



Maria Beatriz P. Liberal

ANTROPOPHÁGYCA

Videoinstalação

Memorial de Produto

Curso: Comunicação e Multimeios
FAFICLA PUC/SP

Orientadora: Profª Drª Ane Shyrlei de Araújo
São Paulo, Novembro de 2018

Maria Beatriz P. Liberal

ANTROPOPHÁGYCA

Videoinstalação

Memorial de Produto
Curso: Comunicação e Multimeios
FAFICLA PUC/SP
Orientadora: Profª Drª Ane Shyrlei de Araújo
São Paulo, Novembro de 2018

“Só não há determinismo onde há mistério”

-Oswald de Andrade.

FOLHA DE APROVAÇÃO

A videoinstalação teve seu início em meados da década de 1960, ganhando destaque nos trabalhos de artistas como o grupo Fluxus, Wolf Vostell e Bill Viola. No Brasil, a videoinstalação ganha maior destaque a partir da segunda metade da década de 1970, com artistas como Antônio Dias e Lygia Pape.

Hoje em dia, a videoinstalação já é um formato consolidado, tendo grande destaque em museus de arte contemporânea e bienais. Instituições e eventos como a Videobrasil, o Festival de Arte Contemporânea Sesc_Videobrasil e a Bienal de São Paulo são exemplos de como o país se desenvolveu e distribui essa linguagem.

A proposta apresentada foi de uma videoinstalação que manifesta uma visão e reflexão sobre a subjetividade dentro dos conceitos de antropofagia e tecnofagia, trazendo à tona a dimensão poético/radical apropriada à ambientação cultural contemporânea.

Os objetivos desse projeto foram projetar e criar uma videoinstalação que aborda o conceito já citado, além da busca de desenvolver uma linguagem artística do vídeo e exercitar o processo criativo. Este processo desenvolvido teve suas partes registradas no caderno do artista e no Tumblr <https://www.antropophagyca.tumblr.com/>

Visualmente, o trabalho foi baseado em colagens audiovisuais realizadas por meio de imagens de arquivo, experimentações de efeitos audiovisuais e uso de tecnologias antigas, como o VHS. Houve também um espaço expositivo, que buscou reproduzir uma sala de estar nostálgica em um espaço incomum para sua existência, o pátio do Museu da Cultura.

Palavras-chave: videoinstalação, antropofagia, tecnofagia.

RESUMO

The video installation began in the mid-1960s, gaining prominence in the works of artists such as Fluxus, Wolf Vostell and Bill Viola. In Brazil, the video installation gained more prominence in the second half of the 1970s, with artists such as Antônio Dias and Lygia Pape.

Nowadays, the video installation is already a consolidated format, having a prominence in museums of contemporary art and biennials. Institutions and events such as the Sesc_Videobrasil Contemporary Art Festival and the São Paulo Art Biennial are examples of how the country has developed and distributed this language.

The proposal presented was a video installation product that manifests a vision and reflection on the subjectivity within the concepts of anthropophagy and technophagy, bringing to light the poetic/radical dimension appropriate to the contemporary cultural environment.

The objectives of this project were to design and create a video installation that addresses the concept already mentioned, as well as the quest to develop an artistic language of the video and exercise the creative process. This developed process was recorded in the artist's notebook and on Tumblr <https://www.antropophagyca.tumblr.com/>.

Visually, the work was based on audiovisual collages made through archival images, experimentations of audiovisual effects and the use of antique technologies, such as VSH. There was also an exhibition space, which seeks to reproduce a nostalgic living room in an uncommon space, the Museu da Cultura's yard.

Key-words: video installation, anthropophagy, technophagy.

ABSTRACT

SU MÁ RIO

1. Introdução.....	6
2. Fundamentação teórica.....	8
3. Briefing- Cliente.....	12
4. Briefing- Redação da Proposta.....	12
4.1 Contextualização da proposta.....	13
4.2 Análise da cultura de produto.....	13
4.3 Usuários Potenciais.....	14
4.4 Referências e projetos análogos.....	14
4.5 Objetivos.....	18
5. Conceituação do projeto.....	20
5.1 Diretriz conceitual.....	21
5.2 Diretriz Audiovisual.....	21
5.3 Storyboard.....	22
6. Etapas de realização.....	24
A. Projeto Cultural	
A1) Estrutura completa do roteiro de produção.....	25
A2) Layout do espaço expositivo.....	25
A3) Descrição dos recursos e materiais utilizados.....	27
A4) Indicação das estratégias que deram visibilidade à proposta.....	27
7. Pós-produção.....	28
8. Considerações finais.....	32
8.1 Teaser.....	34
9. Referências bibliográficas.....	36

1.1 TRO DU CẢO

1. INTRODUÇÃO

A videoinstalação apresenta-se como um campo amplamente explorado na arte contemporânea. Tendo seu começo na década de 1960 com artistas pioneiros como Nam June Paik, o grupo Fluxus, Wolf Vostell e Bill Viola, encontra destacada visibilidade em bienais, museus de arte e em exposições próprias, como é o caso da Videobrasil.

Uma das vertentes da videoinstalação é experimentar aparatos tecnológicos expandindo linguagens, o que amplia sua exibição em espaços e plataformas variáveis. Um exemplo disso é o videomapping, que pode ser exibido em paredes cegas, em fachadas de edificações e outras telas da escala urbana, numa estética combinada à característica de guerrilha, por seu baixo custo e fácil montagem. Por outro lado, há videoinstalações que necessitam de um grande aparato tecnológico e até mesmo arquitetônico, como as obras que se utilizam da tecnologia recente de realidade virtual.

O público tem sempre uma reação diversa e interativa com estas obras. A videoinstalação é um espaço híbrido que se aproxima parcialmente da caixa preta do cinema, mas não põe inicialmente o espectador numa total imersão; necessita da interação de quem assiste para explorar possíveis significados, o que sempre provoca experiências pessoais. Além disso, devido sua presença não programática no museu ou ambiente expositivo, ela pode ser vista a qualquer momento de sua exibição e ainda assim, não perder seu sentido enquanto obra, devido sua constante composição não-linear, sem necessidade de se esperar uma próxima sessão como ocorre em filmes.

Pesquisadores e artistas como Christine Mello, Rachel Rose e Kiko Goiffman estudam e fazem videoinstalações, sendo alguns dos principais nomes quando estudamos este assunto. Christine Mello aborda no artigo *"Videoinstalação e poéticas contemporâneas"* (2007) como a videoinstalação compreende um momento da arte de expansão do plano da imagem para o plano do ambiente e da supressão do olho, como único canal de apreensão sensorial, para a imagem em movimento. Rachel Rose, por sua vez, trata de questões complexas da experiência humana junto a experimentações audiovisuais de filmagens, *chroma key* e imagens retiradas do Youtube em suas obras *A minute Ago* (2014) e *Everything and More* (2015). Kiko Goiffman, por outro lado, mescla sua experiência como cineasta e artista contemporâneo em obras como *"Coletor de imagens"* (2002).

Uma das grandes diretrizes inspiradoras da videoinstalação, ao retomar o desenvolvimento artístico brasileiro, foi justamente o movimento da Nova Objetividade Brasileira, liderado por Hélio Oiticica em 1967 e que propunha uma revisão da arte brasileira para que se reencontrasse com o seu potencial de criação própria, não se limitando meramente à imitação do estrangeiro. Tal projeto resgatou seus fundamentos no movimento Pau-Brasil, originado da Semana Moderna de 1922 e no Manifesto Antropofágico criado por Oswald de Andrade. A videoinstalação se populariza no Brasil, apenas em meados de 1975, mas artistas participantes do movimento da Nova Objetividade como Hélio Oiticica, Lygia Pape e Antônio Dias já realizavam trabalhos com a linguagem da videoarte desde 1960.

A proposta foi um produto de videoinstalação que apresentasse uma visão sobre a subjetividade dentro dos conceitos de antropofagia e tecnofagia, trazendo à tona a dimensão poético/radical apropriada à ambientação contemporânea. Visualmente, o trabalho foi baseado em colagens audiovisuais realizadas por meio de imagens de arquivo, experimentações tecnológicas de efeitos audiovisuais e o uso de tecnologias antigas como o VHS.

2. *FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA*

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O projeto teve como uma de suas bases teóricas o artigo *Videoinstalações e poéticas contemporâneas* (2007), de Christine Mello. Nele, a autora discorre sobre o estatuto do espectador na arte e de que forma a videoinstalação rompe esse paradigma, promovendo uma nova relação de interação. Se anteriormente o espectador contemplava um quadro e toda a experiência do processo criativo se cerrava no artista, a videoinstalação passa a ser um processo inacabado que necessita da interação do espectador para completar-se. Da contemplação, o espectador se torna sujeito ativo cujas experiências e sentidos promovem ampliações perceptivas. Além disso, o livro *Extremidades do vídeo* (2008), também foi utilizado. Neste livro, Christine apresenta um mapeamento dos diversos trabalhos de vídeo dentro do ambiente das artes visuais. Aponta tendências, atitudes limítrofes da linguagem audiovisual com a arte contemporânea e trabalha os conceitos de videoinstalação e as interseções entre poética e vídeo.

Outra obra que foi utilizada para fundamentar o tema é a dissertação de doutorado de Regina Silveira Mello, *O processo criativo em artes: percepção de artistas visuais* (2008). Regina trata de diversos conceitos e métodos sobre o processo criativo na produção de uma obra de arte. Entre eles estão o “caderno do artista” - um caderno ou ponto de anotações de inspiração ou procedimentos que o artista utiliza para manter seus referenciais durante a produção; bem como os conceitos de caso, que é um acontecimento inesperado que o artista acolhe movido pela sua intuição na forma; a serendipidade, uma descoberta feliz baseada na espera pelo acaso que o artista só pode encontrar se estiver mentalmente preparado; o insight, um vislumbre interno combinado com a imaginação, a intuição, as percepções e elaborações do conhecimento simbólico e por fim, o fluir de ideias correntes, um estado de organização do processo criativo onde são integradas a ação com a consciência. Tais conceitos e procedimentos serão utilizados a fim de buscar por melhores resultados no projeto audiovisual.

As próximas referências que foram utilizadas são, respectivamente, o artigo *Subjetividade Antropofágica* (1998), de Suely Rolnik e próprio *Manifesto Antropofágico* (1928), de Oswald de Andrade. Segundo Rolnik, a antropofagia de Oswald de Andrade carrega em si a subjetividade. Sem ela, é impossível para o artista criar pois são suas experiências, valores e gostos que influenciam nas escolhas e o guiam no desconhecido - o seu sentimento de “em casa”, além das influências de sua origem, língua e país. Porém, quando consideramos o presente globalizado há a sensação de que estamos todos homeless, não pertencemos a cultura ou comunidade alguma, caminhamos entre todas unindo um pouco de cada e, portanto, sem raízes ou referenciais para realizar o alto antropofagismo, pois não há lar em comum para transformar o desconhecido em “casa”. Uma das únicas maneiras de se fazer o antropofagismo nessa realidade é sendo o atleta, o flexível, aquele ser rápido e altamente adaptável que não transforma nada em seu, que não o deglute para a realidade, apenas o utiliza brevemente no momento que convém. Esse ser subjetivo atleta consegue tão somente realizar a baixa antropofagia - aquela cuja deglutição não está a serviço de transformá-lo em um ser novo, mas apenas transformá-lo o suficiente à mais nova tendência de mundo que logo mudará, sem reflexão alguma.

Além disso, o texto *A Gula de Flusser: a devoração da natureza e a dissolução da vontade*, de Norval Baitello Junior, foi utilizado para melhor entendimento dos conceitos de antropofagia e tecnofagia. Nesta obra, Baitello explica como o processo de devoração contido no Manifesto Antropofágico já foi absorvido pela realidade globalizada e consumista. A devoração num mundo excessivo de mídias, conexões e consumismo acaba por ser da natureza. Os excretos advindos dessa deglutição da natureza são as novas tecnologias criadas, utilizadas sem pensamento crítico ou questionamentos. As tecnologias - excrementos ou lixos - são tantas que não conseguimos dar conta de absorver e pensar sobre justamente porque a devoração contida na antropofagia de Oswald de Andrade é lúdica. Ela sugere um combate contra o colonialismo cultural eurocêntrico e da visão patriótica não-crítica por meio da arte e abstração, mas não dá conta totalmente dessa nova realidade globalizada tecnológica e este lixo produzido pela nossa devoração da natureza passa a nos devorar.

A única forma de superar a nossa própria devoração pela realidade tecnológica é por meio da gula flusseriana. A gula de Flusser não é

meramente deglutição e excreção, é uma fome tão grande que devora absolutamente tudo, incluindo o seu próprio lixo. Ela subverte a lógica do funcionário que realiza tudo aquilo que a máquina pede para alguém que domine a máquina e a devore em vez de ser devorado. É dentro dessa perspectiva que entra a tecnofagia. Ela junta a ciência de ponta do mundo globalizado que induz uma posição de funcionário com a ciência improvisada, de garagem - aquela que nos coloca como agente criador e devorador da máquina.

Nesse aspecto a III Mostra 3M de Arte e Mídia: Tecnofagias, foi uma referência prática do tema. Curada por Giselle Beiguelman, as obras não necessariamente abordam sobre temáticas da realidade brasileira, apesar de todos os artistas serem brasileiros. Aqui, a brasilidade é vista como um fator de desunião pelo simples fato de que existem diversas visões e versões do Brasil dentro do seu próprio território. A relação antropofágica de Oswald se manifesta indiretamente por meio da apropriação lúdica das influências internacionais e tecnológicas e a recusa de uma colonização visual. O artista aqui assume um papel de ser radicante - criando raízes por todo o território globalizado, tecnofágico - devorando as ciências de ponta e de garagem e adhocrático - trabalhando na era do poder mutante, imediato e transitório.



3.

**BRIEFING:
CLIENTE/**

4.

**BRIEFING:
REDAÇÃO DA PROPOSTA**

3. BRIEFING: CLIENTE

A videoinstalação veio satisfazer a necessidade de entrega de um projeto final para nota e graduação no curso de Comunicação e Multimídia na PUC-SP. Por tanto, o cliente é o próprio aluno que produz tal obra.

4. BRIEFING - REDAÇÃO DA PROPOSTA

4.1 Contextualização da proposta

O problema proposto foi a produção de uma obra de videoinstalação para o trabalho de conclusão do curso de Comunicação e Multimídia. Para tanto, o projeto buscou compreender os procedimentos e temáticas aprendidas ao longo da graduação no ambiente universitário, sintetizando uma trajetória cultural das ambientações tecnológicas, debatidas no curso.

Considerando o contexto da PUC-SP, seu ambiente permitiu experimentações, bem como o processo de tentativa e erro necessários numa produção artística, sendo este um fator positivo do espaço em questão. Dentre outros fatores favoráveis estavam a ampla consulta de material escrito na biblioteca, a consulta a professores da área e ao uso de equipamentos da instituição. Já o fator negativo foi a burocracia para se ter acesso aos equipamentos e espaços.

Sobre as imagens de arquivo, um dos maiores desafios se deu no âmbito jurídico e na curadoria do material. A questão do direito de imagem se impôs como fator de grande atenção durante a criação da obra e a busca em bancos de dados foi em sua essência complexa, demandou tempo. Para resolução desses desafios, foram pesquisados e consultados bancos de imagem que priorizassem materiais em domínio público, além da pesquisa sobre as regras e permissões para direito de imagens. Por se tratar de um trabalho acadêmico, as leis se mostraram favoráveis ao uso. Quanto à curadoria, a resolução se deu por meio de um planejamento de pesquisa organizada por meio de temas e tags para melhor alcance de material.

Quanto ao uso de tecnologias antigas, o maior desafio se mostrou em encontrar procedimentos para gravar o vídeo saído do computador para uma fita VHS, pesquisar e encontrar aparelhos ainda em funcionamento. A resolução dessas questões se deu por meio de pesquisas em fóruns de usuários de VHS, conversas com profissionais do laboratório de vídeo da PUC-SP e testes.

Por fim, o espaço expositivo também se mostrou como um desafio para a criação da videoinstalação. Por ter sido a primeira realização de um, foi essencial a pesquisa de referências para melhor entendimento do que se fez necessário na construção - tal ponto teve sua resolução durante a pesquisa deste projeto por meio das referências análogas. Outro desafio envolvendo esta questão foi a obtenção dos materiais físicos necessários que não se encontram na PUC-SP. Para isso, foram pesquisados locais na região que possuíam o que era necessário de forma gratuita e se buscou esses materiais disponíveis para doação; a resolução também se mostrou favorável por se tratar de um projeto acadêmico sem fins lucrativos.

4.2 Análise da cultura do produto

As videoinstalações são produzidas por artistas de diversas áreas como artes visuais, plásticas, documentário e cinema que fazem por desejo próprio ou sob encomenda de museus, residências e editais artísticos. Já os museus e outras instituições artísticas realizam as exposições e distribuições dessas obras, criando uma espécie de intercâmbio cultural que provoca viagens dessas criações em diferentes instituições no mundo. Espaços como o Sesc_Videobrasil e a Bienal de arte de São Paulo incentivam a cultura das videoinstalações no Brasil, colocando-as em posições de destaque dentre as produções artísticas exibidas em museus de arte contemporânea.

Além disso, muitas obras são expostas no ambiente urbano, sem a intervenção de instituições ou curadores. É o caso de parte significativa das obras realizadas em videomapping, que possuem como exemplos de expoentes os vjs Alexis e Spetto. Tal ação traz o conceito de videoinstalação para ocupar os espaços públicos, aproximando a população do fazer artístico.

Quanto ao acesso, ele é variado. Pensando no contexto brasileiro, ele geralmente é acessado por pessoas do próprio campo artísticos, estudantes da área, interessados, curiosos e públicos em sua maioria elitizados. Há políticas para que esses ambientes de videoinstalações e museus se popularizem por meio de visitas escolares e eventos de grande porte e fácil acesso, como é o caso da Bienal de Arte de São Paulo. A visita é gratuita em determinados dias da semana e a divulgação desses espaços responde por ambientes interativos. Já no caso de trabalhos realizados com o ambiente urbano enquanto suporte, há a tendência de eles serem vistos por um público extremamente diversificado e difícil de se medir - o simples fato de colocá-las na rua, dando livre acesso às obras já é em si uma apropriação de espaços de acesso mais livre, ao compará-los aos museus.

4.3 Usuários potenciais

Considerando o ambiente expositivo, os usuários potenciais dessa videoinstalação foram alunos de diversos cursos, funcionários e demais frequentadores da PUC-SP. Também houve visitantes oriundos de outros ambientes após divulgação do projeto.

4.4 Referências e projetos análogos

Dentre os projetos análogos ao proposto dentro do campo da arte contemporânea estão duas obras de Rachel Rose: *A minute ago* (2014) e *Everything and more* (2015), além das obras inseridas na III Mostra 3M de Arte e Mídia: Tecnofagias. As videoinstalações de Rose trabalham com uma complexa colagem de vídeos e imagens na montagem e traçam uma narrativa não-linear sobre seu tema. Além disso, a artista também se propõe a promover visualizações de situações e conceitos humanos, como é o caso em *A minute ago*, que relata os conceitos de catástrofe e entropia bem como a sensação de confusão que sentimos por meio da união de registros de uma repentina chuva de granizo na praia, na filmagem de uma casa de vidro ou nas músicas de Pink Floyd e Big Sean. A colagem parece ser aleatória e natural, mas possui uma estrutura definida na volta de ideias e imagens - um fluxo de repetição - além de contar com efeitos visuais e técnicas amplamente utilizadas na montagem, como *chroma key*, *blur* e transparências.

Já em *Everything and more*, a proposta de Rachel Rose é de identificar situações cotidianas nas quais nos sentimos próximos da sensação de estar flutuando no vácuo. Tal ideia surgiu após a artista assistir ao filme *Interstellar* (2014), de Christopher Nolan e entrevistar um astronauta sobre a sensação do corpo flutuando dentro de uma nave e no espaço. A partir desse ponto, a artista buscou entender o processo de treinamento dos astronautas e procurou por objetos e momentos comuns que traziam similaridades ao descrito pelos profissionais. Aqui é observada uma montagem e captação de imagem mais cinematográfica, inspirada em filmes como *2001, uma Odisseia no Espaço*, de Stanley Kubrick (1968) e *A árvore da Vida*, de Terrence Mallick (2011).



Frame de A minute ago, videoinstalação de Rachel Rose (2014).



Sala da videoinstalação Everything and More, de Rachel Rose (2015).

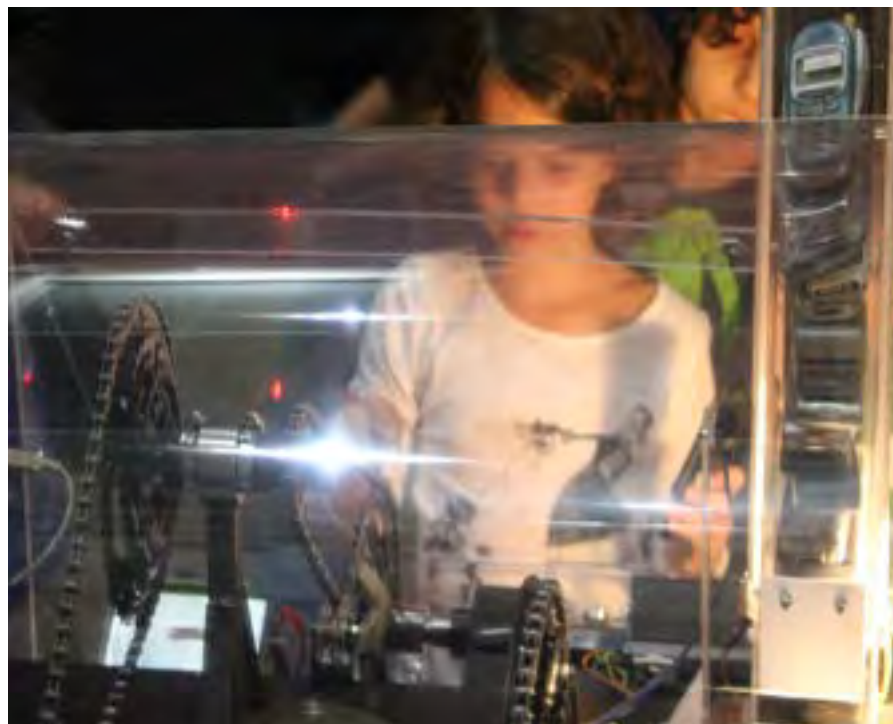
Em se tratando da III Mostra 3M de Arte e Mídia: Tecnofagias, realizada em 2012, são duas as referências artísticas: *A Pele Mecânica*, de Arthur Omar e *Das coisas quebradas*, de Lucas Bambozzi. *A Pele Mecânica* é uma instalação fotográfica de cinco projetores derivada do trabalho anterior de Omar, *Antropologia da Face Gloriosa*. Para a mostra de Tecnofagias, Omar realizou uma revisão dessa obra criada entre 2003 e 2006. Nesta instalação, o artista realizou mais de 3000 variações cromáticas do clássico ensaio em preto e branco sobre estudos de rosto no transe carnavalesco. As fotografias originais são colocadas em confrontação e trazem questionamentos sobre o processo de devir diante da sucessão vertiginosa das novas imagens copiadas, manipuladas e cromatizadas.



Espaço expositivo da instalação fotográfica A Pele Mecânica, de Arthur Omar, na III Mostra 3M de Arte e Mídia: Tecnofagias (2012).

Das coisas quebradas, de Lucas Bambozzi, é uma instalação-máquina que busca tratar do fluxo de comunicação que nos rodeia e de sua potencial transformação em dejetos. O sistema da máquina se utiliza dos fluxos eletromagnéticos presentes dentro da sala onde está instalada para realizar a ação de esmagamento de celulares obsoletos ou cujo uso não é mais desejado. A máquina acelera ou diminui seu funcionamento de acordo com a presença eletromagnética da sala. Como eternos usuários de um sistema incompleto, utilizamos hardwares disfuncionais e nos permitimos regular por redes que cada vez mais avançam sobre nossas vidas. A comunicação se torna cada vez mais dominante e onipresente. Passamos a ser agentes, operadores e reféns desse fluxo. *Das coisas quebradas* busca simular fisicamente esta relação, deixando claro que

estamos na era da Internet das coisas quebradas.



Espaço expositivo da instalação Das coisas quebradas, de Lucas Bambozzi, na III Mostra 3M de Arte e Mídia: Tecnofagias (2012).

O curta-metragem *Di Glauber* ou *Ninguém assistiu ao formidável enterro de sua quimera, somente a ingratição essa pantera, foi sua companhia inseparável* (1977), de Glauber Rocha aborda de maneira poética e baseada no conceito de antropofagia de Oswald de Andrade a morte do pintor Di Cavalcanti. Subvertendo o conceito de morte e o consequente luto, Glauber se utiliza de uma situação real para contar uma história e inserir personagens durante o enterro do artista. A câmera faz movimentos por vezes velozes ou de observação detalhada enquanto a montagem brinca com as expectativas de quem assiste, criando uma relação com o espectador que o obriga a interagir com a obra.



Frame de Di Glauber, curta de Glauber Rocha (1977).

4.5 Objetivos

Os objetivos desse projeto foram projetar e criar uma videoinstalação que partisse do conceito de subjetividade antropofágica de Suely Rolnik, baseando-se tanto no manifesto de Oswald de Andrade quanto na tecnofagia das ambientações tecnológicas contemporâneas. Além disso, houve a intenção de através da videoinstalação promover uma reflexão sobre a subjetividade numa sociedade cada vez mais globalizada e dominada pela tecnologia. Esperou-se por meio desse projeto despertar nos espectadores um desejo de mudança de comportamento, promover uma motivação para que se saísse da inércia de aceitar sem questionamentos as tendências tecnológicas, midiáticas e informacionais.

Outro objetivo foi a busca de desenvolver uma linguagem artística e audiovisual e também de exercitar o processo criativo, além de desenvolvê-lo e registrá-lo no caderno do artista.



5. CONCEITUAÇÃO DO PROJETO

5. CONCEITUAÇÃO DO PROJETO

5.1 Diretriz Conceitual

O conceito do projeto teve como ponto de partida o texto *Subjetividade Antropofágica*, de Suely Rolnik, bem como o conceito de tecnofagia.

Hoje vivemos numa realidade intensamente conectada. Nossas noções de fronteiras, delimitações e espaço foram dissolvidas num mar de avanços comunicacionais e tecnológicos. Junto disso, as noções de realidade que antes eram facilmente contidas num mapa desapareceram; agora elas são múltiplas, infinitas e constantemente metamorfoseadas no fluxo constante da globalização. Os novos possíveis se desmancham no oceano, ao sabor das ondas.

Navegar neste oceano elétrico-digital é preciso. Somos caravelas nessa nova realidade e homeless, num sentido físico. Nossas criações, produções e informações apesar de terem origem e línguas próprias, não mais possuem uma identidade ou look nacional. Elas pertencem ao todo, sendo consumidas e devoradas infinitamente, como numa competição. Uma maratona de obstáculos.

Nos tornamos atletas do consumismo globalizado. Aceitamos as informações, inovações e tendências, somos altamente adaptativos. Pulamos de um obstáculo a outro nesse terreno movediço das mudanças imediatas. E ainda neste mesmo terreno que puxa nossos corpos para o fundo, corremos tão rapidamente que mal tocamos o solo para não sermos sugados. Porque apesar de todo o frenesi de desejar absorver o nosso meio, temos ciência de sua intenção de nos devorar e corremos prontos para pular o próximo obstáculo com a ilusão de que depois daquele finalmente estará a linha de chegada, onde poderemos fincar nossos pés no chão e fixar nossas raízes.

O sonho que a mais nova tendência-obstáculo nos vendeu.

Contamos com a tecnologia enquanto guia e mediadora de relações. Aceitamos utilizar softwares e hardwares incompletos, em constante adaptação e mudança assim como nós. Damos elementos do nosso mundo físico para que essas tecnologias sempre avancem, acreditando que avançaremos junto com elas. No entanto, agimos como funcionários dessas máquinas, atendendo suas ordens, fazendo apenas aquilo que ela nos permite.

Essa sensação de homeless também se propaga na nossa subjetividade. Nos sentimos estranhos. Não há o sentimento de se estar “em casa” internamente. Este pois, é o motor que nos mantém na condição de atletas e de funcionários da tecnologia, da mídia e dos bancos de dados. Pensamos que no momento em que novamente nos fixarmos fisicamente, iremos voltar a sentir o pertencimento interno. O movediço jamais voltará a ser terreno fixo.

A videoinstalação A N T R O P O P H Á G Y C A propôs uma reflexão dessa realidade e da condição de nossa subjetividade através do prisma da tecnofagia. Precisamos reiniciar o processo de devoração crítica - a alta antropofagia, a gula de Flusser - do nosso meio. Subverter os papéis e ilusões de seguir tendências e tecnologias cegamente. Deixarmos de ser atletas apenas pulando obstáculos e nos perguntamos em que corrida estamos. Precisamos deixar as caravelas perdidas sem bússola. É necessário usar as “ondas” ao nosso favor, como impulsos para onde queremos ir. Navegar consciente é preciso.

5.2 Diretriz Audiovisual

A N T R O P O P H Á G Y C A teve como objetivo inicial deixar o espectador consciente de sua realidade. As imagens projetadas são inicialmente de ondas calmas e tranquilas (seq. 1 no storyboard). Posteriormente, estas mesmas ondas surgem em sobreposição de glitch e com efeitos audiovisuais (seq. 2 no storyboard), indicando uma mudança de “mares”. Do universo natural e referencial, o espectador entrou no mundo digital e recodificado no qual de fato vive sua subjetividade.

A tela mostra informações vertiginosamente (seq. 3 no storyboard). Nesta parte foi realizada uma busca apurada de notícias, imagens e fatos da nossa realidade ao longo das últimas décadas. Essas imagens estão sobrepostas em camadas de diferentes transparências, filtros e resoluções. A intenção era de que se tornasse difícil para o espectador reconhecer o que passa. Assim como na sua realidade, ele é incapaz de absorver o todo.

A projeção volta a mostrar as ondas de sua realidade e as em glitch (seq. 4 no storyboard). Aqui, há um jogo de sobreposições, transparências e trocas bruscas de “mares”. Posteriormente, as novas imagens estão sobrepostas com resoluções normais e em glitch (seq. 5 no storyboard), tornando impossível o reconhecimento destas. A intenção aqui era de que o espectador através da simulação de ser devorado pela produção excessiva de informações e imagens perceba que está apenas seguindo o fluxo sem ser capaz de reconhecer, analisar e refletir sobre o que se mostra diante dele.

Ao fim da exibição de imagens, a tela se trincar e ficará apenas a estática da televisão distorcida, enquanto sai uma substância estranha - a única imagem em 3D (seq. 6 no storyboard). Aqui foi metaforizado um dos conceitos da videoinstalação: a quebra de paradigma ou no caso, da tela, nos leva para uma nova visão de mundo.

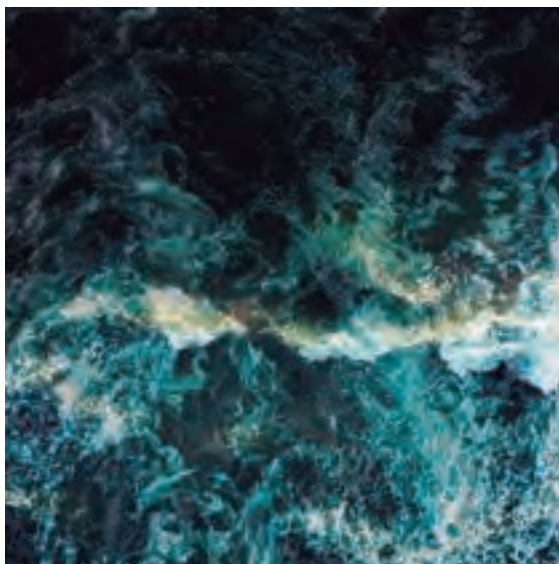
A videoinstalação teve como referências estéticas as obras de Rachel Rose, a instalação fotográfica *A Pele Mecânica*, de Arthur Omar e o curta *Di Glauber*. Foi uma colagem audiovisual de imagens de arquivo e captação própria, se utilizando de sobreposições, camadas, transparências e outros efeitos audiovisuais, como filtros de distorção e mudanças de cor, tudo seguindo o conceito estético da tecnofagia. Além disso, a obra buscou também abordar visualmente referências temporais como é o caso dos efeitos de *loop*, *tilt* e fragmentos de quadros, seja por meio da repetição inesperada de trechos ou cortes bruscos.

Em se tratando do espaço expositivo, realizou-se uma simulação de uma sala de estar típica de uma residência antiga. Ela foi composta de uma mesa de centro na qual está posta uma pequena e antiga tv de tubo, uma poltrona antiga, além de um véu de veludo com cacos de espelhos encrustados. Além disso, houve também o uso de um espelho inteiro de corpo situado pouco antes do espaço simulado. A intenção aqui foi de que o espectador se encare antes de adentrar na sala de estar para que se lembre do seu reflexo e, portanto, da sua subjetividade.

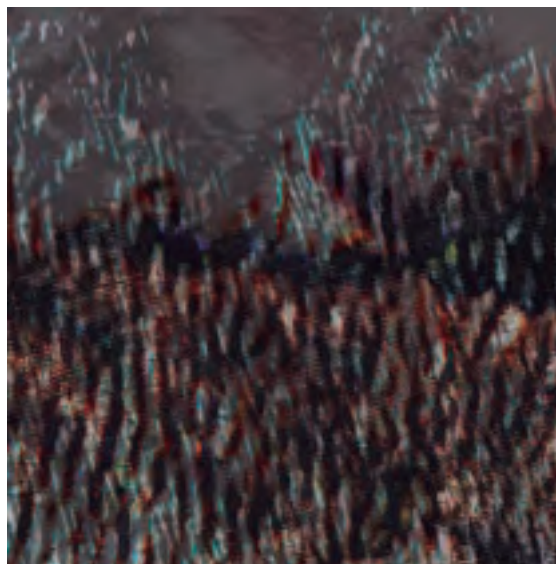
A escolha de se fazer um espaço com referencial antigo se deu pela busca desenfreada por parte da sociedade atual pela nostalgia, especialmente os períodos compreendidos entre as décadas de 70-00, período que tanto as gerações mais antigas quanto as mais novas criaram a ilusão de ser tempos mais “simples”, onde as relações eram controladas pela tecnologia num nível tido como “ideal”. Vale dizer que foi justamente neste período no qual os valores da baixa antropofagia ganharam ainda mais força.

5.3 Storyboard

As colagens a seguir fizeram parte do previsto na diretriz visual, serviram como referência na construção de arcos na montagem e buscaram reproduzir visualmente o uso das experimentações de sobreposições, filtros de cor, *glitch* e outros. As imagens seguem na ordem do que está descrito ao longo dos parágrafos.



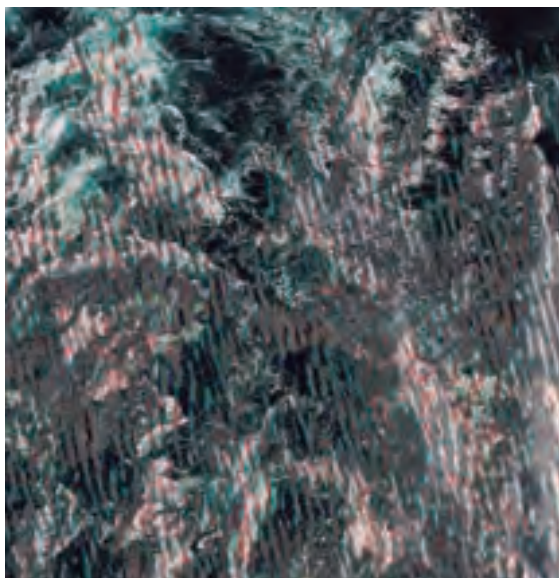
Seq. 1- Ondas calmas e tranquilas. Colagem realizada com 3 imagens de ondas diferentes. Uso de transparência, merging de layer e filtro de luz.



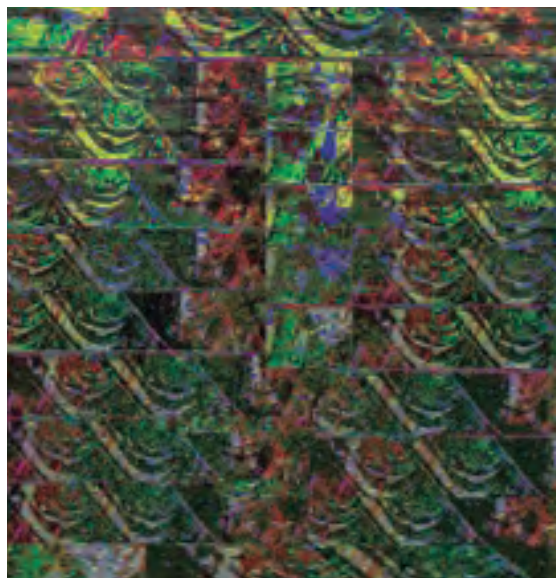
Seq. 2- Ondas em glitch. Transformação de 3 imagens em glitch pelo Audition e uso de transparência, merging de layer e filtros de cor/ luz.



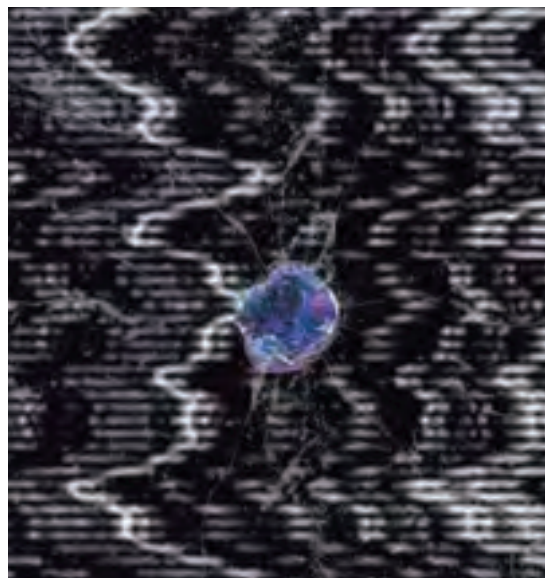
Seq. 3- Imagens parecem de forma vertiginosa na tela. Colagem realizada com 7 imagens sobrepostas. Uso de transparência e filtros de cor/ luz.



Seq. 4- Transição entre as ondas calmas e em glitch. Transformação de imagem em glitch pelo audition e uso de transparência, merging de layer e filtros de cor/luz.



Seq. 5- Imagens se sobrepõem em glitch. Colagem com 5 imagens sobrepostas. Transformação em glitch pelo audition, uso de transparência.



Seq. 6- A tela da TV se trinca. Colagem com recorte de rachadura de vidro, glitch de estática de TV e sticker em 3D. Uso de transparência e filtro de cor.

6. *ETAPAS DE REALIZAÇÃO*

6. ETAPAS DE REALIZAÇÃO

A) PROJETO CULTURAL

A1) Estrutura completa do roteiro de produção

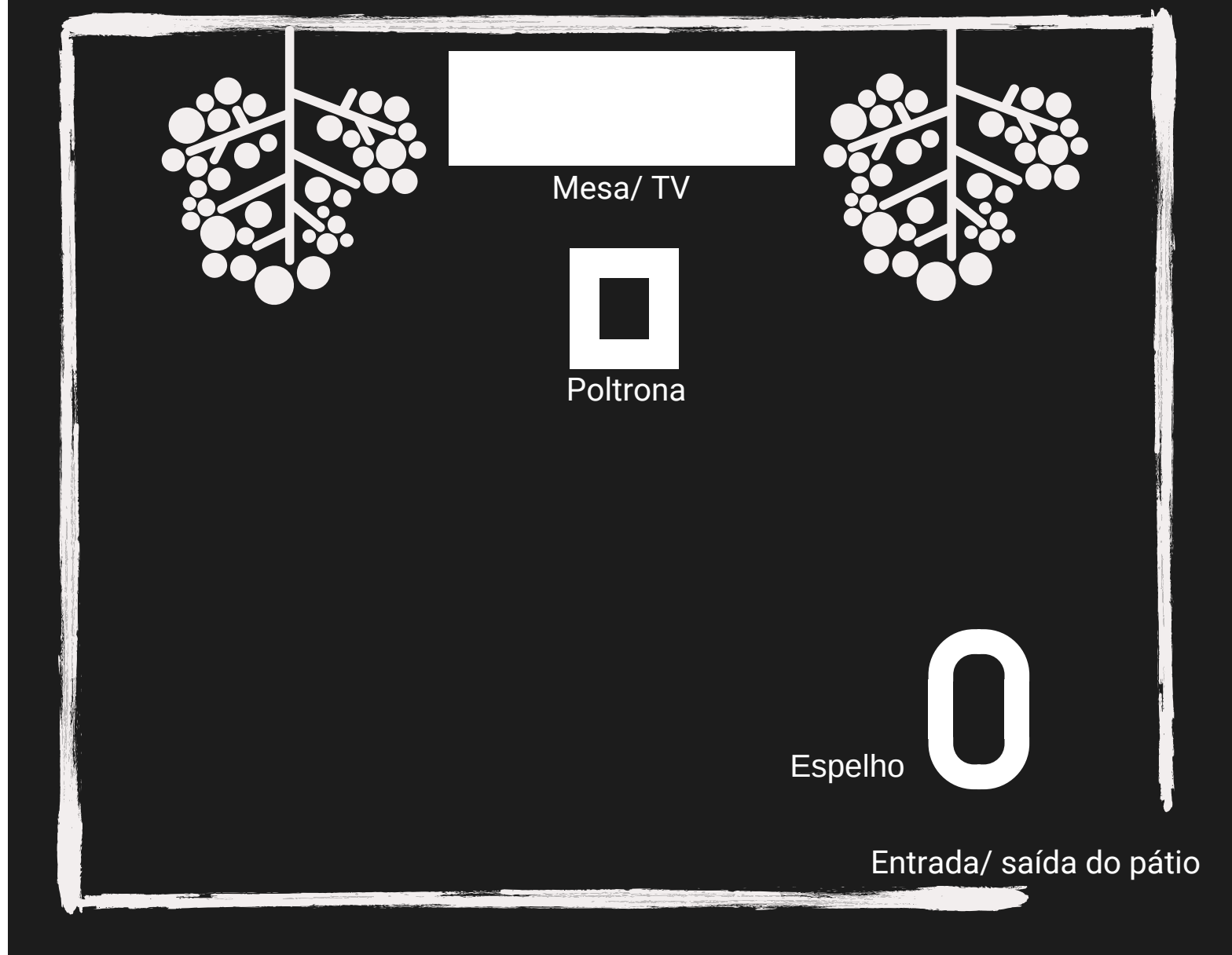
Procedimento	Prazos de realização
Criar banco de imagens por meio de sites como The Public Domain Review, Pond5, Giphy, etc	Entre junho e novembro
Escolha do local de exibição	Entre agosto e setembro
Produção do espaço expositivo	Entre setembro e outubro
Montagem do vídeo	Entre setembro e outubro
Testes com a fita VHS	Entre outubro e novembro
Testes com o videocassete e televisão para exibição do vídeo/ produção dos glitches analógicos	Novembro
Montagem do espaço expositivo	Dezembro
Apresentação da videoinstalação	Dezembro

A2) Layout do espaço expositivo



Pátio do Museu da Cultura

Croqui do espaço expositivo



A3) Descrição dos recursos e materiais utilizados

A videoinstalação A N T R O P O P H Á G Y C A foi baseada na montagem de imagens de arquivo. Para a criação do banco de dados, pesquisou-se por sites que realizam a curadoria desse material, como é o caso do *The Public Domain Review*, *Bildgeist* e *Internet Archive*. Além disso, os sites *Giphy*, *Youtube* e *Pond5* também foram utilizados para a montagem do banco de dados e navegados por meio das tags de sugestões de pesquisa.

A busca dos elementos para a criação do espaço expositivo foi realizada em antiquários, lojas de usados, conversas com vizinhos e em sites de compra e venda na internet. Para a criação do espaço expositivo foram necessários poltrona, mesa de centro, televisão de tubo, videocassete, tecido de veludo e espelhos.

Outro recurso utilizado foi o registro do processo criativo e das questões concernentes ao projeto no “caderno do artista”, que serviu como diário de bordo da obra. Além disso, fotografias e breves textos foram depositados no Tumblr do projeto.

A4) Indicação das estratégias que deram visibilidade à proposta

A videoinstalação teve uma página no *Tumblr* para registro do processo criativo e de produção do trabalho. Além disso, divulgou-se o projeto dentro do ambiente universitário da PUC-SP por meio de cartazes.

7. PÓS- PRODUÇÃO

7. PÓS-PRODUÇÃO

Como anteriormente exposto, iniciou-se o trabalho com a pesquisa de materiais de arquivo e a criação de um banco próprio de imagens. Com o material curado em mãos, foram realizadas experimentações artísticas das imagens, testes para entender melhor o uso de sobreposições e busca de tutoriais para realizar *glitches*.



Imagem original

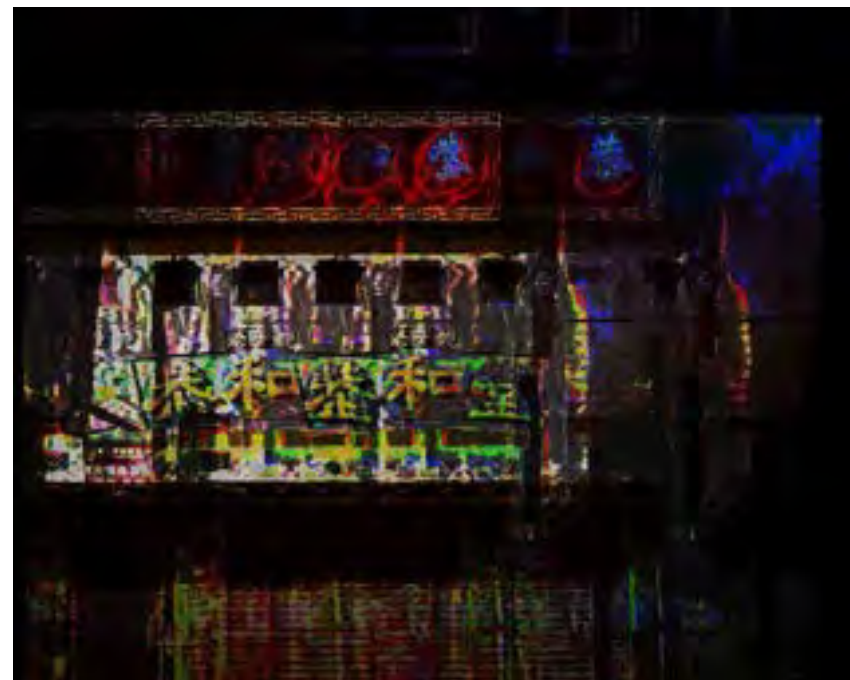


Imagem em glitch

A edição inicialmente consistiu em criar “blocos” da videoinstalação para organização. Foram editados os arcos dos comerciais, jornalísticos, de filmes, séries e demais itens da cultura pop. Após essas primeiras formações, os blocos foram misturados e sobrepostos. Nesse procedimento usou-se de transparências e junção de camadas, com o objetivo de aglutinar os materiais de arquivo. Sonoramente, buscou-se realizar o mesmo procedimento, mixando vozes e sons de diferentes arquivos.



Frame nº1 da videoinstalação.



Frame nº2 da videoinstalação.

Outra parte essencial do processo foram os procedimentos de subversão de software e da máquina, como a passagem de um vídeo realizado no computador em .mp4 para uma fita VHS por meio de equipamentos de uma suíte de VT, intervenções analógicas na fita magnética a fim de causar defeitos e a criação de tilts e loops audiovisuais foram utilizadas. É nesta fase que a tecnofagia se fez mais presente: a junção da ciência de ponta dos bancos de dados e a experimentação da ciência de garagem foi essencial para se chegar a um resultado. Além disso, o próprio processo lúdico de devoração das imagens a fim de ressignificá-las já carregou em si o gene da alta antropofagia. Para realizar o espaço expositivo, testou-se algumas mesas, sofás e poltronas até chegar no espaço final. A decisão pela poltrona surgiu durante este período porque o móvel permitiria melhor uma experiência pessoal e solitária, trazendo maior destaque para a necessidade de o espectador entrar em contato e rever sua subjetividade. Foi também durante este processo que se desenvolveu o véu, um símbolo que sintetiza o conceito da quebra de subjetividade e perda de si mesmo no mar informacional: um pano de veludo com cacos de espelho encrustados.



8.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A N T R O P Ó F Á G Y C A visou trazer uma reflexão sobre a viagem de nossa subjetividade neste mar informacional de maneira lúdica e onírica, como se fosse um sonho onde há reconhecimento de símbolos e imagens, mas nada é muito claro. A videoinstalação trabalha com conceitos imagéticos inspirados no texto *Subjetividade Antropofágica*, de Suely Rolnik. Ao trazer a noção de que nos sentimos homeless na nossa própria realidade, veio a ideia de trazer um dos ambientes onde esse sentimento é tão comum: a sala de estar. No entanto, buscou-se reconfigurar este ambiente, tirá-lo de seu habitat e colocá-lo num espaço inesperado para que desde o começo o espectador sentisse a necessidade de fazer o mesmo ato consigo mesmo.

Outra importante consideração foi o uso do mar, extremamente presente no vídeo criado para o projeto e no texto de Rolnik como metáfora para o constante fluxo de informações e tendências com as quais temos que lidar e muitas vezes apenas absorvemos sem questionar se são válidas ou não. Aqui também entra a questão das imagens de arquivo, cujo objetivo era ressignificar seus contextos e usos. Houve um foco especial por imagens das décadas de 70-00 devido seu caráter nostálgico, sua forte presença na memória coletiva até daqueles que não as viveram e também por compreender o período em que o mar informacional no qual estamos cresceu exponencialmente, tornando-se ainda mais infinito e com ondas mais assustadoras.

Na questão da montagem, muitos dos processos foram intuitivos. Buscou-se ao máximo permitir as inferências do acaso, como na questão de riscar e dobrar a fita magnética da VHS sem saber onde os *glitches* estariam e a realização de testes com as imagens de arquivo selecionadas. As imagens foram sobrepostas sem que se conectasse constantemente uma justificativa para seus usos. Buscou-se reproduzir esse aparente caos no qual habitamos de exposição às informações.

A videoinstalação concretizada conversa com vários trabalhos análogos ao ter em seu cerne processos criativos e temáticas similares. Artistas como Rachel Rose buscam tratar de conceitos comuns à experiência humana e se valem de imagens de arquivo e efeitos audiovisuais para suas narrativas. Além disso, o projeto também se aproxima de artistas tecnofagistas como Giselle Bielgueman e Lucas Bambozzi ao se valer de uma mistura da alta tecnologia com a tecnologia de garagem em conjunto de conceitos que buscam compreender e inserir a experiência humana dentro de uma realidade sistematizada cuja dominação se dá justamente pelo desenvolvimento tecnológico.

Em termos de processo de realização, o trabalho teve em si alguns desafios como os de entender melhor procedimentos técnicos de tecnologias mais antigas, construir o cenário, realizar o vídeo e estudar os conceitos abordados. Cabe aqui um agradecimento especial a todos do Laboratório de Vídeo da PUC-SP que acolheram este projeto de maneira incrível e me auxiliaram nos principais desafios em transpor um material digital para seu antecessor – a fita VHS, além do esforço em me auxiliar a procurar por televisores, videocassetes e cabos de transmissão ainda em funcionamento e disponíveis na faculdade.

A criação demonstrou ser antropofágica em todos os processos. Desde as ideias e dificuldades sempre se devorando para o surgimento de uma concepção nova de produto. Também vale dizer que se o processo tornou o trabalho antropofágico, ele atingiu no mesmo grau a artista. É interessante perceber o quanto minha visão de mundo e questões foram impactadas por este trabalho. A N T R O P Ó F Á G Y C A surgiu inicialmente como um projeto paralelo de vídeos curtos feitos com gifs, algo pessoal e antes de tudo, uma tentativa de autoconhecimento, de entender o que eu gosto de fazer como artista que busco ser. Trazê-lo como o trabalho de conclusão de curso foi um rumo inesperado advindo daqueles poucos momentos de impulsividade e coragem. Quando percebi, não tinha mais volta e era o momento de projetá-lo como algo maior. Obviamente tudo regado a questões existenciais e exercícios estranhos (até porque quem não passa por isso em qualquer trabalho criativo autoral, não é mesmo?) O caderno do artista contém alguns desses questionamentos e devaneios.

Glauber Rocha escreveu em *Eztetyka da Fome* que o amor de ação e transformação é mais forte que os de complacência e contemplação,

porque aquele é tão grande quanto a própria violência que o circunda. Se destruirmos a nossa subjetividade ao buscar por seguir tendências e comportamentos que só nos ferem e nos violentam, saibamos também executar a mesma ação para nos entendermos enquanto seres individuais, brasileiros e latino americanos. Saibamos quem somos e qual é a nossa realidade no mundo pós globalizado. Espero que este trabalho traga reflexão e transforme quem assista, ou pelo menos seja uma boa distração que deixa questionamentos.

Que A N T R O P O P H Á G Y C A seja um gesto de amor.

8.1 Teaser

Disponível no Tumblr: <https://antropophagyca.tumblr.com/>

Disponível no Youtube: <https://youtu.be/a1SefYUQjb8>





9.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros

BAITELLO Junior, Norval. A gula de Flusser: a devoração da natureza e a dissolução da vontade. in____A serpente, a maçã e o holograma: Esboços para uma Teoria da Mídia. São Paulo: Paulos, 2010.

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

Artigos

BEIGUELMAN, Giselle. Arte. BR: Tecnofágica, adhocráctica e radicante. Catálogo da III Mostra 3M de Arte Digital: Tecnofagias. São Paulo, SP, 2012. <http://www.desvirtual.com/arte-br-tecnofagica-adhocrativa-e-radicante/> (acessado em 20/06/2018).

MELLO Silveira, Regina Lara. O processo criativo em arte: percepção de artistas visuais. Tese de doutorado, PUC- Campinas. Campinas, SP, 2008. <http://tede.bibliotecadigital.puccampinas.edu.br:8080/jspui/bitstream/tede/398/1/Regina%20Lara%20Silveira%20Mello.pdf> (acessado em 20/04/2018).

ROCHA, Glauber. Eztetyka da Fome. Hambre I Espacio cine experimental nº4 - set. Buenos Aires, Argentina, 2013. <https://hambrecine.files.wordpress.com/2013/09/eztetyka-da-fome.pdf> (acessado em 04/04/2018).

ROLNIK, Suely. Subjetividade antropológica. Núcleo de estudos da Subjetividade.

PUC-SP São Paulo, 2003: <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/Subjantropof.pdf> (acessado em 17/05/2018).

Sites: catálogos, reportagens.

III Mostra 3M de arte digital: Tecnofagias (Catálogo | Catalog) | Bilingual https://www.academia.edu/31631598/III_Mostra_3M_de_arte_digital_Tecnofagias_Cat%C3%A1logo_Catalog_Bilingual (acessado em 18/06/2018).

A Pele Mecânica: <http://www.arthuromar.com.br/pelemecanica.html> (acessado em 22/06/2018).

Das coisas quebradas. 2012 - Entre autonomia e fluxo de comunicação :: a rede das coisas quebradas: <http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/das-coisasquebradas> (acessado em 22/06/2018).

Museu de arte contemporânea Serralves. Projetos contemporâneos- Rachel Rose: <http://www.serralves.pt/documentos/exposicoes/RoteiroRachelRose.pdf> (acessado em 16/03/2018).

More Is More and More: The Compulsive Video Collages of Rachel Rose: <http://www.artnews.com/2015/10/22/more-is-more-and-more-the-compulsive-video-collages-of-rachel-rose/> (acessado em 13/05/2018).

Page of the artist- Rachel Rose:

<https://www.artsy.net/artist/rachel-rose> (acessado em 14/05/2018).

Filmes, videoinstalações e instalações

DI GLAUBER. Direção: Glauber Rocha. Produção: Ricardo Moreira. Brasil. (DE):

Embrafilme S.A., 1977, 35mm, COR, 17 min.

BAMBOZZI, Lucas. Das coisas quebradas. Instalação- máquina, 2012.

OMAR, Arthur. A Pele Mecânica. Instalação fotográfica. 4 a 8 projetores com Watchout. 2003-2006 e revisada em 2012.

ROSE, Rachel. Everything and more. HD video, cor, som, 10' 31", 2015.

ROSE, Rachel. A minute Ago. HD video, cor, som, 8' 43", 2014.

