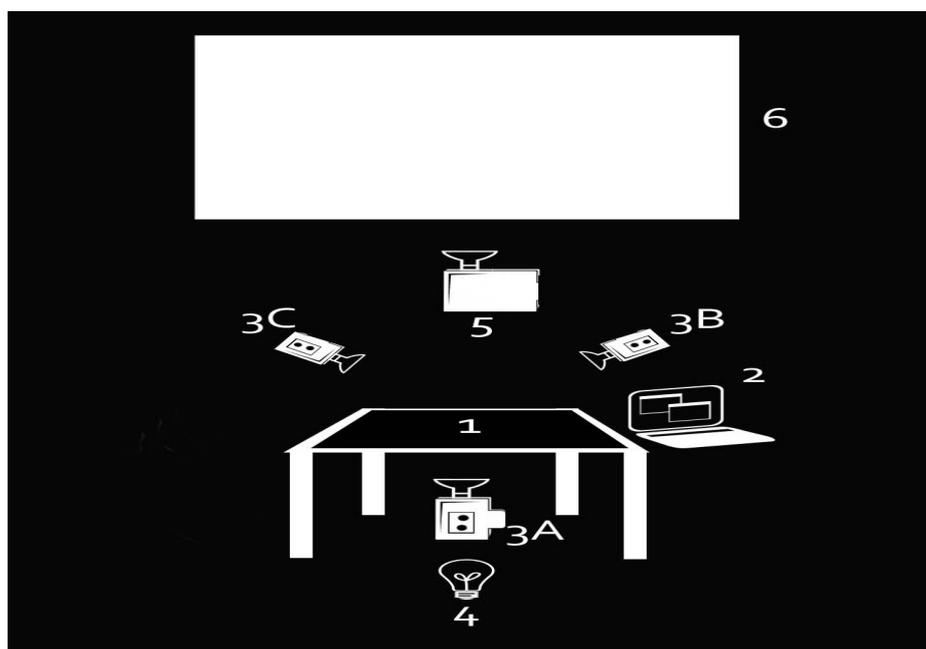


Fig.1- Sistema Operacional de Mesa de Luz em sua primeira fase de composição.

Na segunda fase, o sistema operacional de Mesa de Luz permanece como o sistema acima descrito⁷, com o acréscimo de mais um sistema computacional (*Mac*⁸, 7). No computador manipulado por Seferin, está instalado o programa de edição de áudio, *Ableton Live*, que possibilita a interação multimídia, a composição e edição de sons ao vivo. Acoplados ao computador Devemos acrescentar que durante o processo de

⁷ Devemos acrescentar que durante o processo de composição da apresentação *Mesa de Luz: Cotidiano*, o grupo fez uma modificação estrutural no sistema composicional acima descrito. A modificação se dá na substituição da plataforma de vidro, anteriormente utilizada, por uma estrutura semelhante a uma mesa que possui um vidro em seu centro. Esta estrutura foi criada para adequar as necessidades de configurações exigidas pelos trabalhos realizados. Como o grupo utiliza sistemas tecnológicos, houve a necessidade de criar uma estrutura física que mantivesse as configurações dos sistemas utilizados, como; as marcações de localização das câmeras e da iluminação, enfim, possibilitar o desenvolvimento de um pequeno estúdio de criação e edição audiovisual para apresentações realizadas ao vivo.

⁸ Computador pessoal, de sistema operacional Mac, Apple inc.

composição da apresentação *Mesa de Luz: Cotidiano*, o grupo faz uma modificação estrutural no sistema composicional acima descrito. A modificação se dá na substituição da plataforma de vidro, anteriormente utilizada, por uma estrutura semelhante a uma mesa que possui um vidro em seu centro. Esta estrutura foi criada para facilitar as marcações de cenas exercidas por Mencarini e estão: um controlador de efeitos, *Alesis AirFx* (9), um microfone (8) e um cabo de áudio conectado ao computador de do Vale. Pelo microfone, são captados os sons dos instrumentos tocados por Seferin, como *Kalimba*⁹, *Escaleta*¹⁰ entre outros. Pela conexão estabelecida pelo cabo de áudio, é possível que do Vale insira as imagens por ele manipuladas na mesma frequência do som composto por Seferin. Este é ampliado por caixas de som (10A e 10B) e expandido no espaço onde o grupo se apresenta.

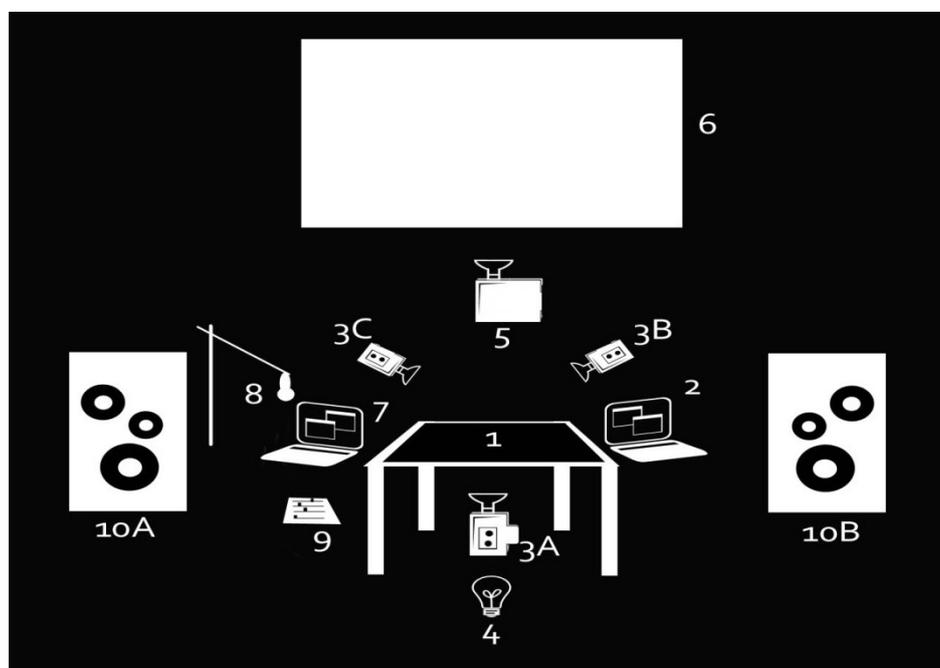


Fig.2 - Sistema Operacional de Mesa de Luz em sua segunda fase de composição.

⁹ Instrumento musical que tem como corpo, um recipiente oco que serve como caixa de ressonância, por onde o som promovido pelas hastes de metal é amplificado. O instrumento é tocado com as mãos, utilizando dos polegares para “beliscar” as hastes de metal, que ao vibrarem na caixa de ressonância emitem som amplificado

¹⁰ Instrumento musical que possui um teclado, análogo ao piano, em menores proporções. O instrumento é tocado pressionando a tecla respectiva á nota que se deseja tocar e soprando através de um orifício localizado em uma das extremidades do instrumento.

1.3 Descrição comparativa das apresentações de Mesa de Luz em suas respectivas fases

Primeira Fase

As apresentações foram realizadas em eventos que promoviam inserções entre a música e as artes visuais. As apresentações do Grupo Mesa de Luz tinham um caráter experimental, que se apresenta tanto na escolha dos materiais e elementos utilizados nas ações de Mencarini quanto, nas possibilidades de interação entre as imagens e a edição de vídeo ao vivo. Nesta primeira fase, foram realizadas cinco apresentações, do dia 14 de fevereiro de 2008 a 23 de maio de 2008, quando o principal objetivo era criar uma técnica para o funcionamento do sistema e, conseqüentemente, das ações dos artistas.

Esta se configura como a fase dos desenvolvimentos técnicos e funcionais do sistema operacional e das relações intrínsecas entre as possibilidades imagéticas desenvolvidas pelos artistas. Esses procedimentos experimentais foram fundamentais para o desenvolvimento de uma linguagem, uma fusão performática e videográfica própria de Mesa de Luz. Os materiais para cada apresentação, nesta primeira fase, foram sendo escolhidos de acordo com as possibilidades de cada material, em promover perspectivas de explorar as movimentações do corpo de Mencarini juntamente às inserções de efeitos e texturas, adicionadas por do Vale, ao manipular um sistema computacional, que possibilita a interação multimídia e edição de vídeo ao vivo. Os materiais utilizados na primeira fase foram: tinta, objetos, recorte de papel colorido, notas de dinheiro, cartões postais, fotografias, sementes, miçangas e o corpo.

Durante as experimentações e apresentações da primeira fase, as estratégias de captação das imagens concebidas por Mencarini sobre o vidro que compõem o sistema de Mesa de Luz foram sendo desenvolvidas gradualmente. Ângulos diferenciados foram sendo experimentados e duas câmeras (3B e 3C) laterais foram inseridas no sistema. A utilização da captação dupla de câmeras possibilita maior dinamismo tanto na captação dos movimentos realizados pelo corpo de Mencarini ao manipular os objetos e elementos sobre o vidro como na edição ao vivo realizada por do Vale. A cada movimento diferenciado, abrem-se outras possibilidades de inserção de efeitos, distorção e fragmentação sobre a imagem produzida.

Na primeira fase de Mesa de Luz, as imagens produzidas criaram uma rede caleidoscópica fragmentada. O efeito de repetição e fusão sequencial sobre as imagens criadas é projetado como um calidoscópio, fluido, corpo-elemento. Essa rede

caleidoscópica fragmentada se apresenta com a principal característica imagética desta fase composicional.



Fig.3 - *Mesa de Luz*. Foto Cirilo Quartim.

A primeira apresentação do Grupo Mesa de Luz foi realizada no dia 14 de fevereiro de 2008, na qual o material escolhido para ser manipulado por Mencarini foi tinta. As pinturas eram feitas em folhas de acetato sobre o suporte de vidro; depois de terminada a pintura, o acetato era trocado e assim sucessivamente. Cada pintura era concebida vagarosamente para que os detalhes das pinceladas, manchas e gotejamentos pudessem ser explorados na edição do vídeo ao vivo. Nesse envolvimento entre a imagem editada e a imagem produzida, os artistas puderam observar que as movimentações com o acetato e pequenos gotejamentos davam melhores resultados na imagem projetada do que pinceladas espessas de tinta. Nesta apresentação os artistas tinham como principal objetivo miscigenar as imagens produzidas materialmente às imagens codificadas, produzidas pela manipulação de um sistema computacional. Por esta interação multimídia, a captação das imagens produzidas materialmente podiam ser editadas criando imagens híbridas projetadas ao vivo.

O processo de criação imagética, não figurativas, estabelecido com a tinta como elemento composicional na apresentação *Mesa de Luz*, faz um paralelo com as pinturas de Jackson Pollock (1912 - 1956) pela característica de sua técnica e seu estilo de

pintura, batizado de *action painting*¹¹. Pollock, ao estirar a tela no solo rompe com a pintura de cavalete. O pintor gira sobre o quadro, como se dançasse, subvertendo a imagem do artista contemplativo. O trabalho é concebido como fruto de uma relação corporal do artista com a pintura, resultado do encontro entre o gesto do pintor e o material. Na apresentação *Mesa de Luz*, no dia 14 de fevereiro, a tinta foi o primeiro material escolhido como elemento composicional, justamente por possibilitar este envolvimento corpóreo entre a artista e as imagens por ela produzidas sobre o vidro.

Já na primeira apresentação, o som produzido pelos *DJs*¹², no evento que o grupo apresentou-se, influía na movimentação do corpo de Mencarini e na edição de do Vale, consequentemente na construção das imagens projetadas. Quando a movimentação do acetato ou o efeito da edição do vídeo ao vivo, feita por do Vale, entrava em sintonia com a música que estava sendo tocada no evento, o resultado projetado passava a ser mais interessante, devido ao encontro estabelecido entre os fluxos do som, as imagens produzidas sobre o suporte, a manipulação do vídeo ao vivo e dos corpos do público. A imagem projetada nos remete a um som e, em um evento, a música está em sintonia com o movimento dançante dos corpos. Já na primeira fase, havia a busca pela interação com a música, criando uma conexão entre as imagens produzidas nas pinturas e a edição do vídeo.

Na primeira apresentação, a tinta foi escolhida como elemento para a produção de imagens, sobre o suporte de vidro. E com o decorrer das apresentações outros elementos foram acrescentados. Essas apresentações não eram ensaiadas e tinham um caráter efêmero, salvo as documentações que do Vale fazia pelo computador das imagens híbridas caleidoscópicas produzidas.

¹¹ Batizado pelo crítico norte-americano Harold Rosenberg em 1952.

¹² O Termo *DJ* (*disc jockey*) surgiu na década de 1950 e refere-se aos profissionais que trabalham em eventos musicais, manipulando mesas de edição e outros aparatos como toca discos, DVDs, etc, inserindo e editando sons à músicas diversas.



Fig. 4 - *Mesa de Luz*. Foto Cirilo Quartim.

A apresentação *Mesa de Luz* no dia 13 de março de 2008¹³ teve como principal composição material na criação imagética a utilização de objetos, recortes de papel colorido e cartões postais. Estes objetos deram um caráter minimalista para o trabalho. A possibilidade de movimentação, separadamente, de cada um dos elementos dinamizava a manipulação sobre o suporte e a edição destas imagens captadas, tornando a imagem produzida, múltipla em suas possibilidades de alteração, re-composição e mutabilidade em simples deslocamentos de objetos ou recortes de papel.

¹³ Esta apresentação do Grupo Mesa de Luz, ocorreu no evento *Funfarra*, Estacionamento 10 do Parque da Cidade em Brasília.

Interação com o público

Nas apresentações da primeira fase, o público era convidado a interagir efetivamente com o sistema operacional de Mesa de Luz. Esta interação era facilmente exercida pelo público, devido ao sistema simples de Mesa de Luz, no qual a distribuição dos dispositivos (plataforma de vidro, luz direcional, duas câmeras de vídeo e um sistema computacional) proporcionava ao fruidor desvelar seu mecanismo e entender como a imagem era gerada. Segundo Lucas Bambozzi¹⁴: “O ‘ao vivo’ carrega o fascínio pelo imprevisto, pela condição de gerar algo [...] que vai reverberar diante dos olhos de quem ainda está em processo de produzir”. Os trabalhos concebidos ao vivo, possibilitam que os artistas consigam dar um caráter mais próximo ao público que está ali presencialmente se relacionando com o trabalho, criando um ambiente de imersão e, algumas vezes, até de interação efetiva do público.



Fig. 5 *Mesa de Luz*. Foto Cirilo Quartim.

¹⁴ Texto de Lucas Bambozzi Outros Cinemas retirado do site www.rizoma.net/interna.php?id=137&secao=camara acesso em 12 de junho de 2008.



Fig. 6 *Mesa de Luz*. Foto Cirilo Quartim

O sistema operacional de *Mesa de Luz* possibilita criar uma relação híbrida entre o corpo e a imagem produzida. A ação do público, ao se relacionar corporal e visualmente com o sistema de *Mesa de Luz*, gera um ambiente de imersão na construção dessas imagens. Cada contribuição, movimento que é capturado pelas câmeras, é automaticamente passado para o sistema computacional, manipulado por do Vale. A singularidade de movimentação de cada fruidor que interage com o sistema de *Mesa de Luz* cria uma diferente imagem projetada no telão, criando assim uma relação de reconhecimento e de alteridade com os corpos presentes. O reconhecimento se estabelece no momento em que a pessoa que interage com o sistema de *Mesa de Luz* percebe, em tempo real, a modificação que sua interação faz nas imagens projetadas. Este reconhecimento se dá como um devir sensível, o que Deleuze e Guattari (1992) definem como um instante em que um corpo não para de “devir-outro”, continuando a ser quem é. A expressão imagética projetada se dá em uma heterogeneidade fluida, em que o reconhecimento e a alteridade entre os corpos presentes se relacionam intrinsecamente com a materialidade expressiva das imagens projetadas. Estas, incorporadas às singularidades das ações dos artistas e do público sobre o suporte, criam, nas imagens produzidas, um corpo sensitivo; em verdade, um universo particular híbrido.

Durante as apresentações realizadas nos dias 14 de fevereiro e 13 de março de 2008, pode-se observar que a interação mais recorrente do público, talvez por ter sido

também muito explorada pelos artistas, foi a exposição do próprio rosto em frente às câmeras que filmam o processo. A possibilidade de distorção do rosto, quando achatado sobre o vidro, possibilita que, do Vale, utilizando o editor de imagens de seu computador, sobreponha imagens de outros rostos ou do mesmo rosto, filmado pela segunda câmera. O corpo como matéria foi uma possibilidade explorada nesta fase do processo criativo de imagens. Mãos, braços e rosto, ao serem editados pelo sistema computacional manipulado por do Vale, adicionando efeitos de espelhamento, criam uma imagem-corpo projetada multifacetada, caleidoscópica.

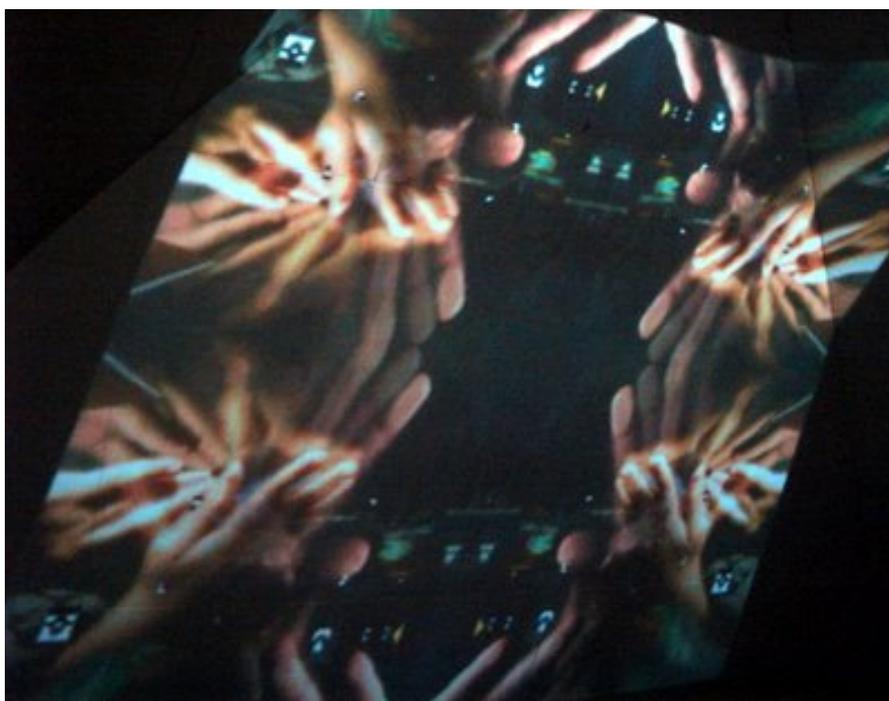


Fig.7- *Mesa de Luz*. Foto Hieronimus do Vale.

Essas imagens nos fazem lembrar o trabalho do artista Eder Santos, *Máquina de reflexão 6.8 com IR 5.0 M*. Santos desenvolve uma vídeo-instalação que consiste em uma cadeira acoplada a um espelho-imagem. O fruidor, ao sentar-se na cadeira, fica de frente a um espelho que reflete o próprio rosto e, ao mesmo tempo, projeta imagens de rostos de outras pessoas. O ato de “se ver” de forma distorcida, se reconhecer no rosto do outro, estabelecer possíveis relações de alteridade e reconhecimento por meio do vídeo e da imagem projetada. Como relatou Santos em uma entrevista concedida ao escritor Walter Navarro:

O vídeo é um interlocutor de todas as artes. Você pode fazer televisão, artes plásticas, cinema [...] O vídeo une todas as coisas, Internet, tudo você pode usar. O vídeo tem ligações, pode ter ligações com todas as áreas artísticas, performances, shows, dança. Isso é que eu acho legal no vídeo. (Santos, 2008¹⁵)

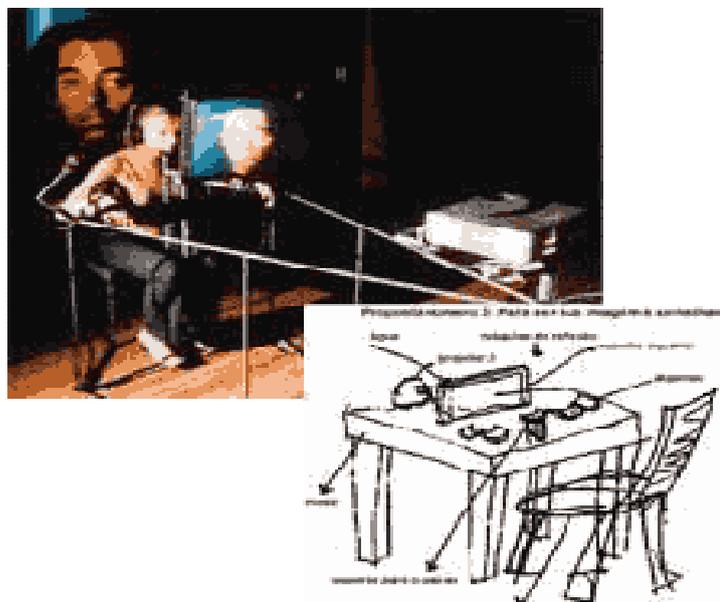


Fig. 8 - *Máquina de reflexão 6.8 com IR 5.0 M.* Eder Santos (2001)¹⁶.

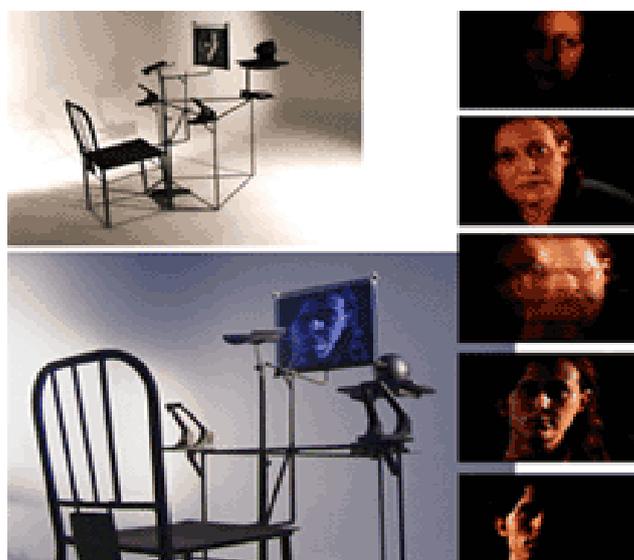


Fig. 9 - *Máquina de reflexão 6.8 com IR 5.0 M.* Eder Santos (2001)¹⁷.

¹⁵ Texto retirado do site www2.uol.com.br/edersantos/entrevista.htm em 25 de junho de 2008.

¹⁶ Imagem retirado do site www2.uol.com.br/edersantos/entrevista.htm em 25 de junho de 2008.

¹⁷ Idem.



Fig.10 - *Mesa de Luz*. Foto Rodrigo Paglieri

Na apresentação do dia 3 de abril de 2008,¹⁸ foram escolhidos como elementos composicionais sementes e miçangas de diversas cores e tamanhos. A opção por utilizar estas matérias abriu a possibilidade de explorar diferentes ângulos, deslocamentos, gestos e ritmos com os vários objetos. Esta escolha aumentou a movimentação tanto dos objetos sob o suporte de vidro quando, das mãos da artista ao manipular os diferentes materiais. O corpo, como elemento, passou a interagir efetivamente na construção das imagens sobre o suporte. Com a interação do público, foi possível explorar combinações de cores e texturas de peles, movimentações, angulações, posicionamentos das mãos e dos braços, arranjos e linhas de fuga, possibilitando uma edição fluida. Nas imagens projetadas, criaram-se diversos padrões múltiplos caleidoscópicos, de texturas corpóreas e fusões movimentadas.

¹⁸ Esta apresentação do Grupo Mesa de Luz, ocorreu no evento *Funfarra*, Estacionamento 10 do Parque da Cidade em Brasília.



Fig.11 - *Mesa de Luz*. Foto Cirilo Quartim.

A apresentação do Grupo Mesa de Luz no dia 17 de Abril de 2008¹⁹ teve a utilização do corpo de Mencarini como principal elemento de composição para a criação imagética. O corpo, tanto da artista como do público, já vinha sendo utilizado nas apresentações do grupo; contudo, nas apresentações anteriores, o corpo, não havia sido explorado como principal elemento composicional.

Para melhor explorar as possibilidades de criação imagética, utilizando a captação da movimentação do corpo, como elemento composicional o sistema operacional de Mesa de Luz foi deslocado de seu espaço original. Primeiramente, o sistema operacional de Mesa de Luz era montado na parte inferior do salão, ao lado do Bar. Essa localização facilitava a aproximação do público e também as interações efetivas deste com o sistema de Mesa de Luz. Nesta configuração, a projeção era feita no teto e os artistas, ao manipularem o sistema, ficavam de frente para a projeção.

Nesta apresentação, o sistema foi deslocado da parte inferior do palco para cima dele, localizando-se ao lado do *DJ*, que se apresentava no evento. Esse deslocamento sofrido pelo sistema e, conseqüentemente, pelos artistas que o manipulam, configurou o espaço de apresentação como espaço performático. A projeção nesta nova configuração apresentava-se atrás do sistema operacional de Mesa de Luz e dos artistas que o

¹⁹ Esta apresentação do Grupo Mesa de Luz, ocorreu no evento *Funfarra*, Estacionamento 10 do Parque da Cidade em Brasília.

manipulam. Este deslocamento proporcionou aos artistas, um maior controle das ações e dos fluxos expressivos dos artistas em ação performática.



Fig. 12, 13,14 - Evento *Funfarra*: Foto de Cirilo Quartim.

A primeira modificação ao deslocar o sistema operacional de Mesa de Luz para o palco foi o fato de, nesta configuração, os artistas passarem a estar de frente para o público, e não mais de frente para a projeção. A massa de corpos dançantes criava outra textura, uma textura corporal em movimentos separados e contínuos. Este deslocamento ampliou o campo de movimentação corporal de Mencarini e as possibilidades de experimentações de ângulos, pontos de fuga e movimentação diferenciados na captação das câmeras. As câmeras móveis (3B e 3C) foram deslocadas da plataforma de vidro, e voltadas para o público, que, dançando, podia ver seus movimentos corporais sendo manipulados e editados por do Vale. A câmera (3A), que filma o campo de captação do suporte de vidro, foi deslocada para altura do chão e assim foi possível captar a movimentação dos pés da artista. Criaram-se com isso, imagens inusitadas, pois os artistas já haviam explorado as possibilidades das mãos, dos braços, rosto e agora o movimento dos pés e, efetivamente, o movimento que os pés fazem ao dançar.

Para a concepção composicional das ações performáticas e criação de imagens, na apresentação do Grupo Mesa de Luz no dia 23 de maio de 2008²⁰, foram utilizados os seguintes materiais: fotografias e tecidos de diversas texturas e estampas. A apresentação do dia 23 de maio fecha a primeira fase das apresentações do grupo. Após esta, todos os materiais imagéticos produzidos foram revistos e reavaliados pelo grupo.

²⁰ Esta apresentação do Grupo Mesa de Luz, ocorreu no evento *Bota Fora do Eixo*, do projeto *Fora do Eixo*. No Estacionamento 10 do Parque da Cidade em Brasília.

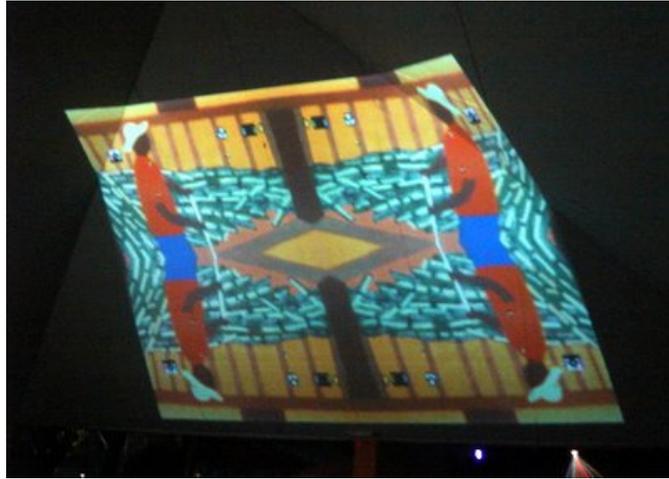


Fig.15 - *Mesa de Luz*. Foto Hieronimus do Vale.



Fig.16 - *Mesa de Luz*. Foto Hieronimus do Vale.

Comparação entre *Mesa de Luz* e o projeto *Sinapse*:

Sinapse é um projeto de parceria dos artistas plásticos Tiago Botelho e Alexandre Rangel. O sistema operacional se configura pela utilização de uma câmera²¹, em um tripé, que capta as imagens produzidas por Botelho. Estas imagens captadas e enviadas para o sistema computacional, manipulado por Rangel. Neste computador, está instalado o programa livre de edição de vídeo ao vivo, *Quase Cinema*²², que possibilita a edição, mixagem, adição de efeitos e manipulação pelo artista Alexandre Rangel que utiliza o nome *VJ Xorume*. O projeto é realizado em tempo real.

²¹ A câmera utilizada pelos artistas é de fita Mini DV.

²² O programa, *Quase Cinema* foi criado e desenvolvido pelo artista Alexandre Rangel e pode se baixado da rede mundial de computadores pelo site www.quasecinema.org.



Fig.17 – Projeto *Sinapse*. Foto Cirilo Quartim.

Os sistemas operacionais de Mesa de Luz e do projeto *Sinapse* assemelham-se na ideia de utilizar a tecnologia de câmeras e de um sistema computacional para a criação de imagens projetadas em eventos artísticos. A diferenciação na captação das imagens se dá pelo número de câmeras envolvidas no processo e a posição destas. Em *Sinapse*, há somente uma câmera apontada para a pintura executada ao vivo por Botelho; enquanto que, no sistema operacional de Mesa de Luz, há três câmeras como já explicamos. As ações do sistema, nos dois trabalhos, se distinguem no programa de edição de imagens ao vivo escolhidos e na utilização da câmera. Em *Sinapse*, o *VJ Xorume* utiliza o programa livre, de edição ao vivo *Quase Cinema*; enquanto em *Mesa de Luz*, do Vale utiliza o programa de edição de imagens ao vivo, *Resolume*.

A ação performática e a concepção das imagens nos dois trabalhos são diferenciadas. No projeto *Sinapse*, Botelho realiza pintura sobre tela ou papel. A pintura encontra-se na vertical e a única cor utilizada por ele é o preto, as cores que são vistas projetadas no telão são partes dos efeitos adicionadas por computador pelo *VJ Xorume*. Para Botelho, o interesse maior é na criação da pintura, nas linhas, nos traços, nas imagens e nas possibilidades de interação entre a pintura por ele concebida e os efeitos adicionados pelo *VJ Xorume*. O corpo de Botelho não faz parte do resultado da projeção. Ele está ali muito mais como um pintor do que como um performer, mesmo

sua atuação não deixando de ser uma performance. O interesse dos artistas que manipulam o sistema operacional de *Sinapse* é a transformação de uma imagem concebida manualmente por um pintor em uma imagem digital, ou seja, uma imagem manual estática se tornar uma imagem digital dinâmica. Nos trabalhos realizados pelo Grupo Mesa de Luz a artista Mencarini utiliza para a construção da imagem a técnica da colagem, manipulando materiais, elementos e objetos como: tinta, papéis coloridos, sementes, cartões postais, fotografias e o corpo, como elemento composicional, sobre um vidro transparente e horizontal. Em *Mesa de Luz*, o corpo se mistura aos objetos. A imagem projetada se dá como corpo-colagem em projeção.

Outra diferença que se estabelece nos dois trabalhos é a ação do público. No projeto *Sinapse* o público está ali como espectador, assistindo à apresentação do artista e do *VJ*. Nas apresentações realizadas pelo Grupo Mesa de Luz, o público²³ é convidado a interagir na construção das imagens que são projetadas no telão, manipulando os objetos e usando do próprio corpo e desta forma reconhecer a própria imagem dentro da concepção do trabalho.



Fig.18 – Projeto *Sinapse*. Fotografia Tiago Botelho.

²³ Referimo-nos às apresentações realizadas pelo Grupo Mesa de Luz em sua primeira fase de composição. Nesta, o público era efetivamente convidado a interagir com o sistema operacional.

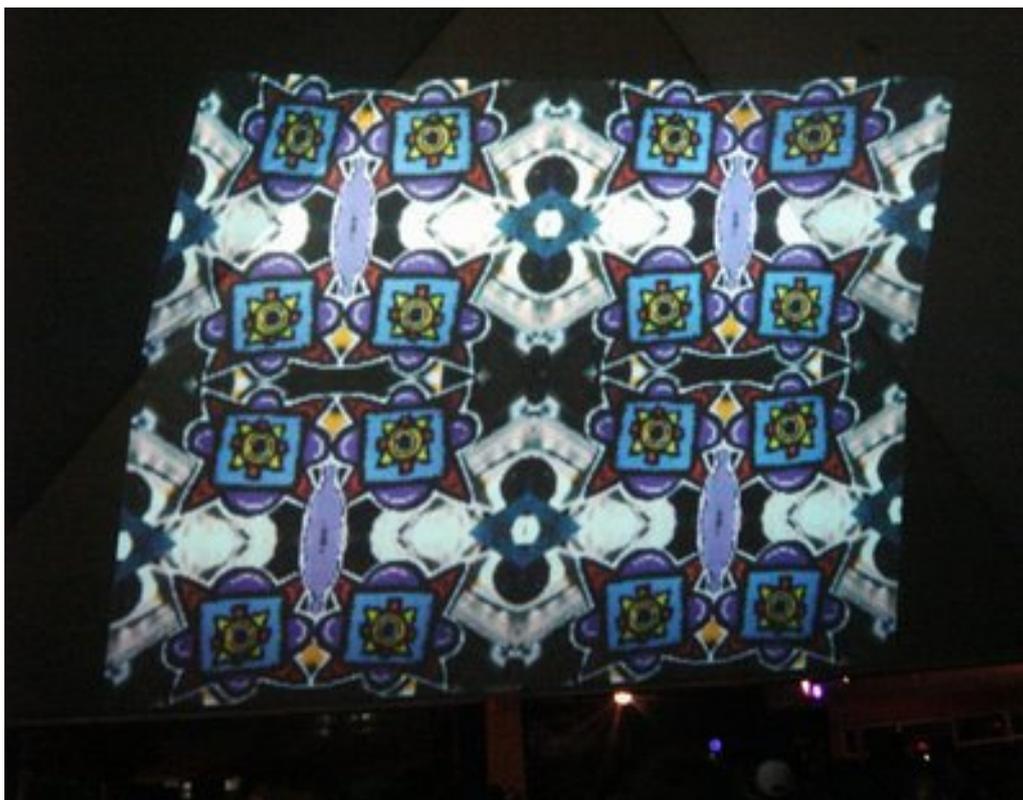


Fig.19 - *Mesa de Luz*. Foto Cirilo Quartim

Segunda Fase

Após a apresentação de dia 23 de maio de 2008, os artistas Hieronimus do Vale e Marta Mencarini, que compunham o grupo em sua primeira fase de composição, perceberam a necessidade de criar no Grupo Mesa de Luz um corpo heterogêneo, misturado e coeso. A experimentação em deslocar, fisicamente, o sistema de Mesa de Luz, para o palco onde ocorriam as apresentações musicais do evento no qual o grupo apresentava-se, fez os artistas terem efetivamente, maior controle sobre os fluxos de ações de cada um dos integrantes na manipulação do sistema de Mesa de Luz.

Esse deslocamento espacial sofrido pelo sistema operacional levou às modificações substanciais. A primeira diferença foi no afastamento do público e, conseqüentemente, na modificação do caráter de interação do público com o sistema operacional, configurado anteriormente. A interação do público na primeira fase de Mesa de Luz foi essencial para explorar ao máximo as possibilidades de composição entre os diversos materiais e objetos cotidianos, não somente na manipulação, movimento, formas de colagem, escolha de objetos e matérias, como também na relação estabelecida entre os dois integrantes do grupo. Com o afastamento do público, essa

relação ficou mais evidente, formando assim um agenciamento particular entre os dois corpos. A partir dessas experiências, foi possível concentrar em atos cada momento, cada encontro estabelecido, no sistema de Mesa de Luz, de acordo com as intenções estéticas desejadas em cada trabalho.

Ao configurarem a necessidade de um maior controle das ações e fluxos expressivos dos artistas nas concepções híbrida imagética e performática, o sistema operacional de Mesa de Luz passa a configurar-se como uma máquina, que sozinha, pelo seu próprio corpo, produz uma manifestação multimidiática audiovisual performática. Para que essa máquina tivesse vida própria, era necessário que ela, produzisse som, não dependendo mais de um evento paralelo a ela, para existir. Ela sim deveria escolher quais espaços para ela são mais favoráveis. *Mesa* corpo, *Mesa* escolha.

O artista plástico e músico Tomás Seferin foi convidado para fundir-se ao grupo. Seferin, além de amigo, possui uma pesquisa em música eletrônica e sonoplastia. O encontro foi promovido entre conversas, misturas de vontades, desejos miscigenados, coletivos de potencializar, intensamente, o novo corpo de Mesa de Luz, um corpo agora triplo, corpo mágico de três cabeças. Uma máquina multimidiática audiovisual performática, que passa a ser manipulada com carícia, com cuidado, opera de forma minuciosa se torna leve e sonora.

Os artistas passam a se reunir, criar temas e ensaiar as apresentações. Cada tema tinha como propósito, restringir, promover escolhas de materiais, objetos, imagens e sons. Cada tema passava a dar o tom, promover fluxos, estender braços, possibilitar, enfim, um corpo próprio, único, sugerindo subjetividades próprias, afectos e perceptos. O tema estabelece um caminho, o som dá a métrica, o vídeo e a performance abraçam-se. A fusão é completa, mistura, mestiçagem sonora, cor, corpo e luz. *Mesa* de encontros, *Mesa* de afectos, três corpos juntos, um triângulo. Figura geométrica que não tomba, três lados iguais, três forças concêntricas, um centro, o acontecimento.

A segunda fase de Mesa de Luz é a atual fase de composição do grupo. Neste momento, analisaremos seis das apresentações realizadas pelo grupo:

O primeiro tema criado foi inspirado nos elementos fogo, água, ar e terra. E a apresentação recebeu o nome; *Mesa de Luz: Quatro Elementos*²⁴.

A simplicidade e a exatidão regiam os movimentos, cada passagem de um som para outro, cada entrada de uma imagem para outra e, principalmente, a exatidão nos

²⁴ Esta apresentação pode ser vista no DVD em anexo.

movimentos e manipulações feitos pelos artistas, sobre o sistema de Mesa de Luz. As apresentações passaram a ser divididas em atos, cada ato tem em essência um som, que determina o momento de início e término. Ao fim do primeiro ato, modificava-se o som e juntamente o elemento e o vídeo. A primeira apresentação da segunda fase de composição do Grupo Mesa de Luz, ocorreu no dia 03 de outubro de 2008. No #7 Encontro de Arte e Tecnologia, no auditório central do Museu da República de Brasília.

- Primeiro ato: Fogo. A tela de projeção escura era desvelada por um forte som de *cello* junto a uma imagem de fogueira, labaredas dançavam enquanto fitas vermelhas eram sinuosamente movimentadas, velas acesas; movimentos contínuos de velas uma gota de cera escorria fazendo desenhos sobre uma lâmina de vidro.

- Segundo ato: Água. Um pote redondo de vidro, cheio de água, era movimentado sobre o suporte de vidro que compõe o sistema de Mesa de Luz. Sua imagem era mesclada às imagens de bolhas dentro de uma piscina. Imagens impossíveis de serem descritas, imagens possíveis de serem experienciadas, sentidas, que provocam a imersão do corpo do fruidor; imagem em aparição, imagem corpo, imagem ato, imagem sensação.

- Terceiro ato: Ar. Fitas azuis eram tencionadas sobre o vidro ao som de cordas de violão sendo esticadas, imagens de uma palmeira fundiam-se, na imagem projetada, às imagens de penas amarelas, azuis e brancas que assopradas por Mencarini voavam por todo o teatro, confetes, purpurinas.

- Quarto ato: Terra. Sementes eram mixadas às folhas de árvores; o som de uma pessoa que caminhava; areia lançada, esmagada, pressionada fundia-se à da terra batida, vermelha do cerrado; som do espaço. A apresentação é finalizada.

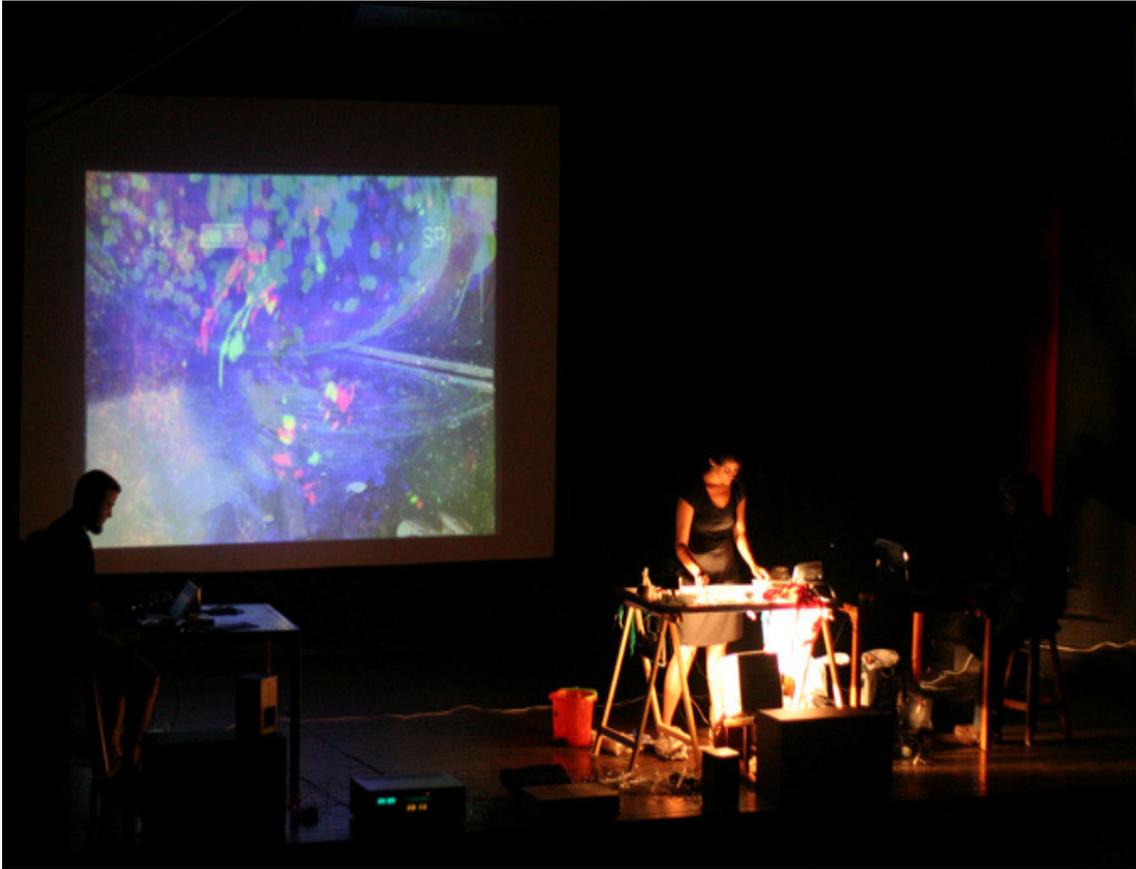


Fig.20 - *Mesa de Luz: Quatro Elementos*. Foto André Santangelo.



Fig.21 - *Mesa de Luz: Quatro Elementos*. Foto André Santangelo.

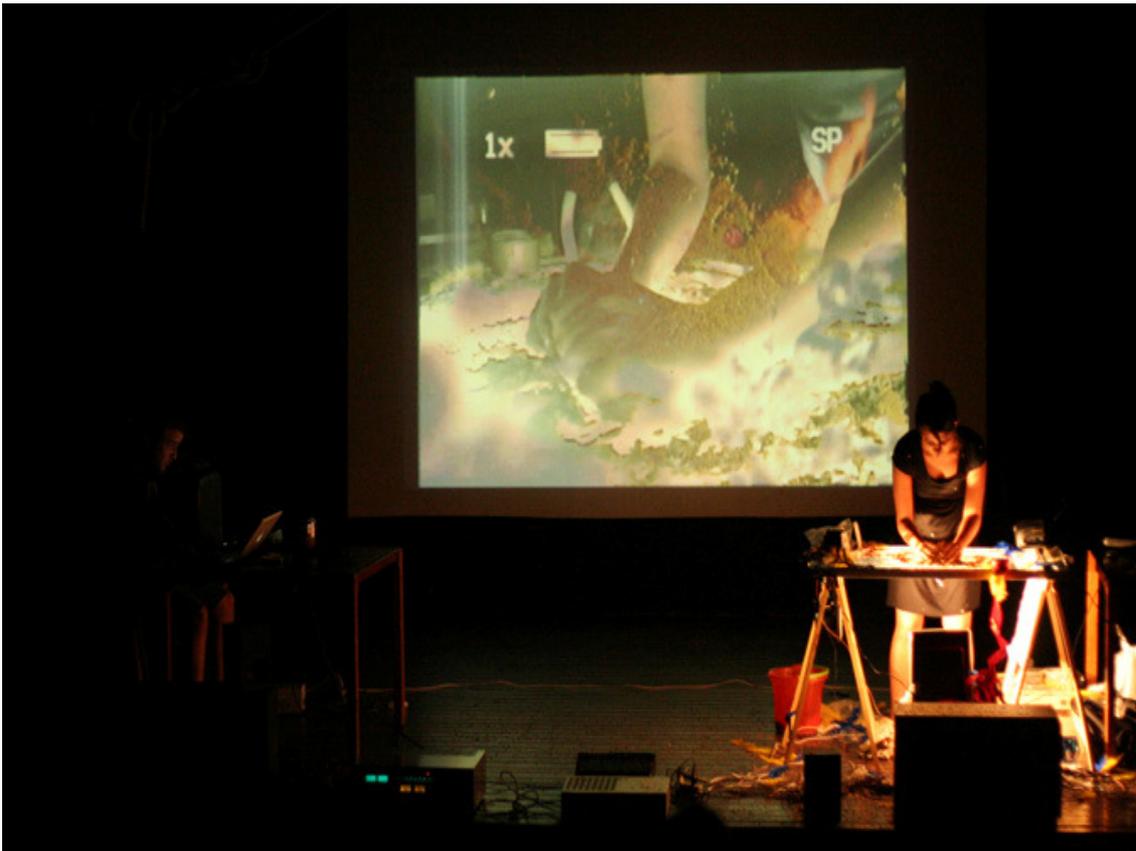


Fig.22 - *Mesa de Luz: Quatro Elementos*. Foto André Santangelo.

No dia 28 de Outubro de 2008, o grupo apresentou *Mesa de Luz: Quatro Elementos*, no projeto *Lacuna*, na Galeria Marco Antônio Guimarães²⁵. A apresentação do dia 28 de outubro segue o mesmo processo da descrita anteriormente. Poucas foram as alterações feitas, salvo no momento final. Pouco antes de o som ser finalizado por Seferin, Mencarini desenhou, sobre a terra batida, letras que iam se formando, vagarosamente, na tela de projeção, a palavra FIM.

Esta modificação foi assumida para todas as apresentações que se sucederam a partir de então. A palavra fim assume a finitude da apresentação, delimitando as bordas e favorecendo o fluxo expressivo, já que algumas das apresentações do grupo possuem um caráter aberto, “a-significante”. Ao instaurar-se a denominação de um fim nas apresentações, possibilitou-se que os artistas construíssem um corpo, que, além dos atos, que estabelecem momentos específicos, crie uma construção expressiva potente que flui para um término.

²⁵ A Galeria Marco Antônio Guimarães fica na SQS 508, no Espaço Cultural Renato Russo em Brasília.

No dia 27 de novembro de 2008, o Grupo Mesa de Luz apresentou, no projeto *Safari Lounge*²⁶, no Gate's, na SQS 403, em Brasília, *Mesa de Luz: Ludos*²⁷.

O tema *Ludos*, primeiramente, vem de um regresso aos materiais que os artistas utilizavam na infância, buscando nos brinquedos a possibilidade de manipular objetos que se movem sozinhos a partir de um pequeno estímulo. Dentre os brinquedos pensados para o desenvolvimento do tema, os dominós foram escolhidos, por serem intrinsecamente ligados a um jogo coletivo, que só pode ser exercido em grupo. Na concepção do tema *Ludos*, foram utilizados como elementos de composição, além dos dominós, letras coloridas e pequenos bonecos de plástico²⁸.

A apresentação foi dividida em quatro atos:

- Primeiro ato: Exibição do elemento bonecos de plástico. Os bonequinhos de plástico eram colados por Mencarini sobre o vidro, formando uma fila indiana. Cada um era colocado de acordo com as marcações da música, em movimentos delicados e precisos. Sobre a mesa de vidro, os elementos foram compostos da seguinte maneira: Em frente à câmera (3C), dezesseis bonecos de plástico eram enfileirados, seguido de dezesseis sons sucessivos e curtos. Exatamente após, outros dezesseis bonecos enfileiravam-se, seguidos de outros dezesseis sons. A fila indiana completava-se com trinta e dois bonecos enfileirados e as cores dos bonecos (preto e branco) criavam diferenças de textura na imagem projetada. As fusões em vídeo criadas por do Vale foram compostas entre as imagens captadas pelas câmeras (3B e 3C) laterais e a câmera (3A) que filma debaixo para cima. Em *Ludos*, diferentemente que em *Quatro Elementos*, não foram utilizadas imagens anteriormente gravadas. A intenção dos artistas em utilizar apenas imagens captadas é a de concentrar os fluxos expressivos exercidos pelos artistas no sistema de Mesa de Luz. Essa dinâmica foi sendo desenvolvida em outros ensaios e apresentações do grupo.

- Segundo ato: Exibição do elemento dominó. Em frente à câmera (3B), dezesseis dominós eram enfileirados, seguindo a marcação do som composto por Seferin. No momento em que a fila indiana era completada pelos dezesseis dominós, Mencarini empurrava o último dominó da fila, fazendo-os caírem encadeados.

- Terceiro ato: Mencarini retira alguns bonecos da fila indiana, movendo-os para comporem juntamente aos dominós, criando estruturas com os dominós e texturas com

²⁷ Esta apresentação pode ser vista no DVD em anexo.

²⁸ Pequenos bonecos de plástico, daqueles que são entregues em “lembrancinhas” de aniversário infantis.

os bonecos, capturados pelas câmeras (3A e 3B), manipuladas e editadas ao vivo por do Vale e projetadas.

▪ Quarto ato: Finalização da apresentação: os dominós são movimentados em particular, cada um em movimentos lentos e circulares sobre seu próprio eixo. Pela edição ao vivo, do Vale acrescenta ao movimento exercido por Mencarini sobre os dominós um efeito *delay*²⁹, que possibilita fazer a movimentação sofrida pelo elemento, no caso o dominó, ser retardado ou atrasado, como o recurso utilizado em cinema de câmera lenta. E ao mesmo tempo, este movimento é apresentado pela projeção mais lentamente e também apresenta um “eco visual”, colorido (*RGB*) vermelho, verde e azul, característica das imagens projetadas. A apresentação é finalizada com a inserção das letras F- I-M, colocadas de forma sucessivas sobre o vidro.

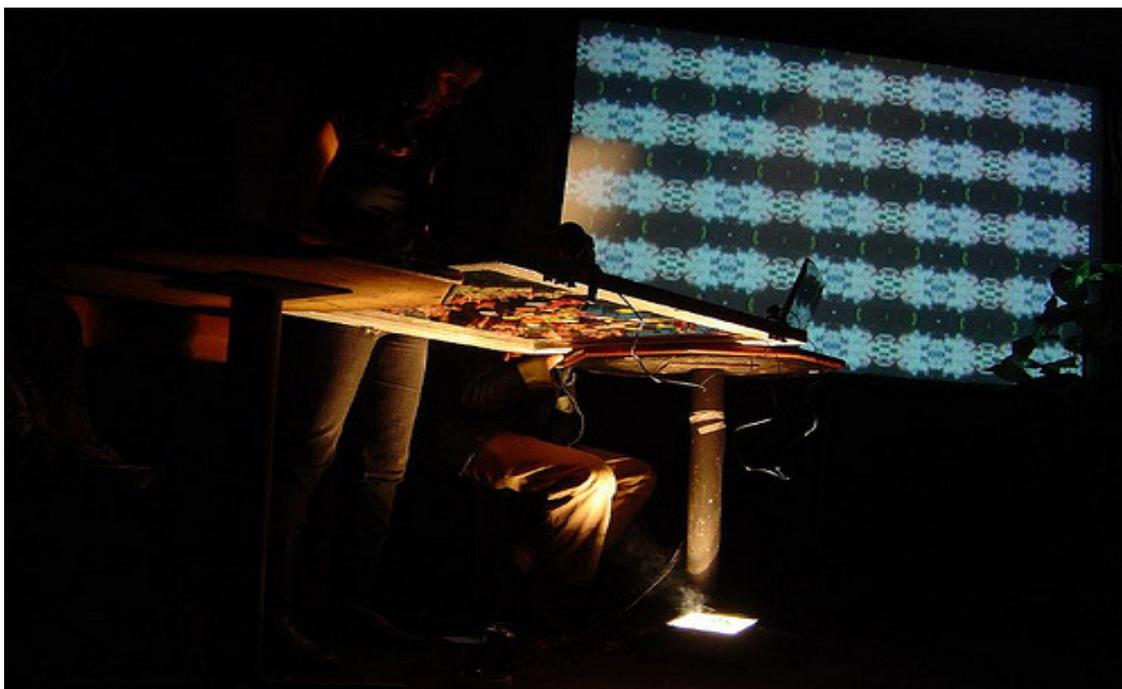


Fig. 23 - *Mesa de Luz: Ludos*. Foto Andréa Nunes.

²⁹ O efeito *delay* é comumente utilizado na música, por dispositivos permitem criar um atraso do som em relação ao sinal original gerado por um equipamento ou instrumento musical. Atualmente os instrumentos musicais possuem o controle do *delay* e também uma tecla para o eco ou repetição que controla a quantidade de repetições desejada no efeito. Assim o artista pode controlar o tempo de atraso e a quantidade de repetições do som após cada atraso. Este efeito também é utilizado nas edições de vídeo ao vivo em aplicativos e *software* como no *resolume* utilizado por do Vale em *Mesa de Luz*.



Fig.24 - *Mesa de Luz: Ludos*. Foto Andréa Nunes.



Fig.25 - *Mesa de Luz: Ludos*. Foto Andréa Nunes.

Mesa de Luz: Ludos, foi apresentada no dia 12 de dezembro, no projeto *Fora do Eixo Precipitações*, na mostra de vídeos *Lacuna, 500mm³⁰*, que ocorre no auditório central do Museu da República de Brasília. A principal modificação nesta apresentação foi o deslocamento físico do sistema de Mesa de Luz, que antes era posicionado no espaço performático, no qual, a ação conjunta que produzia as imagens e fazia parte da cena, sai de cena, permanecendo apenas o resultado dessa interação. Em vez de os artistas apresentarem-se no palco do teatro do Museu da República, como anteriormente eram feitas as apresentações, o sistema de Mesa de Luz foi montado dentro da cabine do som do teatro. O público, nesta apresentação, teve acesso somente às imagens projetadas pelo sistema de Mesa de Luz. Essa configuração deu-se devido à uma série de discussões entre os artistas, que ao assistirem às filmagens feitas das apresentações anteriores, avaliaram a possibilidade da retirada física do sistema de Mesa de Luz do espaço performático, dando-se assim maior ênfase à projeção audiovisual, criada em tempo real pelos artistas que manipulam o sistema.

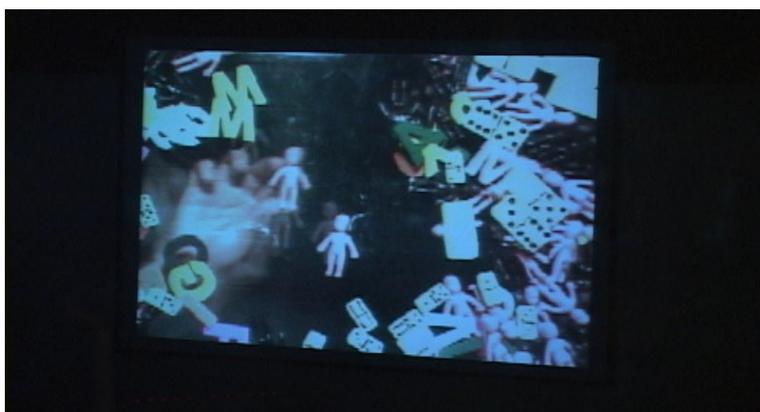


Fig.26 - *Mesa de Luz: Ludos*. Foto João Angelini.



Fig.27 - *Mesa de Luz: Ludos*. Foto João Angelini.

³⁰ O evento *Fora do Eixo Precipitações* ocorreu no Museu da República, em Brasília.



Fig.28 - *Mesa de Luz: Ludos*. Foto João Angelini, feitas dentro da cabine de som do teatro.

A questão que levantaremos a seguir sobre a rostidade³¹, termo utilizado pelos filósofos Deleuze e Guattari (1996), no livro *Mil Platôs Capitalismo e esquizofrenia, volume 3*, diz respeito a uma questão instaurada em discussões nas reuniões e ensaios do Grupo Mesa de Luz. O rosto sempre foi admitido e assumido pelo grupo, mesmo em sua primeira fase composicional, como mais um elemento dentre os objetos e materiais utilizados nas colagens criadas por Mencarini sobre o suporte de vidro. A partir da segunda fase, quando o grupo passou a assumir e a apresentar-se em um espaço performático, em que, os corpos e as ações exercidas pelos artistas passaram efetivamente a compor a apresentação do grupo, o rosto de Mencarini tomou maior destaque devido à luz direcionada, que ilumina o suporte de vidro que compõe o sistema operacional e, conseqüentemente, ilumina o rosto da artista.

O rosto, como as mãos, os pés e outras partes que constituem um corpo, quando vistos separadamente do todo que o constitui, podem afirmar uma personalidade particular, quando estes fragmentos corporais já são conhecidos. Neste caso, dá-se o

³¹ Para esclarecimentos, Deleuze e Guattari (1996) utilizam a expressão muro branco-buraco negro para identificarem o termo rosto inspirados na novela de Kafka, *Blumfeld*. “Os rostos concretos nascem de uma máquina abstrata de rostidade, que irá produzi-los ao mesmo tempo que der ao significante seu muro branco, à subjetividade seu buraco negro” (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p.33).

reconhecimento de alguém. É claro que, em um rosto, há um maior número de características pessoais, por ser também a primeira referência que temos de alguém, na sociedade ocidental capitalista, com moral e padrões estabelecidos em relação ao reconhecimento civil. O rosto pode identificar um indivíduo, como por exemplo, a utilização dele como identificação de uma pessoa ao apresentar a alguma autoridade policial ou institucional sua carteira de identidade, carteira de trabalho, carteira de motorista ou passaporte. Segundo Deleuze e Guatarri (1996, p.32) “os rostos não são primeiramente individuais, eles definem zonas de frequência ou de probabilidade, delimitam um campo que neutraliza antecipadamente as expressões e conexões rebeldes às significações”. Nos trabalhos de composição multimidiáticos criados pelo Grupo Mesa de Luz, o rosto pode se apresentar de inúmeras maneiras, mas situaremos três formas de apresentação:

- Como objeto, elemento que é utilizado para a criação de colagens, buscando a produção de sentidos múltiplos, nas combinações, associações e redimensionamentos expressivos.
- Como suporte, em que é possível criar sombras e reflexos juntamente a efeitos manipulados por do Vale, pelo editor de imagens ao vivo, que compõem o sistema de Mesa de Luz.
- Como figura, criação de um personagem que exerce inúmeras funções como na apresentação *Mesa de Luz: Cotidiano* que analisaremos a seguir.

Nos processos composicionais multimidiáticos produzidos ao vivo pelos artistas e projetados pelo sistema de Mesa de Luz, o rosto de Mencarini se torna paisagem que evoca outros rostos, traços, linhas e pontos que ao serem distorcidos, fragmentados, manipulados por do Vale no editor de imagens ao vivo, criam-se significações diversas em que os sentidos podem ser aflorados pelos cinco sentidos (paladar, visão, olfato, tato e audição) e os sentidos que envolvem o conhecimento, a dúvida, a ironia, a curiosidade, o êxtase, etc. Os objetos, elementos, materiais, vídeo e som fundem-se às mãos, pés e rostos produzindo paisagens, mesmo que abstratas.

Não há rosto que não envolva uma paisagem desconhecida, inexplorada, não há paisagem que não se povoe de um rosto amado ou sonhado, que não desenvolva um rosto por vir ou já passado (DELEUZE, GUATTARI, 1996, p.38).

O Grupo Mesa de Luz, busca, em seus projetos, trabalhos e apresentações, a afirmação coletiva, o híbrido das linguagens vídeo, colagem e áudio e não somente a afirmação de um único rosto isolado, em meio a luzes, sons e projeções coloridas. A busca “a-significante” coletiva, a quebra do **Eu**, pronome pessoal que desempenha função de sujeito, para afirmar o **Nós**.

Cria-se assim rosto-paisagem sonora, ao vivo, em movimento, que instaura uma discussão sobre o Eu, o sujeito, trazendo uma relação múltipla para o indivíduo, na qual deixa de ser indivíduo e passa a ser “divíduo”, ou seja, perde-se a singularidade do Eu. A questão, dessa forma, deixa de estar centrada em um sujeito. No momento em que deixamos de encarar o Eu e passamos a encarar todos os *Eus* intrínsecos de um ser que se transforma, se metamorfoseia. O Eu passa a ser “a gente”; o Eu e o Nós se hibridizam. Encarar o rizoma³², conectar um ponto qualquer a outros pontos qual queres, “produzir inconsciente”, exercitar e permitir novos *devires*³³. Mas o crucial desta tarefa árdua é sinceramente encarar a arte, a filosofia, os novos *devires*, os trabalhos de experiência sensorial e o “divíduo” na vida. Concordamos com a afirmação de Deleuze e Guattari (1996, p.57) “trata-se de sair daí, não em arte, isto é, em espírito, mas em vida, em vida real”.

A experiência de deslocar o sistema de Mesa de Luz do espaço performático, (exercida pelo grupo, na apresentação no dia 12 de dezembro de 2008) levantou duas questões: a de que o rosto de Mencarini devia ser encarado como objeto, elemento expressivo, assumido como parte integrante do processo criativo de uma linguagem própria do grupo e de que o processo, ou seja, os procedimentos desenvolvidos pelos integrantes, ao vivo, sobre o sistema de Mesa de Luz, devem fazer parte da apresentação do grupo. Assim o grupo retorna ao espaço performático.

No dia 14 de Abril de 2009, o grupo apresentou *Mesa de Luz: Estilo livre*; na mostra de vídeos *Sobrecidade*³⁴, no *Cine Café Cabiria*³⁵. O Grupo Mesa de Luz apresentou-se, inspirados no tema *Ludos*, que já havia sido explorado em duas apresentações anteriores, empregando os mesmos elementos de composição utilizados em *Ludos*: dominós, letras coloridas e pequenos bonecos de plástico. Nesta

³² “É impossível exterminar as formigas, porque elas formam um rizoma animal no qual a maior parte pode ser destruída sem que ele deixe de se reconstruir” (DELEUZE, GUATTARI, 1995, p.18).

³³ Citamos o devir artrópode de Franz Kafka em *Metamorfose*, onde em certa manhã o protagonista Gregor Samsa encontra-se em sua cama metamorfoseado num inseto monstruoso.

³⁴ *Sobrecidade*; 1º Mostra de Brasília de Vídeos de Intervenção Urbana. A mostra exibiu vídeos sobre intervenção urbana de artistas de vários estados trazendo amplo panorama da produção brasileira contemporânea para espaços públicos. Projeto encabeçado por Rodrigo Paglieri e Raquel Piantino.

³⁵ O *Cine Café Cabiria* se localiza na SQN 413 em Brasília.

apresentação, porém, os artistas se ativeram em explorar as possibilidades do “ao vivo”, com a sutileza da improvisação.

A utilização da improvisação, na primeira fase composicional do Grupo Mesa de Luz, configurou-se como experimentação das possibilidades imagéticas e afirmação de uma linguagem híbrida específica. Nesta apresentação, a intenção do grupo estava para além de uma experimentação em explorar o instante criativo do ao vivo, o agora. Todas as composições realizadas pelos artistas, manipulando o sistema de Mesa de Luz, estavam intrinsecamente ligadas ao instante de produção criativa, híbrida e em grupo, tanto os sons como os vídeos eram editados e criados efetivamente *in loco* e ao vivo, efêmeros, únicos e irrepetíveis.

Os procedimentos de construção da performance multimidiática audiovisual se deu em *Work in Process*. Segundo Renato Cohen (2006, p.1) “A criação pelo *work in progress* opera-se através de redes de *leitmotiv*, da superposição de estruturas, de procedimentos, o risco, a permeação, o entremeio criador-obra, a interatividade de construção e a possibilidade de incorporação de acontecimentos de percurso são as ontologias de linguagem”, ou seja, todos os elementos concebidos, tanto pela colagem sobre o vidro exercida por Mencarini, quanto, a edição do vídeo ao vivo por do Vale e a edição dos sons ao vivo compostos por Seferin foram construídas durante a apresentação ao vivo. Nada foi antes editado ou gravado. Todos os elementos da apresentação foram realizados ao vivo.



Fig.29 - Mesa de Luz: Estilo livre. Foto Rodrigo Paglieri e Raquel Piantino.



Fig.30 - *Mesa de Luz: Estilo livre*. Foto Rodrigo Paglieri e Raquel Piantino.

*Mesa de Luz: Cotidiano*³⁶, foi apresentada pelo grupo no dia 31 de julho de 2009, no *Hipersônica*³⁷ Performance 09, no Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE³⁸, no teatro popular do SESI, em São Paulo.

Para este trabalho, o grupo se propôs a não utilizar imagem e sons pré-gravados, ou seja, todas as imagens e sons que fazem parte da apresentação foram concebidos pelos artistas durante a apresentação. Outra modificação estrutural realizada foi o deslocamento das câmeras (3B e 3C), nesta apresentação foi utilizada apenas a câmera (3B), esta foi deslocada da plataforma na qual se encontra o vidro, para a cabeça de

³⁶ *Mesa de Luz: Cotidiano* pode ser vista, integralmente no DVD em anexo.

³⁷ O *Hipersônica Performance* é um evento que ocorre durante o festival internacional de Linguagem eletrônica. Este dá ênfase às apresentações multimidiáticas, performáticas, musicais, sonoras e visuais da arte eletrônica. Em 2009, contou com as apresentações dos artistas: *spark _ rbn_esc ___ av _ Reino Unido, Author & Punisher _ Dub Machines (nextGen of Drone Machines) _ Estados Unidos, blackhole-factory / Elke Utermoehlen and Martin Slawig _ RESTMETALL _ Alemanha, D-Fuse / Michael Faulkner, Matthias Kispert _ Particle _ Reino Unido, Het vleesgeworden videowoord (The videoword made flesh): Albert van Abbe, Roel Dijcks, Wim-Jan Smits, Ties van de Ven _ A/V Scaping series _ Holanda, Grupo Mesa de Luz _ Mesa de Luz: Cotidiano _ Brasil, Playboy's Bend _ The playboy's Bend show _ Bélgica, Sadmb _ Cubie _ Japão, Tetsu Kondo _ Dendraw _ Japão, Vj Motomichi _ "No Rules, No Boundaries" Motomichi Nakamura's live video mixing _ Estados Unidos, Yroyto _ EILE _ França, Marcel•lí Antúnez Roca _ Protomembrana _ Espanha, Emotic _ RAW _ Espanha.

³⁸ FILE 10 NURBS PROTO 4KT, é o título da exposição do Festival internacional de Linguagem Eletrônica que ocorreu entre os dias 28 de julho a 30 de agosto de 2009, na galeria de arte do SESI em São Paulo. Mais informações podem ser encontradas no site: <http://www.file.org.br/>.

Mencarini. A alteração foi realizada devido às possibilidades de captação de câmera no sentido vertical, de cima para baixo, trazendo a idéia de primeira pessoa, ou seja, aguçando a percepção do público em relação às manipulações exercida por Mencarini sobre o vidro.

Para a apresentação *Mesa de Luz: Cotidiano*, os artistas desenvolveram uma história, baseada nas ações cotidianas de um personagem fictício. As ações exercidas no cotidiano deste personagem possibilitaram ao grupo, desenvolver maneiras de fazer com que todas as ações executadas pelos três artistas sobre o sistema, estivessem encaixadas. O som composto por Seferin completa as ações exercidas por Mencarini e a manipulação de vídeo por do Vale, cria o panorama no qual este personagem irá exercer suas ações cotidianas.

Tanto os instrumentos musicais tocados por Seferin como os objetos e materiais manipulados por Mencarini sobre o vidro, foram escolhidos por remeterem às paisagens vivenciadas, pelo personagem, cotidianamente. Alguns destes objetos e sons são deslocados pelos artistas de seu sentido comum, criando inesperadas relações entre eles.

A apresentação foi dividida em onze atos:

- Primeiro ato: Tarot³⁹. A tela de projeção escura é desvelada por uma imagem colorida e fluida em movimento, fora de foco, que surge seguida de sons pontuais, estas imagens vão tomando foco e permanecem em movimento contínuo. Pela edição de imagens, do Vale, grava estas imagens em movimento contínuo e mescla duas camadas de vídeo (a imagem que está sendo capturada pela câmera 3A e a imagem que está sendo capturada pela câmera 3B), após esta sobreposição a imagem que está sendo capturada pela câmera (3B) é ressaltada. Iniciasse a ação, por Mencarini, de embaralhar as cartas do Tarot e em seguida de abrir as cartas (os jogos abertos pelas cartas, se dão devido ao embaralhar destas cartas, ou seja, os jogos não são premeditados). A tela de projeção torna-se escura.

- Segundo ato: Almoço. Pequenas quantidades de lã colorida são dispostas sobre o vidro, seguidas pelos sons de uma *kalimba*⁴⁰ tocada por Seferin. Um mixer de

³⁹ O Tarot utilizado nesta apresentação foi desenvolvido pelo grupo. Este, faz menção aos tarot tradicionais, mas, sua concepção não parte do mesmo princípios que os tradicionais. O tarot Mesa de Luz foi desenvolvido a partir de imagem que remetam, aos artistas, a idéia de tempo/ espaço. Sendo assim; a carta 0 representa o sol, a carta I representa um bebê tocando violino, a carta II representa o galo, a carta III representa o labirinto, a carta IV representa o sexo, a carta V representa o oroboros, a carta VI representa o caos, a carta VII representa o relógio de sol, a carta VIII representa a ampulheta e a carta IX representa a morte.

⁴⁰ *Kalimba* é um instrumento de percussão. É uma versão modernizada do *mbira* sul Africano e é também conhecida como piano de polegar Africano.

alimentos (similar a um liquidificador) é colocado por Mencarini sobre o vidro, em seguida, as lãs coloridas são inseridas no mixer de alimentos e este é ligado. A imagem do mixer em funcionamento é gravada por do Vale. O mixer é retirado da plataforma de vidro. Mencarini deita-se sobre o vidro e move sua boca, fazendo-a abrir e fechar, esta imagem é gravada por do Vale e pela manipulação de vídeo faz com que seja repetida. Em seguida Mencarini sai de cima da plataforma de vidro e despeja as lãs coloridas misturadas e alimenta (com a lã sua imagem projetada. Do Vale pela edição de vídeo insere a imagem do mixer de alimentos anteriormente gravada, fazendo uma menção ao estomago da personagem. A tela de projeção torna-se escura.

▪ Terceiro ato: Banheiro/Reunião: A imagem de uma mão, movendo uma escova de dente, para cima e para baixo aparece no quadrante esquerdo da imagem projetada. Esta imagem é acompanhada do som de um chocalho tocado por Seferin. A imagem, da mão movendo uma escova de dente, é gravada por do Vale (esta será utilizada no décimo primeiro ato desta apresentação). Em seguida Mencarini apóia o rosto na lateral esquerda da plataforma de vidro, enquanto escova os dentes. Ao parar de escová-los, move o rosto como se estivesse conversando com alguém, esta ação é gravada por do Vale e pela edição de vídeo é repetida em *loop*. Em seguida, Mencarini retira o rosto da plataforma de vidro e volta a apoiá-lo, porém do lado direito da plataforma, esta imagem também é gravada por do Vale e pelo editor de vídeo é repetida em *loop* e sobreposta à imagem anterior. As duas imagens do rosto de Mencarini, projetados, conversam aparentemente com expressões insatisfeitas. Apitos de madeira são tocados e editados por Seferin, anunciando a próxima cena. A imagem de Seferin, portando uma máscara (óculos, nariz e bigode) e vestindo terno e gravata interage com as duas imagens do rosto de Mencarini. Esta ação também é gravada e repetida em *loop* por do Vale ao manipular o editor de vídeo. Em seguida, Mencarini coloca sob a plataforma de vidro um acetato e com uma caneta de tinta branca, faz desenhos que conectam a conversa exercida pelos personagens, ao som de apitos de madeira compostos por Seferin no editor de sons. A tela de projeção torna-se escura.

▪ Quarto ato: Escritório/Laranja: Surge a imagem de um carimbo (com a logo do Grupo Mesa de Luz) batendo sobre a plataforma de vidro, ao som do bater de duas madeiras tocadas por Seferin (este som é repetido e adicionado de efeitos compostos por Seferin no editor de som ao vivo, durante todo o ato). Do Vale manipulando o editor de imagens ao vivo, faz com que a imagem do carimbo em movimento seja repetida em *loop*. Durante a repetição da imagem do carimbo, Mencarini (ajusta a câmera 3B sob

sua cabeça) e dispõe sobre a plataforma de vidro; cartões amarelos, um grampeador, um vidro, uma laranja e uma faca. Mencarini inicia a ação de cortar a laranja em rodela, pegar cada rodela e inseri-la em um envelope, grampear o envelope e carimbá-lo, um a um, até que a laranja seja inteiramente cortada. A imagem projetada compostas por do Vale, manipulando o editor de imagem, se dá pela sobreposição da captação das câmeras (3A e 3B). Esta talvez seja a composição mais insólita desenvolvida pelo grupo nesta apresentação.

- Quinto ato: Banheiro/Dorme-Macaco. A imagem de um macaco/fantoches, segurando pela boca um pente de cabelo, aparece no quadrante esquerdo da imagem projetada. O som, que segue a imagem, é tocado e editado por Seferin. Mencarini manipula o macaco/fantoches com uma das mãos e com a outra, retira a escova de cabelo da boca do macaco/fantoches. Este é retirado do quadrante esquerdo da imagem projetada, dando lugar à mão que segura o pente. Mencarini move sua mão como se estivesse penteado o cabelo de alguém. Esta ação é gravada por do Vale, ao manipular o editor de imagens ao vivo (esta será utilizada no décimo primeiro ato desta apresentação).

A imagem do macaco/fantoches retorna no quadrante esquerdo da imagem projetada. Mencarini debruça sobre a plataforma de vidro, apoiando o rosto (no quadrante direito da imagem projetada). O macaco/fantoches move a boca como se estivesse conversando com ela, Mencarini boceja e fecha os olhos. Um travesseiro e um tecido colorido são colocados sobre a cabeça de Mencarini e o macaco/fantoches. Mencarini desloca seu corpo e o macaco fantoches, pelo lado inverso do qual o travesseiro e o tecido colorido são deslocados. Do Vale manipulando o editor de imagem, grava e repete esta imagem em *loop*.

- Sexto ato: Carro. Uma sequência de fitas coloridas (nas cores azul, vermelha e amarela) são manipuladas por Mencarini sobre a plataforma de vidro. O som que segue a imagem é tocado por Seferin ao manipular um teclado de computador. Seferin insere efeitos ao som tocado no editor de som ao vivo. Do Vale manejando o editor de imagem, grava estas imagens, uma a uma, seguindo a sequência de acordo com a manipulação da artista. Mencarini ao manipular as fitas azuis, traça duas linhas em movimento (no quadrante esquerdo e direito da imagem projetada). Do Vale manejando o editor de imagem, grava esta imagem e a faz repetir em *loop*. Mencarini puxa, sobre o quadrante central da imagem projetada, uma linha tracejada. Esta imagem é novamente gravada e repetida por do Vale, compondo-a à imagem anterior. Mencarini coloca sobre

a plataforma de vidro um acetato e com uma caneta, de tinta branca, desenha duas linhas diagonais, estas seguem as linhas anteriormente feitas pelas fitas azuis. Em seguida, Mencarini manipula uma capa de um volante sobre a paisagem composta. Esta imagem é novamente gravada e repetida por do Vale, sobrepondo-as às imagens anteriormente gravadas. O grupo compõe a paisagem de uma rua, vista de dentro de um carro em movimento. A tela de projeção torna-se escura.

- Sétimo ato: Balada. Luzes fluorescentes, piscando repetidamente, aparecem por toda a tela de projeção, seguidas pelo som, editado por Seferin. Do Vale manejando o editor de imagem, grava esta imagem e a faz repetir em *loop*. Mencarini manipulando o macaco/fantoches aparece dançando na imagem projetada. Do Vale manejando o editor de imagem, insere um efeito de luz estroboscópica na imagem projetada. A imagem é interrompida pela manipulação de Mencarini ao dispor sobre a plataforma de vidro, um estêncil em azul, no qual se lê – Travei.

- Oitavo ato: Escritório/Teclas. Mencarini dispõe sobre a plataforma de vidro, um teclado de computador, no qual, suas teclas estão soltas. A artista retira-o e deixa sobre a plataforma de vidro as teclas em sua disposição original. Inicialmente, Mencarini move as mãos como se estivesse digitando um texto, utilizando um teclado, mas, logo depois, passa a brincar com as teclas sobre a plataforma de vidro. Esta imagem é seguida pelo som composto por Seferin ao tocar escaleta⁴¹, inserindo efeitos no editor de som ao vivo. Do Vale manejando o editor de imagem, insere um efeito de *RGB delay* na imagem projetada, este efeito amplia os movimentos realizados por Mencarini, ao promover na imagem projetada, um atraso da ação exercida, ou seja, os movimentos realizados por Mencarini sobre a plataforma são projetados de maneira atrasada, fazendo com que na imagem projetada aparece uma sequência de mãos exercendo a mesma ação. Além disso, este efeito separa as cores captadas pela câmera, apresentado na imagem projetada as cores vermelho, azul e verde. Esta composição audiovisual deve ser experienciada, desta forma, nossa descrição, apresenta-se tangencial ao ponto em que esta composição é capaz de atingir o fruidor.

A imagem é interrompida pela ação de Mencarini ao dispor sobre a plataforma de vidro um tecido azul onde se lê - Deu Pau.

- Nono ato: Banheiro. A imagem de duas mãos manipulando um lápis de olho apresenta-se no centro da imagem projetada, estas fazem movimentos como se

⁴¹ Escaleta é um instrumento de sopro, também conhecida como melódica, clavieta ou piânica.

estivessem pintando os olhos de alguém. Em seguida, outras duas mãos aparecem no centro da imagem projetada, manipulando um batom e também fazem movimentos como se estivessem pintando a boca de alguém. Do Vale, manejando o editor de vídeo ao vivo grava e repete as imagens de acordo com a sequência de manipulação exercida por Mencarini (estas serão utilizadas no décimo primeiro ato desta apresentação). As imagens são seguidas pelo som editado por Seferin no editor de som ao vivo.

- Décimo ato: Balada/Café. As imagens apresentadas no ato anterior são mescladas por do Vale à imagem de luzes fluorescentes, piscando repetidamente que compõem toda a tela de projeção. O som composto por Seferin no ato anterior se mantém, adicionados a outros efeitos sonoros. Mencarini manipulando o macaco/fantoches aparece dançando na imagem projetada. Do Vale manipulando o editor de imagens ao vivo, faz com que estas imagens se repitam em *loop*. Mencarini manipulando um teclado de computador atua, inserindo-o e retirando-o, sobre a plataforma de vidro sequencialmente. Em seguida faz o mesmo movimento utilizando um telefone. Manipulando uma jarra de metal e uma xícara, Mencarini simula a ação de servir três cafés. Todas as imagens compostas sobre a plataforma de vidro, por Mencarini, são editadas e sobrepostas por do Vale ao manejar o editor de imagens. Para finalizar o ato, Mencarini dispõe sobre a plataforma de vidro, envelopes amarelos, escolhe alguns deles e os abre, revelando letras coloridas que estavam em seu interior. A tela de projeção torna-se escura.

- Décimo primeiro ato: A imagem de uma mão portando uma escova de dente surge, no quadrante esquerdo da tela de projeção (esta imagem havia sido gravada por do Vale no terceiro ato, e vem seguida do som editado por Seferin no mesmo ato). Em seguida, aparece na imagem projetada uma mão portando uma escova de cabelo (esta imagem havia sido gravada por do Vale no quinto ato e vem seguida do som editado por Seferin no mesmo ato). Consequentemente são apresentadas as imagens das mãos que manipulam respectivamente um lápis de olho e um batom (estas imagens haviam sido gravadas por do Vale no nono ato e vem seguida do som editado por Seferin no mesmo ato). Mencarini debruça sobre a plataforma de vidro e com o rosto interagem com as mãos que exercem suas funções. Para a finalização da apresentação, Mencarini gira o rosto e cospe letras coloridas, e com as mãos constrói a palavra – FIM.

Mesa de Luz: Cotidiano é, sem dúvida, o trabalho mais elaborado desenvolvido pelo Grupo Mesa de Luz. A complexidade dos atos e consequentemente a destreza dos

artistas em exercer tantas funções ao mesmo tempo, faz com que a apresentação tenha um corpo fluido, minucioso e potente.



Fig.31⁴² - *Mesa de Luz: Cotidiano.*



Fig.32⁴³ - *Mesa de Luz: Cotidiano.*

⁴² Imagem retirada do site www.flickr.com/photos/36872028@N05/sets/72157621887766963/.

⁴³ Idem.

Comparação entre as apresentações do Grupo Mesa de Luz e o projeto Berlin Loop Brasil:



Fig.33- Berlin Loop Brasil. Foto de Alex Almeida⁴⁴

Berlin Loop Brasil é um projeto de quatro integrantes: Konrad Kuechenmeister (música ao vivo), Teresa de Castro (dança), Stephan Muller (cinema e vídeo), Benjamin Weissnasceu (iluminação e câmera). A intenção do projeto é produzir apresentações em festas, shows e teatro que possibilitam a interação entre música, dança, cinema e iluminação. A forma de interação entre essas linguagens se dá pela utilização de duas possibilidades tecnológicas: o *Loop Station* e a técnica de *Stop Motion*.

A *Loop Station* é um pedal, como os pedais tradicionais de guitarra que possibilitam efeitos adicionados ao som, mas, possui a característica de gravar, sobrepor camadas de áudio e fazer loops, ou seja, o músico tem a possibilidade de tocar um instrumento, gravá-lo e fazer este som se repetir. Enquanto o som gravado se repete, o músico toca outro instrumento, fazendo o mesmo procedimento: gravar e repetir e assim por diante.

A técnica *Stop Motion* é uma modalidade da animação que utiliza modelos reais, pessoas, objetos e até mesmo bonecos criados com massa de modelar. Os modelos são movimentados de acordo com a necessidade dentro de um espaço de ambiência e

⁴⁴ Imagem retirada do site www.berlinloopbrasil.org

fotografados quadro a quadro. Atualmente podem ser filmados quadro a quadro por uma câmera *MDV* e depois reproduzidos já animados.

Konrad Kuechenmeister, músico, toca vários instrumentos ao vivo, como violão, melódica, *djembe*⁴⁵, *didgeridoo*⁴⁶ e *bongô*⁴⁷. Nas apresentações, Kuechenmeister cria efeitos sonoros e mixagens de som. Para mixá-los utiliza uma *Loop Station* que o possibilita tocar vários instrumentos, montá-los, editá-los e fazê-los tocar juntos e assim criar uma música, por meios tecnológicos, ao vivo. Kuechenmeister cria suas músicas sem utilizar *samplers*, ou seja, pedaços, fragmentos de outras músicas, anteriormente gravadas. Ele realmente cria cada um desses fragmentos, ao vivo, utilizando instrumentos tradicionais, a voz e até mesmo o próprio corpo para produzir sons.

Teresa de Castro é dançarina e coreógrafa. Ela usa o corpo para interagir com a música e as projeções de vídeo. Suas performances são gravadas e editadas ao vivo por Müller, pelo sistema computacional que manipula ao vivo, criando efeitos que serão projetados em um telão.

Benjamin Weissnasceu é técnico de luz e som. Seu papel é fundamental na captação de todas as imagens produzidas por Kuechenmeister e de Castro. Ele filma com uma câmera *MDV* movendo-se no espaço, podendo captar imagens, ângulos, e fragmentos específicos. Sua câmera está ligada ao computador de Müller, que utiliza dessas imagens captadas para mixar e produzir os vídeos que serão projetados no telão.

Stephan Müller é cineasta. No projeto interage como *VJ* com o auxílio da câmera e de um computador, utilizando edição em *Stop Motion*, mixando as imagens captadas pela câmera de Weissnasceu e vídeos prontos, editados e produzidos anteriormente à apresentação.

Ação do sistema operacional de Mesa de Luz e do projeto Berlin Loop Brasil comparativamente

Para a comparação que desenvolveremos, escolhemos o projeto Berlin Loop Brasil devido à forte presença da música para a composição das apresentações, que é o caráter determinante para a segunda fase de Mesa de Luz. A primeira grande diferença entre as duas apresentações é que, em Berlin Loop Brasil, a figura central das

⁴⁵ *Djimbê* é um instrumento musical de percussão originário de Guiné, na África ocidental.

⁴⁶ *Didjeridu* é um instrumento de sopro utilizado pelos aborígenes australianos.

⁴⁷ *Bongô* é um instrumento musical composto por dois pequenos tambores unidos entre si.

apresentações é a música, na presença marcante de Kuechenmeister. Todos os movimentos estabelecidos ali são regidos por ele e os sons que dele vão sendo produzidos.

Tanto nas imagens projetadas como em toda a ambiência de toda a apresentação Kuechenmeister é central, diferentemente do que ocorre nas apresentações realizadas pelo Grupo Mesa de Luz, em que o som, o vídeo e a colagem entram em um mesmo fluxo. Cada fragmento de imagem é escolhido para tomar corpo juntamente ao som e os movimentos feitos no sistema operacional de Mesa de Luz. A simplicidade é o ponto em que os dois trabalhos artísticos se encontram, sendo fundamental na construção e concepção das ações e fluxos expressivos nos trabalhos dos dois grupos.

A apresentação realizada por Berlin Loop Brasil existe uma maior aleatoriedade na projeção audiovisual. Os vídeos estão encaixados ao som, mas não foram escolhidos especificamente para cada música. Não há uma minúcia, uma precisão. As variações, dos tons ou instrumentos de cada música que Konrad Kuechenmeister produz não interferem significativamente nas imagens. A apresentação se torna um grande espetáculo de cores, luzes e sons em que certa aleatoriedade predomina.

Nas apresentações realizadas pelo Grupo Mesa de Luz, há um cuidado para que os fluxos afetivos mantenham o mesmo ritmo de acontecimentos e canalizem as diferentes intensidades em determinados momentos. Cada ato é marcado pela mudança no som, nas imagens e nos objetos e materiais escolhidos na hibridização exercida pelos artistas no sistema operacional de Mesa de Luz, compondo imagens híbridas sonoras e mestiças. Em Berlin Loop Brasil não é evidente essa mudança de atos ou qualquer outra mudança. Os vídeos projetados são algumas vezes repetidos em fragmentos reorganizados e remixados. Uma grande colcha de retalhos performática que tem como principal objetivo fazer as pessoas que estão no espaço dançarem.

Como apresentação musical, o projeto Berlin Loop Brasil é divinamente empolgante. A multiplicidade de sons que Konrad Kuechenmeister, consegue produzir e instrumentos que consegue tocar ao mesmo tempo é incrível, afora o fato de usar o *Loop Station*, que amplia suas possibilidades sonoras em múltiplas combinações.

O Grupo Mesa de Luz não tem a pretensão ser uma banda ou mesmo fazer as pessoas dançarem. A intenção é produzir uma apresentação audiovisual sobre uma estética de colagem-composição ao vivo, em que cada ato esteja sincronizado com o todo, explorando a composição de fragmentos, elementos, materiais e objetos em um sistema de tripla captação, criando assim uma trama de imagens, uma rede múltipla

caleidoscópica. São imagens simultâneas que se combinam se chocam e abraçando-se, fundindo cada fragmento em um tecido de rara complexidade. Faz-se uma apresentação multimidiática audiovisual performática, que projeta imagens sobrepostas infinitamente uma sobre a outra evidenciando uma materialidade, “uma espessura da imagem” (Dubois, 2004). Há, nos trabalhos realizados pelo Grupo Mesa de Luz, a afirmação das imagens múltiplas e anamórficas compostas em pluridimensionalidade numa mutabilidade criando imagens sonoras e mestiças.

Parte II

Colagem como Linguagem

Conceito de Agenciamento/Multiplicidade

A colagem veicula uma realidade já existente, cunhada pela civilização para um novo mundo da arte a ser construído. Nada existe de real que não possa se tornar elemento de colagem. A colagem afinal não abrange somente objetos avulsos, mas toda uma utopia do espaço ambiental, enredos, modelos de ação humana. Franz Mon

Deleuze e Guattari (2004, p.17) no livro *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia* estabelecem o conceito agenciamento, referindo-se à multiplicidade e à composição. “Um agenciamento é precisamente este crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que ela aumenta suas conexões”. Agir, conectar, ligar, somar, compor, combinar, misturar, estabelecer conexões entre partes díspares, possibilitar conjuntos: essa sequência de ações não está ligada, necessariamente, a uma ordem linear dos atos, mas necessariamente à multiplicidade.

Em nosso entendimento, a prática do agenciamento, é um sintoma da multiplicidade. Este sintoma vem se ramificando desde a Revolução Industrial, alimentando o Modernismo e provendo novos frutos na contemporaneidade. No entanto a maneira de agenciamento da atualidade, não está mais ligada à produção da novidade, mas sim no como fazê-la. Fayga Ostrower (1977), em seu livro *Criatividade e Processos de Criação*, debruça-se sobre as questões: como dar forma, ou, de que maneira é possível ainda produzir singularidades, elaborar sentidos a partir desse turbilhão de informações, dessa massa caótica de objetos produzidos em série, desses acervos de memórias e referências fragmentadas?

Umberto Eco (2007) pontua que a arte contemporânea se vê, muitas vezes, às voltas com a desordem, uma desordem fecunda, de ruptura com a ordem tradicional, com os métodos dialéticos, as probabilidades estatísticas e os tantos modelos explicativos de uma realidade que a humanidade ocidental acreditou imutável e de uma arte que, sempre esteve como uma fagulha à espera do “bom encontro”⁴⁸, prestes a explodir, soltar pelos ares todos os pedaços, fragmentos e então poder “dar-lhes

⁴⁸ “bom encontro” neste caso refere-se ao conceito de composição criado pelo filósofo Baruch Spinoza, termo retirado do livro do Filósofo Gilles Deleuze (2002) *Espinosa: filosofia prática*.

forma”⁴⁹. Defendemos que o ato de questionar provém de uma desordem, de uma confusão, de uma problemática. Se questionamos, é porque queremos, por nós mesmos, unir os pedaços, criar novos corpos potentes, investigar o ser, esse “dizer” ser, a arte.

Segundo Aristóteles a “Arte não é cópia, mas recriação, aprimoramento, correção da Natureza” [...] “o artista, [...], não está apenas copiando uma cópia de outra cópia, [...] está reproduzindo, recriando uma realidade – a obra de arte – as essências universais, substratos de tudo que existe” (ARISTOTELES *apud* BASTOS 1987, p.31). A arte contemporânea permite uma desordem, uma confusão, uma ambigüidade, uma reescritura. Fazer arte-vida é alimentar-se dos fragmentos da realidade e expeli-los esvaziá-los, escondê-los, invertê-los, sacudi-los; é promover novos agrupamentos mutáveis, agenciamentos. A importância passa a estar no ato artístico e nos processos criativos, inovadores, provocadores que promovem o impensado.

Jean-François Lyotard (1993), em seu livro *O pós-moderno*, busca explicar a circunstância que se instaura na contemporaneidade, a partir das modificações sócio-culturais e educacionais ocorridas, por volta dos anos 1950 com a chamada “era pós-industrial”. Lyotard inicia sua pesquisa pelo estudo dos jogos de linguagem e das novas narrativas, que, para ele, denunciam a transformação do contexto moderno para o pós-moderno.

O pós-moderno, enquanto condição da cultura nesta era caracteriza-se exatamente pela incredulidade perante o metadiscurso filosófico-metafísico, com suas pretensões atemporais e universalizantes. O cenário pós-moderno é essencialmente cibernético, informativo e informacional. Nele, expandem-se cada vez mais os estudos e pesquisas sobre a linguagem, com o objetivo de conhecer a mecânica da sua produção e de estabelecer compatibilidades entre a linguagem e máquina informática. (LYOTARD, 1993, p.4)

Experimentações artísticas que utilizam de especificidades tecnológicas, a fim de articular e hibridizar elementos informativos, culturais e políticos, como palavras, imagens, sons, cores, objetos e até mesmo o próprio corpo, são práticas artísticas que, no decorrer da história da arte, atuaram de diversas maneiras; reorganizando, reagrupando, desconstruindo e reconstruindo ideias. Práticas que podem ser vistas como

⁴⁹ “dar-lhes forma” termo utilizado por Umberto Eco (2007) em seu livro *Obra aberta: formas e indeterminações nas poéticas contemporâneas*.

maneiras de entender a contemporaneidade. Os processos de articulação e interação com as informações são intrinsecamente ligados à forma como os seres humanos interagem com o que foi e é criado pela humanidade, e essas práticas, na atualidade, vêm sendo cada vez mais efetivadas. Com o desenvolvimento tecnológico dos meios digitais e da telemática⁵⁰, a facilidade de cortar e colar, fragmentar e reagrupar informações provocou na produção artística contemporânea uma gama de possibilidades e também de desafios expressos nos processos de criação e produção de uma obra de arte. No entanto, na busca de criar redes de signos e significados diferenciados, conexões inesperadas, significações híbridas e ambíguas, esses processos e obras de arte estão muitas vezes referenciados no que já foi produzido anteriormente.

A pergunta artística não é mais ‘o que fazer de novidade’. E sim: ‘o que fazer com isso’. [...] Como produzir singularidades, como elaborar sentidos a partir dessa massa caótica de objetos, de nomes próprios e de referências que constituem nosso cotidiano. (BOURRIAUD, 2009, p.13)

Etimologicamente, a palavra “poética” está ligada à palavra *poiesis* derivada do termo grego *ποιέω* que significa “o ato de produzir, plasmar, organizar, configurar na Realidade algo novo, um outro ser” (BASTOS 1987, p.31). Segundo Heidegger (1977, p.60) “uma obra só é real como obra na medida em que nos livramos do nosso próprio sistema de hábitos e entramos no que é aberto pela obra, para assim trazermos a nossa essência a persistir na verdade do ente [...] Toda arte [...] é na sua essência poesia”. A poética, para os linguistas é o estudo das estruturas linguísticas de uma obra literária. Compreendemos que a poética artística, na acepção de Umberto Eco (2007, p.24), está ligada intimamente à “pesquisa em torno de um projeto originário” e que ela “aperfeiçoa-se através da análise das estruturas finais do objeto artístico, vistas como documentos de uma intenção operacional, indícios de uma intenção”. A obra de arte contemporânea não se apresenta como término do processo criativo, um produto finalizado que deve ser, simplesmente, contemplado, mas sim, como uma rede colaborativa com intenções ramificadas, um motor gerativo de ações múltiplas. Cortam-se e colam-se fragmentos de informações, imagens e sons. “Não é mais um ponto final: é um momento na cadeia infinita das contribuições” (BOURRIAUD, 2009, p.17).

⁵⁰Telecomunicação Informatizada

Pontuamos o conceito agenciamento⁵¹ como um sintoma da multiplicidade, encarando-o como uma prática que pode nortear a produção e a criação artística contemporânea. A fim de aproximarmos o conceito de agenciamento dos trabalhos artísticos analisados nesta dissertação, escolhemos como eixo condutor o procedimento da colagem, esta vista como linguagem, ou seja, um sistema de signos que promove a comunicação por meio do aguçamento de ideias, sentimentos, memórias, etc.

O termo agenciamento significa “ação, maneira de *agencer*, arranjo resultante de uma combinação”. *Agencer* significa “arranjar combinando elementos, organizar um conjunto por uma combinação de elementos” (TADEU, 2004, p.36).

A colagem como linguagem aproxima-se do conceito de agenciamento na medida em que ambos estão intimamente ligados à combinação de dois ou mais elementos que, separadamente, possuíam significados díspares e, pelo processo de fusão, justaposição, sobreposição, etc., criam juntos um terceiro significante a partir da combinação das partes que o compõem.

Ao relacionarmos os conceitos de agenciamento e de colagem como linguagem, identificamos os seguintes elementos comuns: matéria, apropriação, fragmentação e hibridação. A partir destes elementos, estabelecemos algumas relações entre teóricos da arte e tecnologia, filósofos e trabalhos de artistas plásticos que utilizam colagem como recurso conceitual e/ou prático. No final do capítulo, sintetizamos essas relações fazendo um recorte sobre o trabalho realizado pelo Grupo Mesa de Luz.

Propomo-nos, então, a investigar os quatro elementos da colagem citadas acima, criando uma relação com a acepção tátil-visual criada pelo filósofo Walter Benjamin. Em seu texto *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin (1994) utiliza a arquitetura e o cinema como exemplos para estabelecer uma relação entre a recepção tátil e a recepção ótica. Nesta pesquisa interessa-nos esta acepção, na medida em que a colagem como linguagem, no contexto da multimídia, pode oferecer ao fruidor estas duas recepções simultaneamente. Benjamin caracteriza a recepção tátil referindo-se ao hábito e a recepção ótica referindo-se à contemplação.

Onde a coletividade procura a distração, não falta de modo algum à dominante tátil, que rege a reestruturação do sistema receptivo. É na arquitetura que ela está em seu elemento, de forma mais originária. Mas, nada revela mais claramente as violentas tensões do nosso tempo que o fato de que essa

⁵¹ Conceito agenciamento desenvolvido pelos filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari.

dominante tátil prevalece no cinema, através do efeito de choque de suas sequências de imagens (BENJAMIN, 1994, p.194).

A metodologia escolhida apresenta um recorte estabelecendo os elementos; matéria, fragmentação, apropriação e hibridação, como exemplos presentes, principalmente, na pintura e manipulação de objetos, no vídeo e no som por serem os princípios básicos nos processos de construção dos trabalhos realizados pelos artistas que integram o Grupo Mesa de Luz.

2.1 Matéria e Fragmentação

O que somos nós, quem é cada um de nós se não uma combinatória de experiências, de informação, de leitura, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis. (CALVINO, 1990, p.138).

Utilizaremos, o termo “matéria” em dois sentidos; fisicalidade, em relação a algum material, e referência ao assunto que tange este material, ou seja, a idéia original que se manifesta na matéria. Tomamos como base a acepção tátil-visual de Benjamin, na qual a matéria está intimamente relacionada ao sentido tátil e é utilizada pelos pintores cubistas em uma especificidade óptica. Assim, estamos evidenciando a aproximação dos dois sentidos: tátil e ótico, proposta por Benjamin. Recorremos ao Cubismo a fim de aproximarmos a técnica da colagem e a colagem como linguagem.

Nesta pesquisa, interessa-nos a noção de fragmento da imagem, junto à materialidade e à apropriação desses fragmentos nas composições artísticas. A fragmentação da imagem proporciona a percepção das heterogeneidades das partes de cada composição.

O Cubismo surgirá às vésperas da I Guerra Mundial. Recebe este nome a partir de impressões que críticos e artistas tinham dos trabalhos que eram apresentados. O Cubismo pode ser dividido em dois momentos: Cubismo analítico, que analisava as formas dos objetos, partindo-os em fragmentos e dispondo-os sobre a tela, e Cubismo sintético, que tem como principal característica a aplicação da linguagem da colagem. Para essa pesquisa, ateremo-nos ao Cubismo sintético, situando as experiências de

composição realizadas entre os anos de 1912 e 1913 por Pablo Picasso (1881-1973) e Georges Braque (1882-1963), que produziram pinturas feitas de materiais cotidianos, cartões, palavras recortadas de jornais, tipografia e tinta.

A técnica da colagem desenvolvida por Pablo Picasso (1881-1973) e Georges Braque (1882-1963) sugere uma relação entre a cultura de massa e o sistema das Belas Artes, em que a efemeridade dos elementos utilizados nas colagens cria outra dinâmica em relação à permanência da obra no tempo. Mais que a durabilidade das imagens, o que passa a interessar são os perceptos e os afectos criados por elas. “A sensação não se realiza no material sem que o material entre internamente na sensação, no percepto e no afecto, toda matéria se torna expressiva” (DELEUZE, GUATTARI, 1992, p.217).

A colagem tem a característica de dissociar e associar elementos fragmentados díspares, provocando novas sensações e reinterpretações dos acontecimentos na arte, na sociedade e na vida. Importa-nos a relação tátil-visual que as colagens proporcionam ao fruidor. Fragmentos de objetos e elementos colados juntos, ao alcance da mão, promovem, nele, uma relação de aproximação com o objeto de arte. Cria-se, assim, um espaço aberto para fora, que permite a ação de um corpo em função de um conjunto de informações sensíveis, afecções ativas, “potência para agir” (DELEUZE, 2002, p. 33).

Em 1912, Picasso inclui um objeto à natureza morta em, *Nature morte à la chaise cannée*: um pedaço de corda encerado com um traçado de estampa, composto com a parte pintada do quadro oval, emoldurado por um cordão. O objeto invade a ilusão da imagem.

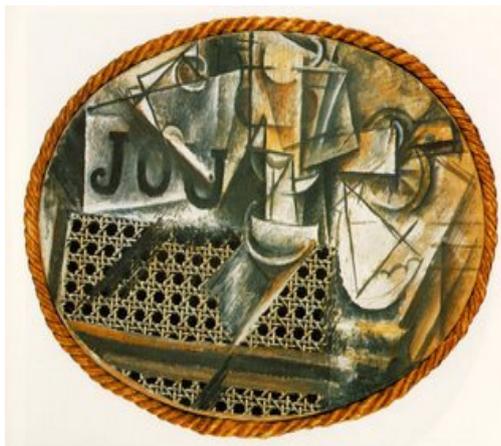


Fig. 34 - Pablo Picasso, *Natureza morta com cadeira de palha*, 1912
Tinta óleo, papéis colados sobre tela, cercado com corda,
27 x 34.9 cm. Museu Picasso, França - Paris⁵²

⁵² Imagem retirada do site www.avenuedstereo.com

Citaremos *La Suze*, do mesmo ano, de Pablo Picasso:



Fig. 35- Pablo Picasso. *La Suze*, 1912.
Papeis colados, guache e carvão sobre papel; 65.4 x 50.2 cm.
Museu St. Louis; Galeria de arte da Universidade de Washington
Washington - Estados Unidos⁵³.

Ao observarmos a colagem *La Suze* (1912), de Picasso, percebemos duas noções de profundidade: a do jornal, cujos fragmentos respeitam o *Layout*⁵⁴ das colunas jornalísticas, permitindo que a mensagem escrita seja lida, e a dobra criada no vazio, onde se encontra a garrafa. “A dobra impossível que ele escreve na folha de colagem inscreve algo como a memória do volume da garrafa e também algo como a sensação do espaço que a contém” (KRAUSS, 2006, p.55). O jornal⁵⁵, como elemento da colagem, se apresenta como um “caleidoscópio de assuntos” em que política, economia, lazer,

⁵³ Imagem retirada do site www.avenuedstereo.com

⁵⁴ *Layout*, palavra de língua inglesa, que designa a distribuição física dos espaços que determinados gráficos, figuras ou textos tomam em determinado espaço, página de jornal, revista ou sítio eletrônico, etc.

⁵⁵ Os recortes feitos por Pablo Picasso em *La Suze* (1912) foram de um jornal específico; “*Le Journal*, datado de 18 de novembro de 1912. Picasso recortou pedaços da primeira página e da página dois, todos com referência à Guerra Balcânica” [...] “dentre vários discursos. E entre eles, um do deputado socialista Sembat que afirmou que ‘os trabalhadores não devem matar pelos capitalistas e fabricantes de arma e munição... eles devem conservar suas forças e também seus braços para a grande guerra interna que derrubará o regime capitalista’”. (FRASCINA 1998, p. 92).

moda e publicidade encontram-se juntos em cadernos fragmentados. “É a própria disfunção que realiza a tarefa da publicidade, transformando a notícia em entretenimento, a história em espetáculo e a memória em mercadoria” (KRAUSS, 2006, p.58). Picasso se apropria desse mosaico comercializado e compõem fragmentos criando colagens sobrepostas, reconceituando o sistema pictórico mercadológico do jornal diário. Criando profundidades múltiplas, que funcionam ao mesmo tempo, como figura e fundo, as letras, re-configuradas, recortadas e unidas, podem ser lidas. Vozes saltam da tela e explodem no ar, diálogos múltiplos e fragmentados que acontecem no dia a dia nos cafés, mesas de bares e casas familiares invadem o espaço da obra. O deslocamento de um elemento cotidiano como o jornal mídia utilizada para a manutenção de um sistema econômico que manipula desejos, crenças e a realidade, é apropriado pelo artista. Os fragmentos circulam como uma conversa ativa, sobrepostos ou justapostos, com tons altos e baixos; cada fragmento moldável é composto, criando afecções ativas no público que é atingido por um turbilhão de vozes.

Interessa-nos no Cubismo e na colagem a intenção de promover um golpe moral no mundo da representação do século XVI de uma desconstrução de objetividade e coerência da representação clássica. Segundo Pierre Francastel (1990, p.193), “O cubismo teve [...] uma importância inigualável [...] porque manifestou uma curiosidade real pela análise das sensações [...] habitou os espíritos à ideia de uma transformação necessária da linguagem plástica”. Francastel expressa, assim, a importância que a colagem vem a ter em dissociar ao associar elementos fragmentados díspares, provocando novas sensações e re-interpretações dos acontecimentos na arte, na sociedade e na vida. Para Clement Greenberg (2001, p.98): “o gênero da colagem acabou por reduzir-se a meros arranjos e malabarismos de ilustração ou à decoração pura e simples”. Discordamos de Greenberg e nos apoiamos na afirmativa de Argan (1984).

A colagem quer demonstrar como a obra de arte vive uma experiência própria não mais reflexiva, demonstra também que o espaço não é mais concebido como uma entidade homogênea e unitária, mas como uma dimensão indefinida [...], reflete a experiência da visão fragmentária [...] difundida pela fotografia e pelo cinema (ARGAN, 1984, p.389).

Clement Greenberg (2001) parece admitir a realidade tátil da pintura cubista, descrevendo a inserção de materiais não pictóricos, mas desconsidera o exercício da

sensação que estes materiais promovem. Ao comentar a questão instaurada sobre a espacialidade no Cubismo, atribui, contrariamente a Francastel uma relação de ilusão de ótica: “a planaridade da superfície permeia a ilusão, e a própria ilusão reafirma a planaridade” (GREENBERG, 2001, p.97). Consideramos fundamental para nosso trabalho que a colagem não é um artifício para provocar ilusões, mas sim para possibilitar sensações táteis e visuais, está para além da representação, para fora, invasiva.

As colagens e as construções estão entre as primeiras tentativas direcionadas para uma arte que esteja além da representação e decorrem de uma reviravolta da situação perspectiva normal, do paradoxo de uma perspectiva ‘para fora’ em vez de ‘para dentro’, não mais acolhedora, mas invasiva e agressiva. Assim o objeto nasce da destruição do espaço, é anti-espaço (ARGAN, 1984, p. 453).

A relação tátil-visual, nas colagens cubistas, se estabelece justamente pelo fato de os pintores, introduzirem em seus trabalhos, elementos extrapictóricos, promovendo uma reorganização de fragmentos de imagens e materiais cotidianos. A utilização destes elementos rompe com a concepção de representação do espaço da escola clássica, dos cânones herdados da Renascença, substituindo-a por um espaço aberto, segundo a acepção de Argan (1984). “O princípio da construção da colagem faz ruir a distinção entre o elevado e inferior, transformando o método criador totalizante da pintura tradicional num consumo fragmentado de imagens industriais já existentes” (CROW *apud* KRAUSS, 2006, p.82, na nota).

Uma importante característica da materialidade dos elementos utilizados pelos artistas, ao utilizarem a colagem como linguagem, é expressa pela efemeridade de seus materiais. Segundo Rosalind Krauss (2006, p.82), “a característica principal da colagem está na sua radicalidade no âmbito da produção cultural, [pois] esses são materiais perecíveis, [...] o papel é o calcanhar-de-aquiles do sistema da arte”. Mesmo quando o material possui durabilidade de apenas alguns segundos, a sensação provocada por ele, pela composição criada, conserva em si sentido, afectos e perceptos. A duração do material não limita sua existência na sensação. Segundo Deleuze e Guattari (1992, p.217) “A sensação não se realiza no material, sem que o material entre inteiramente na sensação, no percepto ou no afecto. Toda matéria se torna expressiva”.

[a colagem consiste em] Liberar os objetos de suas funções ordinárias, alterar as propriedades originais dos objetos, mudar a escala e a posição dos objetos, organizar encontros fortuitos, desdobrar imagens, criar paradoxos visuais, associar duas experiências visuais que não podem ocorrer simultaneamente (TORCZYNER *apud* COHEN, 2004, p.61).

Entramos no mundo da tatalidade, na acepção de Walter Benjamin (1994), que relaciona o tátil ao hábito e o óptico à contemplação, criando um universo em que os dois sentidos acontecem juntos, um reagindo e estimulando o outro como uma arte que utiliza dos hábitos para intervir na realidade. O corpo é sujeito às afecções ativas e passivas, aos movimentos lentos e rápidos, aos amores e aos desamores. Os olhos não dão conta de tudo e não podem. Sentimos com o corpo inteiro, por fora e por dentro. Como exemplo disso, estão as colagens cubistas que expressaram não somente a relação tátil-visual, como também a utilização dos hábitos, para intervir como raio de ação, nas relações sociais e políticas, aproximando os corpos dos fruidores, de si mesmos, de sua realidade, de suas vidas.

Podemos dizer que, a partir do século XX, a arte passa a conviver com vários modelos iconográficos inclusive a figuração/representação e a abstração. Esses dois modelos não são excludentes; pelo contrário, mesclam-se, ramificam-se e metamorfoseiam-se. É importante dizer que, com o surgimento da fotografia, fortaleceu-se a convicção de que os artistas procuravam outros objetos e matérias que “possibilitassem novos agrupamentos possíveis de sensações” (FRANCASTEL, 1990, p.128) explorados de diversas maneiras, tanto para a figuração mais próxima ao “real” como para distorcer, fragmentar e acentuar o não real e o “defeito”.

No princípio a fotografia alinha-se pelo caminho da representação pictórica automatizando a estrutura clássica da concepção da imagem, o que Arlindo Machado (1998, p.119) chama de “duplicação do mundo visível pela máquina”. A partir da fotografia, a máquina passa a intervir intrinsecamente no processo de figuração. Philippe Dubois (2004, p.38) afirma que “o gesto humano passa a ser mais um gesto de condução da máquina do que de figuração direta”. Com o desenvolvimento tecnológico a fotografia passa a ser um aparato técnico de figuração que praticamente independe de uma relação artesanal, de manuseio humano. Com a invenção do negativo, a imagem produzida pode ser multiplicada. Benjamin (1994, p.180) nos alertou que: “A arte

contemporânea será tanto mais eficaz quanto mais se orientar em função da reprodutibilidade e por tanto quanto menos colocar o seu centro na obra original”.

Se compararmos a pintura à fotografia, a princípio percebemos um “achatamento da matéria-imagem” (DUBOIS, 2004, p.60), uma imagem lisa, um alinhamento dos grãos sobre a superfície, mesmo quando a emulsão fotográfica é realizada sobre um suporte rugoso. A figuração da imagem mantém o caráter de “achatamento da matéria-imagem”. A materialidade da fotografia é expressa, quando esta se apresenta como objeto físico, que convida ao manuseio. A foto pode ser rasgada, queimada, re-cortada e colada em outra superfície para criar outras espessuras, texturas e volumes diferenciados. Citamos os artistas Aleksander Rodchenko (1891-1956), Athos Bulcão (1918-2008), que utilizavam do instrumento técnico, a câmera fotográfica para criar foto colagens.

Com o surgimento do cinematógrafo no final do século XIX, os processos de automatização da imagem passam por uma mudança no aspecto da visualização. De uma característica física da imagem fotográfica, fixa-imóvel, impressa em um suporte, para uma imagem luz-movimento, fluxo imagético. É importante pensar que os processos de automatização da imagem cinematográfica modificaram as relações táteis-visuais que as pinturas cubistas propuseram, mas essa modificação foi na apresentação das imagens, e não na proposta conceitual do processo composicional.

A projeção cinematográfica é realizada por meio de uma projeção luminosa. Artistas como o fotógrafo Emanuel Man Ray (1890-1976) e o cineasta James Stan Brakrage (1933-2003) que mantinham intrínseca a relação tátil-visual em seus trabalhos, manipulavam fisicamente as películas dos filmes que produziam, utilizando diversos tipos de materiais do cotidiano. É importante frisar que são esses filmes possuidores, em sua composição de um caráter tátil-visual, que trinta ou vinte anos depois, influenciarão Nam June Paik (1932-2006) nos processos de deslocamento, fragmentação de imagens, enfim, na intervenção direta sobre a imagem produzida. Além desses artistas, muitos outros também se lançaram em experimentações utilizando temas e edições diferenciadas das tradicionais do cinema⁵⁶. Dentre os trabalhos realizados por esses artistas, citamos *Ritmo 21* (1921), de Hans Richter, *Le Retour à La Raison* (1923) e *Emak-Bakia* (1927), de Man Ray, e *Anemic Cinema* (1926) de Marcel Duchamp. Os filmes se relacionam poeticamente com a película, a utilização de

⁵⁶ Citamos os artistas Jules Fernand Léger (1881-1955), Marcel Duchamp (1887-1968), Luis Buñuel (1900-1983), Hans Richter (1843-1916).

materiais e objetos como radiogramas, inscrições feitas por objetos colocados diretamente sobre a película, como alfinetes tachinhas, sal e botões, desafia a figuração tradicional, mescla com figuras humanas femininas. *Le Retour à La Raison* contém cenas comuns em um contexto incomum, uma obra dadaísta, tanto pelos elementos utilizados quanto por seus resultados, uma vez que causou uma reação violenta na platéia, sendo interrompida a projeção após três minutos. Em *Emak-Bakia* (título em basco que significa "deixe-me em paz"), há a incrustação de figuras femininas que têm a representação de olhos pintados nas pálpebras, que, ao se abrirem, revelam olhos verdadeiros. Em *Anemic Cinema* o título brinca com as letras da palavra cinema, põem em movimento esferas rotatórias onde Duchamp desenhou linhas e círculos concêntricos e excêntricos nos discos que, ao girarem, provocam no espectador uma sensação de ilusão de ótica.



Fig. 36- Marcel Duchamp, *disco inscrito com jogos de palavras*, retirado de *Anémic Cinéma*, 1926
Marcel Duchamp ARS, N.Y./ADAGP, Paris.⁵⁷

A materialidade da imagem videográfica estará expressa no que Dubois (2004) denomina como “espessura da imagem”, que se apresenta na edição de imagens no mesmo plano, apresentando-se como uma multiplicidade de imagens ao invés de uma única imagem. Trataremos destas questões com maior profundidade no próximo item que trata da apropriação das imagens, nesta dissertação.

⁵⁷ Imagem retirada do site www.toutfait.com.

2.2 Apropriação

Apropriação. [Do lat. Appropriatione.] S.f. 1. Ato ou efeito de apropriar-se. 2. Acomodação, adaptação. AURÉLIO.

Diferentes grupos sociais reconhecem nos objetos que utilizam diariamente atribuindo valores, sentidos, funções, etc. Quando o artista se apropria de algum objeto, busca promover uma aproximação, mesmo que por estranhamento, entre o corpo do espectador e a obra. Ao ser dissociado de suas funções originais, o objeto é imbuído de novos sentidos, funções, associações que são promovidos na ação de cortar, colar, etc.

Como um exemplo pioneiro do uso da apropriação como conceito fundante no processo de construção de um trabalho artístico, podemos citar o trabalho *Merz-bau*, do artista alemão Kurt Schwitters⁵⁸ (1887-1948). Com minúcia e obsessividade Schwitters⁵⁹ iniciaria uma colagem em 1923, em seu apartamento em Hannover. Schwitters construiu uma coluna, composta por objetos encontrados muitas vezes na rua, que alcançou o teto e as paredes chegando, inclusive, a atravessá-los. No entanto, a principal escolha do artista foi a criação do termo *Merz* para suas colagens. Jorge Glusberg (2007, p.28) cita a colagem que originou a denominação *Merz* “Uma delas incluía recortes de um jornal do *Kommerz und Privatbank*, Comércio e Banco privado, contendo somente as quatro últimas letras da primeira palavra – *merz*. Schwitters continuou dando o nome de *Merz* a toda a sua obra, passando, inclusive, a se auto denominar *Merz*”.

Em 1913, Marcel Duchamp (1887-1968), criou o *ready-made: roda de bicicleta*. A ação de Duchamp em escolher dois objetos que pertenciam ao mundo, com suas funções características e dissociá-las, recompô-las de uma forma única promoveu um encontro entre a arte e a vida, a estética do cotidiano. Nesta ação, Duchamp faz três movimentos; o primeiro está relacionado à escolha: Duchamp escolhe um objeto, retira-o de um conjunto de objetos similares, produzidos em série industrial. O segundo movimento está no rompimento deste objeto com suas funções utilitárias. Este rompimento promovido pelo artista individualiza o objeto, firmando sua singularidade.

⁵⁸ Schwitters foi perseguido pelo nazismo, exilando-se na Noruega, e por isso, foi impedido de completar a sua obra *Merz-bau*. Em 1947, com o apoio financeiro do Museu de Arte Moderna de Nova York, Schwitters recomeça sua obra *Merzbau*, em um celeiro em Little Langdale, onde completa apenas uma das quatro paredes do celeiro.

⁵⁹ O historiador da arte Clement Greenberg (2001), ao assumir que os planos da colagem passam a intervir no espaço real, de alto e baixo relevo, construídos e não mais esculpidos, utiliza o termo “escultura-construção”. Outros historiadores da arte utilizam o termo *assemblage*. Nesta dissertação, encaramos a colagem como linguagem que abarca a *assemblage* como uma possibilidade espacial da colagem.

O terceiro movimento está no ato de compor, ou seja, unir dois objetos que, normalmente, não participam de um ambiente comum.

Duchamp escolheu um dentre vários objetos industriais “iguais”. Poderia ser qualquer um deles? Sua escolha não está somente no objeto retirado da série; sua escolha é também colagem-composição. Benjamin nos alerta sobre a irresistível necessidade de as massas populares modernas possuírem objetos “de tão perto quanto possível, na imagem, ou antes, na sua cópia, na sua reprodução” (BENJAMIN, 1994, p. 170). Duchamp permitiu, forçou, em seu nível mais profundo a pergunta “O que é arte?”. O termo *ready-made* foi inventado por Duchamp para designar uma obra de arte que a princípio não seria denominada “arte”. O objeto se torna obra de arte pela declaração do artista: isso é arte. Quando um artista passa a definir o que é arte e o que não é, abrem-se possibilidades infinitas na história da arte para o discurso conceitual. O enunciado passa a fazer parte da obra e até abre-se a possibilidade de o discurso ser a obra. “Havíamos considerado o *ready-made* como um enunciado circular metodologicamente talvez a única maneira de evitar as questões de sentido e de legitimidade, a única maneira de falar do *ready-made* sem ter que interpretá-lo” (DUVE 2008, p.306). Duchamp se apropria também desse caráter moderno industrial de multiplicação de objetos e cria *ready-mades* em série.

Sob a influência das ideias de Duchamp, dentre outros, a partir dos anos 60, a vídeoarte surge para lançar, no suporte televisivo, produções artísticas que explorarão os conceitos de apropriação e colagem. Marshall McLuhan (1967), em sua obra *O Meio é a Mensagem*, considera o importante papel dos meios de expressão que utilizam os “novos” aparatos técnicos, como a televisão e o rádio e, atualmente, o computador, para a formação de uma nova linguagem. Assume-se que esta nova linguagem se dá coletivamente e que os novos meios de expressão não se fecham simplesmente em uma nova maneira de encarar o mundo “real”, mas sim remodelam a antiga maneira de encarar o mundo criando novos encontros, composições, suportes, valores, imagens, sons e objetos.

A história da vídeoarte tem como marco o ano de 1965, ano no qual o músico coreano integrante do grupo *Fluxus*, Nam June Paik, usou uma filmadora portátil para captar algumas imagens da comitiva do Papa, que passava pela 5ª Avenida, em Nova Iorque. O que diferencia tais imagens de quaisquer outras imagens captadas do mesmo evento é a forma como Paik conduziu a captação. Ele não teve uma intenção documental, pelo contrário apropriou-se das imagens da comitiva Papal para criar novas

imagens. As *Des-coll/ages* de Wolf Vostell (1958) são um exemplo do deslocamento do aparelho técnico de sua função original, comunicação de massa, quando o artista declara que: “o aparelho de TV é a escultura do século XX” (RUSH, 2006, p.84). As vídeoartes *Sun in Your Head* (1963), de Wolf Vostell e *Distorted TV*, de Nam June Paik, são trabalhos que exploram, de maneira elaborada e libertária, as possibilidades de apropriação dos meios tecnológicos, criando uma reflexão sobre a cultura de massa e a relação estabelecida entre estas mídias e a vidas das pessoas que a utilizam. Os trabalhos artísticos têm o objetivo de promover novas “experiências do sensível” nos espectadores, criando assim uma nova forma de comunicação que se apropria dos aparatos técnicos televisivos para romper com sua função original, desconstruindo o “consumo gregário” para “experiência do sensível”.

Além de utilizarem da televisão como ferramenta para a criação de uma nova linguagem artística, alguns videoartistas usam a tecnologia da captura da imagem videográfica para experimentar conceitos na linguagem da videoarte, apropriando-se da própria imagem, como os trabalhos *Theme Song*, de 1973, de Vito Acconci e *Left Side Right Side*, de 1972, de Joan Jones. Tanto Acconci como Jones relacionam-se de uma diferente maneira com a câmera. Em vez de captarem as imagens voltadas para fora, apontam a câmera para si mesmos; o diálogo estabelecido entre o artista e o fruidor é direto, provocando o fruidor a se aproximar fisicamente da tela. Enquanto Acconci tenta convencer o fruidor a se relacionar intimamente com ele, com frases sugestivas, Jones brinca entre o lado esquerdo e o direito de seu corpo, em uma cadeia de repetições que confunde o fruidor a ponto de não saber mais qual é, realmente, o lado direito e o esquerdo.

Para Acconci, a presença da câmera é uma parte essencial da ação. O olhar directo para a lente e ‘o olho da câmera’ a retribuir o olhar demarca o circuito no qual o artista se monitoriza a si próprio, guiando simultaneamente as duas dimensões em direção á sinceridade: o corpo é desmaterializado, acções passadas tornam-se presentes dos mídia e aquilo que é privado é trazido para o domínio público (MARTIN, 2006, p. 28)

Como mencionamos anteriormente, a videoarte, na década de 60, utilizava principalmente suporte televisivo, que era determinante no comportamento da sociedade mundial. A televisão é uma ferramenta da comunicação de massa e subverter esta simbologia foi uma das características dos trabalhos em videoarte, videoinstalação e

videoperformance da época. Esses trabalhos experimentaram com a quebra da linearidade do discurso televisivo, desconstruindo imagens e sons anamórficos e fragmentados.

Para traçarmos parâmetros que definam, a colagem como linguagem na imagem em movimento, diferenciaremos os métodos de montagem realizada no cinema e o método de edição realizada no vídeo, salientando os elementos da apropriação e da fragmentação de imagens e sons. Seguiremos pelas diferenciações que Dubois (2004) faz do vídeo e do cinema, na qual a principal característica para a diferenciação destas duas linguagens está no processo de montagem. Quando mencionamos montagem, estamos nos referindo à montagem clássica do cinema⁶⁰. No cinema, a montagem é homogênea, percorre uma linearidade de espaço temporal. Já o vídeo permite uma montagem experimental, não linear. Das características de edição no vídeo levantadas por Dubois (2004), ele acentua: 1. Sobreposição, que produz um duplo efeito visual na mesma imagem; 2. Jogo de janela, que proporciona a divisão e a aproximação de duas imagens diferentes, ao lado, entre ou criando colagens de fragmentos uma sobre a outra; 3. Incrustação, que se apresenta como a justaposição de fragmentos de imagens distintas.

Como exemplo, citamos Peter Campus, videoartista estadunidense que nas vídeoartes produzidas de 1971 a 1976, utiliza sobreposições pela técnica de *chroma key*⁶¹. O trabalho de vídeo de Campus distingue-se em seu significado teórico e formal. Campus traçou os parâmetros técnicos e simbólicos do meio emergente para criar metáforas psicológicas. Sua investigação rigorosa foi empreendida como uma exploração sistemática de propriedades essenciais e de fundações formais do vídeo.

⁶⁰ Vários exemplos de montagens cinematográficas não partem destas características que levantaremos a seguir como, por exemplo, *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968), filme de Stanley Kubrick, que inaugura uma nova percepção sobre a possibilidade de montagem no cinema quando faz um salto no tempo e no espaço, passando da Pré-História ao futuro, em uma única passagem de planos, ou mesmo; *Pulp Fiction* (1994), de Quentin Tarantino, filme que em sua montagem, não segue uma lógica linear dos acontecimentos, um personagem que foi assassinado em uma das primeiras cenas do filme, aparece ainda vivo nas cenas seguintes. Podemos citar outros cineastas que não recorrem à montagem clássica do cinema como David Lynch, Jean-Luc Godard e tantos outros. Só estamos diferenciando algumas características entre o cinema e o vídeo para podermos, a seguir, nos aprofundar em trabalhos de edição de vídeo ao vivo, trabalhos que utilizam possibilidades abertas pela videoarte. Isso também não impede que as edições em vídeo não possam ser lineares e homogêneas. Existem artistas que trabalham com a linguagem do vídeo e preferem utilizar as técnicas de montagem clássica.

⁶¹ O *chroma key* é uma técnica de processamento da imagem que objetiva eliminar o fundo de uma imagem, isolando o objeto ou personagem de interesse. Posteriormente este objeto é combinado a outra imagem de fundo. Este anulamento do fundo é realizado por uma cor padrão, sendo as mais usuais o azul e/ou o verde.

*Three Transitions*⁶², 1973, se dá em um jogo de encaixes, com a tecnologia do *chroma key*. Campus encaixa o próprio rosto duas vezes em si mesmo, o rosto da frente some e dá lugar para o mesmo rosto de trás que se encaixa com o da frente.



Fig.37 - Fragmentos retirados do vídeo *Three Transitions* de Peter Campus⁶³, 1973.



Fig. 38- Fragmentos retirados do vídeo *Three Transitions* de Peter Campus⁶⁴, 1973.

A montagem, para Dubois (2004), se diferencia no princípio dos cortes, que, no vídeo, se dá de forma “vertical” e, no cinema, se dá de forma “horizontal”. No vídeo, as sobreposições, incrustações e janelas se dão em simultaneidade, no interior do mesmo quadro, no mesmo espaço (espessura da imagem) no vídeo, apresentando matéria, espessura, sujeira, corpo. O vídeo retorna à relação tátil-visual que as colagens cubistas afirmaram. A horizontalidade da montagem no cinema está ligada à linearidade de um plano depois do outro. O cinema está ligado a um espaço *off*⁶⁵, onde o enquadramento da imagem, é fechado e homogêneo, se liga a um fora, que dinamiza o tempo e o espaço

⁶² O nome do vídeo *Three Transitions* pode ser traduzido para o português como Três Transições.

⁶³ Imagem retirada do site www.decordova.org

⁶⁴ Imagem retirada do site www.decordova.org

⁶⁵ Neste caso, espaço *off* se refere à um espaço fora, do enquadramento.

do filme, “uma arte não só da imagem como também do imaginário”(DUBOIS, 2004, p.92). O vídeo, por sua vez, pela sua multiplicidade, quebra a necessidade de um espaço *off*, tudo pode acontecer aqui, agora.

Christine Mello (2008, p.31), em seu livro *Extremidades do Vídeo*, levanta a noção de extremidade que objetiva “menos a leitura do vídeo como produto e mais a leitura do vídeo como processo”, privilegiando assim os diálogos que a linguagem videográfica efetua, por apropriação de outros meios e mídias em contribuições interdisciplinares. Estas conduzem a possibilidade de resignificação e recondução dos trabalhos videográficos e audiovisuais em novas práticas discursivas.

O vídeo na cultura digital é apresentado, em sua extremidade, como princípio ou fim de uma linguagem, como uma trajetória inacabada, em movimento, como vértice criativo de variedades práticas que apontam para todo o imaginário digital e para novas perspectivas da comunicação e da arte (MELLO, 2004, p.69).

A colagem como linguagem está para o conceito de extremidade do vídeo na medida em que, os dois conceitos apresentam o intuito em “explorar uma nova matéria iconográfica” (BOURRIAUD, 2009, p.22) dos processos artísticos, no sentido de promover diálogos e re-significações a partir da escolha de objetos, fragmentos de imagens, sons, palavras, conceitos e aparatos tecnológicos que fazem parte da cultura, do cotidiano, da vida e utilizá-los, modificando-os de acordo com a intenção específica do artista para a concepção do trabalho de arte.

A seguir, levantaremos outras três características como procedimento criativo do vídeo na contemporaneidade, identificados por Mello (2008) são eles: desconstrução, contaminação e compartilhamento.

Os procedimentos desconstrutivos, segundo Mello, estão relacionados às práticas artísticas de determinados momentos histórico⁶⁶, nos quais apresentam uma saturação dos meios de produção imagética e sonora. Instigando a expansão artística dos limites criativos. Devido a esta saturação, as produções artísticas tendem a

⁶⁶ Christine Mello pontua os movimentos de vanguarda histórica, a partir de 1900, como as manifestações dadaístas de Marcel Duchamp, as manifestações do grupo Fluxus em relação às perspectivas de discussão da arte/vida entre os anos de 1960 e 1970, como nos trabalhos em videarte de Nam June Paik e Wolf Vostel. Atualmente, Mello pontua as relações desconstrutivas da criação eletrônica entre a música e o vídeo digital, como nas práticas remix de Scanner e Spooky, no contexto internacional e VJ Spetto, Luiz duVa e Rosângela Rennó no contexto nacional.

desestruturação de um determinado significado pela busca de novos significados. Para Mello (2008) a lógica desconstrutiva acentua, na produção artística, o caráter inacabado, a afirmação do processo e a apropriação e reciclagem entre mídias, possibilitando a criação de outras abordagens estéticas.

Trata-se de apresentar processos de descentralização no interior da própria linguagem, que rejeitam as condições convencionais impostas ao aparato videográfico e que contestam os seus sentidos sob uma nova lógica [...] descobrindo novas estratégias de circulação do pensamento contemporâneo (MELLO, 2008, p.122).

Christine Mello (2008, p.137) define “a contaminação é um tipo de ação estética descentralizada em que o vídeo se potencializa como linguagem a partir do contato com outras linguagens”. Mello levanta três pontos significativos a fim de caracterizar o elemento contaminação na linguagem videográfica: “1- a saída do plano tela para o espaço ambiental”. Travando a ruptura da hierarquia sensorial, na qual o sentido da visão deixa de ser o canal preponderante, afirmando o corpo imerso no trabalho artístico. “2- A ruptura do *status* da tela em sua constituição simbólica”. A afirmação do processo de criação do trabalho artístico, na medida em que os principais significados trazidos por trabalhos realizados em *live-image*⁶⁷ estão no entorno, no ato, no processo. “3- A ruptura com a ideia de trabalho fechado, ou objeto finalizado”. Neste ponto Mello estabelece uma comparação entre os trabalhos audiovisuais que são documentados em suportes como película, fita magnética, CD/DVD e os trabalhos em *live-image* realizados por *VJs* que possuem um caráter efêmero, não documental. Analisaremos, com mais profundidade, trabalhos artísticos que são realizados em *live-image* na terceira parte desta dissertação.

A contaminação, característica levantada por Mello (2008, p.195), apresenta-se com maior frequência em ambientes tecnológicos híbridos, como na rede mundial de computadores que “trazem uma noção de uma cultura compartilhada”. Segundo Mello (2008, p.196) “O compartilhamento do vídeo ocorre principalmente, nos ambientes interativos e no circuito das redes de comunicação digital, onde há a sua transmutação de formato audiovisual *off-line* para o compartilhamento com formatos de distribuição interativos e *on-line*.”

⁶⁷ *Live-image*, imagem ao vivo. Trabalhos realizados por VJ na atualidade.

Estas características da linguagem videográfica levantadas por Christine Mello, nos apresenta a potencialidade que esta linguagem possui, devido a seu caráter heterogêneo, fragmentado e híbrido.

Em 1973, Dan Sandin, desenvolve o *PI*, um computador analógico que possibilita a manipulação de imagens de vídeo, utilizando efeitos diferenciados nelas. Nam June Paik, juntamente com engenheiro eletrônico Shuya Abe, em 1975, desenvolveram um manipulador de imagens que recebeu o nome de sintetizador Paik/Abe. Com este sintetizador, Paik pode criar videoartes como *Butter Fly* (1986) e *Global Grooves*⁶⁸ (1973). “Este é um vislumbre de um vídeo-cenário de amanhã, quando você será capaz de mudar qualquer estação televisiva sobre a Terra e os guias TV serão tão gordos como a lista telefônica de Manhattan”⁶⁹. Paik vislumbrava as possibilidades de interação efetiva no aparelho televisivo e entra em acordo com o que Marshall McLuhan chamou de “aldeia global”. Paik cria no vídeo *Global Grooves* um novo ambiente para os corpos dançarem, uma combinação dos meios de comunicação de massa e de vanguarda, colagens-composições de corpos dançantes e sons que saltam e se repetem infinitamente no horizonte; o efeito de espelhos e a fragmentação das partes do corpo dos dançantes fluem como uma corrente que incita a dançar junto.

Tanto a técnica de fragmentação e desconstrução de imagens e composição de diversos elementos desenvolvida nestes trabalhos como os aparatos técnicos criados para a mixagem de fragmentos de imagens, apropriação e deslocamento em forma de colagens-composições influenciaram, recentemente, as atuais apresentações de *VJs* (*Vídeo Jokers*) em eventos de músicas eletrônicas, desenvolveremos mais aprofundadamente sobre o conceito de colagem-composição e as apresentações audiovisuais ao vivo na terceira parte desta dissertação.

A aproximação que estabelecemos entre os dois teóricos Christine Mello (2008) e Philippe Dubois (2004) se dá mais no sentido de contribuição conceitual, do que de comparação conceitual. Afinal, os pontos levantados pelos dois teóricos partem do mesmo tema, ou seja, da linguagem videográfica, porém, fluem por linhas de raciocínio diferenciadas. Enquanto Dubois (2004) pretende estabelecer diferenciações

⁶⁸ *Global Gooves* foi transmitido pela WNET-TV, em 30 de Janeiro de 1974.

⁶⁹ Livre tradução da autora do texto falado que introduz o vídeo, *Gobal Gooves* de Nam June Paik, que foi transmitido em 30 de janeiro de 1974, pela rede de televisão estadunidense WNET-TV. O texto original: “This is a glimpse of a video landscape of tomorrow when you will be able to switch on any TV station on the earth and TV guides will be as fat as the Manhattan telephone book”, este foi retirado do site: www.mediaartnet.org.

técnico/poéticas entre o vídeo e o cinema, ou seja, em relação à edição videográfica e a montagem cinematográfica, Mello (2008) estabelece características que a linguagem videográfica apresenta na contemporaneidade frente às possibilidades de contribuições e re-significações interdisciplinares a partir dos desenvolvimentos tecnológicos.

2.3 Híbridação

Híbrido [Do gr. *hybris* 'ultrage', pelo lat. *hybrida*: a miscigenação segundo as leis viola as leis naturais.] Adj. 1. Originário do cruzamento de espécies diferentes. AURÉLIO

Ao situar a mistura das imagens, objetos, sons e suportes, evidenciando as relações entre as características levantadas; matéria, fragmentação e apropriação das imagens e sons, partindo da colagem como linguagem, selecionamos a definição de artes híbridas sugerida por Lucia Santaella (2003), a fim de aproximarmos esta definição ao elemento híbridação, que abalizaremos a seguir. Segundo Santaella (2003, p.135) “Artes híbridas, significa, linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada”.

No texto “Artes Híbridas” que compõe o livro *Culturas e artes do pós-humano* [op. cit], Santaella seleciona três campos para evidenciar a questão da híbridação nas artes, são eles: 1.“As passagens entre as imagens”, que diz respeito às misturas no âmbito interno das imagens, incluindo referências à fotografia, ao cinema, ao vídeo e às imagens infográficas. 2.“As passagens sígnicas das instalações”, que faz referência às instalações artísticas, imagens bi e tridimensionais e justaposição de objetos. 3.“O híbridismo digital”, que se refere às misturas dos meios tecnológicos e da ciberarte.

A proposta desta dissertação está em abordar a questão do híbridismo a partir de uma seleção de campos de pesquisa que nos interessam dentro da pintura, do vídeo, do som e da performance. Realizamos, um recorte transversal, relacionando cada uma dessas linguagens com as especificidades do processo da colagem, ou seja, que estão inseridos nos elementos levantados: matéria, fragmentação, apropriação e híbridação. No entanto, dentre os campos explorados, escolhemos a performance e suas proposições estéticas para evidenciar o caráter híbrido da análise sobre a colagem como linguagem.

Performance como prática híbrida

A performance, a partir da década de 1970, passou a ser compreendida como uma linguagem artística independente, porém como pontuam os teóricos Roselee Goldberg (2006) e Jorge Glusberg (2007), esta tem seus primórdios no Futurismo Italiano⁷⁰. Segundo Renato Cohen (2004, p.40) “antropologicamente pode-se conjugar o nascimento da performance ao próprio ato do homem”. Pintores futuristas realizavam performances, pois estas possibilitavam que o público tivesse conhecimento direto sobre as idéias Futuristas. Estas eram apresentadas juntamente a manifestos que se tornavam cada vez mais detalhados e conseqüentemente estimulavam as experiências performáticas a serem cada vez mais elaboradas. O *Manifesto do Teatro de Variedades* foi publicado em 1913 e tinha o propósito de formular uma teoria oficial do teatro futurista. Sua principal característica estava justamente na variedade de misturas de linguagens realizadas pelos futuristas em suas performances, como: cinema, acrobacias, música, dança, apresentações de palhaço, declamações de poesia como “palavra-em-liberdade⁷¹”. Além do poeta Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944), o grupo Futurista incluía artistas como os pintores; Umberto Boccioni (1882-1926), Carlo Carrà (1881-1966), Giacomo Balla (1871-1958), Gino Severini (1883-1966) e os músicos; Luigi Russolo (1884-1947), Francesco Balilla (1880-1955), entre outros.

A performance Futurista [...] dava a liberdade de ser ao mesmo tempo “criadores” no desenvolvimento de uma nova forma artística teatral e “objeto de arte” porque não fazia nenhuma separação entre sua arte como poetas, como pintores ou como *performers* (GOLDBERG, 2006, p.4).

Segundo Renato Cohen (2004, p.30) “Numa classificação topológica, a performance se colocaria no limite entre as artes plásticas e as artes cênicas, sendo uma proposta híbrida que guarda características da primeira, enquanto origem, e da segunda enquanto finalidade”. Nas artes plásticas podemos citar a técnica, *action painting*,

⁷⁰ “A performance no Futurismo era mais manifesto do que prática, mais propaganda do que produção efetiva. Sua história começa em 20 de fevereiro de 1909, em Paris, com a publicação do primeiro manifesto futurista, num jornal de grande circulação, *Le Figaro*, seu autor, o rico poeta italiano, Filippo Tommaso Marinetti” (GOLDBERG, 2006, p.1).

⁷¹ “O objetivo desta técnica declamatória (...) consistia em ‘libertar os circuitos intelectuais da declamação antiga estática, pacífica e nostálgica’. Para este fim fazia-se necessário uma nova declamação dinâmica e belicosa” (GOLDBERG 2006, p.8).

desenvolvida pelo artista plástico Jackson Pollock (1912 - 1956), como um dos elos principais que produziu a performance entre os anos 1970 e 1980. No acontecimento da *action painting* o artista é sujeito e objeto de sua obra. Promove-se uma transferência da pintura para o ato de pintar enquanto objeto artístico, no qual o movimento corpóreo do artista ganha ênfase tornando-se corpo-instrumento para a realização da obra, criando uma relação efetiva entre o espaço-tempo e público.

Na performance não há, necessariamente, um texto a ser seguido, como em peças tradicionais de teatro, é a ação do artista que constitui a performance. Etimologicamente as palavras teatro e teoria se relacionam com o olhar, onde teatro significa “espaço organizado em função do olhar” e teoria que pode ser considerada como “olhar sobre”. A multisensoridade coloca em xeque a hierarquia da visão em relação aos trabalhos artísticos. A possibilidade de imersão e interação possibilitada pela multisensoridade faz com o corpo, tanto do fruidor como do performer, esteja presente e sinta de variadas formas a obra e a sua própria existência.

O filósofo Baruch Spinoza desenvolve o conceito *conatus*, termo latino que significa esforço, propondo assim aos filósofos o corpo como modelo. “o *conatus* como todo estado de potência está sempre em ato” (DELEUZE, 2002, p.108). No trabalho realizado pelo Grupo Mesa de Luz tema desta dissertação, a relação que estabelecemos entre o *conatus* e a performance esta na possibilidade de auto-expansão e realização de tudo o que está contido em uma essência singular. Encaramos a apresentação realizada pelo grupo como performance audiovisual realizada ao vivo.

A performance está ontologicamente ligada à ação, ao ato que um corpo singular exercesse. Para Cohen (2004, p.66) “Na performance a intenção vai passar [...] do *Que* para o *Como* ao se romper com o discurso narrativo, a história passa a não interessar tanto e sim como ‘aquilo’ está sendo feito”.

Podemos citar a performance de Joseph Beuys; *How to Explain Pictures to a Dead Hare [como explicar imagens para uma lebre morta]*, que ocorreu no ano de 1965. Na ação, Beuys tem a cabeça coberta com mel e folhas de ouro e durante três horas explica à uma lebre morta, que o artista carrega em seu colo, seus desenhos expostos na galeria. Beuys afirma que a *ação* do artista é mais importante que o produto desta ação. A performance se dá no *como* a presença de um corpo particular executa determinada ação.

Medeiros pontua (2005, p.141) “Do significado de uma performance faz parte o entrelaçar artista e público, onde esses se confundem em um só movimento”. Citamos o

trabalho de Ligia Clark *Série roupa-corpo-roupa: O eu e o tu* (1967)⁷². Neste caso, a proposta é de desconstruir a distância entre o fruidor e a obra, “vestindo” a obra, fazendo parte dela. Com os olhos vendados, o fruidor constrói, naquele momento, outros referenciais. Ele está ligado a outro corpo e seu corpo possui um invólucro diferente do habitual, impossibilitando desenvolver qualquer classificação identitária. Suely Rolnik descreve em seu texto *Molda-se uma alma contemporânea: o vazio-pleno de Lygia Clark*:

O espectador descobre-se como corpo vibrátil, cuja consistência varia de acordo com a constelação das sensações que lhe provocam os pedaços de mundo que o afetam. É a partir destas sensações que ele irá situar-se no mundo, fazer seus sucessivos abrigos. O sentir-se ‘em casa’ de uma familiaridade com o mundo deixa de se construir a partir de uma suposta identidade, para fazer-se e refazer-se na própria experiência: a casa é o corpo. (Rolnik, 1999)⁷³

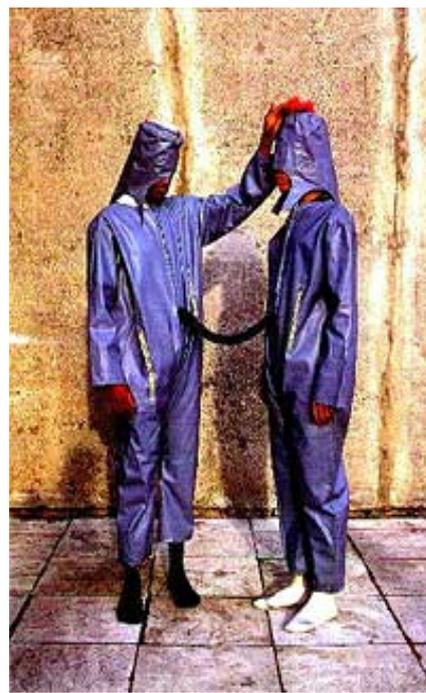


Fig. 39 e 40 Imagens do trabalho de Ligia Clark *Série roupa-corpo-roupa: O eu e o tu* (1967).⁷⁴

⁷²Dois macacões de tecido plastificado grosso, ligados no umbigo por um tubo de borracha, com um capuz cobrindo os olhos, deverão ser vestidos por um homem e uma mulher. O forro é confeccionado com materiais variados diferentes em cada macacão, de modo a proporcionar ao homem uma sensação de feminilidade e à mulher uma sensação de masculinidade.

⁷³ Citação de Suely Rolnik retirada do site www.caosmose.net/suelyrolnik/pdf/molda_com_resumo.pdf.

⁷⁴ Imagens retiradas do site www.speculum.art.br.

A arte híbrida tem como característica primeira, o fato de em sua concepção estarem incluídas as misturas de linguagens. A seguir, citaremos dois trabalhos artísticos que hibridizam as linguagens do vídeo e da performance.

A Performance⁷⁵ *Concerto for TV Cello and videotape; TV Cello Premiere*⁷⁶ – *Concerto para TV, violoncelo e vídeo. Primeira apresentação de violoncello para TV* de Charlotte Moorman e Nam June Paik. Esse trabalho apresenta a idéia de hibridizar as linguagens do vídeo e da performance e promover novas experiências do sensível nos fruidores, criando assim uma nova linguagem que se apropria e quebra com a função original dos aparatos técnicos televisivos.



Fig. 41- Imagem da performance *Concerto para TV, violoncelo e vídeo. Primeira apresentação de violoncello para TV* de Charlotte Moorman e Nam June Paik. 1971⁷⁷.

⁷⁵ Foi apresentada em 23 de novembro de 1971, no Festival de Adelaide nos Estados Unidos (*AGSA e Festival Theatre*).

⁷⁶ O som realizado na performance pode ser baixado no site www.charlotte-moorman-and-nam-june-paik-conc-mp3-download.kohit.net/_/433874.

⁷⁷ Imagem retirada do site: <http://www.synchrome.net> e outras imagens podem ser vistas no site: www.limyounghyun.com.

Apresentamos também o trabalho de Otavio Donasci, *Videocriaturas*, seguido da descrição de Renato Cohen (2004), a respeito da apresentação realizada em maio de 1982. Cohen pontua dois pontos interessantes: 1. O envolvimento do público em relação à “criatura”, no qual primeiramente há um estranhamento do público e conseqüentemente da “criatura” em relação ao público e posteriormente uma aproximação destes. 2. O desvelamento do mecanismo da “criatura” diante do público, ou seja, a abertura para o público do funcionamento técnico e tecnológico da “criatura”. O trabalho de Donasci pode ser considerado um exemplo de performances para a qual se desenvolve uma hibridação das linguagens da performance e do vídeo que permeia o uso de técnicas e aparatos tecnológicos. Ressaltamos a observação de Cohen ao definir o trabalho de Donasci como um vídeoteatro que “trabalha à base da dialética tempo- espaço ficcional e tempo espaço real” (COHEN, 2004, p.84). “O vídeoteatro não é vídeo nem teatro. É uma linguagem nova que se realiza no espaço cênico” (DONASCI *aput* COHEN, 2004, p. 83), ou seja, uma arte híbrida que em sua concepção, mistura performance e vídeo, criando uma nova linguagem cênica.



Fig. 42 e 43 Imagens⁷⁸ do trabalho *Videocriatura*⁷⁹ de Otavio Donasci.

Na parte II desta dissertação, desenvolvemos os elementos matéria, fragmentação, apropriação e hibridação para conceituarmos a colagem como linguagem. Na parte III, retornaremos ao conceito de composição desenvolvido pelo filósofo Baruch Spinoza a fim de conceituarmos a composição como processo de Multiplicidades, criando um recorte no trabalho realizado pelo Grupo Mesa de Luz, buscando traçar o conceito colagem-composição como uma estética do fluxo.

⁷⁸ Imagem retirada do site:

www.sescsp.org.br/sesc/revistas/subindex.cfm?Paramend=1&IDCategoria=2500.

⁷⁹ Para a comemoração dos vinte anos de vodeoperformances, no ano de 2003, Otavio Donasci, realizou uma retrospectiva de suas videocriaturas,. A performance foi realizada no SESC Consolação em São Paulo

Parte III
Colagem - Composição como estética do Fluxo –
Apresentações Audiovisuais performáticas no ambiente digital

Retornamos ao livro *Espinosa filosofia prática*, de Gilles Deleuze (2002), e ao conceito de composição concebido pelo filósofo Spinoza a fim de conceituarmos os trabalhos multimidiáticos realizados pelo Grupo Mesa de Luz.

Um corpo, uma ideia, um objeto, uma imagem, um som encontram-se no espaço e encaixam-se em um único corpo múltiplo e infinito. Para Spinoza, é no “bom encontro” que se dá a composição. “Compor não é harmonizar espaços nem tampouco desarticulá-los. Compor é, antes de tudo, aproximar, isto é, avizinhar-se a algo num processo de relações” (MEDEIROS; AQUINO, 2008)⁸⁰, pela composição avizinham-se vontades, associam-se desejos, potencializam-se querereres. O conceito de composição encarado por Deleuze (2002) como “potência para agir”, no campo de imanência, apresentam-se associado ao conceito de decomposição encarado por Deleuze (2002) como “potência para padecer”. A conexão estabelecida por esses dois conceitos possibilita a criação de um fluxo em relações encadeadas. “Eis que é prodigioso tanto no corpo como no espírito: esses conjuntos de partes vivas que compõem e decompõem segundo leis complexas. A ordem das causas é então uma ordem de composições e decomposições de relações que afetam infinitamente toda a natureza” (Deleuze 2002, p.25).

A relação que estabelecemos entre os conceitos de composição e decomposição propostos por Spinoza e os trabalhos realizados no campo das artes plásticas estão na ação do fluxo, na medida em que podemos encará-lo como uma estética do fluxo. Priscila Arantes (2008), em seu texto “Tudo que é sólido derrete: da estética da forma à estética do Fluxo”, propõe o fluxo como conceito.

Falar em estética do fluxo, nesse sentido equivale a falar de uma estética que se utiliza não somente dos meios tecnológicos informacionais como dispositivo de criação, mas, principalmente, de uma estética que ressalta a fluidez e os fluxos de informação inerente à sociedade midiática contemporânea [...] fluxo entre as próprias formas constituintes da obra e da imagem, sempre em processo entre

⁸⁰ Citação retirada do texto *Processo Criativo em Arte (individual ou em grupo): Jogo e Contaminação de Maria Beatriz de Medeiros e Fernando Aquino*; Revista *Polêmica*; site [www.polemica.uerj.br/8\(1\)/cimagem/p8\(1\)_1.htm](http://www.polemica.uerj.br/8(1)/cimagem/p8(1)_1.htm). Acesso em 02 de janeiro de 2010.

inúmeros estados possíveis. Fluxo entre linguagens óticas, sonoras, visuais, uma vez que o dígito binário não faz qualquer distinção entre transmissão de vídeo, som ou dados (ARANTES, 2008, p. 31).

O Grupo Mesa de Luz se utiliza da colagem como linguagem tanto na estrutura de composição, como também de decomposição e aplica esse procedimento nas ideias que compõem a estética do fluxo. Nos trabalhos realizados pelo grupo, a colagem-composição se dá como princípio básico nos processos de construção e concepção das linguagens desenvolvidas pelos artistas ao manipularem o sistema operacional de Mesa de Luz, ou seja, no trabalho de manipulação exercido pelos artistas nas áreas de atuação destes e no produto final, que se apresenta como performance multimidiática audiovisual. A colagem-composição apresenta-se como uma poética própria desenvolvida pelos artistas do Grupo Mesa de Luz que permeia a questão da escolha, principalmente nos elementos apropriação e fragmentação, sejam eles objetos, imagens ou sons.

A colagem-composição como poética desenvolvida pelo Grupo Mesa de Luz, veicula-se ao conceito, estética do fluxo, proposto por Priscila Arantes, (2008) na medida em que são ideias que acentuam os fluxos composicionais artísticos em se apropriar de informações, sejam elas imagens, sons, vídeos, sejam palavras, produzidos pela sociedade midiática contemporânea. Com isso gerem-se diferentes combinações e associações destas informações e aparatos tecnológicos em obras de arte multimidiáticas.

As colagens-composições traçam linhas que estendem as possibilidades em criar linguagens múltiplas, mutantes e inovadoras na arte. E para o desenvolvimento dessas linguagens poéticas, é preciso simplicidade, pequenos gestos e deslocamentos. O ato artístico em unir, compor, agindo com os elementos que existem no mundo, procurando ampliar e, ao mesmo tempo, estar em limite, uma tensão espaço-tempo que privilegia os fluxos ativos, os afectos e os perceptos. Criar no meio, pelo meio, fluxos horizontais que invadem lentamente, infiltram-se nas estruturas duras e estagnadas. O desafio está em utilizar dos aparatos tecnológicos, materiais, objetos, corpos, ideias e valores que estão no mundo e pelo ato de compor encontros alegres possibilitar novos fluxos criativos encadeados.

3.1 Imagem técnica; Tecnologia e Arte e Tecnologia

As “imagens técnicas” pressupõem algum tipo de mediação de dispositivos técnicos. Estas surgiram anteriormente ao advento do computador, como: a *câmara obscura*⁸¹, a fotografia⁸², o cinema⁸³ e a televisão⁸⁴.

Segundo Lucia Santaella (2003, p.152), “A técnica se define como um saber fazer, referindo-se a habilidades, a uma bateria de procedimentos que se criam, se aprendem, se desenvolvem”. Em nosso compreender do termo “técnica”, diremos que, o desenvolvimento de uma técnica se dá pela repetição de determinadas ações em um determinado sistema.

Arlindo Machado (1997, p.224) denomina “imagem técnica” como “um campo de fenômenos visuais e audiovisuais em que a intervenção da técnica produz uma diferença no universo das imagens, marcando muitas vezes uma cisão, uma distância em relação às imagens do homem, às suas imagens interiores”. A técnica está ligada ao ato humano, à repetição eficiente de um determinado ato. Para a criação de imagens, no âmbito das artes visuais, não se pode pensar em uma estética específica independente de uma aplicação técnica, na forma de composição de elementos envolvidos na imagem, uma lógica específica é intrínseca às escolhas dos materiais e ferramentas para tal composição. É relevante para a criação de uma poética artística específica, partir de um estudo estético associado à aplicação de uma técnica, na maneira de compor, unir materiais e ferramentas, de “dar forma” (ECO, 2007, p.23), nas quais as subjetividades, o meio, a cultura, a poética do artista são essenciais para a criação.

⁸¹ O efeito de automatização da imagem e seus processos de criação e reprodução, já existem deste o *Quattrocento* com a utilização da técnica da *camera obscura*, portinhola ou *tavolleta*, instrumentos que organizavam o olhar, facilitando a apreensão real, reproduzindo, imitando a percepção visual do olho humano, mas chegavam a inscrever as imagens sobre um suporte, serviam como “próteses para o olho”, neste momento histórico a formação da imagem era completamente relacionada à aceção tátil-visual de Benjamin, o pintor contornava a imagem projetada em um anteparo e depois pintava.

⁸² A fotografia entra no fluxo da iconografia Renascentista que além de ser um desenvolvimento técnico de figuração utilizada no século XV e XVI, como a *camara obscura*, a perspectiva e a geometria euclidiana, reproduz a forma como o Renascimento figurava as imagens pela reprodução mimética do visível juntamente à organização do espaço em perspectiva por um ponto de fuga.

⁸³ Com o surgimento do cinematógrafo no final do século XIX, os processos de automatização da imagem passam por uma mudança no aspecto da visualização. De uma materialidade física da imagem fotográfica, fixa-imóvel, impressa em um suporte, para uma imagem luz-movimento fluxo imagético.

⁸⁴ Entre 1855 e 1861, Caselli realizou pela primeira vez, o que Edmund Couchot (1993, p.37) pontua como “uma decomposição analítica da imagem”. O *pantelégrafo*, máquina elétrica que possui a técnica de sincronização de duplo princípio de varredura, assim foi possível transmitir por quinze minutos, imagens em contorno entre Paris e Lyon. A televisão veio a surgir nos Estados Unidos em 1929.

Walter Benjamin (1994, p.185), em seu ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, pontua que uma obra “amadurecida” estaria no ponto de intersecção entre três linhas; 1. “a técnica atua sobre uma forma de arte determinada”, 2. “as formas artísticas tradicionais tentam laboriosamente produzir efeitos que mais tarde serão obtidos sem qualquer esforço pelas novas formas de arte”. 3. “transformações sociais muitas vezes imperceptíveis acarretam mudanças na estrutura da recepção que serão mais tarde utilizadas pelas novas formas de arte”. Benjamin pontua que tanto a aplicação técnica como as transformações sociais e culturais abrem possibilidades de percepções e conexões cognitivas provocadoras de grandes revoluções estéticas.

Santaella pontua (2003, p.153) “Há tecnologia, onde quer que um dispositivo aparelho ou máquina, for capaz de encarnar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca de habilidades técnicas específicas”. Em nosso compreender, a ciência e a tecnologia sempre estiveram, intrinsecamente, muito próximas. A ciência pode ser encarada como o estudo rigoroso da natureza de acordo com o método científico, e a tecnologia como a aplicação de tais conhecimentos científicos na busca por um resultado prático.

A tecnologia é gerada a partir de outras tecnologias, e que todo este conjunto de conhecimentos não representa apenas o pensamento humano, mas a existência do ser humano, sua cultura, e sua presença em cada instante de seu desenvolvimento. (FRAGOSO, 2003, p.4).

Retornamos ao texto *Panoramas da arte tecnológica*, de Lucia Santaella (2003, p.153), no qual pontua “a arte tecnológica se dá quando o artista produz sua obra através da mediação de dispositivos maquínicos, dispositivos estes que materializam um conhecimento científico, isto é, que já tem uma certa inteligência corporificada neste mesmo”. O ponto que extraímos desta definição de Santaella está em como os meios tecnológicos modificam a produção artística, ou seja, em que medida os artistas se apropriam desses aparatos técnicos para produção de poéticas artísticas.

O termo, estética, palavra derivada do grego *aísthesis*, significa aquilo que é sentido e deriva dos sentidos. A estética⁸⁵ parte de correntes do ramo da filosofia, sendo “a Estética o estudo dos princípios inerentes ao objeto estético [...] Já a Filosofia (ou

⁸⁵ A palavra estética como termo filosófico foi concebido pelo filósofo alemão Alexandre Gottlieb Baumgarte, em seu livro *Aesthetica*, publicado na primeira metade do século XVIII.

ciência geral) da Arte consideraria as relações existentes entre a produção artística e os valores sociais, econômicos, éticos, religiosos...” (BASTOS, 1987, p.10). A “estética tem a ver com o potencial que algo, qualquer fenômeno que se apresenta a nós, possui para acionar nossa rede de percepções sensíveis, regenerando e tornando mais sutil nossa capacidade de apreensão das qualidades daquilo que se faz presente aos sentidos” (SANTAELLA, 2008, p.35).

No campo da arte e tecnologia, alguns teóricos buscam definir termos que se aproximem da estética contemporânea, na qual o meio digital é desenvolvido em trabalhos artísticos. O teórico Álvaro Andrade Garcia (2007) propõe o termo “oitava arte”: Lev Manovich (2006) propõe os termos “estetização das ferramentas informacionais”, “infoestética” e “estética da remixabilidade”: Lucia Santaella (2007 p.38), o termo “linguagens líquidas”, de forma que “As linguagens, agora líquidas, estão na linha de continuidade e crescimento de complexidade das estéticas a que, desde a invenção da fotografia, podemos chamar de estéticas tecnológicas”. As característica, repetidamente levantada por estes teóricos está no fato de que a estética digital apresenta-se pela absorção, colagem e hibridação das estéticas tecnológicas anteriores.

Este fenômeno se apresenta na arte desde o século XIX, como pontuamos, apresentando-os como elementos de linguagem, na primeira e na segunda parte desta dissertação. Nesta parte, abordaremos a relação entre a estética digital e a composição como conceito filosófico apresentado por Spinoza a fim de tratarmos da produção de artistas que utilizam recursos da multimídia na concepção de seus trabalhos. Na investigação da terceira parte desta dissertação, realizamos um recorte, pontuando as relações poético-artísticas estabelecidas em trabalhos de edição e de composição audiovisuais performáticas ao vivo, realizadas principalmente por artistas brasileiros, a fim de aproximarmos estes trabalhos aos realizados pelo Grupo Mesa de Luz.

3.2 Edição e Composição: performance audiovisual ao vivo

As tentativas unificadoras do século XIX de entender o mundo através do cientificismo racionalista já não nos cabem mais [...]. O século XIX produziu a fotografia e depois o cinema, que trabalham com o registro, a documentação; o século XX introduziu a televisão, o vídeo [e a internet], que trabalham com a imagem efêmera, fragmentada, sem memória (COHEN, 2004, p.88).

Partindo desta afirmação de Cohen, perguntamos: O que está sendo produzido no século XXI? Não há mais histórias para serem contadas? Essas indagações nos trazem o desejo em refazê-las, de desconstruí-las, de nos apropriarmos delas. Cohen conclui: “[...] a relação teatral do homem na frente de outro homem, mesmo com aparatos tecnológicos, é eterna”.

Julio Plaza e Monica Tavares (1998), na introdução do livro *Processos criativos como meios eletrônicos: Poéticas digitais* pontuam “assim como as imagens técnicas, as imagens de terceira geração, ou infográficas, só podem ser compreendidas dentro do amplo quadro da trilogia homem-mundo-máquina, e não mais homem-mundo”.

André Lemos (2006, p.52), em seu texto *Ciber-cultura-remix*, pontua três leis básicas que estabelecem linhas de hibridação cultural que ele define como “conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinação, colagem, *cut up*, de informações a partir das tecnologias digitais”. Estas leis básicas são: 1. “A liberação do polo de emissão”, ou seja, a grande circulação de informações, texto, vídeo, fotos, etc, apresenta-se como o outro lado da moeda, das ações repressivas e manipuladoras das mídias de massa. 2. “A rede está em todos os lugares”. Trata-se do princípio de conectividade generalizada possível por computadores coletivos, pela rede *Wi-Fi* e por celulares. 3. “A lei da reconfiguração. Não apenas uma mídia reconfigura a outra, mas também modificam-se as estruturas sociais, as instituições e as práticas comunicacionais”.

Com o advento da imagem informática, o “real”, o referente ao originário, pode se tornar maquínico, imagem numérica, gerada por computador. Isto produz uma transformação no que se considera sendo “realidade”. O que antes era produzido por uma química, no caso da fotografia, ou era projetado e transmitido por uma máquina, no caso do cinema e da televisão, passa a ser o próprio objeto de figuração, pertencente às ordens das máquinas, “não mais de reprodução, mas sim de concepção” (DUBOIS, 2004, p.47).

Pela programação de um sistema operacional computacional, é possível dispensar-se a utilização de uma câmera para a produção de imagens, abrindo-se, assim possibilidades de manipulação, de modelagem nas imagens-códigos produzidas internamente neste sistema. A imagem numérica passa então a não mais representar as coisas do mundo, mas a simulá-las. Essas imagens são formadas por composições numéricas que re-organizam, mixam fragmentos, como nas colagens cubistas, porém esses fragmentos não estão necessariamente em relação direta com o “real”. A realidade

imagética numérica é outra, como coloca Edmond Couchot (1993, p.42): “Uma realidade sintetizada, artificial, sem substrato material além da neve eletrônica de bilhões de micro-impulsos que percorrem os circuitos eletrônicos do computador, uma realidade onde a única realidade é virtual”.

O computador ordena os “mosaicos luminosos”⁸⁶ de forma eletrônica, criando um cálculo a partir de códigos numerizados [binários, de combinações possíveis entre os números zero e um] que se dá automaticamente. Cada pixel corresponde a um quadro de números, a uma combinação específica de números e assim pode-se voltar para o número e para a imagem, som e/ou outras mídias, em outro tempo e espaço, digamos outro computador em outro momento. Assim, a partir das imagens numerizadas, quebra-se a necessidade de um suporte onde esta imagem será afixada e também a lógica de formação de imagens a partir de procedimentos ópticos, óptico-químico e óptico-eletrônico. Cria-se, assim, a possibilidade de hibridização da figuração da imagem, som e/ou outras mídias.

A arte numérica é antes de tudo uma arte da hibridação. Hibridação entre as próprias formas constituintes da imagem, sempre em processo entre dois estados possíveis, diamórficos, meta-estáveis, autogerados [...] Hibridação ainda entre o universo simbólico dos modelos feito de linguagens e de números e o universo instrumental dos utensílios, das técnicas, entre *logos* e *tchnè*. Hibridação enfim entre o pensamento tecnocientífico, formalizável, automatizável e o pensamento figurativo criador cujo imaginário nutre-se num universo simbólico da natureza diversa, que os modelos nunca poderão anexar (COUCHOT, 1993, p.46).

As imagens e sons produzidos por processos de intersemiose são numéricos. Porém, como afirma Couchot (1993, p.45) “nem todo modelo de simulação numérico é de natureza matemática” como é o caso dos *softwares* e aplicativos. Como pontua Pierre Lévy (1999, p.41): “Um programa, ou *software*, é uma lista bastante organizada de instrumentos codificados, destinada a fazer com que um ou mais processadores executem uma tarefa”. Alguns artistas se interessam em programar esses meios, modelá-los, criar simulações, intervir no espaço híbrido por processos de intersemiose, enquanto outros artistas possuem o interesse em utilizar de programações já existentes por meio de

⁸⁶ Termo sugerido por Edmond Couchot.

sistemas operacionais instalados em sistemas computacionais. Estes aplicativos ou *softwares* também são utilizados como ferramentas técnicas em trabalhos produzidos pelos *VJs* (*video-jockeys*) e *DJs* (*disc-jockey*). Neste caso, respondem às estratégias inventivas de produção poético-artística em torno de novas modalidades de fruição e apresentação audiovisual ao vivo.

As apresentações audiovisuais ao vivo indicam uma forma contemporânea de contaminação entre o cinema, a fotografia, a pintura, o grafite, a imagem modelada, a videoperformance, a videoinstalação e a arte ao vivo. As imagens projetadas situam-se onde Raymond Bellour (1997, p.14) conceitua como espaço “Entre Imagem”, “um lugar físico e mental múltiplo” no qual “foto, cinema e vídeo se encontram e se misturam em uma multiplicidade de sobreposição e configuração pouco previsíveis”. Christine Mello (2008, p.154) pontua que “essas manifestações dizem respeito à questão do rompimento da hegemonia do gesto contemplativo na arte, à inclusão de múltiplos pontos de vista e ao corpo um estado de deslocamento, inserindo no contexto de significação do trabalho”. Fazendo um paralelo com o cinema: a produção, a edição, o som, enfim, o produto final visto pelo público já está pronto; já o artista que trabalha com apresentações audiovisuais ao vivo está em contato direto com o público enquanto concebe o trabalho. Isso dá à imagem e ao som um caráter aberto, ou seja, possível de erros e imprevistos.

Esses trabalhos são possíveis devido ao aperfeiçoamento tecnológico atual, à popularização dos aparelhos que, são substituídos rapidamente por outros que possuem mais recursos. Atualmente, um programa de edição de imagens ao vivo instalado em um sistema computacional oferece aos artistas praticamente todas as funções de uma antiga mesa de edição analógica [moviola]. E esses programas digitais, porém, não substituem a relação material da edição analógica, os ruídos e pequenos defeitos que a mesa analógica proporcionava ao artista ou até mesmo a possibilidade de trabalhar sobre a própria película, como faziam os artistas Stan Brakhage (1933-2003) e Man Ray (1890-1976) em seus filmes. Mesmo não tendo a relação material própria das ferramentas analógicas, o digital também possui seus ruídos e defeitos próprios, o que possibilita a construção de uma estética e de singularidades em cada composição.

Os integrantes do Grupo Mesa de Luz, Hieronimus do Vale e Tomás Seferin, não utilizam os termos *DJ* e *VJ*⁸⁷, ao denominarem as funções que exercem no grupo.

⁸⁷ Em 1981, Termo *VJ* foi apropriado pelo canal de televisão MTV, *music television*, nos Estados Unidos para designar o nome de seus apresentadores, mas este não é o termo que se aplica á nossa definição.

Preferem, respectivamente, os termos compositor de imagens e compositor de sons. Para análise estabelecida nesta dissertação, recorreremos aos termos *VJ* e *DJ* na intenção de localizar e situar as ações exercidas pelos integrantes do grupo.

O Termo *DJ* [*disc jockey*] surgiu nos anos de 1950, em meio a apreciadores do estilo artístico-musical, *jazz*⁸⁸. Músicos e admiradores deste estilo musical promoviam eventos em que o público ouvia as músicas que eram anteriormente gravadas em discos de vinil. Eram tocadas, utilizando-se dois toca discos [*pick-ups*] simultaneamente. Quando uma música tocada pelo primeiro toca disco acabava, o segundo já estava preparado para iniciar a próxima música e assim sucessivamente. Consecutivamente, os *DJs*, criaram técnicas que possibilitavam a dinamicidade em mixar uma música a outra, manipulando efetivamente o disco de vinil com as mãos, fazendo movimentos [*scratch*] que criavam ruídos diferenciados nas músicas originais.

Devido aos sucessivos desenvolvimentos na eletroacústica, aparelhos eletrônicos, tecnológicos e da linguagem musical foram sendo aperfeiçoados. Com o surgimento dos *CDs* [*compact disc*], dos pedais de guitarras [dispositivos que possibilitam a distorção nos sons criados pelos instrumentos musicais elétricos] e da música eletrônica foram aparecendo eventos de música eletrônica como o *techno* e o *house*. Nesses eventos, a presença efetiva de *VJ* e *DJ* foram se configurando com maior representabilidade, modificando-se as estruturas das composições musicais e consecutivamente dos eventos musicais. O *techno* e o *house* são gêneros da música eletrônica que utilizam da repetição de partes específicas, fragmentos de músicas, inserção de efeitos realizados por equipamentos eletroacústicos e eletrônicos, o instrumento eletroacústico *Theremin*⁸⁹ e os *mixers*, dispositivos eletrônicos que possibilitam o controle de efeitos e distorções em sons produzidos ao vivo ou gravados. Podemos citar Karlheinz Stockhausen (1928-2007), John Cage (1912-1992) e os grupos

⁸⁸ O Jazz é uma manifestação artístico-musical que surgiu nos Estados Unidos da América no início do século XX, na região do estado de Nova Orleães. O estilo se desenvolveu na mistura de tradições musicais, principalmente a afro-americana, incorporando outros estilos musicais como o Blues, o Swing e instrumentos de sopro, característicos de bandas marciais como o trombone, o trompete e a bateria. As principais características sonoras do Jazz são; a improvisação e a polirritmia.

⁸⁹ O instrumento eletroacústico Theremin patenteado no ano de 1928 pelo professor russo e inventor Léon Theremin, uma caixa acústica que possui um controle de radio frequência que é acoplado a duas antenas, ao aproximar as mãos de uma das antenas, produz efeitos sonoros, um som parecido com aquele que ouvimos em filmes de vampiro, quando a mocinha vai ser atacada pelo Drácula, memórias sonoras a parte. Atualmente existem sintetizadores de sons eletrônicos e pedais que possibilitam vários tipos de efeitos.

Kraftwerk⁹⁰ (1970) e Chemical Brothers⁹¹ (1995), dentre os artistas plásticos e músicos precursores nas utilizações de inovações tecnológicas na música. Consequentemente, outros estilos musicais foram surgindo em meio às possibilidades de hibridização de fragmentos sonoros como *drum 'n bass*, *hip hop*, *trance*, dentre outros.

Com o surgimento da cena Techno, entramos numa nova fase de simbiose, até porque nesses ambientes musicais fortemente mediados por máquinas, não existe mais performance musical no sentido clássico dos termos, mas processamento técnico do som através da manipulação de sintetizadores e *samplers*, programação de computadores e a invocação de equipamentos eletrônicos cada vez mais próximos da tecnologia videográfica (MACHADO, 2000, p.184).

A principal característica da música eletrônica está na picagem, colagem, remontagem e mixagem de fragmentos [*samplers*]. Esses são armazenados e classificados em categorias estabelecidas por cada usuário dos sistemas de armazenamento. Os *samplers* podem ser gravados em estúdio ou copiados, *scaneados* da rede mundial de computadores, imagens e sons que permeiam a rede, sem “dono”, vagam permissivas a qualquer apropriação⁹². O interesse do *VJ* ou o *DJ* que utiliza desses fragmentos está nas combinações possíveis de serem realizadas por ele. O *VJ* Lucas Bambozzi, ao argumentar sobre as possibilidades de sistemas de armazenamento, como *Data Visualization*, em seu texto *Outros cinemas*, afirma: “Não há que se desprezar aqui porem os procedimentos ‘humanos’ de interpretação desses dados, capaz de recriar

⁹⁰ Grupo musical alemão que criou um estilo próprio de música eletrônica, utilizando de sintetizadores. A banda foi fundada por Florian Schneider e Ralf Hütter em 1970, durante o percurso da carreira da banda, vários músicos foram sendo integrados e também substituídos como: Klaus Dinger (1971-1972), Michael Rother (1971-1972), Klaus Roeder (1974), Karl Bartos (1974-1991), Wolfgang Flür (1973-1986), Florian Schneider (1970-2008). Atualmente a banca é constituída pelos artistas: Stefan Pfaffe, Henning Schmitz, Fritz Hilpert, e Ralf Hütter único integrante da formação original.

⁹¹ Chemical Brothers é uma dupla de música eletrônica fundada em 1995, no Reino Unido pelos artistas Tom Rowlands e Ed Simons.

⁹² Atualmente há uma movimentação legislativa no Brasil, o projeto de lei de crimes informáticos, do senador Eduardo Azeredo (PSDB-MG). O projeto de lei recebeu o nome, pelos internautas, de AI-5 Digital. Este Assume os crimes informáticos como crimes contra a incolumidade pública, ou seja, crimes que têm como característica a indeterminação do alvo, podendo gerar perigo comum a um número incalculável de pessoas. As mudanças propostas pelo senador definem como crimes procedimentos de acesso à rede antes mesmo de o Brasil ter estabelecido um marco regulatório civil sobre o tema. O projeto de lei poderá transformar provedores de acesso em centros de espionagem e delação, além de favorecer interesses privados de bancos, fabricantes de softwares e indústrias entre elas as gravadoras musicais e outras empresas do ramo audiovisual. O projeto foi aprovado no senado em 09 de julho de 2008 e até a presente data ainda não foi encaminhado à Câmara dos Deputados.

imagens através do maravilhoso filtro da subjetividade”⁹³. Esses sistemas de armazenamento possibilitam ao *DJ* e ao *VJ* criar, a partir dos fragmentos, arquivos únicos. A contemporaneidade permite aos “amadores” tornarem-se compositores de outras subjetividades.

O termo *VJ* [*video jockey*] surgiu como análogo a *DJ*. O *VJ*, como o *DJ*, faz seu trabalho artístico ao vivo. O *VJ* manipula imagens, pedaços de vídeos e filmes, podendo utilizar diversos aparatos técnicos como: *DVDs*, *mixers*, videogames, celulares, câmeras filmadoras, televisores e programas computacionais que possibilitam a mixagem das imagens, juntamente a efeitos disponíveis no programa utilizado pelo artista. As apresentações realizadas por esses artistas, atualmente, recebem a denominação de trabalhos em *live-image* [imagem ao vivo], na qual a manipulação e criação das imagens vão sendo construídas inseridas no espaço de exposição. As imagens projetadas pelos *VJs* são múltiplas, em sua essência fragmentos de outros espaços, pertencentes a outros universos que, em um sistema operacional manipulados, são unidos, mesclados, miscigenados para tornarem-se outra composição. Segundo Christine Mello (2008, p.154), “para os *VJs*, o que está em jogo é a busca de múltiplas dinâmicas para se processar a arte eletrônica e a busca por novos mecanismos de interação do público com a imagem e com o som”.

A ação do *DJ* [*DJing*], como do *VJ* [*VJing*] se dá ao vivo. Os acontecimentos agenciados pelos dois depende intrinsecamente da relação estabelecida entre os artistas e o público. Tanto o *DJ* quanto o *VJ* entram em um envolvimento de sensações com a massa de pessoas que vibram juntas no mesmo fluxo, o fluxo da música. O *VJ*, em um evento de música eletrônica, entra em uma conexão com o *DJ*, por mais que os dois artistas não conheçam um o trabalho do outro, a afecção é inevitável e essencial para criar, no espaço, ondas sensoriais que atravessem a multidão. A conexão entre o *VJ* e o *DJ* pode ser uma tarefa fácil, visto que as músicas eletrônicas em geral são regidas por batidas por minutos [bpm], compassos de dezesseis ou trinta e duas bpm, que marcam quando os elementos são repetidos nas músicas.

As performances audiovisuais ao vivo trabalham com a reorganização e repetição sígnica, contínuos diálogos inventivos, recursos da edição não-linear e a relação direta com o espaço expositivo possibilitando ao público uma apreensão sensorial próxima ao imaginário coletivo contemporâneo.

⁹³ Citação retirada do texto *Outros cinemas* de Lucas Bambozzi, disponível no site www.rizoma.net.

Estas produções redefinem a produção videográfica contemporânea, ao estabelecerem o que Mello (2008, p.156) pontua como “práticas artística menos preocupadas com uma ‘visão formalizadora de linguagem’⁹⁴ e mais ligadas a uma visão orgânica de linguagem”. Esta visão orgânica instiga as manifestações experimentais potencializando a produção audiovisual contemporânea. Passa a interessar aos artistas que trabalham com hipermídia e arte e tecnologia, criar, por uma abordagem poética, a partir da ideia homem-mundo-máquina, possibilidades múltiplas de fusões entre o corpóreo, o verbal, o sonoro e o imagético, em uma imersão no ambiente expositivo.

Transversalidades Multisensoriais:

Apresentações audiovisuais performáticas

Citaremos a seguir alguns artistas brasileiros que realizaram experimentações poético-estéticas em apresentações audiovisuais, que partem da “visão orgânica de linguagem”, pontuada por Christine Mello.

Roberto Aguilar em 1979 apresenta⁹⁵ o trabalho *A divina comédia brasileira*, “três vídeos cuja imagem e som são produzidos e vivenciados com o público em tempo real e comutados ao vivo, escolhidos entre várias câmeras” (MELLO, 2008, p.158). Este trabalho é considerado por Christine Mello como precursor, no Brasil, do tipo de trabalho realizado pelos VJs em eventos de música eletrônica.

Eder Santos é também um artista brasileiro que inaugura, em seus trabalhos, novas estratégias de apresentação ao vivo, pela fusão das linguagens áudio, vídeo, cinema, palavra, texto, dança e artes plásticas. Podemos citar⁹⁶ *House sleep fire* (1991-1992), *Poscatidevenum* (1993-1994), *Passagem de Mariana* (1996), *Pincélulas* (1998) e *Concerto para pirâmide, orquestra e sacrifícios* (2001).

Luiz Duva inicia sua trajetória no meio videográfico na segunda metade dos anos 1980. Segundo Mello (2008, p.165), “seu trabalho migrou das narrativas ficcionais e dos ambientes instalativos para o vídeo ao vivo, chegando a um trabalho que ele

⁹⁴ Termo utilizado por Lucia Santaella (2003).

⁹⁵ “Ele apresenta na Galeria Luísa Strina em São Paulo e em 1980 na casa noturna Dancing Days” (MELLO, 2008, p.158).

⁹⁶ *House sleep fire* (apresentado nos Estados Unidos), *Poscatidevenum* (apresentado em 1993 no Grande Teatro das Artes em Belo Horizonte e em 1994 no X Videobrasil em São Paulo), *Passagem de Mariana* (apresentado no XI Videobrasil em São Paulo), *Pincélulas* (apresentado no XII Videobrasil em São Paulo) e *Concerto para pirâmide, orquestra e sacrifícios* (apresentado no XIII Videobrasil em São paulo).

denomina atualmente de composição audiovisual”. Podemos citar⁹⁷ *A mulher e seu marido bife* (2001), *Vermelho sangue* (2002), *Descosntruindo Letícia Parente: marca registrada* (2002), *Estudo para auto-retrato em movimento n°1* (2005), *Suspensão* (2006-2007) e *Concerto para laptop: sem título* (2007-2008).

Christine Mello (2008), em seu livro *Extremidades do Vídeo*, desenvolve uma análise sobre o trabalho em *liveimage* de Duva; *Descosntruindo Letícia Parente: marca registrada* (2002). Mello (2008, p.166) aponta esta apresentação como “um marco nas comemorações em torno das três décadas do vídeo no Brasil e oferece uma revisão não apenas histórica da vídeo performance *Marca registrada* (1975), de Letícia Parente [...] mas também uma revisão política e estética”.

Em relação ao trabalho *Concerto para laptop: sem título*, Luiz Duva⁹⁸ afirma que o trabalho “é uma composição audiovisual apresentada em uma performance multimídia em que as imagens e os sons são manipulados ao vivo e em tempo real. Trata-se de um ensaio poético que parte da livre interpretação de diferentes paisagens emocionais, extraídas da memória de pessoas anônimas, para, por meio da sua rearticulação, que acontece ao vivo, propor uma análise das complexas relações entre o passado, o presente e a verdadeira realidade dos acontecimentos”.

Estas experimentações de fusões entre o áudio e o vídeo disseminam-se no contexto brasileiro na virada do século XXI. Dentre os artistas que passam a apresentarem-se em ambientes festivos desenvolvendo trabalhos audiovisuais performáticos, destacamos: Alexis Anastasiou [*VJ Alexis*], que iniciou suas primeiras experimentações em 1999. Alexis é considerado pelos artistas do meio, como precursor das apresentações de *VJ* brasileira. Ricardo Lara [*VJ Spetto*], desenvolveu um *software* [*VRStudio5*] de acesso gratuito pela internet⁹⁹. Neste *software* são disponibilizados ao usuário dados imagéticos que podem ser editados, repetidos e recombinados, a partir de um conjunto de vinte e seis *layers*, ou camadas de informações. Estas camadas correspondem às letras do teclado do computador. Em 2005, desenvolve o trabalho *O barato sai caro*, promovendo uma crítica política, projetando imagens de uma barata

⁹⁷ *A mulher e seu marido bife* (apresentada no XIII videobrasil em São Paulo), *Vermelho sangue* (apresentada no Red Bull Live Images em São Paulo), *Estudo para auto-retrato em movimento n°1* (trabalho em *liveimages* e videoinstalação, feito para ser exibido em um tríplice de telas de LCD, realizado no XV Vídeo Brasil em São Paulo, e Estratégia. Plymouth Arts Centre. Plymouth, Inglaterra, UK.). *Concerto para laptop: sem título* (apresentada no Festival Internacional de Linguagem eletrônica-FILE em 2008, Festival de Tecnologia de Petrópolis- FTP em 2008, GOLDSMITHS University, Londres, Inglaterra, 2008).

⁹⁸ Declaração retirada do site oficial do artista Luiz Duva www.liveimages.com.br.

⁹⁹ Disponível no site www.visualradio.com.br

que se movimenta freneticamente, associada a imagens de políticos conhecidos, como o estadunidense George W. Bush e o atual presidente do Brasil, Luiz Inácio Lula da Silva. “De forma irônica e grotesca, Spetto cria a partir de detritos de um banco de dados universal, com arquivos que vão do mundano ao político, gestos que dessacralizam a imagem de líderes nos ambientes de massa” (MELLO, 2008, p.163).

Enquanto alguns *DJ* e *VJ* se interessam por apresentarem-se separadamente, outros buscam novas conexões, afecções ativas. Estas composições entre o *DJ* e o *VJ* recebem a denominação de *DVJ* [*Digital Jockey*]. Como é o caso do Cinema Cru, grupo paulista que se apresentou em Brasília¹⁰⁰. Nesta apresentação, realizaram hibridações entre *Vjing* e performance, enquanto o grupo Cinema Cru, compunha suas imagens sobre o telão, o artista plástico Smael, desenhava, realizando grafite sobre a tela de projeção. Os desenhos, quase todos abstratos, criavam uma camada sobreposta a projeção.



Fig. 45 - Fragmento de um dos trabalhos realizados pelo grupo Cinema Cru em 2008.¹⁰¹

Dentre os grupos artísticos que se inserem neste universo das ações multimídia performáticas, citamos:

Embolex: o grupo se formou no ano de 2000, tendo os integrantes; Cristian Bueno, Érico Theobaldo, Fernão Ciampa, Gustavo Michelucci, Pedro Angeli, Renato Breder, Sylvio Ekman. Em 2003, realizam o projeto Embolex Whiteout, os trabalhos realizados pelo grupo são baseados em edição de vídeo ao vivo.

¹⁰⁰ A apresentação do grupo Cinema Cru ocorreu na festa Bota fora do Eixo, no dia 23 de maio de 2008, evento no qual o grupo *Mesa de Luz* também se apresentou.

¹⁰¹ Imagem retirada do site www.mostraemobras.blogspot.com/2009/02/alexandre-gwaz-cinema-cru.html. Alguns vídeos do grupo Cinema Cru podem ser vistos no site www.youtube.com/user/autecre.

Bijari: coletivo que se formou em 1997 em São Paulo. O grupo é formado por arquitetos e artistas cujos, integrantes são: Eduardo Loureiro Fernandes, Frederico Ming Azevedo, Flávio Araújo, Geandre Tomazzoni, Giuliano Scanduzzi, Gustavo Godoy, Luis Maurício Brandão, Olavo Ekman, Rodrigo Araújo, Sandro Akel. “O Bijari é um centro de criação de artes visuais, multimídia e arquitetura [...] o grupo atua entre os meios analógicos e digitais propondo experimentações artísticas, sobretudo de caráter crítico”¹⁰². Dentre outros trabalhos, o Bijari realiza o projeto Maxfagia, que é a união dos coletivos: Bijari, Database, Killer on Dacefloor e Roots Rock Revolution e dos artistas Emmo Martins e Fabrizio Martinelli.

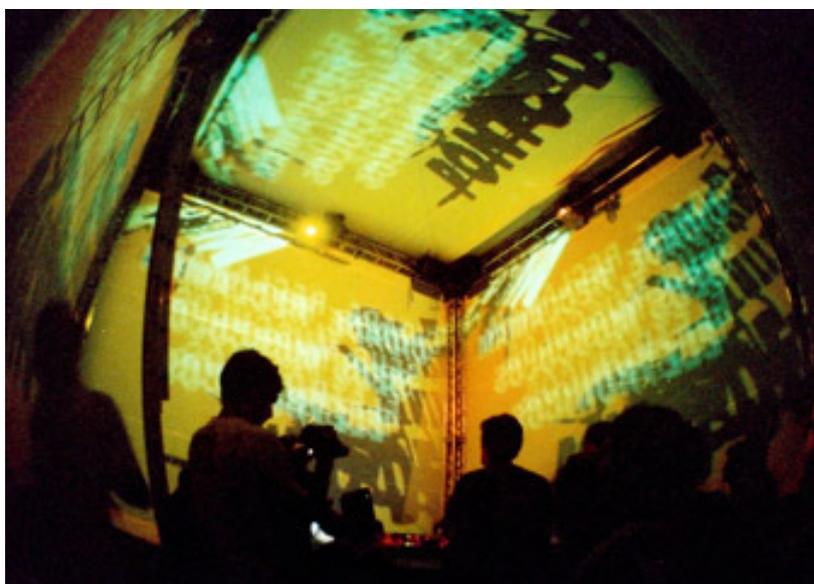


Fig. 46 - Coletivo Bijari. *Cubo* (2005) Foto; Antônio Brasiliano e Frederico Ming¹⁰³

Feitoamãos/FAQ: o grupo mineiro se formou em 1999. É um coletivo de artistas, com relevantes experiências em relação ao vídeo (como em videoarte, documentário, ficção e videoinstalações) o grupo é constituído por André Amparo, Cláudio Santos, Lucas Bambozzi, Marcelo Braga, Rodrigo Minelli e Ronaldo Gino, tendo em sua constituição inicial a participação de Francisco De Paula. Lucas Bambozzi, em seu texto *Outros Cinemas*¹⁰⁴, afirma que o grupo tem realizado “apresentações em que a narrativa, a construção de um ambiente imersivo e a

¹⁰² Citação retirada do site www.corocoletivo.org/bijari/index.htm, acessado no dia 02 de janeiro de 2010.

¹⁰³ *Cubo* foi realizado em 2005, na Praça do Patriarca, Vale do Anhangabaú e Praça da Sé em São Paulo, imagem retirada do site www.cvc.cervantes.es/artes/freshlatino/03/contacto.htm, acessado no dia 02 de janeiro de 2010.

¹⁰⁴ Lucas Bambozzi, *Outros Cinemas* em André Parente e Kátia Maciel (orgs.) *Redes sensoriais: arte, ciência e tecnologia*, cit. p. 66.

performance cênico-musical são essenciais para o conceito do trabalho, sendo a manipulação de imagens apenas um dos elementos que somam ao processo de execução ao vivo”.



Fig.47- Feitoamãos/FAQ. *Carro Bomba - Guia Antipânico e Invenções Rotativas* (2005) ¹⁰⁵

Os artistas do Feitoamãos/FAQ [...], deslocam nos espetáculos VJs seus gestos criativos para novas experiências em torno do tempo real, da projeção em múltiplas telas e dos ambientes sensoriais, como meio de intervir numa contemporaneidade que não se apresenta de forma linear, que não permite a contemplação estática e que apela a todos os sentidos (MELLO 2008, p. 164).

Atualmente no Brasil, alguns festivais de música inserem *VJing*, confronto de *DJs* e apresentações audiovisuais performáticas. Podemos citar festivais, projetos e mostras¹⁰⁶ na cidade de São Paulo: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica-FILE, nas apresentações *Hipersônica*¹⁰⁷; *Mostra Verbo*, na Galeria Vermelho; Festival ON_OFF, no Instituto Itaú Cultural; Festival Internacional de Arte Eletrônica VideoBrasil, no SESC Pompéia. Na cidade do Rio de Janeiro, podem-se citar: Projeto

¹⁰⁵ Imagem retirada do site www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/vbonline/bd/, acesso em 02 de janeiro de 2009.

¹⁰⁶ Os festivais, projetos e as mostras citados ocorreram nos anos de 2008 e 2009.

¹⁰⁷ O Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE; *Hipersônica* 2009 contou com a apresentação *Mesa de Luz: Cotidiano*, do Grupo Mesa de Luz.

Multiplicidade, na Galeria Oi Futuro; Festival de Tecnologia de Petrópolis - FLP. Na cidade de Brasília, Projeto Lacuna, na Mostra de Video Lacuna; #7 Encontro de Arte e Tecnologia¹⁰⁸ e na cidade de Belo Horizonte o Festival Eletronika, no Palácio das Artes, dentre outros.

Na terceira parte desta dissertação, realizamos um retorno ao conceito de composição concebido pelo filósofo Spinoza a fim de conceituarmos os trabalhos multimidiáticos realizados pelo Grupo Mesa de Luz. Aproximamos a ideia de colagem-composição, como poética desenvolvida pelo Grupo Mesa de Luz, do conceito, estética do fluxo, proposto por Priscila Arantes (2008). Realizamos um breve panorama sobre as questões conceituais que tangem a tecnologia e a arte tecnologia e as produções audiovisuais performáticas realizadas por artistas contemporâneos brasileiros. Na conclusão desta dissertação, propomo-nos a realizar uma crítica aos processos composicionais realizados pelo Grupo Mesa de Luz, traçando uma relação aos conceitos de “espaço liso” e “espaço estriado”, em uma acepção dos teóricos Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997) referentes à multiplicidade.

¹⁰⁸ #7 encontro de Arte e tecnologia foi produzido pela Pós-Graduação da Universidade de Brasília- UnB.

Conclusões em Processo

No final do ano de 2007, apresentei minha monografia ao departamento de Artes Plásticas da Universidade de Brasília. A pesquisa apresentada partia da vontade de desenvolver trabalhos que me instigassem a criar linguagens híbridas, ou seja, a partir das poéticas que já estava desenvolvendo com meus trabalhos anteriores, passar a desenvolver maneiras de uni-las de forma inovadora. Em meus trabalhos artísticos, sempre estive voltada a experimentações entre as linguagens pintura, vídeo e performance.

O projeto que apresentei à banca de mestrado, tinha como intuito, em princípio, realizar uma pesquisa que estivesse mais voltada para a *videoperformance*, que eram as linguagens com as quais estava trabalhando naquela época. Durante o início do processo do mestrado, comecei a realizar o projeto Mesa de Luz, junto com o artista plástico Hieronimus do Vale (alguns meses depois Tomás Seferin passou a fazer parte do grupo). Devido às experimentações que realizamos juntos em alguns eventos e as conversas que travamos inúmeras vezes sobre as possibilidades de trabalhar com linguagens híbridas, passei a compreender que o Mesa de Luz não era somente o projeto artístico que estávamos realizando. Ele me permitia, de maneira sincera e potente, pôr no limite entre a atividade artística e a atividade acadêmica que estava procurando. Assim, modifiquei meu projeto inicial e passei a travar uma relação entre minhas expectativas artística, poéticas e intelectuais. Realizar esta pesquisa para mim teve uma grande importância no sentido de compreender minhas influências, tanto artísticas como filosóficas, e documentar um trabalho realizado em grupo, no qual temos a pretensão de sempre buscar maneiras de inovar nossas influências.

O projeto Mesa de Luz passou a ser encarado de maneira íntima, poeticamente, e distanciada, academicamente, pois passou ser o campo desta pesquisa. A primeira dificuldade apresentada foi escolher uma metodologia de trabalho que permitisse ao mesmo tempo atuar no processo criativo e analisá-lo, assim, a pesquisa tomava um caráter teórico/ prático.

Para o desenvolvimento das análises e críticas do processo, foi desenvolvida uma linha de raciocínio que partia do conceito Colagem-Composição. Este conceito foi sendo desenvolvido a partir da ideia de colagem como linguagem, no sentido de que a arte contemporânea parte de um desenvolvimento de linguagens artísticas que estão

inseridas em uma fruição de influências. A colagem como linguagem tem como base a fragmentação e a apropriação das linguagens, mídias, tecnologias e conceitos anteriormente desenvolvidos. Para desenvolver esta linha de raciocínio em um sentido analítico, foram levantados os elementos: matéria, fragmentação, apropriação e hibridação, que auxiliaram a situar a colagem como linguagem na arte contemporânea, principalmente em trabalhos multimidiáticos, no intuito de traçar comparações com os trabalhos realizados pelo Grupo Mesa de Luz. Desta maneira era possível analisar tanto as ações dos artistas sobre o sistema operacional de Mesa de Luz como a criação poética desenvolvida pelo grupo.

Na primeira fase de composição nos trabalhos apresentados pelo grupo a relação tátil-visual, acepção de Walter Benjamin (1994), que as colagens produzidas sobre o suporte de vidro, tanto por Mencarini, como pelo público, ao manipularem objetos e materiais, promovem no fruidor uma aproximação com o objeto de arte. Cria-se um espaço aberto para fora, que permite a ação de um corpo em função de um conjunto de informações sensíveis, afecções ativas, “potência para agir”. Em uma heterogeneidade fluida, na qual, há relação de si mesmo e de alteridade, dá-se em um campo de relações, tanto com a materialidade dos objetos dispostos sobre o suporte de vidro como a materialidade expressiva das imagens projetadas, editadas por do Vale em tempo real.

Na segunda fase de composição nos trabalhos apresentados pelo grupo, a relação tátil-visual permanece devido ao desvelamento dos processos de concepção das imagens, tanto de Mencarini sobre o suporte de vidro como nos processos de edição do vídeo exercida por do Vale e nos processos de edição de som exercida por Seferin ao vivo, criando apresentações audiovisuais performáticas.

Nos trabalhos realizados pelos artistas sobre o sistema operacional de Mesa de Luz, a linguagem colagem é fundamental para a concepção tanto das imagens como dos sons ao vivo. Na construção das imagens sobre o suporte de vidro, a apropriação de objetos possibilita, ao mesmo tempo, o reconhecimento de suas funções naturais e a descaracterização destas funções. Nos trabalhos realizados pelo grupo, a colagem se dá como composição, pela apropriação de objetos e materiais utilizados, criando novos sentidos e sensações na imagem, fragmentada e editada ao vivo por do Vale. A concepção do som também apresenta o elemento apropriação que é utilizada como processo para edição dos sons captados pelo microfone e fragmentos de sons, *samplers*, editados ao vivo por Seferin.

O processo de hibridação apresenta-se na primeira fase de composição dos trabalhos apresentados pelo grupo, nas escolhas dos objetos. Estes estavam mais ligadas à exploração das possibilidades imagéticas que cada elemento possibilitava, nos encontros entre as colagens, realizada por Mencarini e a edição do vídeo, realizada por do Vale. O que passa a interessar nos trabalhos apresentados pelo grupo não é o objeto em si, mas suas possibilidades, movimentos, associações, composições juntamente aos efeitos fragmentários e caleidoscópicos que a imagem pode tomar ao ser manipulada e editada pelos artistas ao manejarem o sistema operacional de Mesa de Luz.

Na segunda fase, a colagem existe mediada à escolha e ao ato artístico em unir fragmentos de imagens, memórias, sons, criando uma ambiência favorável a esses objetos. Em uma união pictórica, de aproximação e encaixes, a idéia rizomática da conjunção “e...e...e”.

Entre as coisas, inter-ser, *intre mezzo* [...] como um tecido, a conjunção ‘e...e...e...’. Entre as coisas não designa uma correlação localizável que vai de uma para a outra e reciprocamente, mas uma direção perpendicular, um movimento transversal que as carrega, uma e outra, riacho sem inicio nem fim, que rói suas duas margens e adquire velocidade no meio (DELEUZE, GUATTARI, 1995, p.37).

O conceito de composição criado por Spinoza foi escolhido devido à intenção em acentuar o trabalho realizado pelo Grupo Mesa de Luz pelo fato de que este é realizado coletivamente. Assim, os desejos, as práticas e as influências são “avizinados” por três pessoas. O desenvolvimento de um trabalho em grupo cria tensões que são extremamente enriquecedoras para a criação artística. O Grupo Mesa de Luz busca, em suas apresentações, não só produzir experiências sonoras e imagéticas, mas, proporcionar composições sensitivas, fluxos visuais e sonoros que fluem para além de seu sistema operacional, ou seja, de sua concepção técnica, criando sensações, perceptos e afectos, paisagens sonoras, corpo de expressão, devires sensíveis contínuos. “O devir sensível é o ato pelo qual algo ou alguém não para de devir-outro, continuando a ser o que é” (DELEUZE, GUATTARI 1992, p.229).

Os teóricos Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997) no livro *Mil Platôs Capitalismo e Esquizofrenia, vol.5*, ao tratarem do conceito de multiplicidade, estabelecem dois espaços; o espaço liso e o espaço estriado. Estes possuem

características opostas, porém por muitas vezes encontram-se misturados. Estes momentos se dão principalmente em estados de metamorfose de um espaço em outro. Para melhor compreensão destes conceitos, Deleuze e Guattari desenvolvem modelos exemplificativos, são eles; modelo tecnológico¹⁰⁹, modelo musical¹¹⁰, modelo marítimo,¹¹¹ modelo matemático¹¹², modelo físico¹¹³ e modelo estético¹¹⁴: arte nômade.

É importante frisarmos que a existência de um espaço liso está intimamente ligada à existência de um espaço estriado e de que as misturas destes estabelecem suas condições. Segundo Deleuze e Guattari (1997, p.180) “O espaço liso não para de ser traduzido, travestido em um espaço estriado; o espaço estriado é constantemente revertido, devolvido a um espaço liso”.

O conceito de multiplicidade apresenta-se, segundo Deleuze e Guattari (1997, p. 90), em “um acontecimento decisivo quando o matemático Reimann arrancou o múltiplo de seu estado de predicado, para convertê-lo num substantivo, ‘multiplicidade’. Era o fim da dialética, em favor de uma topologia e uma topologia das multiplicidades”.

Esta pesquisa se propõe a investigar os elementos: matéria, fragmentação, apropriação e hibridação, que se instauram na colagem como linguagem no intuito de aproximar as performances multimidiáticas apresentadas pelo Grupo Mesa de Luz, como processo de multiplicidade, no sentido de pensar a multiplicidade como uma rede de informações e influências que fluem em movimentos espiralizados de aproximação e distanciamento, criando um fluxo criativo. Comparamos, enfim, os processos composicionais do Grupo Mesa de Luz aos processos de multiplicidades. A crítica que estabelecemos ao trabalho realizado pelo Grupo Mesa de Luz, que permeia esta

¹⁰⁹ Apresentam o tecido como exemplo de espaço estriado, pelo fato de, ao ser fabricado possuir um número certo de características; e mesmo podendo ser infinito em seu comprimento, deve ter primordialmente um diâmetro definido. Em contrapartida, apresentam o feltro como um anti-tecido, que sua fabricação se dá por um emaranhado de fibras obtido pela prensagem, no qual pode atingir diâmetro e também largura infinitos (de acordo com a necessidade).

¹¹⁰ Apresentam o módulo musical como exemplo de espaço estriado, no qual possui constantes fixas ou variáveis e a estatística musical como exemplo de espaço liso, na qual a distribuição de notas é igual, “mais ou menos raros, mais ou menos densos” (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p.184)

¹¹¹ Apresentam o mar como exemplo do espaço liso por excelência e que este foi estriado pela criação da geografia e da astrologia.

¹¹² Apresentam os “objetos fractais” de Benoît Mandelbrot como uma possível definição matemática para os espaços lisos.

¹¹³ Apresentam a característica heterogênea para os espaços estriados e a homogênea para os espaços lisos. “E se o liso e o homogêneo aparentemente se comunicam, é somente porque o estriado não chega a ser o ideal de homogeneidade perfeita sem que esteja prestes a produzir novamente o liso seguindo um movimento que se sobrepõe àquele do homogêneo, mas permanece inteiramente diferente dele”. (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p.197)

¹¹⁴ Apresentam a característica háptica [podendo ser visual, auditiva tanto quanto tátil] ao espaço liso e a característica óptica ao espaço estriado.

discussão se dá ao fato de que os integrantes do grupo ainda não se propuseram a exercerem as funções de seus parceiros de grupo, ou seja, ainda não houve o ímpeto destes integrantes em modificarem a atuação original que exercem no grupo. Esta rotatividade de funções facilitaria aos artistas não só compreenderem melhor as funções que seus companheiros exercem nos trabalhos, como também poderiam efetivamente compor e construir positivamente juntos em cada especificidade.

Intitulamos esta parte da dissertação como “conclusões em processo” pelo fato de o trabalho realizado pelo Grupo Mesa de Luz encontrar-se em constante processo, visto que o grupo iniciou, em 2008, suas ações no circuito da arte e tecnologia, realizando apresentações audiovisuais performáticas enquanto novos caminhos de experimentação e análise destes processos criativos serão necessários para uma permanente avaliação.

A proposta do *Mesa de Luz* passou de uma idéia para um acontecimento; o encontro.
A vontade de três pessoas
de realizarem seus desejos artísticos, estéticos e poéticos,
trabalhando juntas.
Mesa de Luz ampliou-se em *Fabriqueta*¹¹⁵

Continuar caminhando, sozinha? Pode até ser,
mas eu, escolho aliada à amigos.
Pessoas que sempre estarão contribuindo, seja por críticas ou parabenizações...
Relacionando-se.
Trocando, ensinando, aprendendo, contaminando e sendo contaminada
em fluxo.

Em movimentos espiralizados que me movem , tanto para o centro, como para a borda,
movimentos processuais, poéticos, técnicos, tecnológicos, estéticos...
que estão sempre se metamorfoseando
em vontades, em desejos, em realizações
rizomáticas e multimidiáticas.
Colagem-Composição

¹¹⁵ Fabriqueta é o nome do Atelier do Grupo Mesa de Luz. O site do Atelier do grupo pode ser acessado pelo site www.fabriquetainfluxo.tumblr.com/ e o site oficial do Grupo Mesa de Luz pode se acessado por www.grupomesadeluz.tumblr.com/.

Referências Bibliográficas:

- ARGAN, Giulio Carlo (1984). *Arte e Critica d' Arte*. Roma-Bari: Laterza.
- BASTOS, Fernando (1987). *Panorama das Idéias Estéticas no Ocidente. De Platão a Kant*. Brasília: Editora UnB.
- BENJAMIN, Walter (1994). “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica”, in: *Magia e técnica, arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense.
- BELLOUR, Raymond (1997). *Entre-Imagens*. Campinas: Papirus.
- BOURRIAUD, Nicolas (2009). *Pós-produção: como a arte programa o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins
- CALVINO, Italo (1990). *Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas*. São Paulo: Companhia das letras.
- CASTELLS, Manuel (1999). *A Sociedade em Rede*. volume1. São Paulo: Paz e Terra.
- COHEN, Renato (2004). *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva.
- _____ (2006). *Work in Progress na cena contemporânea: criação, encenação e recepção*. São Paulo: Perspectiva
- COUCHOT, Edmond (1993). “Da Representação à simulação: Evolução das técnicas e das artes da figuração”; in: *Imagem-Máquina: Era das tecnologias do virtual* (org.) André Parente, Rio de Janeiro: ed.34.
- DELEUZE, Gilles (2002). *Espinosa Filosofia Prática*. São Paulo: Escuta.
- _____ (2006). *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix (1995). *Mil Platôs Capitalismo e Esquizofrenia*; volumes: 1, 3 e 5. São Paulo: ed.34.
- _____ (1992). *O que é filosofia?*. Rio de Janeiro: ed.34.
- DUBOIS, Philippe (2004). *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify.
- DUVE, de Thierry (2008). “O tempo do ready-made”; in: *Marcel Duchamp: uma obra que não é uma obra “de arte”*. Elena Filipovc (org.), Buenos Aires: Fundação Proa; São Paulo: Museu de Arte Moderna de São Paulo, MAM-SP.
- ECO, Umberto (2007). *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva
- FRANCASTEL, Pierre (1990). *Pintura e Sociedade*. São Paulo: Martins Fontes

- FRAGOSO, Maria Luiza (2005). *Arte computacional no Brasil*. Brasília: Editora Programa de Pós-Graduação em Arte, IdA/UnB.
- _____ (2003) “Arte no ambiente telemático”; in: *Experimentação Multimídia em Arte Contemporânea e Internet: Projeto Tracaja-e.net*, Tese Doutorado em Multimeios, pela Universidade Estadual de Campinas, UNICAMP, Brasil.
- GLUSBERG, Jorge (2007). *A Arte da Performance*. São Paulo: Perspectiva.
- GOLDBERG, RoseLee (2006). *A Arte da Performance: do futurismo ao presente*. São Paulo: Martins Fontes.
- GREENBERG, Clement (2001). *Clement Greenberg e o debate crítico*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- GUATTARI, Felix (1990). *As três ecologias*. Campinas: Papyrus.
- HEIDEGGER, Martin (1977). *A Origem da Obra de Arte*. Lisboa: Edições 70.
- HOME, Stewart (1999). *Assalto à Cultura, utopia, subversão, guerrilha na (anti) arte do século XX*. São Paulo: Conrad
- KRAUSS, Rosalind (2006). *Os papeis de Picasso*. São Paulo: Iluminuras.
- LEMOIS, André (2006). “Ciber-cultura-remix”. In: ARAÚJO, Denize Correia (ed.). *Imagem (ir) realidade. Comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulinas.
- LÉVY, Pierre (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Ed 34.
- LYOTARD, Jean-François (1993). *O Pós-Moderno*. Rio de Janeiro: José Olympio.
- MCLUHAN, Marshall (1974). “O meio é a mensagem”. In: MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix
- MACHADO, Arlindo (1998). *Arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense.
- _____ (1997). *Pré-cinema & pós-cinema*. São Paulo: Papyrus.
- _____ (2000). *A televisão levada a sério*. São Paulo: Editora Senac.
- MEDEIROS, Maria Beatriz de (2005). *Aisthesis*. Chapecó: Argos.
- _____ (2006). *Corpos Informáticos; Arte, Corpo, Tecnologia*. Brasília: Pós-graduação em arte da Universidade de Brasília
- _____ (2004). “Introdução”; in: *Arte em Pesquisa: Especificidades. Curadoria; História, Teoria e Crítica da Arte; Questões do corpo e da Cena; Restauro e Conservação de Materiais* (Org.) Maria Beatriz de Medeiros, Brasília: Pós graduação em Arte da Universidade de Brasília Unb/ANPAP.
- MANOVICH, Lev (2001). *The language of new media*. Cambridge: MIT Press.

- MARTIN, Sylvia (2006). *videoArt*. Alemanha: Tachen.
- MELLO, Christine (2008). *Extremidades do Vídeo*. São Paulo: Editora Senac.
- MINK, Janis (2000). *Marcel Duchamp. A arte como Contra-Arte*. Alemanha: Tachen.
- OSTROWER, Fayga (1977). *Criatividade e Processos de Criação*. Rio de Janeiro: Vozes.
- PARENTE, André; MACIEL, Kátia (orgs) (2003). *Redes sensoriais: arte, ciencia, tecnologia*. Rio de Janeiro: Contra Capa.
- PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica (1998). *Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais*. São Paulo: Hucitec
- RUSH, Michael (2006). *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes.
- SANTAELLA, Lucia; ARANTES Priscila (2008). *Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ.
- SANTAELLA, Lucia (2003). *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.
- _____ (2007) *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Papirus.
- SERRES, Michel (2001). *Os cinco sentidos*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- STIEGLER, Bernard (2007). *Reflexões (não) Contemporâneas*. Chapecó: Argos.
- SPINOZA, Benedictus de (2009). *Ética*. Belo Horizonte: Autêntica Editora.
- TADEU, Tomaz (2004). *A filosofia de Deleuze e o currículo*. Goiânia: Faculdade de Artes Visuais; FAV
- TORDINO, Daniela Mantovani (2008). *VJING - Relações híbridas da imagem ao vivo na cultura contemporânea*. Dissertação de mestrado em artes visuais, área de Concentração Poéticas Visuais, da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, orientada por Silvia Laurentiz. São Paulo.
- TURKLE, Sherry (1997). *A Vida no Ecrã, a identidade na era da internet*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.
- ŽIŽEK, Slavoj (2003). *Bem-vindo ao deserto do Real!: cinco ensaios sobre o 11 de Setembro e datas relacionadas*. São Paulo: Boitempo editorial.

Referências Eletrônicas:

BAMBOZZI, Lucas. “Outros Cinemas”. VJ, Cinema e Videoarte:: Rizoma.Net, in www.rizoma.net/. Acesso em 20/12/08.

GARCIA, Álvaro Andrade. “Oitava arte: arte da imaginação”, in *Ciclope.art.br*. Mês 60, junho 2007, in <http://www.ciclope.art.br/pt/text/aarte.php>. Acesso em 25/07/08.

MANOVICH, Lev (2006) “Interaction as an aesthetic event”, in www.manovich.net. Acesso em 12/10/09.

_____ (2006) “Info-aesthetics. Book proposal”, in www.manovich.net. Acesso em 12/10/09.

_____ (2006) “Image future”, in www.manovich.net . Acesso em 12/10/09.

MARTELETO, Regina Maria. “Análise de redes sociais – aplicação nos estudos de transferência da informação. Programa” de Pós-graduação em Ciência da Informação, MCT/IBICT – UFRJ/ECO, in www.scielo.br/ Acesso em 20/05/09.

ROLNIK, Suely. “Molda-se uma alma contemporânea: o vazio-pleno de Lygia Clark” in www.caosmose.net/suelyrolnik/pdf/molda_com_resumo.pdf Acesso em 27/03/09.

SANTANA, Luciano Costa Nascimento de (2005). “VJ Vídeo ao vivo”. Faculdade de tecnologia e ciências FTC. Curso de Comunicação Social. Habilitação em Cinema e vídeo. Salvador, in www.baianotemearte.ufba.br/MonografiaVJ.pdf. Acesso em 25/05/09.

Pesquisa em sites:

www.quasecinema.org, acesso em 17/04/08.

www.philamuseum.org, acesso em 19/04/08.

www.ibiblio.org, acesso em 22/04/08.

www.vangoghmuseum.nl, acesso em 20/06/08.

www.toutfait.com, acesso em 15/09/08.

www.avenuedstereo.com, acesso em 17/10/08.

www.avenuedstereo.com, acesso em 05/11/08.

www.berlinloopbrasil.org, acesso em 20/11/08.
www.decordova.org, acesso em 12/03/08.
www.speculum.art.br, acesso em 17/03/09.
www.mostraemobras.blogspot.com, acesso em 19/04/09.
www.limyounghyun.com, acesso em 20/04/09.
www.sescsp.org.br/sesc/revistas, acesso em 23/05/09.
www.manovich.net, acesso em 27/05/09.
www.ps3.prystation.com/pound/v2/, acesso em 10/06/09.
www.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/, acesso em 12/06/09.
www.galeriavermelho.com.br, acesso em 22/06/09.
www.liveimages.com.br, acesso em 10/07/09.
www.vjspetto.com.br, acesso em 10/08/09.
www.lucasbambozzi.net, acesso em 10/08/09.
www.embolex.com.br, acesso em 16/10/09.
www.overmundo.com.br/overblog/feito-a-maos-e-cabecas, acesso em 20/10/09.