

## IN-FINITUDE SOBRE O CAMINHO DAS IMAGENS

**Ângelo Dimitre G. Guedes** é Doutor em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie e Docente no Curso de Design da Universidade Nove de Julho. E-mail: contato@angelodimitre.com

**Rita Varlesi** é Doutoranda em Educação, Arte e História da Cultura na Universidade Presbiteriana Mackenzie. E-mail: ritavarlesi@terra.com.br

**Regina Lara Silveira Mello** é Docente Pesquisadora no Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Doutora em Psicologia pela PUC-Campinas e Pós-doutoranda na FCT-UNL-Faculdade de Ciência e Tecnologia da Universidade Nova de Lisboa, VICARTE-Vidro e Cerâmica para as Artes. E-mail: reginalara.arte@gmail.com

**Wilton Azevedo**<sup>1</sup> foi Docente Pesquisador no Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura na Universidade Presbiteriana Mackenzie, Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-São Paulo e realizou pesquisa de Pós-doutorado na Université Paris VIII Laboratoire de Paragraphe.

### Resumo

Investigar o caminho das imagens e seu impacto sobre a humanidade tem se mostrado um grande desafio através dos tempos. Uma série de fatores contemporâneos contribui para a aceleração da produção e disseminação de uma quantidade cada vez maior de imagens, o que implica em novas variáveis para os que decidem enfrentar tal desafio. Este artigo apresenta o processo de criação do *In-Finitude*: um projeto artístico colaborativo e interdisciplinar realizado com o propósito de interrogar o percurso das imagens na contemporaneidade e a influência da escritura digital. Tal proposta envolve um intenso intercâmbio de múltiplas linguagens entre alguns artistas e pesquisadores do Laboratório de Humanidades Digitais (Universidade Presbiteriana Mackenzie). A apresentação de estratégias, procedimentos e conceitos envolvidos na criação do *In-Finitude* pode contribuir com a discussão sobre o enigmático universo das imagens.

### Resumen

Investigar el camino de las imágenes y su impacto en la humanidad ha sido un gran reto a través de los tiempos. Una serie de factores contribuye a la aceleración de la producción y disseminación de un número creciente de imágenes, lo que implica en nuevas variables a los que deciden enfrentar tal reto. Este artículo presenta el proceso de creación del *In-Finitude*: un proyecto artístico colaborativo e interdisciplinar hecho con el propósito de interrogar las rutas de las imágenes en la contemporaneidad y la influencia de la escritura digital. Tal propuesta implica un intenso intercambio de múltiples lenguajes entre algunos artistas y investigadores del *Laboratório de Humanidades Digitais* (Universidade Presbiteriana Mackenzie). La presentación de algunas estrategias, procedimientos y conceptos envueltos en la creación del *In-Finitude* puede contribuir a la discusión sobre el enigmático universo de las imágenes.

### 1) O universo das imagens

A contemporaneidade apresenta intrincadas variáveis em toda a gênese e disseminação de imagens. Com o aumento da quantidade de imagens que circulam o mundo, interrogá-las tem proporcionado uma árdua tarefa para aqueles que escolhem vasculhar mais do que há em suas aparências. O artista produtor de imagens deve dialogar com os fragmentos da cultura do pensar e do fazer imagens constituída no decorrer da história da humanidade.

Perceber um objeto, transformá-lo em imagem e disseminar tal manifestação: essa sequência, que já possui em si uma vasta complexidade, está longe de representar as infinitas potencialidades que uma imagem dá aos seus interlocutores. Interrogar as rotas e desvios das imagens, buscar a relação com seus objetos, desvendar e questionar os motivos e anseios que levaram a sua composição, examinar os procedimentos envolvidos em sua formação, perseguir as possíveis transformações no decurso de sua existência, são alguns dos elementos que não se encontram visíveis em suas superfícies.

<sup>1</sup> Os autores consideram que tornar público este artigo é uma oportunidade de homenagear Wilton Azevedo, falecido em junho de 2016, contribuindo ao importante legado que deixou à arte e à cultura.

A partir do século XIX, sucessivas inovações tecnológicas foram decisivas para a ampliação da produção e do alcance das imagens, assim como para a aceleração dessas atividades. O desenvolvimento da fotografia, das demais imagens técnicas e da imprensa são episódios que alteraram a maneira do homem perceber e representar o mundo. A reprodutibilidade técnica (BENJAMIN, 1936-1939/1992) da imagem obtida com tais avanços impactou diversos campos do conhecimento e culminou no que Guy Debord (1967/1997) tratou como a espetacularização da sociedade: a imagem passou a ter cada vez mais protagonismo nas diversas relações sociais.

Tecnologia e linguagem são elementos correlacionados decisivos para estudar os diversos avanços ocorridos nos dispositivos, nas estratégias e nos procedimentos empregados para a circulação de imagens após o surgimento da fotografia e das demais imagens técnicas, assim como pesquisar as consequências disso para as mais diversas atividades humanas. O avanço do automatismo, a revolução digital, a internet e outras modificações observadas nas relações informacionais da humanidade, problematizam a investigação sobre o universo das imagens na contemporaneidade<sup>2</sup>. As atualizações nos dispositivos tecnológicos se mostram mutuamente vinculadas às mudanças na articulação de linguagem para a produção de informação. Investigar o papel da tecnologia nesses procedimentos, na articulação de linguagem e na comunicação em geral<sup>3</sup>, abrange muitos pontos importantes para a reflexão deste ensaio.

Com a escritura digital, a imagem passa a ser constituída por uma superfície de *pixels* gerados por um programa cuja unidade mínima de informação é o *bit*, a mesma responsável por gerar e transmitir qualquer elemento visual, sonoro ou verbal<sup>4</sup>. Flusser (1985/2008), por exemplo, comenta que imagens técnicas computadorizadas são superfícies que programam o comportamento de quem as recebe por meio de dispersão e de repetição de espetáculos, o que mantém o movimento circular característico da sociedade que ele nomeia pós-industrial e pós-histórica. Para Flusser (1985/2008) o propósito das imagens está em seu programa que se utiliza de todas as informações produzidas anteriormente, isto é, da cultura da humanidade. O que é acessível à percepção e à interpretação de quem as recebe é a superfície gerada pelo programa (com o objetivo citado). O produtor de imagens, nesse contexto, joga com opções já previstas, o que exige um amplo diálogo com a cultura. Tais considerações evidenciam a complexidade existente nas relações sociais proporcionadas pelas imagens, sob o impacto da escritura digital e novos dispositivos tecnológicos empregados na comunicação.

Decerto, esse processo de constituição e transmissão da imagem permite importantes considerações sobre as relações entre suas superfícies (compostas por *pixels*), o programa que as gera, seus objetos e seus interlocutores. A revolução digital

<sup>2</sup> Sobre alguns avanços posteriores à fotografia e outros fatores mencionados ver, por exemplo, Guedes (2016), Flusser (1985/2008) e Couchot (1993/2011).

<sup>3</sup> Há muitos autores que se propuseram a investigar questões relacionadas. Ver, por exemplo, Machado (1993/2001), Flusser (1983/2011; 1985/2008) e Levy (2011).

<sup>4</sup> Sobre a escritura digital e as potencialidades de relação de linguagens, ver, por exemplo, as ideias de Escritura Digital Expandida e Ambiência Digital do autor Wilton Azevedo (AZEVEDO, 2009; AZEVEDO; VIGAR, 2013).

tem implicado em muitos questionamentos para repensar a formação das imagens, sua distribuição, suas potencialidades e suas funções sociais. A discussão proposta aqui também levanta possíveis relações entre analógico e digital para pensar os caminhos contemporâneos da imagem.

Diversos aspectos do cenário atual trazem novas potencialidades para a poética e para a expressão artística. Processos criativos que se utilizam disso ampliam o diálogo interdisciplinar e o intercâmbio de linguagens. Com as características da escritura digital e da comunicação contemporânea, o conteúdo - visual, sonoro ou verbal - permanece aberto, em expansão e potencial. Uma mensagem pode percorrer plurais e infinitos caminhos. Há mais interatividade e a comunicação não ocorre linearmente<sup>5</sup>. O formato de rede na construção e na circulação de informação, incentivado pelo uso de hiperlinks, hipertextos e hipermídias, favorecem a participação de mais pessoas. O acesso a um conteúdo - visual, sonoro ou verbal - e possíveis intervenções podem ocorrer a partir de diferentes coordenadas de espaço e tempo. Um exemplo disso verifica-se na capacidade de realizar uma performance, em tempo real, reunindo pessoas situadas em locais distantes. Em um momento posterior, imagens geradas a partir dessa performance podem ser acessadas, sofrer interferências de outros artistas e compor novas propostas narrativas.

O aspecto de rede e a interatividade desse jogo contemporâneo de articulação e disseminação de linguagem, com a escritura digital e a internet, impossibilitam a cristalização de seus interlocutores como apenas emissores ou receptores, tampouco permite situá-los somente como autores ou leitores.

Azevedo (2009) comenta que muito do que atribuem à hipermídia e à escritura digital não é exclusividade delas e já poderia ser abordado anteriormente. Portanto, não representa uma inovação da escritura digital. Mesmo a leitura de um livro antes da revolução digital não se limitava à recepção de uma mensagem já encerrada e fechada; podia ocorrer uma série de relações, transformações, deslocamentos para outros contextos, etc. Um comentário de um dos personagens do livro *A cidade invisível* de Ítalo Calvino parece bem provocativo à toda essa discussão: "Quem comanda a narração não é a voz: é o ouvido." (CALVINO, 1990, p. 123).

O cenário atual implica em novos componentes para a análise: esses avanços citados, como, por exemplo, a tecnologia digital, adicionam novos elementos para discutir diversas ideias e assuntos debatidos, principalmente, com o avanço do século XX: originalidade e reprodutibilidade técnica; avanço do automatismo; espetáculo; público e privado; autor, etc.

Um breve panorama dos principais momentos que desenharam o caminho e o poder das imagens ao longo da história poderia contribuir com a discussão, mas no presente estudo optou-se por uma outra direção: pensar os caminhos da imagem e a influência da escritura digital por meio do desenvolvimento de um experimento criativo,

<sup>5</sup> Sobre a não linearidade na comunicação, ver, por exemplo, Levy (2011) e Flusser (1985/2008).

expressivo-poético, colaborativo e interdisciplinar que recebeu o nome de *In-Finitude*<sup>6</sup>. Este artigo tem como objetivo apresentar o processo de criação envolvido nesse experimento. Desde sua concepção, *In-Finitude* tem abarcado e correlacionado diferentes linguagens exploradas por um grupo de artistas e pesquisadores do Laboratório de Humanidades Digitais (Universidade Presbiteriana Mackenzie).

Algumas observações sobre o universo das imagens, a escritura digital e a contemporaneidade, brevemente assinaladas nesta introdução, antecedem e preparam a apresentação do processo criativo do *In-Finitude*. Tocam questões polêmicas que exigem uma investigação cuidadosa do leitor, mas apontam caminhos para o fazer criticamente. A seguir, serão apresentadas algumas etapas do desenvolvimento do ensaio e importantes considerações sobre o processo criativo, bem como os conceitos aplicados até o momento. É importante destacar que a proposta do *In-Finitude* é manter-se aberta e em expansão. Por isso, há sempre a potencialidade de novas práticas, leituras e aplicações, o que impede a fixação de formas, regras e sentidos. As observações que serão expostas resultam da discussão dos autores sobre os primeiros movimentos realizados.

“O mundo soa. Ele é um cosmos dos seres espiritualmente atuantes. Até a matéria morta é espírito vivo.” (KANDINSKY, 1912/2013, p. 170).

## 2) In-Finitude

O projeto envolve um processo de criação colaborativo e interdisciplinar realizado por artistas e pesquisadores que lidam com várias linguagens, tais como fotografia, vídeo, arte em vidro, performance, música, etc. A partir dessa experiência criativa, pretende-se pensar os caminhos da imagem na contemporaneidade e a influência da escritura digital: as relações, as trocas, os desvios e as transformações potenciais na trajetória da vida à morte das imagens, de seus objetos e de seus interlocutores.

A escritura digital tem beneficiado o desenvolvimento de projetos colaborativos e a relação entre diferentes códigos culturalmente reconhecidos como visual, sonoro ou verbal. Há uma vastidão de potencialidades para a articulação de linguagem, mesmo se considerado alguma restrição ou determinismo dos dispositivos tecnológicos empregados na criação poética-expressiva e na disseminação dos conteúdos gerados.

O artista experimenta a articulação de linguagem da escritura digital na tentativa de dialogar criativamente com fragmentos que compõem a cultura do pensar e do fazer imagens. Propõe e aplica táticas para a composição: apropriação, edição, agrupamento, sequenciamento, justaposição, escambos, deformações, interferências, contaminações, jogos com o contexto, etc. Diferentes níveis de relações de linguagem são explorados. Dessa forma, pode expandir a escritura e, em alguns casos, impossibilita a categorização dos signos em um dos códigos culturalmente associados ao visual, ao sonoro ou ao

---

<sup>6</sup> O processo criativo do *In-Finitude* foi apresentado e discutido por seus autores no IV Letras Expandidas, evento do Programa de Pós-Graduação em Literatura, Cultura e Contemporaneidade da PUC-RIO.

verbal. A ideia de Escritura Digital Expandida do autor Wilton Azevedo apoia tais observações. Segundo o autor, trata-se de um "um sistema de articulação de signos que vivem em trânsito migratório interdisciplinar no que diz respeito à linguagem como um sistema em expansão". (AZEVEDO, 2009, p. 11).

O desenvolvimento do *In-Finitude* tem acompanhado esses questionamentos e estimulado um diálogo crítico, criativo e interdisciplinar entre seus autores. A discussão proposta questiona a ideia de decretar onde o caminho da imagem, ou uma mensagem qualquer, inicia-se e conclui-se; de delimitar fronteiras entre visual, sonoro e verbal que prejudiquem as potencialidades de intercâmbio; e, além disso, de seccionar precisamente os territórios do que é e do que não é digital.

Uma vez que a estrutura interna do código binário dissipa completamente a diferença entre uma letra, uma forma, um som ou um número, os dados introduzidos no computador podem gerar tanto imagens, como músicas, sons ou textos. (GIANETTI, 2006, p. 103-104).

A escolha de trabalhar com a matéria vidro permite explorar diversas potencialidades de transformação e interação, o que favorece o pensamento sobre as observações levantadas. O vidro possui uma notável capacidade de transformar-se: interage com as condições do ambiente, relaciona-se de múltiplas maneiras com a luz e com outros objetos, é aplicado em muitos contextos diferentes, pode ser reciclado para novas aplicações e novos caminhos. As variadas possibilidades de relação com a luz (reflexão, refração, dispersão, transmissão, difusão, etc.) permitem, também, a comparação com a imensidão de rotas e potencialidades da imagem.

A proposta inicial do *In-Finitude* previu um possível formato para a instalação e apresentação que exemplifica bem a articulação das diferentes linguagens e formas empregadas pelos artistas do grupo. A instalação prevista tem como propósito criar uma ambiência que aguace a percepção, o pensamento e a imaginação do espectador em relação ao tema discutido.

Elementos físicos presentes no cenário, somados à projeção das imagens digitais, auxiliam a construção do conceito de transição: da vida à morte do corpo, de suas representações e de múltiplos objetos. O corpo pode ser associado às esculturas em vidro. Objetos descartados recolhidos de ferro-velho e imagens que simbolizam vida e morte, fotografadas em um cemitério (imagens 1 e 2), também constituem a instalação. A justaposição desses elementos no cenário, com o jogo de luz, destaca e esconde detalhes, realça texturas e mistura formas; movimentos que sugerem inúmeras relações no decurso de existência das imagens, dos objetos e das pessoas. Imagens projetadas revelam a movimentação de uma persona ao longo da ambiência criada. A projeção interage com os diversos objetos e suportes distribuídos pelo cenário, estabelecendo assim uma rede de intercâmbio e de potenciais transformações para os elementos envolvidos. Procedimentos realizados com programas de computador possibilitam a transformação das imagens a partir de uma intervenção sonora. A iluminação e a música complementam a ambiência e a experimentação proposta sobre os caminhos da imagem.

*In-Finitude* se mantém aberto e em expansão. Não possui um roteiro fixo. A colaboração e a interdisciplinaridade são fortalecidas pela possibilidade de criar e adicionar fragmentos, trocar e substituir outros já articulados para a composição da obra, buscando o diálogo com mais artistas, seus respectivos olhares e pensamentos sobre os assuntos investigados. O projeto perscruta as potencialidades das imagens na contemporaneidade com a escritura digital: um caminho de contínua transformação, aberto a experimentações, novas direções e intercâmbio de linguagens.

**Imagem 1: Uma das imagens que simbolizam o caminho da vida à morte. Fotografia: Ângelo Dimitre G. Guedes.**



Fonte: Arquivo do grupo.

**Imagem 2: Uma das imagens que simbolizam o caminho da vida à morte. Fotografia: Ângelo Dimitre G. Guedes.**



Fonte: Arquivo do grupo.

Há uma gigantesca quantidade de informação sendo produzida e disseminada cada vez mais rapidamente. Dialogar com essas informações exige a busca contínua por estratégias e procedimentos que visem articulá-las criativamente.

Flusser (1985/2008), como já observado, levanta uma série de considerações relevantes a esse quadro ao investigar as imagens técnicas e computadorizadas, sobretudo ao comentar o diálogo criativo. O autor explana que as potencialidades para a produção de novas imagens já estão programadas previamente. Resta ao artista jogar: articular as opções previstas para propor algum tipo de ruptura.

O "artista" deixa de ser visto enquanto criador e passa a ser visto enquanto **jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação**. Esta é precisamente a definição do termo "diálogo": troca de pedaços disponíveis de informação. No entanto: o "artista" brinca com o propósito de produzir informação nova. Ele delibera. Ele participa dos

diálogos a fim de, deliberadamente, produzir algo imprevisto. (FLUSSER, 1985/2008, p. 93, grifo nosso).

A investigação de estratégias para um diálogo criativo com a enorme precipitação de imagens e com os fragmentos que compõem a cultura do pensar e fazer imagens, se torna mais e mais complicado. Para se obter uma ideia da dimensão desse cenário, alguns artistas têm explorado e questionado o excesso de imagens já existentes, se apropriando de imagens já produzidas por outras pessoas para compor seus trabalhos. Dessa maneira, levantam ainda mais provocações sobre a saturação de imagens que circulam o mundo e que parecem transbordar a capacidade de diálogo humano.

A seguir, alguns fatores que envolveram o processo de criação das esculturas em vidro serão apresentados. Conforme já observado, a escolha desse material configura um importante símbolo para pensar a diversidade do caminho das imagens, as inúmeras transformações e a potencialidade de reciclar e reutilizar.

### 3) O Vidro: processo de criação das esculturas e dos objetos

A materialidade do vidro oferece a possibilidade de reciclá-lo e reutilizá-lo. Essa característica acompanha muitas estratégias empregadas no jogo atual com imagens existentes. Resignificar está diretamente vinculado ao conceito proposto: pensar a potencialidade de novos caminhos para a composição visual do *In-Finitude*.

Na produção dos objetos de arte em vidro<sup>7</sup>, buscou-se a aplicação da pesquisa teórica e a transgressão para a criação artística. Para tanto, se fez necessário explorar processos básicos para a produção do material. Foi realizada a seleção do tamanho de moagem do vidro passando por peneiras. Tais procedimentos liberaram escolhas para formar as esculturas, se comportando como uma espécie de garimpo: opções de textura para a escultura (imagem 3) que proporcionam múltiplas experiências sensoriais para a construção do trabalho.

**Imagem 3: Exemplo de diversos tamanhos de fragmentos selecionados. Fotografia: Rita Varlesi.**



Fonte: Arquivo do grupo.

A pesquisa amostral é de extrema importância para testar a materialidade do vidro com outros elementos. Buscaram-se materiais porosos e granulados que pudessem suportar a temperatura para a queima juntamente ao vidro (imagem 4). Nessa etapa foram utilizados diversos tipos de materiais, tais como: tijolo, sílica, palha de aço e metais diversos.

<sup>7</sup> Rita Varlesi foi responsável pela produção e criação dos objetos de arte em vidro que compõem o *In-Finitude*, sob orientação de Regina Lara Silveira Mello.

**Imagem 4: Processo de montagem de uma das esculturas em vidro. Fotografia: Ângelo Dimitre G. Guedes.**



Fonte: Arquivo do grupo.

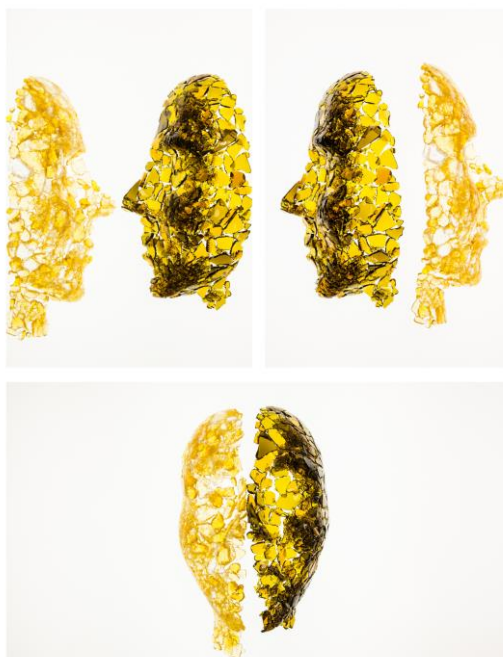
A plasticidade na construção aleatória de formas e a possibilidade de iluminar o vidro de diversas maneiras implicam em diferentes aspectos à sua materialidade (imagem 5). O ponto de vista do espectador, a posição da escultura no cenário (imagem 6) e o desenho de iluminação proposto aumentam ainda mais o número de potencialidades para o perceber e o imaginar do espectador.

**Imagem 5: Recortes de algumas esculturas. Fotografia: Rita Varlesi.**



Fonte: Arquivo do grupo.

**Imagem 6: Estudo de posições com uma das esculturas. Fotografia: Ângelo Dimitre G. Guedes.**



Fonte: Arquivo do grupo.

#### 4) A construção imagética da persona

##### 4.1) Fotografia e vídeo

A partir do diálogo sobre os interesses de pesquisa e os conceitos explorados, foram propostos alguns desenhos de iluminação que cooperassem com o clima e com a construção visual da persona. Foram realizadas fotografias<sup>8</sup> e vídeos na produção e criação das imagens. Procurou-se evitar uma simples relação causal e a sobreposição de uma linguagem em relação à outra. Ao invés disso, exerceu-se uma mútua influência entre todas as linguagens envolvidas no desenvolvimento do ensaio e na performance da artista.

Na primeira parte da sessão fotográfica da persona foi utilizado flash eletrônico; na segunda, luz contínua. Esse detalhe, aparentemente simples e de ordem técnica, já possibilita algumas observações para pensar a correlação tecnologia-linguagem na liberdade de criação e produção de novas imagens. Essa é uma discussão muito importante para pensar os rumos das imagens no atual cenário sob o impacto cada vez maior do uso de novos dispositivos tecnológicos, para sua produção e disseminação.

[...] Sua técnica restringe sua liberdade de escolha. As características e relações que o lápis é capaz de captar diferem das que o pincel reproduz. Sentado diante do seu motivo, com o lápis na mão, o artista procura, então, aqueles aspectos que pode representar em linhas - como costumamos dizer, numa abreviação desculpável, ele tende a ver o seu motivo em termos de linhas, ao passo que, com o pincel na mão, ele o vê em termos de massas. (GOMBRICH, 2007, p. 56).

Há algumas ações condicionadas à tecnologia empregada na tomada das fotografias. Considerando o uso do flash, por exemplo, a movimentação da performance é congelada devido ao curto período de tempo em que o assunto fotografado é iluminado pela luz do flash. O tempo necessário de recarga do flash entre um disparo e outro também interfere em quais momentos do fluxo da performance podem ser fotografados. A escolha do fotógrafo fica condicionada em alguma medida a esse fator. Dentre os períodos disponíveis (em que o flash estava recarregado) a escolha do fotógrafo procurou não se fundamentar especificamente na cultura fotográfica quando empregada na documentação de espetáculos de dança e performance, mas sim em uma postura mais livre e aberta a experimentações. Optou-se pela mistura, relação e mútua provocação com outras linguagens e práticas envolvidas, tais como: performance, música, fotografia, vídeo, etc.

Alguns dos motivos que influenciaram a decisão de qual momento da performance seria registrado foram: a) expressão corporal e facial; b) movimentos intermediários de passagens que levavam ao ápice dessas expressões; c) momentos que, quando vistos em outros contextos, poderiam até ser interpretados como erros. Outro procedimento que revela a mistura de linguagens pode ser visto na correlação com a

<sup>8</sup> As questões relacionadas à escritura fotográfica na composição das imagens do *In-Finitude* foram apresentadas por Guedes (2016) em sua tese de doutorado sobre as modificações nos aspectos de linguagem da escritura fotográfica na ambiência digital.

música. A performance da artista é influenciada, em alguma medida, pela trilha sonora feita para o *In-Finitude*. Em um determinado momento do ensaio, em busca de deslocamentos, intercâmbios, não hierarquização e possíveis rupturas, as fotografias passaram a ser feitas sem a percepção visual da performance em andamento, mas a partir da percepção do ritmo, da melodia e da harmonia da trilha sonora.

Em algumas das fotografias produzidas com o uso de luz contínua, foram exploradas longas exposições que deformam o corpo representado na superfície composta por *pixels*. Tal conduta resulta numa imagem em que a concretude constituída por *pixels* ganha maior fluidez, o que demonstra algumas potencialidades do jogo de produção e criação imagética. A relação entre fotografado e imagem é questionada se o olhar se detém somente às aparências manifestadas na superfície (imagem 07). Há uma fissura que aponta para a presença do que há em seu interior, isto é, para a sua escritura. Ademais, as imagens produzidas compõem um arquivo que pode ser submetido às inúmeras estratégias contemporâneas e às potencialidades oferecidas pela escritura digital.

Além da produção de fotografias, também foram feitos alguns *takes* de vídeos que exploram outra relação com a performance em curso. Os vídeos foram produzidos a 24 quadros por segundo, o que oferece continuidade e detalhes ao movimento, estabelecendo, dessa forma, outro jogo para o artista-produtor de imagens. Ao pausar o vídeo num determinado momento, há a possibilidade de recortar um quadro, apresentá-lo como uma imagem estática e submetê-lo à multiplicidade de caminhos que a escritura digital oferece à imagem.

[...] as imagens digitais, enquanto superfícies constituídas por *pixels* que, por sua vez, são regidos por uma escritura numérica, se demonstram permanentemente abertas e potenciais. [...] *In-Finitude* versa exatamente sobre os trajetos em que as imagens podem transitar por meio de um jogo que explore suas potencialidades de articulação. Tais características já se faziam presentes na discussão referente às imagens técnicas, mas a escritura digital resulta numa imbricação ainda maior e amplia as possibilidades do jogar. (GUEDES, 2016, p. 228).

**Imagem 07: Uma das fotografias produzidas no decorrer do ensaio. Fotografia: Ângelo Dimitre G. Guedes.**

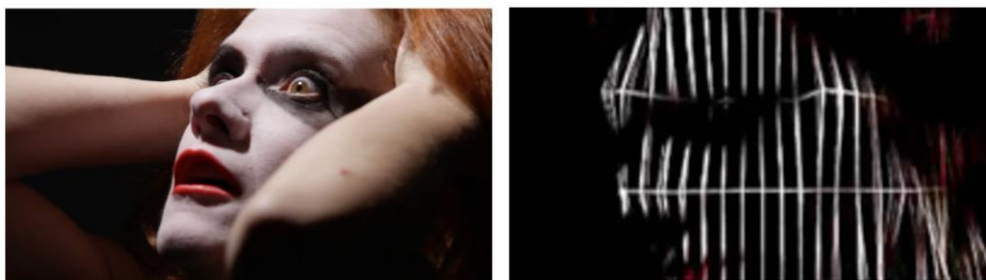


Fonte: Arquivo do grupo.

#### 4.2) Performance, corpo, interatividade e ambiência.

No *In-Finitude*, uma persona digital atua no espaço físico por meio da projeção de imagens digitais (vídeos e fotografias) que interagem com os elementos presentes no cenário. Essas imagens podem ser modificadas estruturalmente por interferências sonoras e musicais realizadas com um *software* de computador (imagem 08).

**Imagem 08: Exemplo de intervenção gráfica do vídeo a partir da música e da programação. Vídeo: Ângelo Dimitre G. Guedes. Intervenção: Rita Varlesi.**



Fonte: Arquivo do grupo.

Essa intervenção sonora na construção das imagens projetadas (com o uso do *software*) pode ser renovada a cada apresentação. A projeção de imagens tem como escopo dois momentos: o corporal e a consciência do pensamento. A cada imagem projetada do corpo-persona, seu movimento explora o espaço da instalação.

O conceito de Biomecânica de Meyerhold<sup>9</sup> segundo PICON-VALLIN (2013), colabora com a reflexão sobre a performance do corpo. Meyerhold coloca o corpo do ator como uma ferramenta na qual a mente criadora poderia manipular os movimentos como se fosse um títere. Para Meyerhold, o corpo do ator era mais um dos objetos em cena que poderiam ser manipulados pelo diretor a partir de sua teoria teatral. A participação do ator se estruturava de modo a seguir teorias teatrais, relacionadas à escola de *Commedia Dell'Arte*<sup>10</sup>. Meyerhold seguiu por um tempo os passos de Constantin Stanislavski<sup>11</sup> e depois acabou divergindo na forma de dirigir; para ele, “o movimento cênico se materializava na elaboração de exercícios [e na perfeição cinética do títere] ou de pantomimas construídas na maior parte das vezes sobre a [estrutura da] *Commedia Dell'Arte*” (PICON-VALLIN, 2013, p.69). Havia também a influência da música que acompanhava a cena. Os exercícios propostos por Meyerhold eram intimamente relacionados com o movimento do ator, que deveria ter como foco o

<sup>9</sup> Vsevolod Emilevitch Meyerhold foi ator e diretor russo: um dos mais importantes teóricos de teatro do século XX, iniciando seu trabalho junto de Constantin Stanislavski. A partir dos ensinamentos deste, iniciou sua pesquisa sobre biomecânica do corpo.

<sup>10</sup> A *Commedia Dell'Arte* nasceu na Itália e teve o seu impulso no período do carnaval, onde as relações sociais eram representadas pelos figurinos e pelas máscaras nas ruas acompanhadas de pantomimas. Era o teatro profissional que tinha uma tradição familiar e artesanal da arte da representação. O improviso era um fator importante, pois faziam apresentações itinerantes e, portanto, tinham que se adequar ao espaço e condições do local da representação.

<sup>11</sup> Constantin Stanislavski ator, diretor e escritor do teatro russo, foi um dos nomes mais importantes do teatro criando uma teoria de representação para o seu teatro.

movimento em vez do sentimento, para ocupar a dimensão espacial da cena que, depois, passa a ser acompanhada pelo ritmo da música. A construção de exercícios na Biomecânica de Meyerhold apresentava uma dinâmica que, com o ritmo sonoro da música, acrescentava ao ator um item de envolvimento na cena (imagem 09).

**Imagem 09: Exercício biomecânico proposto por Meyerhold (1922).**



Fonte: [http://www.casaruibarbosa.gov.br/arquivos/file/Pequeno\\_Gesto\\_Piconvallin\\_artigo03\(1\).pdf](http://www.casaruibarbosa.gov.br/arquivos/file/Pequeno_Gesto_Piconvallin_artigo03(1).pdf)

A relação entre o digital e o analógico questionada neste projeto demonstra a fragilidade de uma linha que procure delimitar um espaço reservado para cada um. É no espaço de transição entre físico e digital que a persona se movimenta, ocupando os vários corpos-objetos que habitam a instalação. Envolve os dois “mundos” em um diálogo pantomímico que transcende a fala. Busca, na sonoridade, a intervenção binária capaz de modificar esteticamente o corpo da persona: desconstruindo, reconstruindo e transformando em novos corpos.

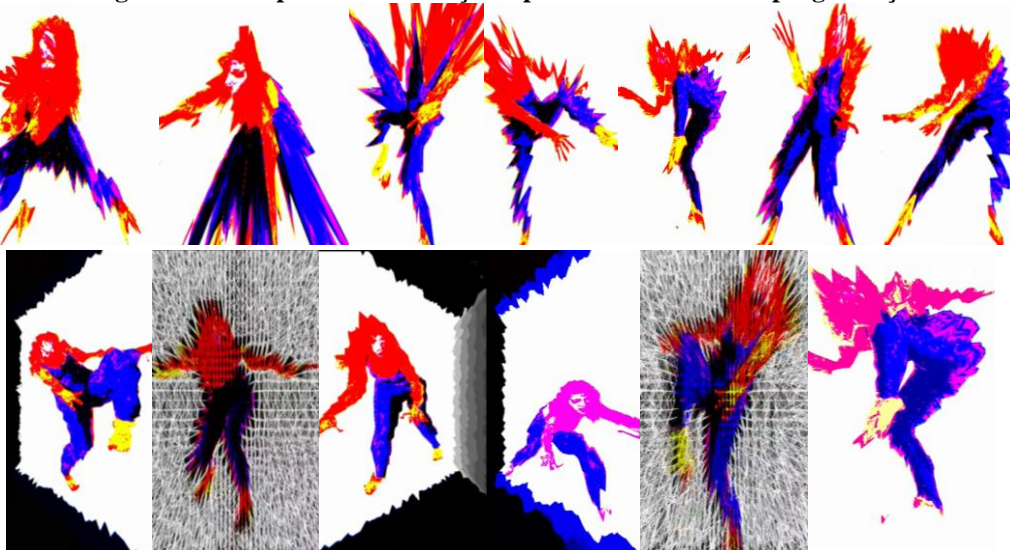
As imagens 10, 11 e 12 mostram parte da performance e exemplos da interação com a multiplicidade de caminhos que a imagem pode percorrer. A escritura digital, conforme discutido, permite que o conteúdo continue aberto e em expansão. A articulação de linguagem não se restringe às fronteiras dos territórios culturalmente associados ao visual, ao sonoro e ao verbal, mas, sim, experimenta novas potencialidades para gerar a ambiência do *In-Finitude*. Com isso, promove-se a interatividade entre os elementos e cada espectador. A cada encontro, surgem novos caminhos e potencialidades para as imagens.

**Imagem 10: Algumas imagens da performance realizada para o *In-Finitude*. Fotografia: Ângelo Dimitre G. Guedes.**



Fonte: Arquivo do grupo.

**Imagem 11: Exemplos de intervenção a partir da música e da programação.**



Fonte: Arquivo do grupo.

**Imagem 12: Outro exemplo de intervenção.**



Fonte: Arquivo do grupo.

## 5) Considerações finais

A diversidade de caminhos e as potencialidades das imagens no decorrer da história têm despertado o interesse de artistas e pesquisadores de diversos campos do conhecimento. Conforme discutido, os sucessivos avanços tecnológicos culminaram em uma crescente proliferação de imagens que impactou progressivamente as mais variadas relações sociais da humanidade. A presença quase global e ininterrupta da tecnologia digital na produção e na disseminação de informação, assim como as demais variáveis da comunicação contemporânea, evidenciam alguns fatores para pensar a complexidade dos rumos da imagem e da articulação de linguagem. As novas tecnologias exigem repensar o que está envolvido na criação e na expressão-poética. Refletir sobre até que ponto vai a liberdade de criação do artista produtor de imagens. Questões como as levantadas por Flusser (1985/2008) em relação ao universo das imagens técnicas e computadorizadas constituem-se como uma importante abordagem sobre o assunto.

Mesmo considerando essas e outras questões habitualmente apontadas, a escritura digital e as relações informacionais contemporâneas oferecem muitas

potencialidades para a articulação de linguagem. Algumas comentadas no decorrer do presente texto; algumas outras, experimentadas no processo de criação do *In-Finitude*.

O texto de apresentação da cidade aquática *Esmeraldina* no livro *As Cidades Invisíveis* de Calvino (1990) proporciona um exemplo interessante para pensar o assunto, sobretudo, considerando as ideias de programa e de diálogo criativo apontadas por Flusser (1985/2008). Há uma rede de ruas e canais emaranhados, dispostos em diferentes camadas, que oferece aos moradores de *Esmeraldina* inúmeras combinações e formam uma gigantesca variedade de rotas. Há ainda aqueles que jogam com essas opções de uma forma menos comum. Gatos, ladrões e amantes secretos deslocam-se "pelas ruas mais relevadas e descontínuas, saltando de um telhado para o outro, descendo de uma sacada para uma varanda, contornando beirais com passo de equilibrista". (CALVINO, 1990, p. 83-84). Todavia, são os movimentos das andorinhas que parecem impossibilitar o mapeamento das possibilidades do programa, isto é, dos caminhos que a cidade oferece:

Um mapa de Esmeraldina deveria conter, assinalados com tintas, de diferentes cores, todos esses trajetos, sólidos, ou líquidos, patentes ou escondidos. Mas é difícil fixar no papel os caminhos das andorinhas, que cortam o ar acima dos telhados, perfazem parábolas invisíveis com as asas rígidas, desviam-se para engolir um mosquito, voltam a subir em espiral rente a um pináculo, sobranceiam todos os pontos da cidade de cada ponto de suas trilhas aéreas. (CALVINO, 1990, p. 84).

Esse exemplo talvez ajude a pensar a pluralidade e a imprevisibilidade dos caminhos da imagem, mesmo se sua criação e disseminação já estejam previstas no programa que se utiliza das informações da cultura do pensar e fazer imagens.

As imagens oferecem para os seus interlocutores uma vasta rede de potencialidades e intercâmbio de linguagens que implicam numa série de procedimentos e estratégias. Múltiplos encontros que misturam desejos e intenções dos que participam do processo. Superfícies que escondem, enganam, desviam, evidenciam ou dão pistas do que possa ter motivado sua escritura. Aparências e projeções que estabelecem relações sociais, representações e funções simbólicas. Imagens e signos abertos, em expansão e contínua troca: imagens e signos potenciais.

Este ensaio teve como objetivo apresentar o processo criativo do *In-Finitude*. Discutir os caminhos da imagem na contemporaneidade e a influência da escritura digital a partir de um experimento criativo, colaborativo e interdisciplinar. Alguns procedimentos, ideias e conceitos envolvidos nas diversas etapas e linguagens articuladas em seu desenvolvimento foram apresentados e comentados. A matéria do vidro se faz presente como um elemento que representa a multiplicidade de potencialidades. Ademais, breves observações sobre o universo das imagens, a escritura digital e outros elementos da contemporaneidade foram feitas para contribuir com a discussão proposta. É necessário destacar a proposta de permanecer aberta e em expansão, proporcionando uma experiência criativa para pensar e repensar os caminhos da imagem. Com isso, novas leituras, novas combinações, novas intervenções, novos desvios, novas formas e inúmeras reconfigurações podem ocorrer com o avançar do

projeto. Também há a possibilidade de ampliar o diálogo com outros artistas e pesquisadores que explorem outras linguagens, trazendo novos olhares em relação aos assuntos discutidos.

*In-Finitude* foi desenvolvido por pesquisadores e artistas que participam do Laboratório de Humanidades Digitais (LHUDI) com a colaboração do Laboratório de Vidro e apoio do Laboratório de Cerâmica. Todos, estabelecidos na Universidade Presbiteriana Mackenzie (SP). As atividades do LHUDI potencializam esse diálogo interdisciplinar e a produção colaborativa realizada no presente projeto.

## Referências

AZEVEDO, Wilton. **Interpoesia**: o início da escritura expandida. Pós Doutorado-Université Paris VIII, Paris, 2009.

AZEVEDO, Wilton; VIGAR, Vivan. Introdução ao Conceito de Endossistema na Escritura Digital Expandida. In: SANTOS, Alckmar Luis dos; SANTA, Vinicius de (Orgs). **Literatura, arte e tecnologia**. Tubarão: Editora Copiart, 2013. p. 87-102.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Sobre arte, técnica, linguagem e política**. Lisboa: Relógio D'água, 1992, p. 71-113. (Texto original de 1936-1939).

CALVINO, Italo. **As cidades invisíveis**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, Andre. (Org.). **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011. p. 37-48. (Trabalho original publicado em 1993).

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**: comentários sobre a sociedade do espetáculo. Tradução Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. (Trabalho original publicado em 1967).

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Relume Dumará, 2011. (Trabalho Original publicado em 1983).

\_\_\_\_\_. **O Universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008. (Trabalho Original publicado em 1985).

GIANETTI, Cláudia. **Estética Digital**: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 2006.

GOMBRICH, Ernst Hans. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica. Tradução Monica Stahel. 4.ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007. (Trabalho original publicado em 1977).

KANDINSKY, Wassily. Sobre a questão da forma. In: KANDINSKY, Wassily; MARC, Franz. **Almanaque Cavaleiro Azul (der blaue reiter)**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2013. p.136-190. (Trabalho original publicado em 1912).

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da

informática. Tradução Carlos Irineu da Costa. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011. (Trabalho original publicado 1990).

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001. (Trabalho Original publicado em 1993).

PICON-VALLIN, Béatrice. Reflexões sobre a biomecânica de Meyerhold. Tradução: Denise Vaudois. In: SAADI, Fátima. **A arte do teatro**: entre tradição e vanguarda. Rio de Janeiro: Editora 7letras, 2013. Disponível em: [http://www.casaruibarbosa.gov.br/arquivos/file/Pequeno\\_Gesto\\_Piconvallin\\_artigo03\(1\).pdf](http://www.casaruibarbosa.gov.br/arquivos/file/Pequeno_Gesto_Piconvallin_artigo03(1).pdf)