

Corpo-imagem-identidade: Um ensaio sobre a videoinstalação interativa

“Hom(em) Cubo” * Yasmin de Freitas Nogueira

Resumo: O presente ensaio expõe a criação da videoinstalação interativa “Hom(em) cubo”, uma experimentação híbrida da autora, que pensa a relação corpo-imagem-identidade utilizando a técnica do vídeo mapping. Tem como tema o comportamento humano na contemporaneidade, a fragmentação e padronização que acabam por gerar uma crise identitária. A obra mapeia a superfície de três cubos e expõe as atividades rotineiras da contemporaneidade, através da técnica *Pixilation*, animação *stop motion*, na qual atores vivos são utilizados para as performances e captados quadro a quadro com fotografias, criando uma sequência de animação.

Palavras-chave: *Comportamento; Contemporaneidade; Videoinstalação; Híbridismo.*

Abstract: This essay exposes the process of creating the interactive video installation "Hom(em) Cubo", the author's hybrid experimentation in the field of video performance that develops the relationship: Body-Image-Identity, using the Video mapping technique, having as an overall theme the human behavior at contemporaneity, the fragmentation and the standardization which ultimately generate an identity crisis. The work maps the surface of three cubes and exposes the routine activities of the contemporaneity, through the *Pixilation* technique and stop motion animation, on which alive actors were used in the performances and captured frame by frame through photographs, creating an animation sequence.

Keywords: *Behavior; Contemporaneity; Hybridism; Video Mapping.*

* Yasmin de Freitas Nogueira, Bacharel em Artes Visuais pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia e Mestranda em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal da Bahia



A videoinstalação “Hom(em) Cubo”¹ relaciona criação artística e tecnologia abordando o hibridismo das linguagens da fotografia, do vídeo e da performance, aliada a técnica do vídeo mapping, a partir do conceito de híbrido de Lúcia Santaella (2003, p.135) “linguagens e meios que se misturam, compondo um mesclado interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada.” Para Priscila Arantes (2005, p.32), a ruptura com os valores estéticos herdados da tradição se produziu por meio de vários fatores que deram origem a uma série de movimentos artísticos no início do século XX e que formaram a base da arte contemporânea, na qual se insere a produção artística que lida com as mídias digitais.

Santaella (2012, p.34) explica a aceleração das transformações dos meios tecnológicos de produção de linguagens e da comunicação, ressaltando que a cultura que caracteriza o nosso tempo nasce da mistura de todas as formas de cultura, incluindo as culturas anteriores ao aparecimento das gerações tecnológicas, estando hoje, todas conectadas.

Sob influência dos estudos da performance e da crescente hibridização da arte no século XX, a fotografia, o vídeo e a encenação assumiram juntos um importante papel no processo de significação, pois a imagem passou a ser pensada como parte constitutiva das atuações.

O termo “performance” nas artes visuais é associado imediatamente à utilização do corpo como parte da obra e é cada vez mais frequente o uso da imagem e da tecnologia visual; videoprojeção, televisão, computadores, câmeras, vídeos, fotografias, instalações, integram boa parte das performances atuais, elementos cuja performatividade apontam para novas formas de definir a performance no campo das artes.

A videoarte foi precursora em denunciar e abandonar a tendência do vídeo em se deixar reduzir a simples veículo de outros processos de significação, sendo ainda hoje usado como veículo de comunicação de massa, como mero veículo de cinema. Segundo Arlindo Machado (1993) com a generalização da procura de uma “linguagem” específica, o vídeo deixa de ser concebido apenas como uma forma de registro.

¹Vídeo da videoinstalação Interativa “Hom(em) Cubo” Disponível em:<<https://vimeo.com/109187050>>.



A videoarte no Brasil surge como um registro de performance, em que os artistas colocam muitas vezes o próprio corpo diante da máquina. Para Christine Mello (2004), o resultado está no limite de saber onde termina o corpo e começa o vídeo, ou na relação dialógica entre corpo e vídeo.

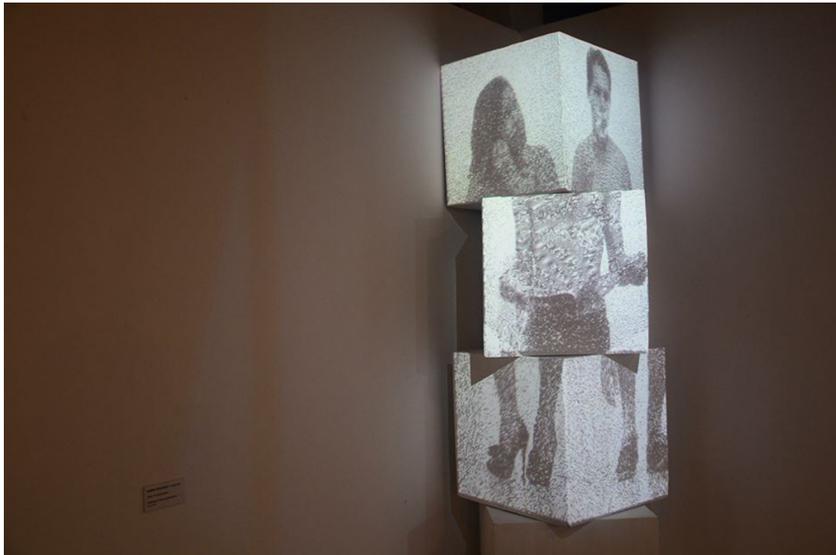
A videoinstalação interativa “Hom(em) Cubo” dialoga com obras de artistas como Nam June Paik (1932-2006) e Bill Viola (1951-), com trabalhos que consistem principalmente em instalações, vídeos e performances marcados pelo uso de aparatos tecnológicos. O artista Sul-Coreano Nam June Paik, de expressiva produção na arte eletrônica, trabalhava com cinema, televisão, fitas cassetes e esculturas inanimadas. Algumas exposições de Paik tratavam das relações humanas e como estas se desdobravam entre as novidades do mundo contemporâneo. Como a tecnologia afetava o todo e suas relações midiáticas, principalmente a televisão, explorando seu potencial como um objeto de arte e um meio expressivo em obras como “Tv Buddha”² (1974), uma instalação de vídeo em que uma escultura de bronze de um Buddha está diante de um aparelho de televisão que lhe imprime a própria imagem. Imediata tal qual um espelho, a imagem é gravada e transmitida simultaneamente em um loop infinito entre a escultura e o reflexo de si mesma na tela. A escultura assume a posição de um espectador, que contempla a sua própria existência diante da imagem de seu corpo mediada pela tecnologia.

O artista estadunidense Bill Viola tem uma produção fundamental para o estabelecimento do vídeo como linguagem na arte contemporânea. Por 40 anos criou fitas de vídeo, videoinstalações arquitetônicas, ambientes sonoros, apresentações de músicas eletrônicas, peças de vídeo de tela plana e transmissão de televisão. Foi influenciado por artistas como Nam June Paik, Joseph Beuys, Wolf Vostell, Bruce Nauman e Peter Campus. Seus trabalhos são marcados pelo controle e entendimento complexo do tempo e por um inventivo uso do som. Trabalha com temas espirituais, relações entre vida e morte e também críticas à televisão e à passividade de telespectadores como na obra “Reverse Television”³ (1983). A obra é uma série de quarenta e quatro vídeos originalmente produzidos para a televisão aberta e mais tarde documentados como um vídeo de 15 minutos onde

²Vídeo Tv Buddha Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=8s6imG7UJ1Q>>.

³Vídeo Reverse Television disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=4GrIN9m83zw>>.





são exibidas pessoas sentadas em suas salas de estar, em silêncio olhando para a câmera de vídeo como se fosse um aparelho de TV.

As obras de Nam June Paik e Bill Viola evidenciam as possibilidades de uso dos meios tecnológicos e provocam a reflexão sobre a cultura de massa, relacionam-se com a videoinstalação interativa “Hom(em) Cubo” enquanto uma exposição do comportamento humano contemporâneo que reflete a relação corpo-imagem-identidade.

Nas ferramentas de comunicação midiática, a imagem tornou-se fundamental, se configurando como determinante para a existência humana. Segundo Maria Rita Kehl (2004) com a invenção de tantos recursos visuais nos tornamos seres de aparências, no qual a visibilidade nos dá o certificado de que existimos, existência esta proporcionada pela mídia. Portanto, ser visto e reconhecido pelo outro, confere ao indivíduo status e identidade, fazendo com que o mesmo deixe de ser meramente um anônimo. O advento da televisão e do computador, juntamente com as possibilidades que estes abriram, foi o fundamental para permitir ao sujeito existir por meio da imagem.

A mídia enquanto soma dos poderes políticos e econômicos, exerce também uma dominação pela imagem, ordenando o que se precisa ter e consumir. Assim, se estabelece uma relação entre o corpo, sua imagem e identidade através da cultura do consumo, que é então mediada também pelos aparatos tecnológicos.

“Hom(em) Cubo”, intenta a reflexão sobre o homem, entendido enquanto ser humano, que celebra na contemporaneidade o progresso da ciência, orgulha-se dos avanços da tecnologia, está envolto num ambiente de conquistas, guiado pela lógica da acumulação de bens e

das aparências. Importa-se com reconhecimento, admiração, em ter acesso a uma infinidade de produtos e serviços e a busca do prazer. Assim, todos assumem as mesmas formas tentando enquadrar-nos



em padrões definidos, sejam eles padrões de beleza ou comportamentais. Tornam-se cubos.

A supracitada videoinstalação, expõe as atividades rotineiras na contemporaneidade através da técnica *Pixilation*, animação *stop motion*, na qual atores vivos são utilizados e captados quadro a quadro com fotografias, criando uma sequência de animação.

O processo de criação dos vídeos se deu de maneira colaborativa com os atores participantes, que sugeriram os objetos a serem utilizados para encenar estas ações cotidianas. Os vídeos são compostos por dois corpos masculinos e um feminino que alternam suas posições nas faces dos cubos nas ações de fazer a barba, pentear o cabelo, maquiar-se, acender um cigarro, falar ao celular, ler uma revista, calçar e tirar os sapatos, se vestir e se despir.

Utilizando o software de programação modular *Isadora*,



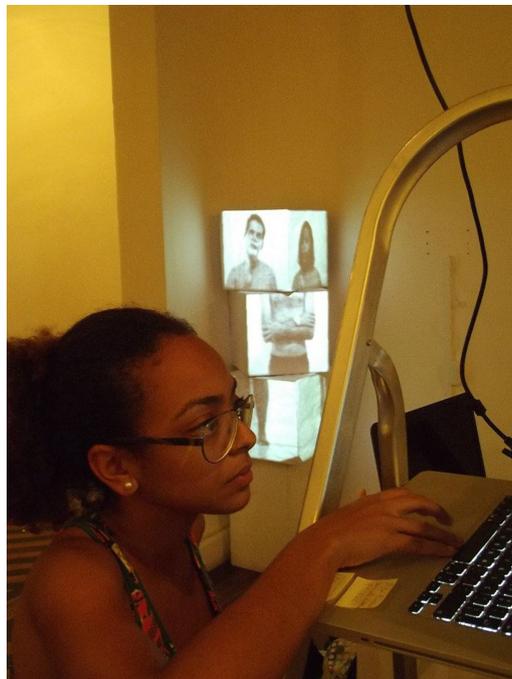
que permite manipular diferentes plataformas interativas, são mapeadas as superfícies de três cubos de madeira pintados de branco e de dimensões 50X50X50 cm empilhados e desalinhados, projetados em suas faces diferentes vídeos de pessoas realizando ações do dia a dia. Os vídeos são um recorte de partes do corpo

durante estas ações, que projetados no cubo formam o corpo humano: cabeça, tronco, membros superiores e inferiores. Não são projetados os topos e bases de cada cubo, assim, de acordo com a disposição destes, há projeções em até duas faces de cada cubo com no máximo seis vídeos (dois vídeos por cubo) com personagens diferentes em ações distintas.

A técnica do Vídeo Mapping consiste na projeção de vídeo em objetos ou superfícies definindo sua área de projeção seja ela regular ou irregular. Na presente videoinstalação, foram acrescentados aos vídeos efeitos de “chuvisco de tv” e programada a interatividade utilizando uma *webcam*. A câmera foi programada para captar o movimento do público ao se movimentar próximo a obra, liberando um áudio de ruídos de TV e rádio entrando em sintonia. Sem a presença de transeuntes no local, os vídeos são exibidos, mas sem a presença do áudio, assim a videoinstalação adquire sentido em função do fluxo das pessoas no local.

A obra foi pensada para o I Reconvexo - Festival Nacional de Vídeo-Projeções Mapeadas e Interativas em 2013 em Cachoeira - Bahia onde participei como artista convidada. Posteriormente foi exposta na III Mostra de Performance, na Galeria Cañizares na Escola de Belas Artes da UFBA em Salvador-Ba, no Salão de Artes Visuais da Bahia no Centro de Cultura Amélio Amorim em Feira de Santana- Bahia e na VI Bienal da CPLP- Bienal de Jovens Criadores das Comunidades de Países de Língua Portuguesa em Salvador- Bahia em 2013.

Foi observado durante os dias de



exposição nestes locais, que a reação do público ao notar que o seu transitar frente a videoinstalação acionava o áudio era em sua maioria de mover-se perante a obra a fim de compreender a relação entre o movimento e o áudio, assim o som tornou-se, na maior parte do tempo, ininterrupto.

Segundo Plaza (2003) ao tratar da abertura da obra de arte à recepção, os processos promovidos pela interatividade tecnológica, na relação homem-máquina postula-se a “abertura de terceiro grau”, que diferentemente das aberturas de “primeiro grau”, fase artesanal e a de “segundo grau”, fase industrial, esta abertura mediada por interfaces técnicas, coloca a intervenção da máquina como novo e decisivo agente de instauração estética.

Para Roy Ascott (1991 apud Plaza 2003, p. 21)

[...] a arte interativa designa um amplo espectro de experiências inovadoras que se utilizam de diversos meios, sob a forma de performances e experiências individuais em um fluxo de dados (imagens, textos, sons), ainda com diversas estruturas, ambientes ou redes cibernéticas adaptáveis e inteligentes de alguma forma, de tal maneira que o espectador possa agir sobre o fluxo, modificar a estrutura, interagir com o ambiente, percorrer a rede, participando, assim, dos atos de transformação e criação.

Conforme Weibel (1996 apud Arantes 2005, p.61) as artes interativas, com suas interfaces, explicitam e evidenciam uma dimensão epistemológica que vai além da



própria estética, elas servem como exemplo para compreender a maneira como nos relacionamos com o mundo.

Num mundo onde é avassalador o poder da imagem e da tecnologia, é válido o questionamento sobre as consequências destas sobre nossos corpos e modos de vida. O objeto artístico que relaciona arte e tecnologia, pode ser pensado como mais do que a criação de produto científico, uma forma de humanizar a tecnologia, explorar este meio eletrônico como forma de expressão.

Segundo Salles (1998) o objeto artístico se dá como resultado sempre inacabado de um processo, um jogo de estabilidade e instabilidade que não segue modelos rígidos e fixos, a criação gera assim, uma compreensão maior do projeto bem como dos seus possíveis desdobramentos. A construção da videoinstalação foi se definindo ao longo do percurso. Um conjunto de princípios que colocam a obra em constante avaliação e julgamento. Como observado por Salles (1998), cada versão de uma obra de arte contém, potencialmente, um objeto acabado, e o objeto considerado final representa também apenas um dos momentos do processo. Desta forma, a videoinstalação interativa "Hom(em) cubo" é observada em estado de contínua transformação, estando aberta a outras diversas possibilidades e configurações.

Referências

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

_____. **Arte e mídia no brasil: perspectivas da estética digital**. Ars (São Paulo), Vol. 3, No. 6, USP, 2005. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202005000200004&script=sci_arttext> Acesso em 12 de Fev de 2016.

FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de consumo e pós-modernismo**/Mike Featherstone; tradução Julio Assis Simões. São Paulo:Studio Nobel, 1995. (coleção cidade aberta. Série megalópolis)

FERNANDES, Sérgio Augusto Franco. **Observações sobre transvalorização e verdade em Nietzsche**. Revista Análise e Síntese da Faculdade São Bento da Bahia. Nº 12 - Salvador, 2007, ano 6.



HANHARDT, John G. **The worlds of Nam June Paik.** Guggenheim Museum, Universidade de Michigan, 2000.

KEHL, Maria Rita: **Visibilidade e espetáculo.** In: **BUCCI, E. -Videologias: ensaios sobre televisão.** São Paulo, 2004

KEITH, Chris. **Image after Image: The Video Art of Bill Viola.** PAJ: A Journal of Performance and Art, v. 20, n. 2, p. 1–16, 1998.

LEE, Sook- Kyung; RENNERT, Susanne. **Nam June Paik.** Harry N. Abrams, 2001.

MACHADO, Arlindo. **O vídeo e a sua linguagem.** In Revista USP. São Paulo, Ed. 34. 1993.

MELLO, Christine. **Corpo e Vídeo: O Embate em Direto.** UFRGS.2004

MORAES, Malafaia Jussara. **PÓS-MODERNIDADE: Uma luz que para uns brilha e para outros ofusca no fim do túnel.** Revista Veiga Mais. Edição: Otimismo - Ano 3 - Número 5 – 2004.1

MOULON, Dominique. **SKIN, MEDIA AND INTERFACES.** Disponível em :<<http://www.newmediaart.eu/skinM.html>>Acesso em 14 de Fev de 2016.

PLAZA, Julio. **ARTE E INTERATIVIDADE: Autor-obra-recepção.** Concinnitas - Revista do Instituto de Artes da UERJ, ano 4, n.4, p.7-34. Rio de Janeiro, 2003.

RIBEIRO, Valécia. **Imagens de si: processos poéticos entre o corpo do artista e sua própria imagem na mediação tecnológica.** 238 f. il.Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia- UFBA. 2012.

ROUILLÉ, André. **A fotografia entre documento e arte contemporânea.** São Paulo: SENAC, 2009



SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias a cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **A tecnocultura atual e suas tendências futuras**. Rev.Javeriana. Vol 30.Nº 60.2012. Disponível em: <<http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/download/2408/1692>> Acesso em : 08 de Outubro de 2015.

SALLES. Cecília Almeida. **Gesto Inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Fapesp: Annablume, 1998.

SOULAGES, François. **A Ficção Fotográfica. Antropologia e Estética**. A invenção de um mundo. São Paulo: Itaú Cultural,2009.

TOWNSEND, Chris. **The Arte of Bill Viola**. Thames & Hudson, 2004.

