

atividade videográfica. Em *Parabolic People*, as pessoas que aparecem no vídeo não estão em contato entre si, todavia a soma das imagens dessas pessoas cria um painel amplo da humanidade. Ao reunir diferentes maneiras de expressão, a artista cria uma linguagem visual que resulta dos encontros das pessoas, as quais interagem com as demais que assistem ao filme. Utiliza a linguagem falada (inglês, russo, japonês, francês, português, alemão e espanhol) e escrita (latim, japonês), sendo adicionados outros elementos, tais como: imagens, símbolos, logomarcas, palavras escritas à mão, e, também, associa rostos das pessoas e o ambiente que as cerca. A obra é trabalhada de forma metafórica e abstrata, provocando no espectador a percepção de um universo onde há desconstrução da linguagem, onde a palavra se torna imagem e vice-versa. Do mesmo modo, insere sons no campo visual, pois criam imagens mentais. Ocasionalmente, para descrever o seu projeto, a artista afirma que seu objetivo era criar uma “[...] anti-Babel eletrônica”.<sup>81</sup>

Os pontos de aproximação com a obra de Kogut têm a ver com o uso de imagens, símbolos e marcas encontrados nas cidades, com a estrutura não linear, a manipulação da imagem na edição, o não uso do texto e a forma de usar o som. O meu discurso, em geral, é construído com imagens, contudo utilizo algumas palavras encontradas nas paisagens urbanas (em placas, *graffiti* em muro, *out door*) como forma de propor um contraponto, provocar reflexões, ou simplesmente direcionar o olhar do espectador. Além disso, tenho trabalhado os sons de forma a provocar sensações, emoções e imagens mentais, cujo exemplo é a obra em vídeo *Só Deus que Sabe*, detalhada no Plano II, além da obra *Eikon*.

Encontrei, também, na obra do fotógrafo brasileiro Guerra<sup>82</sup> (2004; 2006) alguns aspectos que podem ser considerados como pontos de contato com essa pesquisa. Conheci em Luanda esse fotógrafo nascido em Pernambuco e com residências em Salvador e Luanda há bastante tempo. Em entrevista, realizada em seu escritório localizado em Luanda, Guerra relatou algumas circunstâncias de sua vida que o levaram a trabalhar naquela cidade, num período em que ainda havia guerra na região. Segundo o fotógrafo, conhecer Luanda provocou nele uma per-

81. *ESCREVENDO COM IMAGENS: PARABOLIC PEOPLE DE SANDRA KOGUT*, Ana Teresa Jardim Reynaud, Universidade do Rio de Janeiro — UNIRIO, Doutora em Comunicação. Material obtido pela internet, *Morpheus — Revista Eletrônica em Ciências Humanas*, Ano 01, n. 01, 2002 — ISSN 1676-2924.

82. GUERRA, Sérgio. Nascido em Recife, morou em São Paulo e no Rio de Janeiro, estabeleceu-se em Salvador nos anos 80. Desde 1997 passou a viver entre Salvador e Luanda, convidado pelo governo de Angola para desenvolver um programa de comunicação para o país. Tornou-se um dos raros fotógrafos estrangeiros a registrar todas as 18 províncias angolanas, montando um acervo com cerca de 85 mil fotos. É autor de cinco livros de fotografia, como “Parangolá”. O trabalho da exposição “Salvador Negroamor” (2007) é fruto das andanças de Guerra em bairros da periferia de Salvador e em comunidades de Angola Disponível em: <http://terramagazine.terra.com.br/interna/0,011309630-E16581,00.html>. Acesso: 15 OUT. 2008.

cepção mais aguçada da Cidade de Salvador. Conforme seu relato, durante um longo período ele realizou um trabalho de coleta de imagens em Angola e, mais especificamente, na Feira do Mercado São Paulo, naquela localidade. Em paralelo, trabalhou com imagens da Feira de São Joaquim, em Água de Meninos, Salvador. Como resultado desse trabalho, Guerra realizou a mega exposição.<sup>83</sup> *A céu aberto* pelas ruas, praças e avenidas de Salvador, tendo como centro do evento a Feira de Água de Meninos. Na ocasião da entrevista, recebi dele o convite para acompanhá-lo durante uma manhã ao Mercado SP de Luanda, sendo possível registrar o seu trabalho fotografando os feirantes. Em janeiro de 2007, registrei a sua obra instalada na Feira de São Joaquim em Água de Meninos.



Fig. 236 — Sérgio Guerra fotografando no Mercado São Paulo, Luanda, 2007



Fig. 237 — Sérgio Guerra fotografando no Mercado São Paulo, Luanda, 2007



Fig. 238 — Imagens da exposição de Sérgio Guerra, Feira de São Joaquim, Salvador, 2007

83. A exposição *Lá e Cá* foi realizada em janeiro de 2007.



Fig. 239 — Imagens da exposição de Sérgio Guerra, Feira de São Joaquim, Salvador, 2007

O enfoque da obra de Guerra a respeito da semelhança física entre as populações de Luanda e Salvador, principalmente com a série *Salvador Negro Amor*, oportuniza uma interface com o meu trabalho.

Guerra divide com Antunes a autoria de *Parangolá: o Paradoxo da Redundância* (2004). Trata-se de uma série de fotografias tendo como tema as parabólicas existentes em Luanda. No texto que compõe o livro, Antunes (2004, p. 86-87) diz: “As antenas, que se alastram e “se proliferam sem nenhum controle de natalidade, são reflexo de uma contradição.” (grifos do autor). Para Guerra, revelado na paisagem através da profusão de parabólicas, está o entusiasmo do povo angolano com a possibilidade de acesso às diversas fontes de informação e de conexão com o mundo: “[...] depois de um longo período de censura e restrição de informação, consequência do regime colonial português e de dezesseis anos de tentativa de uma experiência marxista-leninista, o país vive uma economia de mercado, sonha com a universalização e integração” (GUERRA, p. 9-10).

Guerra aponta para o fenômeno registrado na cidade de Luanda decorrente da proliferação de antenas de diversos formatos e tamanhos, de rádio, televisão, internet e telefone, nos prédios, nas casas, nas paredes, nas lages. Lembra que tudo isso evidencia um grande paradoxo e que se pode relacionar esse fenômeno ao “[...] socialista que faz da antena um troféu para afirmar o sinal da sua riqueza”. Ou “[...] o colonizado que tem no acesso à informação uma conexão para o mundo, em detrimento da informação local”. Ou ainda “[...] o socialista que não consegue absorver o conceito básico de condomínio”<sup>84</sup> (ibidem, p. 10).

84. Texto original publicado em *Parangolá: O Paradoxo da Redundância*, de Sérgio Guerra, Edições Maianga, 2004. Disponível em: <http://terramagazine.terra.com.br/interna/0,OI1294843-EI6581,00.html>. Acesso: 25 SET. 2008.



Fig. 240 — Imagens do livro *Parangolá: o Paradoxo da Redundância*, 2004.



Fig. 241 — Imagens do livro *Parangolá: o Paradoxo da Redundância*, 2004.

Destaco a importância dos estudos teóricos sobre os diversos aspectos relacionados com a imagem, em geral, e com a imagem digital, em particular, realizados em paralelo com as atividades destinadas à produção do vídeo *Eikon*, os quais favoreceram que os trabalhos caminhassem sempre permeados de prática e teoria, em uma realização consciente do processo criativo.

### 3.2 EIKON: CIDADE INVISÍVEL

Kublai: Não sei quando você encontrou tempo de visitar todos os países que me descreve. A minha impressão é que você nunca saiu deste jardim.

Polo: Todas as coisas que vejo e faço ganham sentido num espaço da mente em que reina a mesma calma que existe aqui, a mesma penumbra, o mesmo silêncio percorrido pelo farfalhar das folhas. No momento em que me concentro para refletir, sempre me encontro neste jardim, neste mesmo horário, em sua augusta presença, apesar de prosseguir sem um instante de pausa a subir um rio verde de crocodilos ou a contar os barrios de peixe salgado postos na estiva.

Talvez este jardim só exista à sombra das nossas pálpebras cerradas e nunca tenhamos parado: você de levantar poeira nos campos de batalha, e eu, de negociar sacas de pimenta em mercados distantes, mas, cada vez que fechamos os olhos, no meio do alvoroço ou da multidão, podemos nos refugiar aqui vestidos com quimonos de seda para avaliar aquilo que estivemos vivendo.

Talvez do mundo só reste um terreno baldio coberto de imundícies e o jardim suspenso do paço imperial do Grande Khan. São as nossas pálpebras que os separam, mas não se sabe qual está dentro e qual está fora.

(CALVINO, 1990, p. 95)

Uma noite, após muitas horas seguidas de trabalho, em que via e revia cada esquina da cidade de Luanda através das imagens capturadas em câmeras digitais de fotografia e de vídeo, adormeci e sonhei. Estava em uma rua de Salvador conversando com uma pessoa e resolvi pegar um táxi para retornar à casa. Entrei no carro, informei o endereço ao motorista e voltei a conversar com a pessoa que me acompanhava. De repente me dei conta que estávamos trafegando por uma rua de Luanda. Muito nervosa, alertei o motorista: — *Senhor, por favor, não estou em Luanda, estou em Salvador, o senhor tem que me levar para casa*. O homem respondeu que era isso mesmo que ele fazia, estava me levando para o endereço que lhe havia dado. Voltei a conversar com a minha acompanhante e, uma vez mais, dei-me conta de que estávamos circulando pelas ruas de Luanda. Acordei banhada de suor, assustadíssima.

Emocional e psicologicamente, não me ausentei da Cidade de Luanda desde o primeiro dia em que a conheci até o presente momento em que escrevo este texto, embora dela tenha me deslocado fisicamente. Em minha mente e no sentimento, as imagens de Luanda se mistura(va)m com as imagens da Cidade do Salvador durante todo o tempo.

Bérgson (1999 apud DELEUZE, 2007) demonstra constante interesse pelos fenômenos de memória, sonho e amnésia, além dos fenômenos de “*déjà-vu*”, invocando algo análogo à aceleração cinematográfica.

Segundo Deleuze,

A teoria bergsoniana do sonho mostra que a pessoa que dorme não está fechada às sensações do mundo exterior e interior. Porém, Bergson as põe em relação, não mais com imagens-lembranças particulares, mas com lençóis de passado fluídos e maleáveis que se contentam com um ajuste bem frouxo e flutuante. Se nos reportarmos ao esquema precedente de Bergson, *o sonho representa o mais vasto circuito aparente ou o “invólucro extremo” de todos os circuitos*. (DELEUZE, 2007, p. 73, grifos do autor).

Durante todo esse tempo, sinto-me vivendo em um universo paralelo, impossibilitada de separar ruas e avenidas, viadutos e pontes, semáforos, placas, pessoas nas ruas, mulheres e crianças. Enquanto experiência vital, tudo é intransferível, uno: *Imagem-lembrança, imagem-memória, imagem-tempo, imagem-movimento*. Dessa forma, a partir desse sonho nasceu naturalmente a idéia para a criação da cidade de *Eikon*, obra final desta pesquisa.

### 3.2.1 *Poiésis*

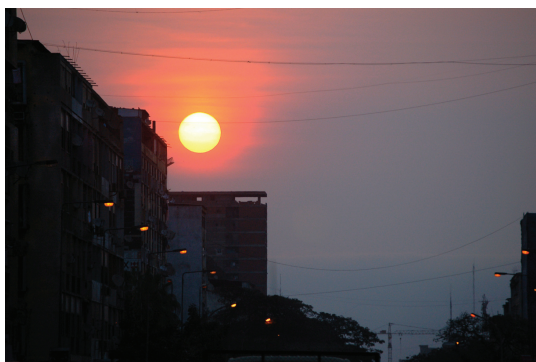


Fig. 242 — Pôr do sol em *Eikon*

Era outono quando “vi” *Eikon* pela primeira vez. A cidade estava envolta em cor acinzentada. Nunca vira pôr do sol mais belo. Ao refletir, tornava mais dourada a lua recém surgida no céu. Talvez seja o *cacimbo*<sup>85</sup> que intensifica a cor dessa cidade, das memórias que ciosamente conservo. Essa cidade, construída por imagens, matéria e memória, traz em si a idéia de outros tempos, quando não havia o oceano separando territórios. Dizem alguns terem sido os deuses que resolveram dividir os territórios com mares, criando assim os continentes. Desde então, o viajante, ao chegar a *Eikon*, depara-se não com uma, mas com duas cidades, de forma que parecem refletidas, tal qual num espelho. Assim como nas *Valdradas* de Calvino, nada acontece na primeira que não se repita na segunda. É assim que em *Eikon*, cidade imaginária, o habitante diariamente busca o reflexo de si mesmo, às vezes nos espelhos das águas da praia, em outras, é a tela da televisão o espelho onde ele busca a sua própria imagem.

Caminha-se pelas ruas de *Eikon* sem saber ao certo onde se está. Há a cidade-matéria, feita de edifícios, avenidas, pessoas, carros, engarrafamentos, antenas, palácios, igrejas e lixo. A outra é a cidade-imagem, feita de símbolos e signos, risos, cheiros, e também de medo e fome. Pode ser que o viajante, ao dobrar uma esquina, já caminhe por outro ponto da cidade espelhada, porque uma reflete a outra, ponto a ponto. Passo a passo. Entre matéria e imagens, não há fronteiras.

Sem sair de suas casas, quase permanentemente os habitantes de *Eikon* se visitam. Suas conversas nem sempre podem ser ouvidas, pois são os seus pensamentos que se conectam no espaço. Seja nas estradas, ruas e avenidas, ou nas malhas das suas redes, milhões de pessoas existem movidas pela busca de viver

85. *Cacimbo* é o termo usado pela população luandense para designar o período que antecede o inverno e que causa uma espécie de névoa acinzentada, deixando a cidade de Luanda com as cores aparentemente desbotadas.

suas histórias. Nas esquinas de *Eikon*, a unidade se dá com a diversidade. Podem ser encontrados, lado a lado, edificações antigas, seculares, e os mais arrojados prédios em ferro e vidro. Há casas e igrejas sem parede, sem teto, junto a moradas de esfuizante beleza e imensamente ricas em detalhes e acabamento. Há também carros e pessoas que andam como que suspensas no céu, em passarelas imperceptíveis ao nosso olhar.

Transformam-se as regras, as teorias, os métodos, os paradigmas. A filosofia responde ao múltiplo, ao rizoma deleuzeano, sem que haja referência a um qualquer, pois Tudo é *coextensivo a tudo*. A sensação é de que não há objeto ou sujeito; nada tem começo nem fim; o que há é o meio, o entre, a ação, o devir. Direções movediças, multiplicidade que não varia as dimensões sem mudar de natureza em si mesma. *Desterritorialização e reterritorialização* de signos, símbolos e códigos. Múltiplas camadas, sobreposição, inversão e reversão. Assim é a cidade de *Eikon*.

### 3.2.2 Obra Eikon

Para a obra *Eikon*, optei por realizar uma grande Instalação. Considerada a poética artística, esta linguagem permite grande variedade de suportes e uma gama de possibilidades, que em sua realização pode integrar recursos de multimeios (videoinstalação). Esta abertura de formatos e meios faz com que esta modalidade se situe de forma confortável na produção artística contemporânea, uma vez que a Arte Contemporânea tem como característica o questionamento do próprio espaço e do tempo.

Duchamp<sup>86</sup> (1915) e os ambientes surrealistas podem ser considerados os precursores dessa linguagem, sendo os responsáveis pelo caminho percorrido pelo Objeto Artístico até a Instalação. Na década de sessenta, os artistas passaram a questionar os suportes tradicionais da arte e fazer trabalhos que no futuro ficariam conhecidos como Instalações. A apropriação de espaços e o questionamento da arte em suas modalidades convencionais, pintura e escultura, apoiavam-se na Arte Conceitual e nos meios anartísticos. Cita-se, como exemplo, a Arte Ambiental, de Oiticica<sup>87</sup> (1960). De certo modo, a obra contemporânea é efêmera, absorve e cons-

86. DUCHAMP, Marcel (1887 – 1968). Pintor e escultor franco-americano, associado ao movimento Dadaísta e Surrealista, é um dos precursores da arte conceitual, tendo introduzido a idéia de *ready made* como objeto de arte. Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Marcel\\_Duchamp](http://pt.wikipedia.org/wiki/Marcel_Duchamp). Acesso: 14 OUT. 2008.

87. OITICICA, Hélio (1937 – 1980), Pintor, escultor, artista plástico e performático de aspirações anarquistas, é considerado por muitos um dos artistas mais revolucionários de seu tempo; sua obra

trói o espaço à sua volta, ao mesmo tempo em que o desconstrói. A desconstrução de espaços, de conceitos e idéias está dentro da práxis artística da qual a Instalação se apropria para se afirmar enquanto obra. Em essência, a Instalação é a construção de uma verdade espacial em lugar e tempo determinados. É presença efêmera que se materializa de forma definitiva apenas na memória. No caso da fruição estética da Instalação, o sentido de tempo é o não-tempo. A fruição se dá de forma imediata ao apreciar a obra *in loco*, permanecendo a seguir como recordação. Na contemporaneidade, a Instalação tornou-se mais complexa, com ênfase na espetacularidade e interatividade com o público.

Apresentada na Galeria do ICBA, entre 27 de novembro a 27 de dezembro de 2008, como resultado final desta pesquisa, *Eikon* é uma obra que tem como proposta um mergulho na dualidade do mundo imagético, um olhar além das aparências, em busca do (in)visível, do que remonta às origens. Trata-se de uma Instalação construída por uma série de fotografias e duas vídeo-instalações, que têm como referência as imagens capturadas nas duas regiões: Salvador (Brasil) e Luanda (Angola). São imagens que evocam lembranças, fusão entre percepção e memória. A concepção da obra tem como idéia central refletir sobre as relações imagem, tempo, cidade e memória, a partir das analogias encontradas nas imagens capturadas nas duas cidades.

Na primeira vídeo-instalação, faz-se referência ao tempo não linear, dinâmico e confuso, inerente à paisagem urbana, com imagens *linkadas* por semelhanças e contrastes, num jogo difuso e disperso, ora harmônico, ora dissonante. Parabólicas, sinais de trânsito, passarelas, placas, avisos, publicidade, varais com roupas penduradas. A cidade se mostra e se desnuda através dos seus signos. Na segunda, o tempo repetitivo e cadenciado da imagem-memória, com imagens *linkadas* por traços de semelhança, traz um resultado harmônico de gestos que se repetem e se propagam pelo tempo, indefinidamente.

*Eikon* é uma obra cuja referência apóia-se em *ressonâncias visuais* encontradas em um universo de imagens de dois continentes distintos. Além de privilegiar o centro das referidas cidades, também foram capturadas imagens do Recôncavo Baiano, em Bom Jesus dos Pobres, e na região do Morro da Cruz, no litoral da cidade de Luanda, desde 2005 até 2008. O objetivo é criar possibilidades, de modo que o fruidor possa perceber os significados ambíguos e as metáforas propostas pelas imagens; estimular o olhar além das aparências, e que sinaliza para a necessidade de rever o papel das imagens em uma sociedade, na promoção de reflexões sobre os valores e os sentidos que as imagens carregam, a partir das referências culturais e históricas.



### 3.2.3 Vídeo

O vídeo *Eikon* baseia a sua estética na utilização da elipse, na metáfora, na ambigüidade e na negação em mostrar os labirintos narrativos que são pistas para seguir um relato clássico. Essa técnica de abordagem, que pode sugerir estranhamentos, requer do espectador um outro olhar, não sujeito à ilusão de identificação com ações lógicas e encadeadas. Parte da construção do universo poético requer (provocar) um movimento entre forma e conteúdo. No vídeo, o discurso é construído através de imagens e trilha sonora, trabalhada passo a passo com a edição do vídeo.

Por um lado, em Angola, por conta dos meios de comunicação, principalmente a televisão, pessoas imitam a moda e o jeito de falar dos brasileiros. É o mundo virtual que contamina e provoca mudanças de comportamento. Por outro, em uma região litorânea de Angola (lugar de onde saíram africanos escravizados para diversos lugares, inclusive para a Bahia), algumas mulheres vivem da pesca de mariscos e o fazem desde tempos imemoriais, do mesmo modo que o das mulheres do Recôncavo Baiano. As mulheres marisqueiras baianas realizam os gestos aprendidos pela cultura oral (ou visual), passados de mães para filhas por várias gerações. Separadas pelo oceano, essas mulheres que nunca se viram executam diariamente movimentos semelhantes, muitos dos quais lembrando passos de dança e que, através das imagens capturadas, podem ser vistos como se fossem espelhados. Assim, percebe-se a ambigüidade nas imagens encontradas, originada ora pelas ondas eletromagnéticas dos canais de televisão, ora pela memória de dois povos cujos laços culturais se estendem, ou ainda pela relação espaço / tempo, mantido ao longo da história.

Compreendo que o objetivo principal da imagem é estabelecer relações com o mundo, com a realidade e que a ambivalência das imagens endógenas (mentais) e imagens exógenas (físicas), que interagem em vários níveis diferentes e é inerente à humanidade. Além disso, ao promoverem uma relação viva entre o homem e seus símbolos, as imagens tornam-se portadoras de valores, sustentando as ligações entre o homem e suas raízes históricas e culturais.

### 3.2.4 Roteiro

Para a execução dos vídeos, seguimos as seguintes etapas: criação da *sinopse* (uma breve idéia geral da estória), o argumento (conjunto de idéias que formam o roteiro, com as ações definidas em seqüências, as locações e os personagens) e o roteiro. Contudo, realizamos os devidos ajustes por se tratarem de obras em vídeo

arte, e que não têm uma estrutura narrativa dramática. Apoiada em experimentos possibilitados e favorecidos pelo equipamento digital e pela edição *não-linear*, busquei tratar da relação imagem e tempo na cidade de *Eikon*.

#### 3.2.4.1 *Eikon* 1

O fio condutor para a elaboração do vídeo partiu das analogias visuais entre as imagens capturadas nas cidades de Luanda e de Salvador, tendo como proposta reflexiva a relação entre a imagem e o tempo. Os encontros e (des)encontros que vivemos na contemporaneidade. O “tempo” (des)sincronizado vivido nas cidades, “entre imagens” diversas, nos diversos pontos da cidade matérica (ruas, avenidas, pontes e viadutos). Também circulamos pelos pontos da rede da cidade virtual, com a captura de imagens pela tv e internet. Para construir a cidade virtual de *Eikon*, as imagens foram escolhidas pelas semelhanças e pelos contrastes (forma, cor, conceito).

##### Roteiro 1

O vídeo inicia com a simulação da chegada do visitante à cidade de *Eikon*. Com câmera aberta, panorâmica, vê-se uma rua movimentada e barulhenta. As zungueiras dão o seu grito de guerra e saem a caminhar pelas ruas da cidade. Essas mulheres são as indicadoras de ações no decorrer do vídeo. As cenas a seguir mostram o movimento das pessoas, o trânsito, o comércio nas ruas, o câmbio (de dinheiro) em plena rua, as pessoas e o uso do celular. São seqüências feitas com imagens das cidades de Salvador e de Luanda, escolhidas de forma a criar uma continuidade tal que podem ser vistas como uma “outra” cidade, ou a mesma, pelas semelhanças encontradas. Em algumas cenas, há pontos de contato com as cidades de origem, com a intenção de estabelecer a dúvida ou a incerteza sobre a real origem de tais imagens, de onde elas realmente vieram. A trilha é trabalhada com música selecionada acrescida de sons procedentes das ruas (buzinas, gritos, sons de motores de automóveis).

No *Storyboard* 1 insere-se a seqüência de imagens relativas às cenas principais do vídeo. São aproximadamente 8:47 minutos de duração. Durante esse tempo, há 4 variações no ritmo da obra.

Na 1ª parte, seqüências 1-7, chega-se à cidade de *Eikon* de forma etérea. Abre com uma cena de rua com movimento de pessoas, carros, barulhos de todo tipo. Duas zungueiras dão seu grito de guerra enquanto as cenas de rua acontecem. Usou-se o efeito de aceleração da velocidade. A trilha é trabalhada em cima dos sons de rua: buzinas, gritos, conversas.