

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
CAMPUS DE SÃO PAULO – INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES
MESTRADO EM ARTES VISUAIS

André Terayama Haguiuda

PERFORMATIVIDADE NARRATIVA:
intersecções narrativas em performance, fotografia e vídeo.

São Paulo
2016

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio, convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Ficha catalográfica preparada pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da UNESP

H147p Haguiuda, André Terayama, 1989-
Performatividade narrativa : intersecções narrativas em performance, fotografia e vídeo / André Terayama Haguiuda. - São Paulo, 2016.
114 f. : il. color.

Orientador: Prof. Dr. José Paiani Spaniol
Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes.

1. Arte moderna – Séc. XXI. 2. Fotografia. 3. Performance (Arte). 4. Escultura. 5. Vídeo. I. Spaniol, José Paiani.
II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 791

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
CAMPUS DE SÃO PAULO – INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES
MESTRADO EM ARTES VISUAIS

André Terayama Haguiuda

**PERFORMATIVIDADE NARRATIVA:
intersecções narrativas em performance, fotografia e vídeo.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre na área de Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. José Paiani Spaniol

SÃO PAULO
2016

André Terayama Haguiuda

PERFORMATIVIDADE NARRATIVA:
intersecções narrativas em performance, fotografia e vídeo.

Área de Concentração: Artes Visuais

Linha de Pesquisa: Processos e Procedimentos Artísticos

Banca Examinadora:

Prof. Dr. José Paiani Spaniol (Orientador) – UNESP/IA

Prof. Dr. Sérgio Mauro Romagnolo – UNESP/IA

Prof. Dr. Mario Celso Ramiro de Andrade – CAP/ECA/USP

Prof. Dr. Milton Terumitsu Sogabe (Suplente) – UNESP/IA

Prof. Dr. Marco Garaude Giannotti (Suplente) – CAP/ECA/USP

Aprovado em: 19 de maio de 2016.

Local de defesa: Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista Júlio de
Mesquita Filho

Agradecimentos

À Universidade Julio de Mesquita Filho (Unesp) e a equipe de Pós-Graduação do Instituto de Artes pelo apoio e amparo fundamental à pesquisa. À CAPES pelo suporte e financiamento da pesquisa. Ao meu orientador José Spaniol, pela contribuição fundamental, generosidade e intensa capacidade de diálogo para a formulação dessa dissertação.

Agradeço a meu pai, Celso Haguiuda, por acompanhar e me apoiar nessa empreitada. À minha mãe, Yuri Terayama, pela voz sempre presente. À minha irmã, Vivian Haguiuda, pelo caminho que percorremos juntos. À Marília Olschowsky, pelo diálogo intenso e conhecimento compartilhado. À Daniel Motoda e Ricardo Miyazaki, pela amizade sempre presente.

Resumo

O objetivo desta dissertação é a apresentação dos trabalhos de arte produzidos pelo autor entre 2011 e 2016. Os trabalhos desenvolvidos enfocam uma pesquisa que intersecta as linguagens da fotografia, do vídeo, da performance, da escultura e a inserção de narrativas ficcionais nessas operações. Este texto busca articular procedimentos e conceitos que os trabalhos suscitam e articulá-los a um repertório de obras de outros artistas e teóricos.

Palavras-chave: artes visuais; arte contemporânea; fotografia; vídeo; performance; escultura; performatividade; narrativa

Abstract

This Master's Thesis is the presentation of artworks produced by the author between 2013 and 2016. The main focus of the research are the intersection of languages, such as photography, video, performance, sculpture and the insertion of fictional narratives in these works. This text articulates procedures and concepts recurring from those works and connect them to a repertoire of other artists works and theorists.

Keywords: visual arts; contemporary art; photography; video; performance; sculpture; performativity; narrative.

Sumário

Introdução.....	11
Capítulo 1: O ato performativo.....	12
Capítulo 2: Performatividade narrativa	15
2.1. Jeff Wall	17
2.2. Tino Sehgal.....	20
2.3. William Kentridge.....	22
2.4. Matthew Barney.....	24
Capítulo 3: Trabalhos 2011-2016	26
3.1. Sem título (Espelho)	28
3.2. Desenvolvimento de uma barra em colchete angular no espaço.....	32
3.3. Oco e o vazio.....	37
3.4. Fúria Centrípeta e Fúria Centrífuga.....	43
3.5. Sem título (Nylon).....	50
3.6. Stealth.....	54
3.7. Traunseunte.....	63
3.8. Quiproquo	68
3.9. ASLSP (As Slow As Possible).....	71
3.10. Autorretrato.....	76
3.11. Stealth:doppelgänger.....	82
Capítulo 4: Considerações finais	95
5. Referências Bibliográficas	97
6. Anexos.....	108

Índice de ilustrações

Fig. 1 - Jeff Wall <i>The Flooded Grave</i> , 1998-2000.....	18
Fig. 2 - Jeff Wall <i>A Sudden Gust of Wind (After Hosukai)</i> , 1993	19
Fig. 3 - William Kentridge <i>Felix in Exile</i> , 1994	23
Fig. 4 - Matthew Barney <i>Cremaster 3</i> , 2002.....	25
Fig. 5 - André Terayama <i>Sem título (Espelho)</i> , 2011	28
Fig. 6 - Gordon Matta-Clark <i>Circus or the Caribbean Orange</i> , 1978.....	31
Fig. 7 - Henri Cartier-Bresson <i>Estação de Saint Lazare</i> , 1932.....	31
Fig. 8 - André Terayama <i>Desenvolvimento de uma barra em colchete angular no espaço</i> , 2014	32
Fig. 9 - Umberto Boccioni <i>Formas Únicas de Continuidade no Espaço</i> , 1913.....	34
Fig. 10 - Sol Lewitt <i>Desenho de parede 260: Em paredes pretas, todas as combinações de duas partes de arcos brancos entre cantos e lados, linhas em branco retas e não retas e irregulares</i>	35
Fig. 11 - Lawrence Weiner <i>A Determination of Where What Falls Offside Rests</i> , 2007.....	35
Fig. 12 - André Terayama <i>O oco e o vazio</i> , 2015.....	37
Fig. 13 - André Terayama <i>O oco e o vazio</i> , 2015.....	38
Fig. 14 - Joseph Beuys <i>I Like America and America Likes Me</i> , 1974	40
Fig. 15 - Sergio Romagnolo <i>Jeremias</i> , 1992	41
Fig. 16 - Dan Graham <i>TV Camera / Monitor Performance</i> , 1970	42
Fig. 17 - André Terayama <i>Fúria Centrípeta</i> , 2012.....	44
Fig. 18 - André Terayama <i>Fúria Centrífuga</i> , 2015.....	45
Fig. 19 - Richard Serra <i>Out of Round X</i> , 1999.....	47
Fig. 20 - Monge no Jardim do Templo de Ryoan-ji, Kyoto, Japão.....	49
Fig. 21 - Gabriel Orozco <i>Mangueira Mordida</i> , 1990	49
Fig. 22 - André Terayama <i>Sem título (Nylon)</i> , 2012.....	51
Fig. 23 - Mira Schendel montando a obra “Ondas Paradas de Probabilidade” em 1969 na 10ª Bienal de São Paulo.....	53
Fig. 24 - Manon de Boer <i>Dissonant</i> , 2010	53
Fig. 25 - André Terayama <i>Stealth</i> , 2013.....	55
Fig. 26 - Vito Acconci <i>Proximity Piece</i> , 1970	60
Fig. 27 - Vito Acconci <i>Seedbed</i> , 1972	61

Fig. 28 - Bruce Nauman <i>Mapping the Studio II with flip, flop & flip/flop (Fat chance John Cage)</i> , 2001	62
Fig. 29 - André Terayama <i>Transeunte</i> , 2015.....	64
Fig. 30 - Duane Michals <i>Chance Meeting</i> , 1970.....	65
Fig. 31 - Lee Friedlander <i>New York City</i> , 1966.....	66
Fig. 32 - Lee Friedlander <i>Autorretrato</i> , 1966	66
Fig. 33 - Vito Acconci <i>Following Piece</i> , 1970.....	67
Fig. 34 - André Terayama <i>Quiproquo</i> , 2013	69
Fig. 35 - Jeff Wall <i>Duplo Autorretrato</i> , 1979	70
Fig. 36 - André Terayama <i>ASLSP (As Slow As Possible)</i> , 2015.....	72
Fig. 37 - Bruce Nauman <i>Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square</i> , 1967-68.....	74
Fig. 38 - Samuel Beckett <i>Quad I + II</i> , 1981	75
Fig. 39 - André Terayama <i>Autorretrato</i> , 2016.....	77
Fig. 40 - Santuário Ise Jingu (vista aérea).....	80
Fig. 41 - Michael Snow <i>Authorization</i> , 1969	81
Fig. 42 - Cena 1 André Terayama <i>Stealth: doppelgänger</i> , 2014.....	83
Fig. 43 - Cena 2 André Terayama <i>Stealth: doppelgänger</i> , 2014.....	84
Fig. 44 - Cena 3 André Terayama <i>Stealth: doppelgänger</i> , 2014.....	85
Fig. 45 - Cena 4 André Terayama <i>Stealth: doppelgänger</i> , 2014.....	87
Fig. 46 - Cena 5 André Terayama <i>Stealth: doppelgänger</i> , 2014.....	88
Fig. 47 - Cena 6 André Terayama <i>Stealth: doppelgänger</i> , 2014.....	89
Fig. 48 - Akira Kurosawa <i>Rashomon</i> , 1950	90
Fig. 49 - Akira Kurosawa <i>Trono Manchado de Sangue</i> , 1958.....	92
Fig. 50 - Akira Kurosawa <i>Kagemusha</i> , 1980.....	94
Fig. 51 - Cildo Meireles <i>Malhas da Liberdade I</i> , 1976	96

Introdução

Durante o meu período da graduação em Artes Visuais na Unesp produzi trabalhos que envolviam a instalação *site-specific* das obras criadas e a intersecção delas entre diversas linguagens como a escultura, a performance, a fotografia e o vídeo. Os trabalhos se relacionam principalmente a proposições teóricas e objetuais do movimento minimalista e pós-minimalista, tendo como referência a produção histórica artística das décadas de 1960 e 1970.

O mestrado é a continuação dessa pesquisa. Onde mantenho a produção de trabalhos que envolvem a escultura, situações performáticas e o dispositivo de registro fotográfico e videográfico como pontos fundamentais para a criação dos trabalhos. A inserção de narrativas criou um novo mecanismo de produção e pensamento para as imagens. A pesquisa aborda questões constitutivas e metalinguísticas dessas operações por meio da realização de obras audiovisuais e fotográficas, relacionando-as com a produção de artistas que envolvem essa problemática e pensadores que exploram as questões citadas acima.

No capítulo um e dois desta dissertação são estabelecidas considerações acerca dos termos performatividade e narrativa, propondo um raciocínio para os conceitos destas duas ideias abordadas e centrais para uma reflexão posterior dos trabalhos apresentados nesta dissertação. No capítulo três, apresento uma reflexão e um relato sobre o processo de elaboração dos trabalhos desenvolvidos em fotografia e vídeo e estabeleço um diálogo com a produção de outros artistas que possuem um correlato com as obras apresentadas.

Capítulo 1: O ato performativo

Proponho estabelecer algumas considerações acerca do termo performatividade ao qual será um dos pontos centrais dessa dissertação. A pesquisa acerca da performatividade tem como objetivo facilitar e transparecer o percurso conceitual, origem e as possibilidades de emprego do termo. A reflexão proposta aqui é introdutória e descreve um raciocínio para elucidar certos pontos, conceitos e teorias que serão abordados ao longo deste texto.

O uso recorrente do termo performatividade nas artes visuais foi apropriado e usado de uma forma diferente do seu contexto original, se relacionando a ideias sobre corpo, encenação e presentificação. A performatividade nesses termos estaria atrelada a um caráter performático, de criação de uma cena e ligada principalmente a linguagem da performance ou a teatralidade.. A proposta é estabelecer termos e instrumentos para a compreensão de conceitos que os trabalhos desenvolvidos suscitam, tais como presença, ação e corporeidade. A proposta dessa breve reflexão não é rastrear a origem dessas ideias ou uma análise historiográfica dos termos.

O termo performatividade foi introduzido e utilizado pelo linguista John Langshaw Austin (1911-1960) em uma série de palestras intituladas “*How to Do Things with Words*”, ministradas na Universidade de Harvard em 1955. Austin propunha o termo performatividade para designar o caráter de ação e atividade¹ da linguagem (se referindo primariamente ao complexo de comunicação da linguagem). O argumento do linguista nessas palestras é centrado no efeito produzido na realidade pelo uso de signos e palavras, onde em certas condições elas produzem um novo tipo de realidade, transcendendo o nível de representação e abstração ocasionado pelas convenções estabelecidas pelas línguas.

Para Austin, os atos de fala são realizados de duas formas: constatativas, (descrições da realidade) e ações performativas (produtoras de realidade). As ações incluem atos de ordem, pedido, advertência, ofensas, promessas, garantias, perguntas, vetos, etc. Os atos constatativos são descrições da realidade, enquanto

¹ Segundos os termos utilizados por Austin, a linguagem se caracteriza pelo caráter de atividade e ação (act like). Austin, J.L. How to do things with words. In: JAWORSKI, Adam; COUPLAND, Nikolas (org.). The Discourse Reader. Londres: Routledge, 2006. p.55.

os performativos são atos criadores de realidade. Como em determinados tipos de enunciados performativos originários do discurso legal: “Eu vos declaro, marido e esposa” ou “Eu te sentencio a seis anos de prisão sem condicional”. Os atos locucionais performativos são derivados do inglês de ação *perform*, indicando que a emissão do enunciado é o desempenho de uma ação. O entendimento da linguagem como uma forma de ação é a base que fundamenta a teoria dos atos de fala de Austin.

A distinção entre os modos performativos e constatativos estabelecem uma diferença entre os tipos de locução e o grau de possibilidade da linguagem realizar ações ao invés de simplesmente descrever a realidade. O argumento de Austin é levado adiante, porém encontra algumas incoerências. Por exemplo, em algumas situações performativas realizadas na primeira pessoa do presente do indicativo, elas geralmente designam uma ação a ser realizada. Mas não se pode definir a performativa ao listar os verbos que se comportam dessa maneira, uma vez que você pode realizar o ato de ordenar alguém para que você pare, por exemplo. Uma afirmação como “Vou pagar a você amanhã”, possui um fator imprevisível, que depende do que poderá acontecer no futuro. Porém ao invés de ser uma descrição, ela torna-se uma previsão. As performativas implícitas, onde não há verbo explicitamente performativo, admite que qualquer elocução pode ser uma performativa implícita. “O homem está sentado”, é uma elocução performativa que realiza o ato de afirmar a que se refere, onde suas ações derivadas como declarar, afirmar e descrever também são atos performativos.

A apropriação desse sentido foi contemplado na pesquisa de Judith Butler (1956), onde o modelo de performatividade da autora foi estabelecido também como um produtor de realidade para o falante individual dos enunciados. O ato performativo para Butler produz realidade não pela força de vontade do indivíduo ou suas intenções, mas precisamente porque deriva de convenções que ele reitera e repete. Cada enunciado e cada ação do indivíduo compreende um elo vital dentro de um contexto para ser entendido e reconhecido. Seu potencial performativo só é capaz de gerar realidade dentro de certas convenções da linguagem². Só a partir do uso dessas estruturas de convenção o falante consegue gerar efeitos que extrapolam a linguagem e realizam o ato de produzir realidade. Assim como nenhum

² BUTLER, Judith. *Burning Acts, Injurious Speech*. In: JAWORSKI, Adam; COUPLAND, Nikolas (org.). *The Discourse Reader*. Londres: Routledge, 2006. p.500.

ato de repetição é capaz de gerar gestos idênticos, no ato de reprodução de uma fala preexistem condições para o desvio e diferenciação, como o tom de voz, o encadeamento das palavras, etc. Para Butler, é somente no uso dessas estruturas de convenção que existem inerentemente condições para inovação: repetição e diferença seriam duas estruturas existentes que coexistem e geram transformações em situações preestabelecidas. Todo ato só é concebível dentro de uma estrutura regulada por convenções³.

O uso do termo performatividade em Austin e Butler reiteram atos de produção de realidade para o indivíduo. Deslocando a lógica do potencial performativo linguístico para o contexto de uma obra de arte, como no caso das obras performáticas ao qual o termo vêm sendo empregado, pode-se atribuir a esse enunciado como uma redundância. Ela reitera o sentido de criar uma nova realidade que a obra de arte é imanentemente capaz de instituir, assim como os atos linguísticos. Dentro desse paradoxo, é possível não atribuir a uma obra de arte um caráter performativo?

³ BOURDIEU, Pierre. Language and symbolic power. In: JAWORSKI, Adam; COUPLAND, Nikolas (org.). The Discourse Reader. Londres: Routledge, 2006. p.485.

Capítulo 2: Performatividade narrativa

O segundo termo pesquisado e presente no título da dissertação se relaciona a narrativa e a criação de uma realidade ficcional por meio desse instrumento. A performatividade assim como a narrativa são atos criadores de mundo e de linguagem. Nesse sentido, a narrativa ficcional é um exemplo de um ato de linguagem que transforma a realidade por meio da nomeação das coisas através de um ato criativo. O correlato entre o ato performativo e a ficção se dá por meio de operações de linguagem como uma forma de organizarem e apresentarem uma realidade. O termo performatividade narrativa complementa esses dois argumentos, o de nomear e criar uma realidade por meio do ato performativo e o de criar um mundo imersivo pela ficção através dos instrumentos narrativos.

A narrativa possui ambiguidades acerca de sua própria estrutura, onde ela se alterna como um meio ilusionista, de uma imersão que proporciona novos sentidos à consciência, mas também uma separação da realidade, promovida por uma estrutura retórica que produz essa ilusão e ao mesmo tempo imerge o leitor na narrativa. A narratologia é a disciplina que descreve o funcionamento da narrativa e visa demonstrar seus mecanismos. Ela busca ser uma ferramenta para leitura e interpretação de obras ficcionais e não-ficcionais, sendo uma sistematização conceitual para abordar obras literárias. A narratologia se apoia na teoria da estrutura narrativa, englobando noções como: enredo, narradores, técnicas narrativas, etc. A teoria da narrativa postula a existência de um nível de estrutura independente de qualquer linguagem específica ou meio representacional. Ou seja, ela não privilegia o estudo de meios, como um filme ou uma história em quadrinhos, sendo que as duas formas podem preservar o mesmo enredo.

A interpretação de Northrop Frye (1912-1991) sobre narrativa percorre um movimento que busca adentrar a sua estrutura textual, enfatizando a sua forma de interpretação e a interação entre seus elementos internos. Sua definição interpretativa de um texto se opõem em duas categorias: *epos* e ficção. Por *epos* ele se refere a veiculação de uma mensagem por meio da fala, onde a presença da voz e do corpo humano são meios para comunicar algo, onde a “ênfase é posta no imediatismo do efeito perante uma audiência visível”⁴. O confronto do autor com a

⁴ FRYE, Northrop. Anatomia da Crítica: Quatro ensaios. São Paulo: É Realizações, 2014. p. 245.

audiência e as personagens de sua estória estão por detrás de sua fala. Por ficção, ele define quando a narrativa é veiculada por meio de um texto impresso, e tecnicamente manuscrito, pressupondo um distanciamento entre o autor e o leitor. O texto impresso compreende um sentido mais amplo, de formas literárias em constante circulação e difusão. O autor ainda está presente, mas representado por um narrador mediado por uma tecnologia.

Para Frye, uma narrativa é uma arte combinatória de temas e metáforas que circulam constantemente entre si e se imbricam numa temporalidade em que passado, presente e futuro se unem, num mesmo eixo de recepção e criação. O temático para Frye é uma das formas privilegiadas pelo autor, por corresponder e predominar o conteúdo, onde as personagens e procedimentos ficcionais empregados pelo autor não são autotélicos e não possuem autonomia. Ou seja, são veículos para expressar uma ideia do autor. Por oposição a essa estrutura, o ficcional é a forma de garantir à narrativa e os personagens, uma maior autonomia em relação ao autor, não estando a serviço de uma ideologia ou transmissão de uma ideia determinada.

Alguns dos fundamentos descritos anteriormente sobre a narrativa possuem similaridades com o modo operacional de artistas visuais criar novas realidade a partir da inserção de ficções em suas obras. A seguir apresento quatro artistas que se tornaram uma referência para o desenvolvimento dos meus trabalhos a partir desta problemática. Os artistas citados envolvem a criação de situações performáticas registradas em fotografia ou vídeo e que são geradas a partir de narrativas ficcionais criadas pelos próprios artistas. Os procedimentos adotados pelos artistas me permitiram um entendimento sobre as possibilidades do uso de elementos narrativos nos meus trabalhos. Em alguns casos o papel das narrativas têm maior autonomia, tornando-se evidente nas histórias narradas em mídias como o vídeo, o cinema e a animação. Em outros casos elas tornam-se o ponto de partida para a criação de imagens e objetos, onde a narrativa torna-se secundária e pouco aparente para a apreensão da obra.

2.1. Jeff Wall

Parte do processo de Jeff Wall (1946) consiste em articular elementos como a memória e a imaginação de um evento e materializá-las por meio de fotografias. Para Wall, sua fotografia envolve o planejamento de uma locação para abrigar a cena imaginada, um roteiro para guiar os atores e *performers* e a sua encenação para a câmera fotográfica para registro desse evento. As suas fotografia narram esses eventos e situações construídas, onde ele cria uma narrativa a priori por trás da imagem resultante. Em um seminário realizado no Museu Stedelijk em Amsterdam, Wall comenta sobre a fotografia *The Flooded Grave* (fig. 1) e como o procedimento imagético de formação de sua obra se dá:

(...) não é impossível, no sentido de que, se você tem um devaneio, você veria isso. Sua imaginação iria ver isso. Então eu fixo essa imagem por meio da fotografia (...) Em minhas fotografias eu insisto que não há ficção. Essa palavra ficção não se aplica realmente a minha fotografia, pelo menos. Talvez ela não se aplica à fotografia como um todo.⁵

A fotografia fixaria temporalmente e espacialmente essa narrativa fantasiosa formulada acerca de uma cena imaginada. Os procedimentos para a realização das fotografias de Wall são sumariamente resultados de um processo ficcional e a formulação de uma narrativa de uma imagem construída na imaginação do artista. O trabalho como visto em suas obras não aconteceu a priori. Ou seja, a fotografia é o resultado de uma colagem de diversos elementos que aconteceram em espaços e temporalidades diferentes e se sintetizaram em uma só imagem, tal como uma colagem. Para Wall, ele “começa não fotografando” um motivo. Ele deixa sua memória e seu repertório de imagens serem “deformados” na sua imaginação para depois reformulá-los em condições mais controladas, como um estúdio. A produção das fotografias de Wall envolvem estratégias de preparação e colaboração entre performers, técnicos e produtores da indústria cinematográfica. Ele se apropria de procedimentos da fotografia documental e por meio de artifícios cinematográficos de criação de cenários para criar imagens que articulam com repertórios de pinturas da história da arte.

Em *A Sudden Gust of Wind (After Hosukai)* (fig. 2) é apresentado um grupo de pessoas numa paisagem afastada de um centro urbano. Uma rajada de vento

⁵ ARTIST TALK – JEFF WALL. Chapter 2: Flooded grave (1998-2000). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=fqmK4W4WDUw>>. Acesso em: 29 de setembro de 2014. As palavras em inglês colocadas em parênteses indicam os termos usados pelo artista na entrevista.

repentina levam os papéis que um dos homens carregava. As outras pessoas que compõem a cena protegem seus pertences da ventania. Nessa imagem Wall alude a xilogravura de Katsushika Hokusai (1760-1849), onde as figuras estão dispostas de forma similar numa estrada e são surpreendidas por um vento repentino, onde Wall fotografou individualmente cada uma das pessoas retratadas e depois manipulou digitalmente as imagens para compor a cena.



Fig. 1
Jeff Wall
The Flooded Grave, 1998-2000
Transparência sobre lightbox
228,5 x 282 cm



Fig. 2
Jeff Wall
A Sudden Gust of Wind (After Hosukai), 1993
Transparência sobre lightbox
397 x 340 cm

2. 2. Tino Sehgal

As situações construídas de Tino Sehgal (1976) envolvem um campo cruzado de linguagens como a performance, a escultura, a dança e o teatro. Os trabalhos são regidos por negociações entre o artista e os intérpretes dos eventos propostos por ele. Em suas obras não existem objetos ou registros dessas situações, tais como fotografias ou documentos. Elas envolvem a presença do corpo humano executando ações como dançar, se mover ou falar, articulando essas situações de acordo com o contexto do espaço em que a peça está sendo exibida. Para o artista, permitir a documentação visual das obras resumiria em traduzir as situações tridimensionais e temporais específicas em meios bidimensionais. Outro argumento de Sehgal, é a possibilidade de criar uma segunda vida para as situações por meio da memória do espectador e o rumor conferido na transmissão das narrativas entre as pessoas. Como suas obras são efêmeras, mas estruturalmente repetíveis tal como uma peça de teatro, é possível encená-las em contextos diferentes com outros arranjos e outros atores.

Na obra “*This is New*” apresentada na Feira de Arte Frieze em Londres em 2003, Sehgal posicionou duas crianças na entrada do estande da Wrong Gallery. Ao visitante se aproximar do estande, as crianças o saudava e diziam: “Olá. Seja bem-vindo a Wrong Gallery. Nós estamos apresentando *This is right* de Tino Sehgal.” Em seguida, elas encenavam outras quatro obras do artista, informando sobre preços, edições e a forma de aquisição. O processo de aquisição de uma obra de Sehgal envolve um campo de trocas em que a materialidade da propriedade não repousa em um documento que legitimaria a presença da obra para o comprador. No caso de uma venda dos trabalhos de Sehgal, é necessário a presença do comprador, o galerista, um tabelião e o artista se encontrarem e estipularem oralmente os termos do contrato e as instruções para a realização da obra adquirida. O tabelião é a autoridade que testemunha a troca da mercadoria por um valor e estipula legalmente o contrato oral. Nesse contrato são estipulados que o comprador, por exemplo, autorize um terceiro da confiança de Sehgal para a correta instalação do trabalho. Caso seja necessário vender o trabalho, deverá ser feito como no procedimento de aquisição. Uma das cláusulas do contrato só permite a exibição das obras num contexto de uma exposição temporária por um período mínimo de seis semanas. É

proibido o registro audiovisual e qualquer forma de identificação da obra que utilize outro material senão o corpo humano. Ele também não permite o uso de placas de identificação para suas obras. Algumas peças de Sehgal utilizam os guardas do museu como intérpretes. Na sua participação na Bienal de Moscou de 2005, Sehgal apresentou uma série de obras que utilizavam os guardas da exposição para interpretar suas peças. Em *This is good* (2001), quando um visitante entrava na sala expositiva, o guarda repentinamente pulava e movia suas pernas e braços alternadamente de forma circular, tal como um moinho. Após a execução dos movimentos, ele dizia “Tino Sehgal, This is Good, 2001, Collection Museum Ludwig, Cologne”. A utilização de um funcionário como intérprete cria um impasse sobre a produção de sentido de um trabalho de arte, onde segundo Sehgal:

o guarda é a pessoa responsável por zelar pelos objetos. Então os objetos materiais estão lá criando significado, enquanto que o guarda a priori não cria significado. (...) ao colocar significado no guarda e perguntar, o que essa pessoa, que estaria lá de qualquer forma, cria significado, qual é essa diferença? O que implica em termos de como alguém produz significado?⁶

O sentido performativo que o artista confere na concepção da ideia até a sua circulação é uma forma de enfatizar o processo de produção que envolve sua realização, apontando uma transparência no procedimento de realização de seus “objetos”. Sua formação e estudos acadêmicos em dança e economia tornam convergentes repertórios distintos que se sintetizam nas suas obras. Seu procedimento é centrado em gestos e ações realizados por intérpretes de Sehgal são para o artista, uma forma de investigar a permanência das coisas e a realização de algo no presente, como declara:

A dança assim como a música – e outras mídias artísticas tradicionais – poderiam ser um paradigma para um outro modo de produção que salientam a transformação de atos em vez da transformação material, criando um presente contínuo em vez de uma orientação para a eternidade.⁷

⁶ SGUALDINI, Silvia; SEHGAL, Tino. “The Objectives of the Object: an interview with Tino Sehgal by Silvia Sgualdini”. In: Contemporary Art Magazine e-cart, 6ª edição, agosto de 2005. Visualizado em: <http://www.e-cart.ro/ec-6/silvia/uk/g/silvia_uk.html>. 12 de fevereiro de 2016.

⁷ Von HANTELMAANN, Dorothea; JONGBLOED, Marjorie (org.). I promise it's political. Colônia: Museum Ludwig Köln, Walther König, 2002. p.91.

2. 3. William Kentridge

As obras de William Kentridge envolvem a intersecção de elementos do desenho, da animação, da performance, da escultura, da literatura e do vídeo. O procedimento mais recorrente nas obras de Kentridge (1955) são desenhos sobrepostos com inúmeras camadas de carvão que resultam em superfícies desgastadas. Esses desenhos são registrados com uma câmera fotográfica e logo em seguida apagados, e sobre esse desenho anterior, Kentridge cria uma nova pose sobre a imagem previamente realizada. O resultado são frames ao qual ele fotografa e que resultam em palimpsestos de imagens sobrepostas e postas em movimento.

O papel das narrativas em Kentridge tornam-se a matriz para suas obras. Para o artista é a partir de imagens e histórias que seus experimentos em desenho, escultura e animação e tornam-se possível. Nas narrativas animadas de Kentridge, o contexto de seu país de origem, a África do Sul, temas como a reconciliação e a herança do *apartheid* são recorrentes em suas obras. Em algumas animações ele também engloba temas mais amplos, como a incomunicabilidade entre indivíduos e a transitoriedade da memória. O entrelaçamento entre o político, o coletivo, o individual e o uso de elementos fantásticos pontuam o tom de suas histórias.

Em *Felix in Exile* (fig. 3), Felix Teitelbaum, um artista plástico (e alter ego de Kentridge) está em um hotel em Paris olhando para uma mala cheia de desenhos. Todos eles representam corpos esquartejados de protestantes negros caídos nas ruas de Johannesburgo. O autor desses desenhos é Nandi, uma mulher negra sobrevivente desses ataques, onde, como num gesto de criminal forense, desenha linhas de contorno em volta dos corpos mortos. Nandi, por meio de um instrumento ótico, o teodolito, consegue se comunicar com Felix no quarto de seu hotel. Ele observa a distância os eventos trágicos que acontecem ao redor de Nandi. Em uma série de imagens alegóricas, o quarto do artista é inundado e todas as imagens se perdem na água.

Em experimentos e instalações realizadas nos anos posteriores, a espacialidade apresentada em suas obras audiovisuais se tornaram mais ambíguas, onde a figura do artista interage com as projeções de suas animações, integrando a narrativa como um dos personagens da trama. Kentridge descreve sua produção como “um excesso de realização”, onde a “fúria do fazer, a maneira como meios e imagens deflagram novas ideias”⁸, o levam a migrar de uma linguagem para outra, resultando em obras com fronteiras permeáveis, onde a contaminação de meios é, segundo o artista, fundamental para a alimentação de suas obras.

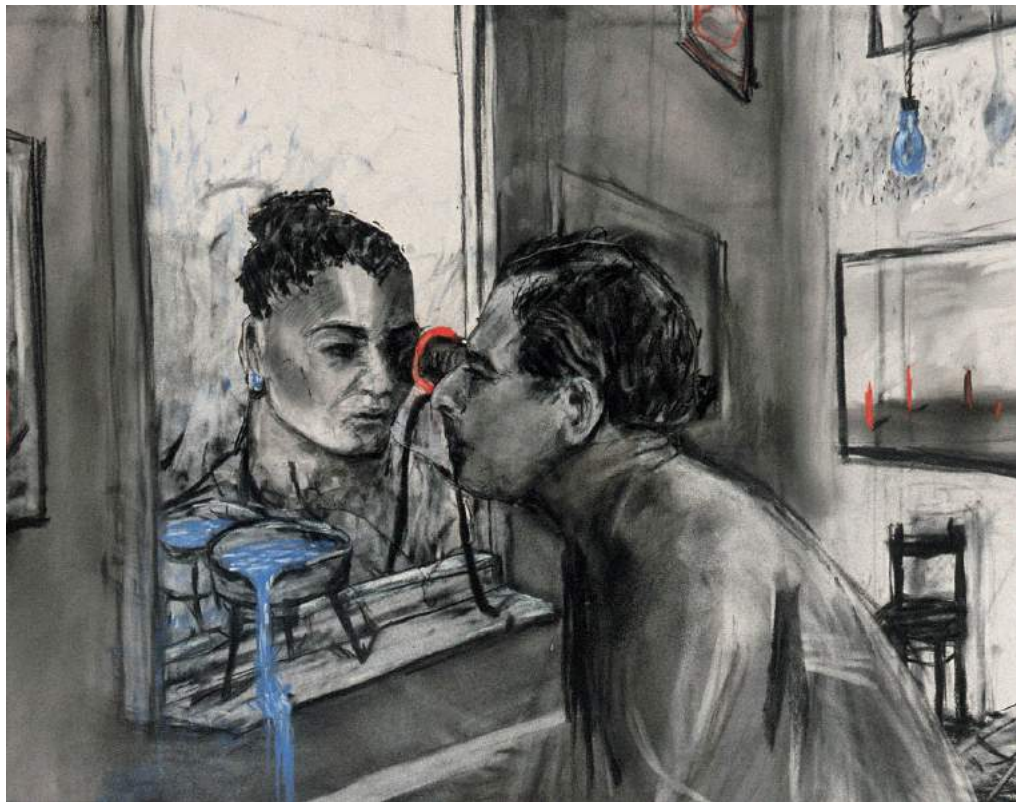


Fig. 3
William Kentridge
Felix in Exile, 1994
Filme 35 mm
8 min. 43 seg.

⁸ TONE, Lilian. “William Kentridge: Fortuna”. In: IMS, William Kentridge: Fortuna. Visualizado em: < http://www.ims.com.br/ims/visite/exposicoes/william-kentridge_-fortuna>. Acesso em: 21 de abril de 2016.

2. 4. Matthew Barney

A produção de Matthew Barney (1967) perpassa a fusão de múltiplas linguagens como o cinema, a escultura e a fotografia. Segundo Barney, sua produção é centrada na linguagem escultórica, sendo que seus filmes como as séries *Cremaster* e *Drawing Restraint* são veículos para a produção de objetos e a manipulação destas pelo seu corpo. As duas séries são permeadas por narrativas autobiográficas que se cruzam com referências à história da arte, música, esporte, literatura, mitologia, arquitetura, etc.

O empreendimento mais ambicioso de Barney foi a realização da série *Cremaster*, iniciada em 1994 e finalizada em 2002, composta por cinco filmes de longa duração. Na série *Cremaster* Barney se apresenta como uma figura híbrida com uma não distinção sexual e sempre atuando fisicamente num espaço em que suas ações envolvem situações de formulação e resolução de problemas. O conceito alegórico da série parte do princípio biológico do cremaster, o músculo que comanda os movimentos dos testículos, fazendo-o reagir a mudanças de temperatura por meio de movimentos involuntários. O músculo interessa para Barney como um órgão responsável pelo processo de diferenciação sexual que ocorre dentro do útero nas oito primeiras semanas de gestação. A partir da nona semana, existe o momento de diferenciação do sexo no feto, onde as gônadas internas sobem para se tornarem ovários ou descem para se tornarem testículo. Para Barney, a narrativa geradora dos filmes é a luta do organismo resistindo a essa indeterminação do sexo⁹.

O enredo de *Cremaster 3* (fig. 4) envolve uma multiplicidade fragmentada de interesses de Barney que se mesclam a sua biografia: um combate entre gigantes, zumbis e outros seres sobrenaturais, uma corrida de demolição no saguão do Chrysler Building em Nova York, e a ação do artista escalando os andares do Museu Guggenheim e se deparando com elementos estranhos a cada nível. Em um andar do museu ele encontra bandas de *heavy metal* duelando entre si, uma mulher-leopardo e o artista Richard Serra atirando vaselina líquida contra a parede. Essa estrutura onírica de seres entrando e saindo de cena soa como um fluxo de consciência do artista, onde não existem explicações ou motivações claras a respeito dessas figuras, resultando em um conteúdo hermético ou de interpretação

⁹ TOMKINS, Calvin. As vidas dos artistas. São Paulo: Editora BEI, 2010. p. 132.

dúbia. Parte dessa lógica de formulação dos filmes torna-se clara na apresentação das esculturas presentes nas exposições de Barney. Apesar delas estarem atreladas às narrativas dos filmes, elas possuem uma autonomia na sua apresentação. A ambição de Barney a respeito das possibilidades conceituais geradas a partir de uma narrativa matriz criam uma poética resultante do cruzamento de linguagens e temas, diversos entre si, que resultam em espaços com mídias diferentes articulando entre si.



Fig. 4
Matthew Barney
Cremaster 3, 2002
Filme
182 min.

Capítulo 3: Trabalhos 2011-2016

A seguir descrevo os trabalhos realizados anterior e após o ingresso no mestrado. Os princípios que nortearam a pesquisa e os trabalhos desenvolvidos são ações projetadas para serem registradas em fotografia e vídeo. Os usos dessas duas linguagens tornaram-se um dos pontos centrais no raciocínio para criação dos trabalhos. A *mise-en-scène*¹⁰ envolvida explora uma relação de entrada e saída do meu corpo na cena, onde os acontecimentos registram uma série de ações e eventos de caráter alegórico, onde exploro repertórios distintos da história da arte.

Todas as situações partem de *scripts* rigorosos na sua realização, onde formulo e projeto anteriormente o gesto e a possibilidade de manipulação dos materiais e a estrutura narrativa da cena. Parto de princípios reduzidos que incluem um repertório relacionados a formulação do objeto e restando dessas ações somente o registro fotográfico ou o vídeo delas. Partindo de uma lógica indicial, onde o referente possui uma relação direta com o seu significado, tal como um documento que atesta e registra a presença do artista em determinadas situações espaciais e temporais. Nas séries de trabalhos realizados entre 2011 e 2013, relato as experiências e intenções para criação das situações, onde elas enfatizam a presença física do autor no espaço, onde o predomínio da fotografia como documento dessas operações ganhava uma autenticidade do evento. Em seguida analiso obras de outros artistas que também exploram essas características de registro de situações de seus corpos no espaço. Parte predominante das análises focam a partir da geração de artistas atuantes na década de 1960 e 1970, como linguagens que exploravam principalmente as práticas *site-specific*, performance, vídeo e fotografia, realizando um emaranhado código entre presença, representação, acontecimento e o espaço de circulação da obra¹¹.

Outro raciocínio importante na realização dos trabalhos realizados entre 2011 e 2013 é o conceito de alegoria proposto por Walter Benjamin (1892-1940) em *A origem do drama barroco alemão*. Na definição de Benjamin de alegoria, ele compreende essa operação em termos literários como uma apropriação e uso de

¹⁰ “A encenação e *mise en scène* são dispositivos de localização e *mise en place* por meio de diversas materializações de um discurso de ordem visual e sonora a partir de um texto ou imagem cujas tomadas de posição com relação ao seu conteúdo são múltiplas.” In: COHEN, 2013, p.121.

¹¹ KRAUSS, Rosalind. Notes on the Index: Seventies Art in America. 1977 October, Cambridge, Vol 4, Autumn 1977, pp. 58-67.

uma metanarrativa como forma de informar a narrativa primária que esta se inscreve. A alegoria nas artes visuais tem como funcionamento o uso de fragmentos, símbolos ou imagens, que são descontextualizados e ressignificados para o espaço em que ele está inserido. O processo de “apropriação e subtração do sentido, fragmentação e justaposição dos fragmentos e separação entre o significado e o significante”¹² torna-se um procedimento como a colagem, onde a apropriação de símbolos replica por transformação em outras imagens. Nesse sentido o modo ao qual eu leio a história da arte também envolve um processo de justaposição de fragmentos, ao qual associo elementos diversos nas ações que executo em fotografia e vídeo.

A partir de 2013 houve uma mudança nas propostas dos vídeos e fotografias, onde as ações são pontuadas por gestos mais sutis e camuflados, onde a edição e manipulação das imagens são pontos de partida das propostas. A interação entre a minha presença na cena e o registro dessas ações tornam-se mais imbricados, envolvendo um jogo de aparição e desaparecimento por meio de artifícios como o uso de imagens projetadas, iluminação e a interação com o cenário. Com o uso desses artifícios as situações ganharam elementos fantasiosos e sobrenaturais, como a presença de duplos e aparições fantasmáticas. A partir dessas novas informações surgiram possibilidades de inserção dessas informações numa narrativa ficcional, onde as imagens possuem novas regras e qualidades próprias e distintas da realidade.

¹² BUCHLOCH, Benjamin. Allegorical Procedures: Appropriation and Montage in Contemporary Art. Artforum, v.21, set. 1982, p.44.

3. 1. Sem título (Espelho)

No trabalho *Sem título (Espelho)* (fig. 5) a situação apresentada na fotografia gera um processo de suspensão e estranhamento do uso do corpo e sua relação com os objetos. A reflexão gerada pelo espelho torna indistinto e incompatível anatomicamente a presença do corpo na situação. O espelho distorce o espaço, criando uma leve alteração no chão e na continuidade das linhas que compõem os tijolos das paredes. A presença do espelho cria um ruído na cena, onde a imagem permite a visualização num ponto de vista que torna ambíguo os elementos e as linhas onde o corpo está suspenso. O efeito de colagem e montagem proporcionado pelo corpo duplo enunciado na fotografia gera um estranhamento e propõe um questionamento sobre seu processo de construção e sua real constituição como imagem.



Fig. 5
André Terayama
Sem título (Espelho), 2011
Fotografia c-print
65 x 45 cm

Um precedente histórico ao qual relaciono em termos de procedimentos presentes em *Sem título (Espelho)*, reside na lógica construtiva da escultura modernista presente nos *readymades* de Marcel Duchamp (1887-1968) e os relevos de canto de Vladimir Tatlin (1885-1953), esses objetos deslocam o gesto escultórico para uma lógica de intervenção arquitetônica, rompendo com o modelo da escultura como matéria moldada, esculpida ou fundida¹³. Somado a isso, a formulação proposta pela escultura cubista, onde também no início da década de 1910, expande o repertório escultórico ao justapor materiais e objetos de origens diversas numa mesma composição. Para Clement Greenberg as proposições formuladas pelos cubistas a partir de materiais bidimensionais diversos, tornam possível uma nova articulação do real a partir da justaposição de coisas do mundo e a apresentação desses objetos no espaço pictórico. Nos termos de Greenberg, a *escultura-de-construção*¹⁴ inaugurada por Picasso trouxe um novo raciocínio para a prática escultórica:

os elementos originalmente afixados de uma colagem haviam, de fato, sido expulsos do plano pictórico – a folha de papel de desenho ou a tela – para formar um baixo-relevo. Mas tratava-se de um baixo-relevo ‘construído’, não esculpido (...).¹⁵

De uma forma emblemática, Gordon Matta-Clark (1943-1978) articula de uma forma muito particular essa gramática conceitual moderna, como o *readymade*, o *site-specific* e a colagem. Ao lidar com uma situação dada, o ponto de partida de atuação de Matta-Clark foi a arquitetura da cidade e seus edifícios abandonados. Tal como um *canvas*, ele deslocava partes dos edifícios como vigas, paredes, janelas e portas por meio de cortes e implosões, criando uma colagem cubista em escala urbana. O efeito que seus cortes geravam nas construções revelavam uma espacialidade ambígua, onde os pontos de orientação espacial eram alterados, o que tornava difícil a leitura de eixos horizontais e verticais. Nos registros fotográficos de suas intervenções, o artista justapunha essas imagens, o que resultava numa instabilidade e incerteza sobre a real posição dos elementos no espaço (fig. 6). Ao perder o ponto de referência e estabilidade das construções, as imagens tornam-se

¹³ KRAUSS, Rosalind. Caminhos da escultura moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1997. p. 67.

¹⁴ GREENBERG, Clement. Arte e cultura. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2014. p. 120.

¹⁵ GREENBERG, Clement. “A revolução da colagem” (1958), in: COTRIM, Cecília; FERREIRA, Glória. Clement Greenberg e o debate crítico. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

um *tour de force* de embaralhamento cartesiano do espaço, onde a experiência cognitiva torna-se fragmentada e instável.

Essa espacialidade fragmentada de planos justapostos também ressoa na obra de Henri Cartier-Bresson (1908-2004), onde suas fotografias são formuladas a partir da apreensão do instante fotográfico e o encaixe entre as partes na composição. Para o crítico de arte Alberto Tassinari, o fotógrafo interpreta a união de dois recursos estéticos tipicamente modernos: o instantâneo fotográfico e a colagem pictórica¹⁶. O deslocamento de Bresson pela cidade era uma forma de flagrar a junção de dois ou mais acontecimentos formalmente similares mas independentes um do outro. O encontro desses dois vetores demonstra o raciocínio da colagem, e a velocidade de captura desse evento é possibilitado pela técnica fotográfica. No instantâneo fotográfico de Bresson é justaposto uma série de momentos simultâneos lado a lado convivendo harmoniosamente na composição, num jogo de encaixe geométrico de formas, onde as partes se arranjam e se inserem no arranjo da fotografia, tal como um *tangram* (fig. 7). O instante fotográfico de Bresson apreendia um jogo de situações espontâneas e a inserção de figuras em ambientes ou composições altamente geometrizadas, em arranjos que tensionam uma rápida apreensão do momento, no exato instante que essas duas instâncias se equilibram formalmente.

¹⁶ TASSINARI, Alberto. Henri Cartier-Bresson: o instante radiante. SCHWARCZ, Lília M.; MAMMI, Lorenzo (org.). 8 X Fotografia. São Paulo: Companhia das Letras, 2008. p. 210.



Fig. 6
Gordon Matta-Clark
Circus or the Caribbean Orange, 1978
Lápis, nanquim e fotografia sobre papel

Fig. 7
Henri Cartier-Bresson
Estação de Saint Lazare, 1932
Fotografia

3. 2. Desenvolvimento de uma barra em colchete angular no espaço

O trabalho *Desenvolvimento de uma barra em colchete angular no espaço* (fig. 8) é um políptico composto por cinco fotografias, onde posiciono o meu corpo em cinco etapas distintas que partem de uma posição retilínea até a posição de máxima contração possível numa situação vertical, onde me equilibro e me suspendo numa série de pregos alinhados verticalmente com intervalos regulares entre cada um deles. O processo demonstrativo de contração do corpo e o carácter gráfico que a imagem adquiriu remete a uma situação tipográfica, tal como caracteres utilizados para interpor expressões ou palavras, como os parênteses “()” e o chevron “<>”, onde o uso desses caracteres torna-se importante para isolar palavras e frases e não afetar a estrutura sintática do período ao qual foi inserido. O título do trabalho sugere o script de ações realizadas na obra, onde o carácter processual identifica as etapas de expansão e contração do corpo na cena.



Fig. 8
André Terayama
Desenvolvimento de uma barra em colchete angular no espaço, 2014
Fotografia c-print
80 x 40 cm (cada); 80 x 300 cm (total)

Nas esculturas de Umberto Boccioni (1882-1916) essa lógica de processo torna-se claro. Na escultura *Formas Únicas de Continuidade no Espaço* (fig. 9) é representado o movimento em formas estáticas na representação de um homem continuidade maleável de espaço e de tempo, apreende o espectador numa síntese de percepções entre interioridade e exterioridade, fragmentação e continuidade do objeto¹⁷. Os planos fragmentados das esculturas denunciam um espaço em construção, que acontece enquanto o observador circunda o objeto, ao mesmo tempo que essa instabilidade da forma se contrapõem a estabilidade do bronze que a escultura foi materializada. O título das obra também descrevem as ações em que os materiais foram submetidos, num jogo processual que elucida as etapas de construção e intenção das esculturas pelo autor.

Os desenhos de parede de Sol LeWitt (1928-2007) também correspondem a uma ênfase processual nas suas construções, onde sua elaboração é realizada por meio de instruções delegadas à assistentes. Sua matriz minimalista investiga sistemas moduláveis e possibilidades de desdobramentos de matrizes geométricas ou formas simples que possam ser construídas como padrões. Uma das regras estabelecidas pelo artista é “abolir as demandas dos objetos naturais e produzir uma ordem específica em si mesma”¹⁸, onde a partir das formas possam ser criadas outras formas. Os desenhos de parede formulados por LeWitt são gerados como *scripts*, onde ele estabelece os materiais, as formas e os gestos utilizados para sua execução, permitindo ou não a inclusão de acasos ou falhas durante o processo. O caráter processual de suas obras enfatizam uma lógica operacional pautada numa geometria rigorosa e cartesiana, que resultam em esculturas e objetos modulares e de progressão de seus signos. Seus desenhos representam “eventos cognitivos que comunicam uma ideia, sacrificando a essas ideias toda sua intencionalidade, materialidade e subjetividade”¹⁹.

O resultado são desenhos orientados por uma operação conceitual, que possuem limites específicos de execução e um resultado sempre linear (fig. 10). A frase pronunciada por LeWitt “a ideia torna-se a Máquina que faz arte” anuncia uma lógica pautada no processo de visualização de uma ideia, almejado pelo artista na transposição excludente de qualquer contaminação subjetiva e de materialidade

¹⁷ KRAUSS, Rosalind. Caminhos da escultura moderna. São Paulo: Martins Fontes, 2007. p. 52 - 53.

¹⁸ CELANT, Germano. “The Sol LeWitt Orchestra”, 1988. In: CROSS, Susan; MARKONISH, Denise, 2008, p. 37.

¹⁹ CELANT, Germano. 2008, p. 27.

daquele que executa a sua obra. A frase de LeWitt “até um cego pode ser artista”, anuncia a matriz ideal de suas proposições, onde uma ideia deve ser transcrita.



Fig. 9
Umberto Boccioni
Formas Únicas de Continuidade no Espaço, 1913
Bronze
121,2 x 88,9 x 40 cm
MAC - USP



Fig. 10
Sol Lewitt

Desenho de parede 260: Em paredes pretas, todas as combinações de duas partes de arcos brancos entre cantos e lados, linhas em branco retas e não retas e irregulares.
Giz branco, parede pintada de preto
Dimensões variáveis

Fig. 11
Lawrence Weiner

A Determination of Where What Falls Offside Rests, 2007
Vinil de parede, tinta de parede
Dimensões variáveis

Partindo igualmente dos pressupostos projetuais e ideais de Sol LeWitt acerca da materialização do gesto em obra, Lawrence Weiner (1942) apresenta em trabalhos a partir dos 1970, pressupostos baseados em linguagem, onde são sugeridos gestos e ações a serem realizados e a possibilidade dessas esculturas feitas unicamente de palavras e sinais para se materializarem na imaginação do espectador (fig. 11). O que ele apresenta são frases inscritas em vinil sobre parede e que mantêm uma relação muito próxima com situações escultóricas, onde o artista sugere a gestualidade a ser reproduzida, assim como o material e o local que esses objetos podem ser formulados. Em seu livro-manifesto, *Statements* (1968), são definidas as diretrizes que Weiner trabalharia nas próximas décadas: (a) o artista pode construir a peça; (b) a peça pode ser fabricada, (c) a peça não precisa ser construída. Para Weiner “o receptor do trabalho contribui para a condição material da obra, assim como seu produtor”²⁰. Nesse ponto, as obras de LeWitt e Weiner se tangenciam pelo aspecto material que ambos enfatizam. Weiner descreve ainda em seu manifesto:

Se o artista leva sua ideia adiante e chega a dar-lhe uma forma visível, então todos os passos do processo são importantes. A própria ideia, mesmo no caso de não se tornar algo visível, é um trabalho de arte tanto quanto qualquer produto terminado. Todos os passos intermediários – rabiscos, rascunhos, desenhos, trabalhos mal sucedidos, modelos, estudos, pensamentos, conversas – interessam. Os passos que mostram o processo de pensamento do artista às vezes são mais interessantes que o produto final.²¹

A multiplicidade performativa que as obras podem assumir partem de uma cadeia produtiva que inicia mentalmente com o artista, desde sua possibilidade de materialização, de como e onde o indivíduo detém a propriedade da obra e as leituras subsequentes do trabalho. Para Weiner e LeWitt essas são instâncias de um campo ampliado da prática artística e que também se incluem na obra.

²⁰ FOSTER, Hal; KRAUSS, Rosalind; BOIS, Yve-Alain; BUCHLOH, Benjamin. “Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism”. London: Thames & Hudson, 2005. p.530.

²¹ FERREIRA, Glória; COTRIN, Cecília (org.) Escritos de Artistas: ano 60/70. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006. p.179.

3. 3. Oco e o vazio

O trabalho é uma escultura de dimensões e formas mutáveis, onde o processo de elaboração determina a sua forma resultante. A escultura é composta por uma lona plástica de grandes dimensões onde, por meio de um gesto aleatório do meu corpo, estendo a dimensão máxima do material e me cubro com ele. O resultado é uma forma concêntrica onde me enrolo na lona e procuro sair do objeto sem desfazer a sua forma. Nesse gesto, meu corpo formula o objeto e cria uma situação imprevisível com relação à sua forma final, sendo impossível prever seu resultado e reproduzi-la mais de uma vez (fig. 12 e 13).

A escultura retêm a forma do meu corpo, tal como um molde que replica um objeto, apresentando uma duplicação do gesto e da minha presença. A forma exterior cria um estranhamento sobre a possibilidade de algo estar por baixo do material, onde a circulação e o embate com a tridimensionalidade do objeto revela um vazio da forma interna e a ausência estrutural que mantêm um ‘fantasma’ do artista.

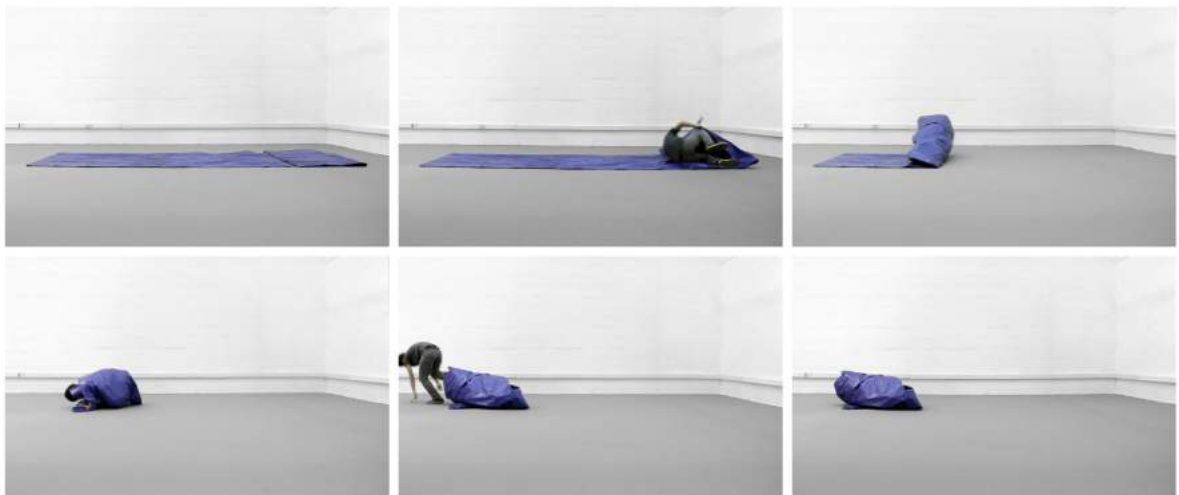


Fig. 12
André Terayama
O oco e o vazio, 2015
Registro fotográfico



Fig. 13
André Terayama
O oco e o vazio, 2015
Lona de plástico
Dimensões variáveis

Emblemático dentro desse pensamento, Joseph Beuys (1921-1986) elegeu uma série de materiais informes e termosensíveis. O resgate das dimensões simbólicas e alegóricas que esses materiais informes eram capazes de ativar na percepção, levava o discurso do artista a uma condição utópica demiúrgica na sua forma de agir, associando-as a uma qualidade mística a sua matéria. Um procedimento comum era transformar materiais como a cera, a gordura, o feltro e impregná-las em objetos de condições utilitárias normativas e de formas definidas, como cadeiras, mesas e instrumentos musicais. Ao inundá-las com esses materiais, a interioridade dos objetos desaparecia, restando somente uma matéria informe e em permanente mutação.

A qualidade aurática atribuída a presença de Beuys tornava sua ação no mundo ativadora na formulação da matéria em suas obras. A dimensão transitória de seu gesto nos objetos fica evidente em performances como *I Like America and America Likes Me* (1974) (fig. 14), onde a narrativa construída no evento tornava o artista um objeto desengonçado envolto em feltro. Beuys conviveu por três dias com um coite em uma jaula em uma galeria. A imprevisibilidade da movimentação do animal na situação tornava o artista alvo de ataques do bicho, gerando uma série de fragmentos de feltro resultantes na situação. A forma como o material estava envolto no corpo de Beuys, tornava sua interioridade não visível. Atrelado a isso, seu gesto de não pisar em solo americano, ao qual ele saiu diretamente do aeroporto e foi transportado por uma ambulância, que deixou o artista diretamente na galeria para realizar a performance possui uma ressonância política de contestar o situação de pouca visibilidade de artistas alemães após a 2ª Guerra Mundial nos principais museus do circuito norte-americano de arte.



Fig. 14
Joseph Beuys
I Like America and America Likes Me, 1974
Performance, 8 horas por dia por 3 dias

O procedimento de formulação das esculturas de plástico de Sérgio Romagnolo (1957) (fig. 15) envolve encobrir de uma camada de plástico um objeto e sobre um modelo em argila úmida, a coisa copiada é retirada durante o processo de modelagem com o plástico, restando somente uma superfície escultórica, vazia em seu interior. O resultado dessas esculturas de Romagnolo tornam o objeto que estão representados pouco definidos e às vezes dúbios sobre seu referente. A definição de detalhes é apreendida no interior do trabalho, mantida vazada e escondida em seu avesso. Nesse processo o oco torna-se presente e reitera o corpo ausente que uma vez deu forma à obra.

O gesto realizado por Dan Graham (1942) em *Roll* (fig. 16), cria uma relação entre a câmera e a ação do corpo. Deitado no chão, o artista rolava em seu próprio eixo enquanto segurava uma câmera de filmagem. Uma outra câmera também registrava a ação do artista a uma certa distância. O artista durante a performance tentava manter o foco na câmera fixa, que mostrava em tempo real num monitor a tentativa de controlar a filmagem dentro dessa condição instável. Cada gesto de Graham ao rolar no chão resultava numa operação de correção e constante reformulação da própria imagem produzida, num gesto perpétuo de resultados inconstantes e imprevisíveis.



Fig. 15
Sergio Romagnolo
Jeremias, 1992
Plástico moldado
176 x 98 x 94 cm
Coleção Gilberto Chateaubriand - MAM RJ



Fig. 16
Dan Graham
TV Camera / Monitor Performance, 1970
Performance

3. 4. Fúria Centrípeta e Fúria Centrífuga

Em *Fúria Centrípeta* (fig. 17) o gesto é centrado em criar um percurso em que uma ponta de um barbante é atado ao chão e um pedaço de carvão é atado à outra ponta. O sistema construído funciona como um compasso, onde a cada volta dada em torno do eixo preso ao chão, sua extensão era diminuída, se encaminhando paulatinamente ao centro do círculo formado. As linhas concêntricas formadas geram um paradoxo espacial, onde o aumento da extensão do desenho gerado promovia o encurtamento da sua forma. Assim, dentro desse sistema composto por poucos elementos, o gesto demonstrava um método de desenho que equivale a construção do próprio corpo com o lugar, onde a formulação possível dos traços é limitado somente pela movimentação do corpo (e suas trepidações, oscilações e hesitações) no espaço e o embate com o material.

Fúria Centrífuga (fig. 18) completa o díptico dessas duas séries de vídeos que envolvem o ato de desenhar. O intervalo temporal de execução entre os dois trabalhos demonstram uma atitude diametralmente oposta a *Fúria Centrípeta*. O ponto estacionário do meu corpo é localizado no meu pé que se apoia no chão, tornando-se o eixo que centraliza a rotação do corpo em si mesmo. Um giz branco foi utilizado para registrar essa ação de girar em círculos, onde o limite de rotação foi delimitado pelo fim do material utilizado. Em seguida, tento caminhar em torno da forma circular produzida para restaurar o meu equilíbrio promovido pela rotação excessiva em meu próprio eixo. A tentativa resulta em quedas, caminhadas cambaleantes e passos vacilantes. A medida que meu equilíbrio é restaurado e o caminhar sobre o círculo inscrito no chão se torna mais preciso, o desenho vai sendo apagado paulatinamente.



Fig. 17
André Terayama
Fúria Centrípeta, 2012
Vídeo HD
5 min 10 seg.



Fig. 18
André Terayama
Fúria Centrífuga, 2015
Vídeo HD
3 min. 35 seg.

No texto “Do desenho”²² de Mario de Andrade (1893-1945) ele especula sobre a propriedade indefinida e em constante processo de construção da linguagem do desenho. Esse caráter experimental, aberto e transitório do desenho também transborda para outras linguagens, descrevendo como um pensamento suscetível a alterações no seu projeto está intrínseco ao seu ato de executar.

As reflexões de Richard Serra (1939) acerca do ato de desenhar também carregam esse caráter transitório citado por Mario de Andrade. O desenho para Serra é centrado no método e em processos formalizadores rigorosos. Ao qual ele descreve como “uma maneira pela qual levo adiante um monólogo interior com o ato de fazer no momento exato em que é feito”²³. Dentro dessa descrição, Serra enxerga o desenho como uma via de acesso a processos interiores que distanciam do pensamento e racionalização, onde a experiência de desenhar equivale a sua própria feitura.

Desenhar é uma maneira de enxergar a sua própria natureza. Nada mais. Certos processos formais podem ser aprendidos – métodos adquiridos que acabam por se tornar um empecilho. Não há uma maneira de fazer um desenho – há apenas o desenhar.²⁴

A experiência tautológica do ato de desenhar em Serra está diretamente ligada a uma prática que não envolve uma atividade pré-reflexiva, mas uma prática com seus próprios problemas inerentes e concomitantes na ação de realizar o desenho.

O desenho é uma atividade na qual eu me apoio, é uma espécie de dependência. Com o desenho, meu esforço obtém um retorno imediato, correspondente ao meu envolvimento. (...) onde o processo é sempre mais importante que o resultado. Os preconceitos limitam o processo de trabalho, reduzindo assim a possibilidade da descoberta. O caráter transitório da experimentação exige uma suspensão das crenças que viabiliza mudanças de direção imprevistas. Ocorrem, porém, certas soluções que no processo de trabalho que fazem mais sentido que outras (...).²⁵

²² ANDRADE, Mário. “Do desenho”. In: Aspectos das artes plásticas no Brasil. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1975. p.

²³ SERRA, Richard. Richard Serra: escritos e entrevistas. São Paulo: IMS, 2014. p.50.

²⁴ SERRA, Richard. 2014. p. 49.

²⁵ SERRA, Richard. 2014. p. 361.

Esses princípios que norteiam a produção de Serra ficam evidentes nas esculturas e em seus desenhos mais recentes (fig. 19). Esses desenhos são produzidos derretendo um bastão oleoso sobre uma mesa, e em seguida, com o material líquido, o artista cobria a superfície dessa massa com um papel. Então o papel era riscado pressionando-o sobre a tinta, tal como uma prensa que registra a placa de cobre numa superfície num procedimento de gravura tradicional. O resultado só era visto após retirar o papel da massa oleosa que estava grudada. Esse desenho 'cego' era o registro do gesto do artista sobre o material, resultando frequentemente em obras carregadas de uma materialidade espessa e opaca. As formas apresentadas são circulares, elípticas, centralizadas e direcionadas para o meio do papel, além de conterem um peso visual sugerido pelo preto denso da tinta óleo que fica retido na superfície do desenho.

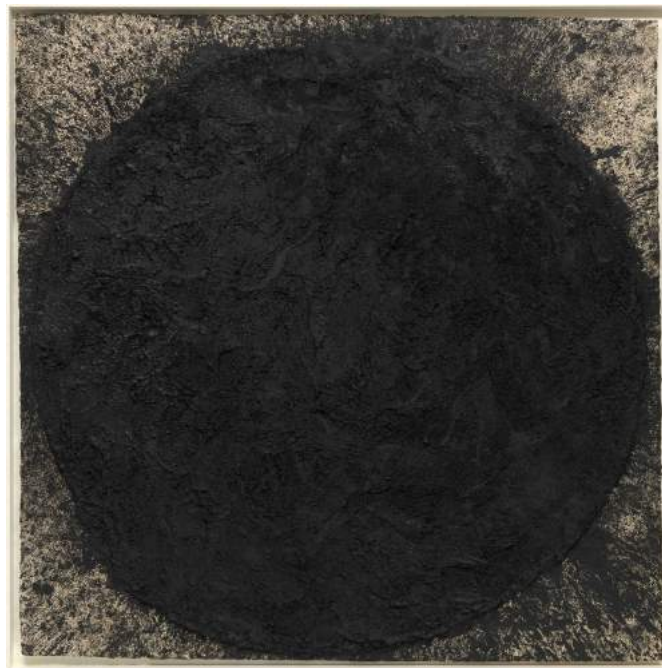


Fig. 19
Richard Serra
Out of Round X, 1999
Óleo sobre papel
201,9 x 200,7 cm

A ênfase dos trabalhos de Serra entre 1965-70 era estabelecer uma série de condições que gerassem situações que enfatizassem o processo de formulação das obras e como esses objetos poderiam estabelecer uma lógica transparente de construção espacial e principalmente temporalmente claras para sua criação. De uma forma enviesada nessa investigação, Serra descreve seu contato com os jardins dos Templos Budistas de Kyoto (fig. 20), e a influência no seu pensamento sobre a construção fluida de espaço e tempo presente na estética japonesa²⁶. Sua visita aos jardins dos templos o surpreendeu pela espacialidade como um campo total, sem um ponto de vista privilegiado, onde o observador em movimento contempla a totalidade dos objetos presentes na paisagem, sem uma ênfase específica em determinado ponto, como nos jardins europeus. A ideia dos jardins dos templos é a construção do espaço por meio do movimento, onde a geometria dos locais instiga a uma caminhada em perpétua circularidade, e o visitante percorre os espaços vazios desse lugar e sua atenção permanece sempre renovada no processo de caminhada.

Essa vocação para abordar o encontro de acasos e a correspondência do indivíduo com sua memória são princípios recorrentes nas obras de Gabriel Orozco (1962). Seu interesse em jogos e esportes fica evidente nas propostas iniciais de seus trabalhos, compostos por campos rigidamente estruturados sobre regras e a imposição de limites de atuação do artista sobre um material. Uma das suas práticas recorrentes é caminhar sem um projeto prévio nas ruas das cidades que visita. O encontro do artista com situações encontradas em ambientes urbanos resultam em intervenções sutis em objetos e na arquitetura desses locais que ele visita (fig. 21). Dessa prática resultam em objetos de duração efêmera, que ele registra em fotografias a presença do acaso e uma gestualidade imprevisível, sendo recorrente uma forma circular onde um ponto central é expandido ao longo da sua superfície.

²⁶ SERRA, Richard. 2014. p. 243.



Fig. 20
Monge no Jardim do
Templo de Ryoan-ji, Kyoto, Japão.



Fig. 21
Gabriel Orozco
Manguera Mordida, 1990
Fotografia c-print
31,5 x 47 cm

3. 5. Sem título (Nylon)

O vídeo *Sem título (Nylon)* (fig. 22) registra a ação do meu corpo em um campo de linhas de nylon cruzadas de forma aleatória entre os cantos de uma sala. A instalação foi realizada por um artista no evento L.O.T.E.²⁷ em 2012 no Instituto de Artes da Unesp, ao qual me apropriei como um local para esse experimento em vídeo. O baixo contraste que o nylon oferece em relação ao branco da parede em que ele se situa instaura uma presença diáfana, perceptível somente em determinadas posições em que a luz é refratada no material, sendo perceptível somente ao se aproximar da instalação. Essas características me atraíram como uma possibilidade de criar uma intervenção sutil nessa situação encontrada. A ação resultante é a entrada do meu corpo na direita do vídeo, e a medida que eu avançava no emaranhado de linhas, a ação se desenrolava como uma dança, onde os movimentos de desvio das cordas de nylon se assemelhavam com posições de uma peça moderna de dança. A tentativa de escapar da situação sem danificar a instalação me obrigava a executar movimentos lentos e calculados, realizando percursos possíveis nas brechas entre o emaranhado de fios, num jogo de distribuição dos pontos de equilíbrio do meu corpo entre um movimento e outro.

²⁷ O L.O.T.E. (Lugar, Ocupação, Tempo, Espaço) é um evento realizado anualmente que consiste em uma Ação-vivência em Arte inspirada nas proposições das JAC's (Jovem Artista Contemporâneo), Mitos Vadios, Faxinal das Artes, Festival da Serrinha etc. A proposta é demarcar lotes nos espaços internos e externos do IA (grandes áreas de metros cúbicos ou quadrados) e distribuí-los entre os estudantes (por sorteio entre inscritos), para que apresentem nesse espaço uma ação ou uma produção artística livre, de sua própria escolha - com a possibilidade de agenciamentos entre os participantes caso desejem trocar áreas ou obter áreas maiores, no sentido de se organizarem entre eles ou formarem grupos para aglutinar e expandir os espaços. In: Grupo de Pesquisa L.O.T.E. – CNPq. <<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/8087865260220958>>. Acesso em: 05 de fevereiro de 2016.

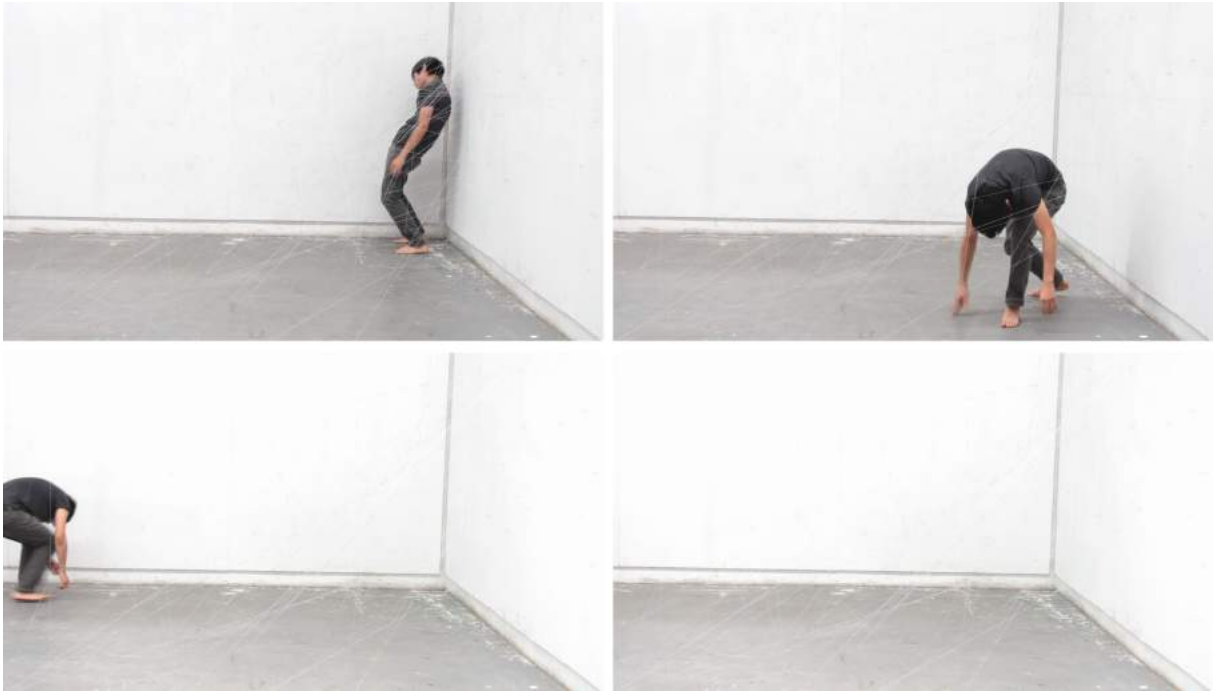


Fig. 22
André Terayama
Sem título (Nylon), 2012
Vídeo, 3 min. 50 seg.

A instalação se assemelhava com a obra *Ondas Paradas de Probabilidade* (fig. 23) de Mira Schendel (1919-1988), onde o espaço ocupado pela artista era adensada pela grande quantidade de fios pendentes no teto e que quase tocavam o chão. A ambição de Schendel de apresentar a “visibilidade do invisível”²⁸, era uma alusão a uma passagem bíblica no Livro Reis, I, 19. Nesse trecho, o profeta Elias, ao comer o pão e a água trazidos pelo anjo do Senhor após vagar quarenta dias pelo deserto, ele entra em uma caverna do Monte Horeb. Ao adentrar o lugar, ele presencia rajadas de vento, incêndios e terremotos. Então, ouve um sussurro: “Por que estás aqui, Elias?”. A presença silenciosa dos fios de nylon sugeririam para Schendel um caráter imaterial e a propagação de uma mensagem como um sussurro, tal como na passagem bíblica que a inspirou.

Essa qualidade de um “sussurro” atribuída por Schendel a sua própria obra conecta-se na forma sutil em que Manon de Boer (1966) articula elementos como presença e memória no filme *Dissonant* (fig. 24), onde é registrado a dançarina Cynthia Loemij ouvindo um trecho das Sonatas para violino do compositor Eugène Ysaÿe. A partir da audição do trecho da música, a dançarina cria uma coreografia da memória da música ouvida. O filme foi registrado utilizando uma câmera 16mm, onde o limite físico do rolo da película é interrompida após três minutos de gravação, mostrando somente uma tela preta, porém com o som ainda sendo gravado. Enquanto os movimentos da dançarina continuam, a câmera tem o rolo de filme trocado e durante um minuto, a tela preta se mantém, porém com o som da ação presente, criando uma dissonância entre a imagem e o som presentes. Nesse período de ausência da imagem, o espectador preenche mentalmente os movimentos e posições sugeridos pelo som da dançarina no espaço. Após o rolo de filme ser trocado, a imagem volta a ser apresentada, mostrando os movimentos vistos na primeira parte da obra serem repetidos. O filme é apresentado em *looping*, sem um título ou créditos, criando uma indefinição acerca do real início ou término da obra.

²⁸ DIAS, Gerald Souza. O silêncio visual. In: Mira Schendel: Do espiritual à Corporeidade. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2009. p.147.



Fig. 23
Mira Schendel montando a obra
“Ondas Paradas de Probabilidade” em 1969
na 10ª Bienal de São Paulo.

Fig. 24
Manon de Boer
Dissonant, 2010
Filme 16mm
10 min. 40 seg.

3. 6. Stealth

No vídeo *Stealth* (fig. 25) são registrados em ambientes pouco iluminados o meu corpo percorrendo uma cena de forma camuflada na situação. A atitude discreta e furtiva da presença do meu corpo nos vídeos eram uma forma de criar uma entrada e saída de cena que não envolviam a formulação de um objeto ou uma ação que tornasse meu gesto evidente, tal como uma contraposição a proposta de outros vídeos meus formulados anteriormente, onde o foco do vídeo era centrado numa escultura resultante. Em *Stealth*, o meu corpo percorre a cena na penumbra e em pontos cegos da câmera, onde a movimentação sutil, geram vibrações em superfícies, criando sombras repentinas projetadas nos cômodos. A maquiagem preta aplicada sobre meu corpo e a roupa de tom escuro procurava me camuflar com o ambiente apresentado.

O vídeo *Stealth* consiste em 6 situações registradas em ambientes distintos, mas com uma configuração espacial e de luminosidade semelhantes. Alguns são ambientes domésticos com a presença humana em momentos ociosos, como a leitura de um livro ou assistindo à TV. Em outras situações são registrados ambientes em construção, com paredes sendo reformadas e com seus materiais utilizados dispostos nos pavimentos. O resultado são obras que lidam com situações de presenças instáveis, onde a minha imagem se apresenta alternada: ora camuflada e discreta, ora aparente e evidente.

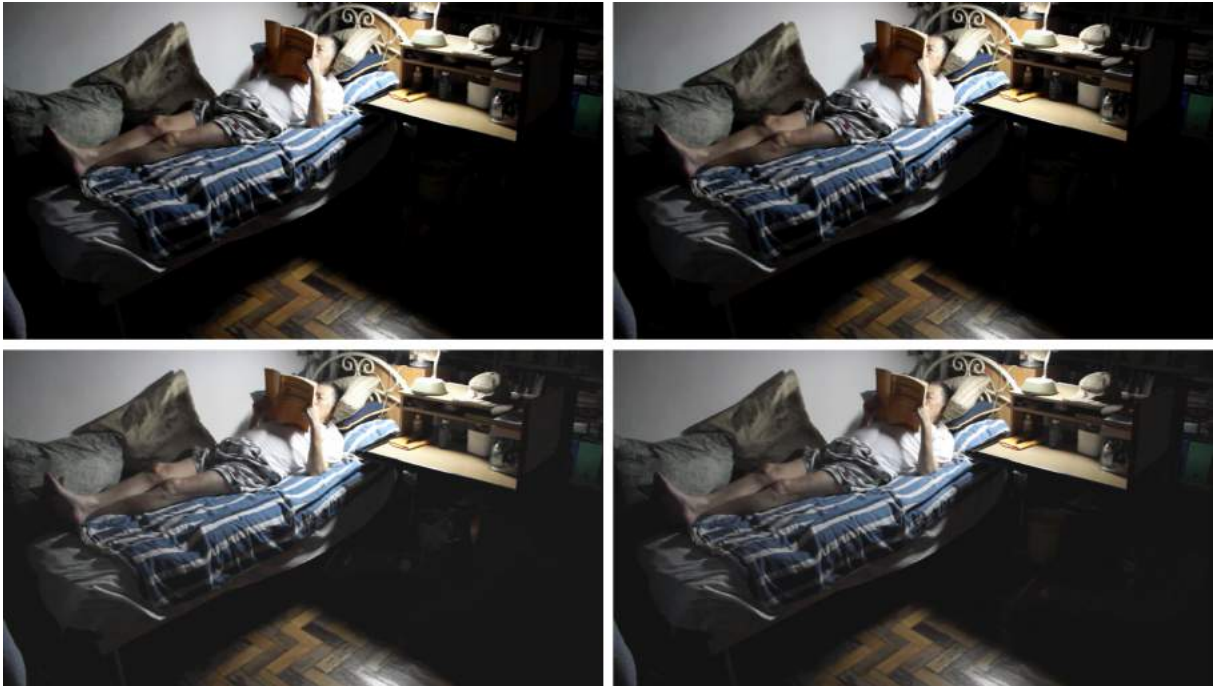


Fig. 25
André Terayama
Stealth, 2013
Video
2 min. 37 seg.



Fig. 25
André Terayama
Stealth, 2013
Védeo
2 min. 37 seg.

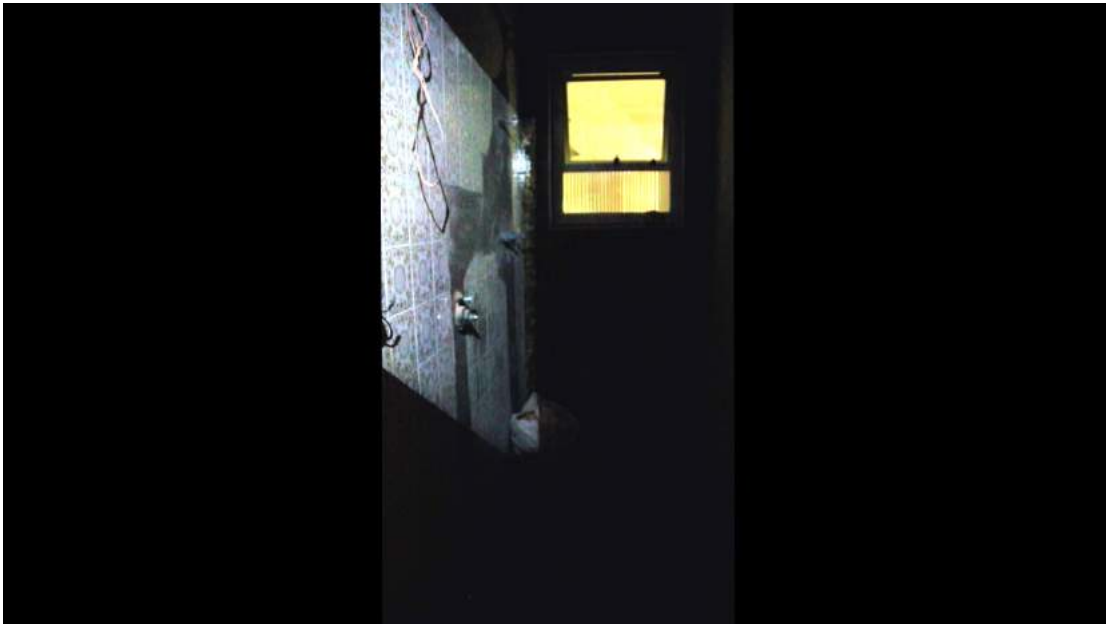


Fig. 25
André Terayama
Stealth, 2013
Video
2 min. 37 seg.

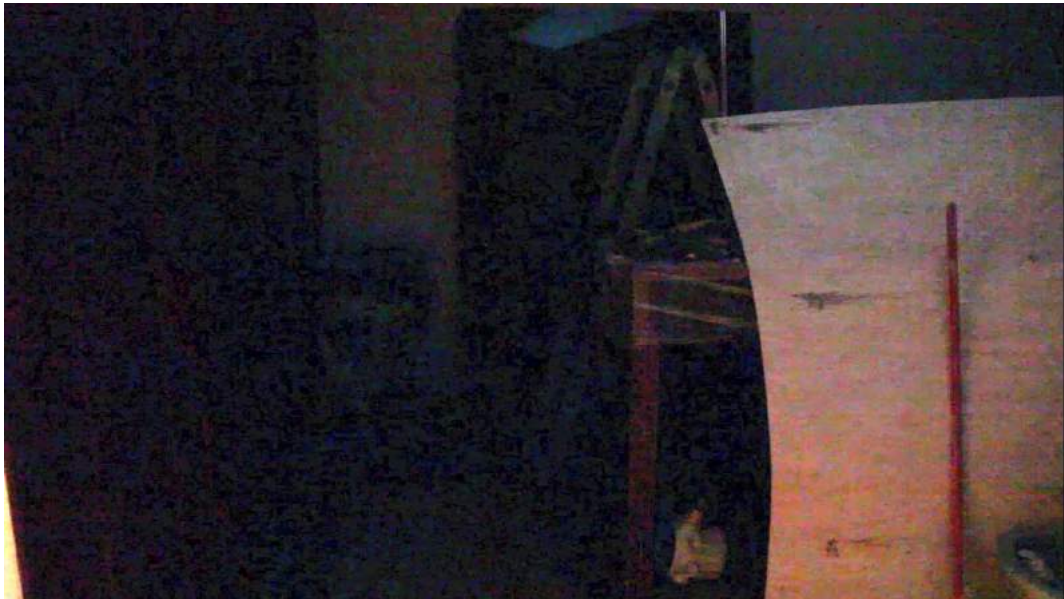


Fig. 25
André Terayama
Stealth, 2013
Video
2 min. 37 seg.

Uma referência para a série *Stealth* foram algumas obras de Vito Acconci (1940), onde ele explorava uma justaposição entre presença e ausência em ações de proximidade e repulsão entre o artista e o espectador. Em *Proximity Piece* (fig. 26) Acconci buscava se aproximar o máximo possível dos corpos dos visitantes em museus de arte quando contemplavam uma obra. Ele buscava ir em pinturas famosas onde uma multidão se acomodava para se aproximar do trabalho. Nessa multidão, Acconci se infiltrava e sua excessiva proximidade física com os visitantes lhe causavam um incômodo, forçando-os a dispersarem para outras obras.

Em seu ato mais tênue de relação entre a esfera pública e privada, Acconci morou duas vezes por semana em uma galeria para a realização de *Seedbed* (fig. 27). A instalação consistia em uma rampa de madeira criada sobre o chão do espaço expositivo e abaixo dessa rampa construída, Acconci se posicionava escondido entre as frestas de madeira e se masturbava repetidamente, projetando suas fantasias sexuais nos visitantes da exposição. Ao mesmo tempo ele falava em um microfone um monólogo sobre seus desejos: “Minha voz vez debaixo do chão: você está colocando sua vagina em minha boca....você está pressionando seus peitos sobre o meu pau...você está colocando seu pau na minha bunda...”²⁹.

A exploração de Acconci entre a sua presença e a do espectador, a diferenciação entre público e privado, são polaridades tênues que envolviam alternâncias entre a apresentação explícita do artista e situações onde ele se mantinha pouco evidente.

²⁹ MOURE, Gloria. Vito Acconci: Writings, Works, Projects. Barcelona: Polígrafa, 2001. p.154.

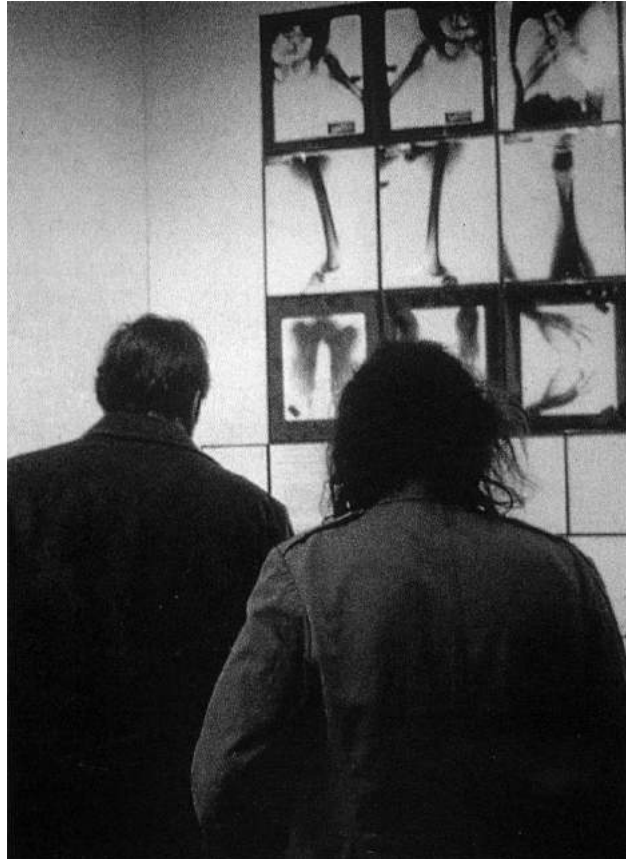


Fig. 26
Vito Acconci
Proximity Piece, 1970
Performance



Fig. 27
Vito Acconci
Seedbed, 1972
Performance

Outra série de obras que se relacionam com *Stealth* são os vídeos *Mapping the Studio* (fig. 28) de Bruce Nauman. Durante um verão, o estúdio de Nauman ficou infestado por ratos e o artista providenciou alguns gatos para caçar a grande quantidade de roedores que rondavam o ambiente. Partindo dessa situação cartunesca de caçada entre gatos e ratos, a decisão de Nauman foi utilizar esses materiais que estavam disponíveis para ele. O período da noite era o momento em que os ratos mais se movimentavam pelo estúdio, então Nauman posicionou uma câmera infravermelha e diariamente por 1 hora filmava o espaço. O resultado de *Mapping the Studio II* foi uma compilação de 6 horas de gravação exibidas simultaneamente em uma instalação com sete projeções de vídeo. O vídeo para Nauman funciona como uma “longa fatia de tempo, de tempo passado no ateliê”.

Tal como uma câmera de vigilância que registra em tempo real, a obra acontece temporalmente em um longo período de duração. Os vídeos são pontuados por passagens muito breves dos roedores pela tela, tornando-se evidente pelos olhos iridescentes dos animais quando direcionavam o olhar para a câmera. As grandes dimensões das imagens projetadas criam uma dispersão visual, onde ao se concentrar em determinado ponto, perde-se o foco em outra tela.



Fig. 28
Bruce Nauman
Mapping the Studio II with flip, flop & flip/flop (Fat chance John Cage), 2001
Video, 7 projetores
6h

3. 7. Traunseunte

A partir do raciocínio construído em uma presença pouco evidente das figuras no vídeo *Stealth*, essa lógica ganha um outro desdobramento com a fotografia *Transeunte* (fig. 29). A aparição repentina e a sugestão de silhuetas nas cenas em *Stealth* geram uma especulação se aquilo que está sendo visto é a própria imagem de um corpo ou a sombra de uma figura. A presença de um duplo ou algo que insinua e sugere algo que não está lá, propõe uma dubiedade acerca da veracidade da imagem apresentada. Partindo dessas imagens de baixa definição acerca daquilo que está sendo visto, elas sugerem presenças quase espectrais.

A fotografia *Transeunte* apresenta duas figuras que se cruzam numa rua mal iluminada e uma das figuras olha para trás, tal como se quisesse confirmar algo que viu passar por ele. A semelhança entre as duas figuras é resultado da sobreposição de imagens, onde me fotografei duas vezes, utilizando um flash embutido da máquina fotográfica para homogeneizar a diferença entre as duas partes. O corte simétrico entre as fotografias foi estabelecido pelo eixo vertical do tronco da árvore, dividindo a imagem em dois campos. *Transeunte* descreve um encontro fortuito entre passantes numa rua, onde uma das figuras se volta para o outro para confirmar visualmente aquilo que percebera de relance. A lógica de espelhamento é afirmada pela composição distribuída em duas metades do plano, onde é possível distinguir entre um sujeito que observa e outro observado na cena. Devido ao ponto de vista e o momento flagrado, os galhos da árvore cobrem a cabeça de uma das figuras, impossibilitando uma confirmação visual de um possível duplo.



Fig. 29
André Terayama
Transeunte, 2015
Fotografia c-print
65 x 45 cm

De uma forma igualmente encenada, o encontro entre duas figuras na série de fotografias (fig. 30) de Duane Michals (1932), são compostas por um políptico que descreve a passagem de dois homens em uma viela de uma cidade, onde se cruzam. Um deles olha para trás tal como se estivesse confirmando se a pessoa vista era familiar a ele. O segundo homem também faz o mesmo movimento após o primeiro também realizá-lo.

Em uma série fotográfica de Lee Friedlander (1934), sua figura aparece em forma de silhueta, sempre com a luz do Sol incidindo na direção apontada pela câmera (fig. 31 e 32). Nas imagens apresentadas, sua sombra se projeta sobre um transeunte, onde seu duplo é revelado a partir do encontro com a superfície do corpo do outro. O momento fortuito também revela um encontro inesperado, onde seu retrato é formalizado quando sua sombra repousa nos pedestres que esperam na rua. As “vítimas” são pegas de surpresa e provavelmente não tenham notado o instante do clique furtivo de Friedlander.



Fig. 30
Duane Michals
Chance Meeting, 1970
Fotografia



Fig. 31
Lee Friedlander
New York City, 1966
Fotografia
20,3 x 30,4 cm

Fig. 32
Lee Friedlander
Auto-retrato, 1966
Fotografia

Para Vito Acconci em uma série de obras realizadas na década de 1970, seus atos performativos são caracterizados por ações como um *stalker*, onde ele segue indivíduos desconhecidos que encontra pelas ruas. Sua ação furtiva em *Following Piece* (fig. 33), ocorreu entre os dias 3 e 25 de Outubro de 1969, como parte de um evento patrocinado pela Liga de Arquitetos de Nova York, que comissionou projetos que se relacionavam com a cidade. A obra de Acconci consiste em seguir uma pessoa que atravessa seu campo de visão, até o momento que ela não possa mais ser seguida. Se essa pessoa entra em um edifício, ela perde seu caráter público e entra numa esfera privada, e nessa condição, Aconcci desloca o seu foco para outro transeunte.

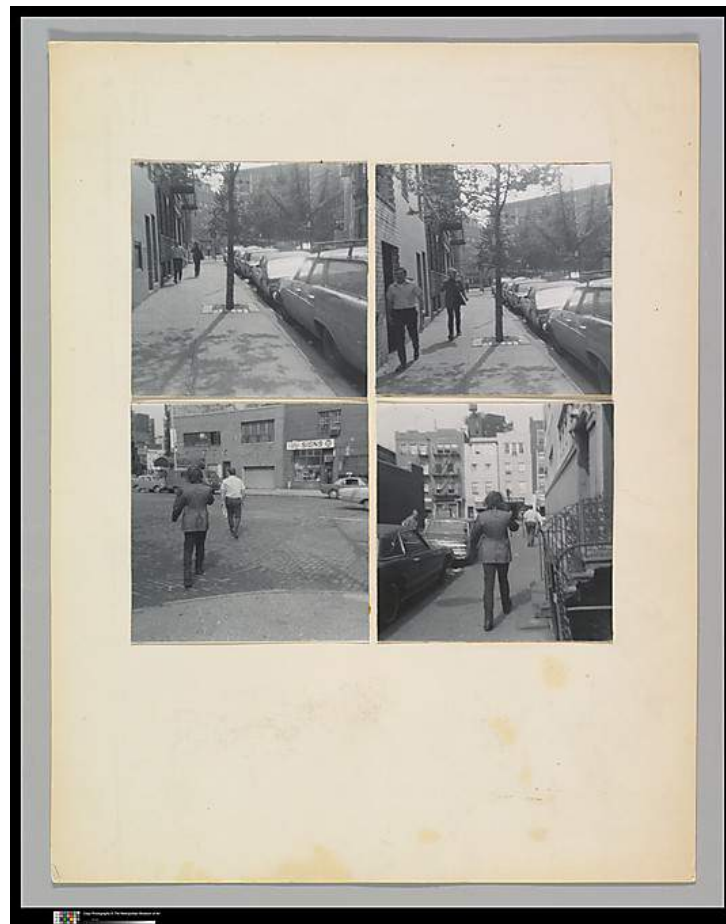


Fig. 33
Vito Acconci
Following Piece, 1970
Performance

3. 8. Quiproquo

A experimentação com a presença de duplos na edição da fotografia *Transeunte* criou um novo procedimento para o meu repertório de criação de imagens. A partir de uma viela pública que eu passava com frequência no bairro da Lapa em São Paulo, observei que as pedras que bloqueavam a passagem de veículos possuíam formas análogas entre si, num jogo geométrico dos cortes do material e sua textura que evidenciava uma organicidade escondida por camadas de tinta branca sobrepostas. A simetria da viela também me chamou a atenção. Esse caráter simétrico e a justaposição de elementos orgânicos como árvores e plantas da paisagem se contrapunham a elementos geométricos das construções, que se tornavam motivos que me interessavam a ser manipulados.

A inserção do meu corpo nesse contexto criava uma nova dinâmica nessa tensão formal entre esses dois polos. A minha presença de uma forma quase camuflada na cena buscava mimetizar as pedras de bloqueio e criar uma ambiguidade sobre o corpo presente (fig. 34). A partir da edição justaposta de duas poses distintas, as duas figuras são dispostas na mesma imagem, gerando a presença de duplos.

O termo *Quiproquo* descreve no vocabulário jurídico de origem latina algo que “toma uma coisa por outra”. Nos sistemas jurídicos regidos pelo direito comum anglo-saxão, o uso se refere a uma troca de serviços, bens ou informação, onde ambas as partes, num comum acordo, aceitam um contrato³⁰. Nos sistemas legais de direito civil cuja língua é prioritariamente de origem românica, como o português, italiano e espanhol, a interpretação sobre termo é diferente, considerado um ato como erro ou falha. A ambiguidade interpretativa do termo *Quiproquo* também mantém uma semelhança com as figuras presentes na fotografia de mesmo nome. O desejo mimético de se camuflar entre as pedras de bloqueio levou o meu corpo a tornar-se outra coisa.

³⁰ GROßER, Jens et al. Political Quid Pro Quo Agreements: An Experimental Study. Michigan: American Journal of Political Science. 57: p. 584.



Fig. 34
André Terayama
Quiproquo, 2013
Fotografia c-print
120 x 65,5 cm

Uma referência para o trabalho *Quiproquo* é *Duplo autorretrato* (fig. 35) de Jeff Wall. O artista se apresenta duplicado, com o olhar dirigido para o espectador. Ambas as figuras do artista estão de pé. Na parte esquerda da imagem, Wall posa com uma roupa mais formal, encostado a um sofá, e simetricamente oposto na mesma imagem, ele aparece numa pose apoiado com a mão em uma cadeira com encosto de forma circular. A simetria e o espelhamento presente em *Duplo autorretrato* são, segundo Wall, uma colagem de dois tempos distintos e uma forma de esquivar a ideia do momento decisivo que circunstancia o ato fotográfico. Para ele, o tempo fotográfico de suas imagens seriam formulados pela junção de muitos momentos indecisivos³¹. O duplo seria portanto, a forma de criar uma incerteza sobre aspecto indicial e documental da fotografia. Para Wall, o duplo é uma resposta para criar uma instabilidade e gerar um questionamento sobre a autenticidade daquele momento. Para ele, o duplo é uma estratégia narrativa para construir ficções com uma base documental:

Sempre entendi o meu trabalho “realista” , porém povoado com personagens espectrais. Isso é também um aspecto ou efeito inerente do que designo como “cinematografia”: as coisas não têm que existir ou ter existido realmente para surgirem na imagem.³²



Fig. 35
Jeff Wall
Duplo Autorretrato, 1979
Transparência sobre lightbox
172 x 229 cm

³¹ JEFF WALL – Many indecisive moments. The Economist, Londres, 30 de novembro de 2011. Disponível em: <<http://www.economist.com/blogs/prospero/2011/11/jeff-walls-photography>>. Acesso em: 10 mar. 2016.

³² PELENC, Arielle; WALL, Jeff. Correspondence with Jeff Wall in Jeff Wall: Selected Essays and Interviews. New York: The Museum of Modern Art, 2007. p. 254.

3. 9. ASLSP (As Slow As Possible)

O vídeo *ASLSP (As Slow As Possible)* (fig. 36) consiste no registro de duas figuras na cena ocupando uma área delimitada por uma faixa branca no chão, formando um quadrilátero. A partir dessa área limitada, uma das figuras tem seus braços e pernas amarradas na posição de cócoras. Nessa postura, os movimentos de deslocamento se limitam a passos lentos e pouco estáveis, onde a cada passo dado é necessário se estabilizar com a outra perna, num jogo de equilíbrio entre a posição da coluna e a cabeça. Essa postura gerava um estranhamento sobre a forma do corpo apresentada, onde a junção dos membros tornava a compreensão do corpo de difícil apreensão imediata.

No vídeo, o registro é um experimento acerca das possibilidades plásticas da figura humana realizando movimentos e posturas usualmente pouco comuns no dia a dia, como um andar peripatético resultado de restrições da movimentação dos membros. Uma analogia possível é o caminhar de animais não adaptados ao ambiente que se encontram, tal como pinguins se deslocando sobre terra firme ou o arrasto proporcionado na caminhada de répteis acostumados com ambientes aquáticos andando sobre a terra. O duplo presente no vídeo atua como uma figura de assistência, que durante a ação ajuda o artista a retomar a caminhada e o equilíbrio. No final da ação, o duplo também auxilia a retirar as fitas que restringiam o movimento e o liberta da situação.

O título do vídeo remete a uma peça musical de John Cage (1912-1992) originalmente composta para órgão em 1987. A composição utiliza uma progressão de três acordes sem uma orientação clara de como o instrumentista deve tocá-la. A única orientação explícita formulada por Cage era tocar “o mais devagar possível (*As Slow As Possible*)”, mas não impondo um limite de duração para a música. Uma versão da composição foi instalada na Catedral de Halberstadt, na Alemanha em 2001. A peça tem previsão de término em 2640, 639 anos de intervalo entre o início da execução da peça em 2001 e a comemoração da instalação do primeiro órgão moderno, o *Blokkwerk Organ*, instalado na Catedral de Halberstadt em 1361.

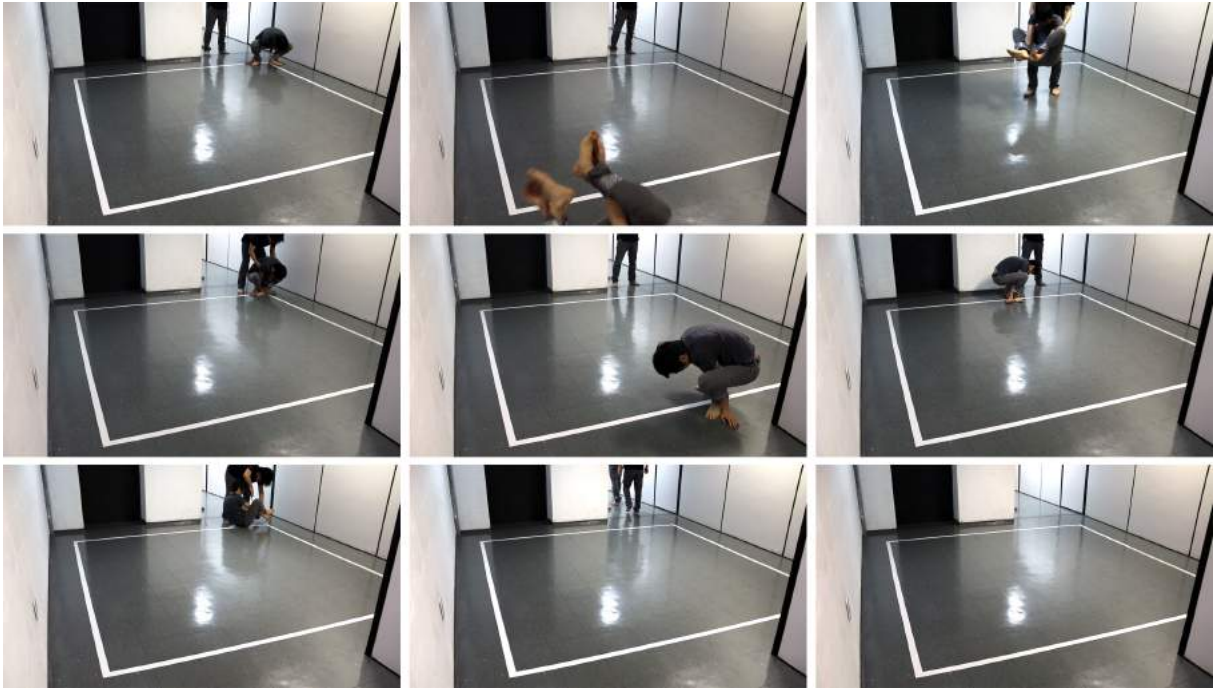


Fig. 36
André Terayama
ASLSP (As Slow As Possible), 2015
Védeo
7 min.

A mudança das notas da peça é realizada em intervalos irregulares de tempo, ocorrendo anualmente ou quinquenalmente e realizada por um organista em um evento agendado e com um público presente para testemunhar a ação. Segundo Cage, seu desejo era fazer

uma música que não forçasse o intérprete em um 'groove' específico, mas que o desse algum espaço em que ele pudesse respirar e fazer seu trabalho com algum grau de originalidade. Eu gosto de dar sugestões, e ver o que acontece, em vez de estabelecer regras que forcem as pessoas a segui-las.³³

Esse sistema limitador de Cage me atraiu como forma de executar uma ideia análoga no vídeo *ASLSP*.

As proposições filmadas por Bruce Nauman (1941) possuem um correlato com esses sistemas de John Cage. Nauman em seu ateliê registrou atividades banais como andar, se deslocar pelo espaço, bater os pés, etc. O cumprimento dessas ações eram delimitados pelo ordenamento gestual rigoroso de cada movimento, testando as possíveis variações de seu corpo em espaços também delimitados pelo artista. O procedimento regido por regras de execução eram sobrepostos a uma circularidade e continuidade, sem pausas ou rupturas que decorressem em algum desfecho para essas ações. A extenuação física do performer ou o limite de tempo de filmagem eram os pontos que determinavam o esgotamento das suas obras.

Em *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square* (fig. 37) Nauman se desloca numa cadência contínua de caminhada sobre uma área quadrada demarcada com uma fita adesiva no chão. A caminhada consiste no posicionamento de um pé à frente do outro, colocando o peso do corpo alternadamente a cada passada. O movimento gera uma torção do quadril e o balanço dos ombros, resultando numa caminhada lenta e de poses exageradamente calculadas. No filme, o trajeto percorrido consiste numa caminhada em direção frontal e ao se aproximar do ponto de partida, Nauman retoma o mesmo trajeto, porém andando de costas. As séries de obras realizadas a partir de 1965 estabeleciam normas que criassem “trabalhos o mais limitantes possíveis”³⁴.

³³ JOHN CAGE: *Organ² / ASLSP*. NPR. Disponível em: <

<http://www.npr.org/programs/pt/features/2003/sep/aslsp.html>>. Acesso em: 13 mar. 2016.

³⁴ KRAYNAK, Janet (org.). Interview “Masks and Games” in: *Please pay attention please: Bruce Nauman’s words: writings and interviews*. Cambridge: MIT Press, 2005. p.327.



Fig. 37
 Bruce Nauman
Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square, 1967-68
 Filme 16 mm
 10 min

A peça *Quad I+II* (fig. 38) de Beckett foi destinada a uma transmissão televisiva. Ela partia de princípios de deslocamento dos personagens na cena muito similares com a proposta de Nauman. Em *Quad I* quatro atores entram por vez na cena composta por uma quadrilátero. Eles não possuem uma fisionomia ou uma caracterização que os identifique ou que os individualizem. São caminhantes que cumprem meticulosamente o *script* proposto por Beckett da forma mais precisa e eficiente possível.

Estão presentes também quatro instrumentos de percussão associados a cada um dos atores. Cobertos os corpos com uma vestimenta dos pés à cabeça. Cada personagem possui uma cor específica e caminhada na batida de seu respectivo instrumento. A sincronia e o tempo das passadas e saídas de cena eram regulares para que os atores não colidissem uns com os outros no trajeto. A tensão aumenta com a entrada dos atores e a iminente colisão entre eles, que nunca acontece. O clímax é pontuado pelos quatro atores caminhando rapidamente no quadrilátero. Em seguida, cada um sai alternadamente de cena e a peça é

finalizada. Após o término de *Quad I*, a peça é retomada em *Quad II*, onde as mesmas figuras sem fisionomia são retomadas, porém todas vestindo uma roupa de cor branca. A música é interrompida e somente é ouvido o som dos passos dos personagens no palco. Com os atores já exaustos pela repetição da caminhada no ato anterior, a energia das passadas é reduzido e a velocidade é diminuída, onde perto dos minutos finais da conclusão da peça, o ritmo torna-se arrastado, e os personagens saem um por um.

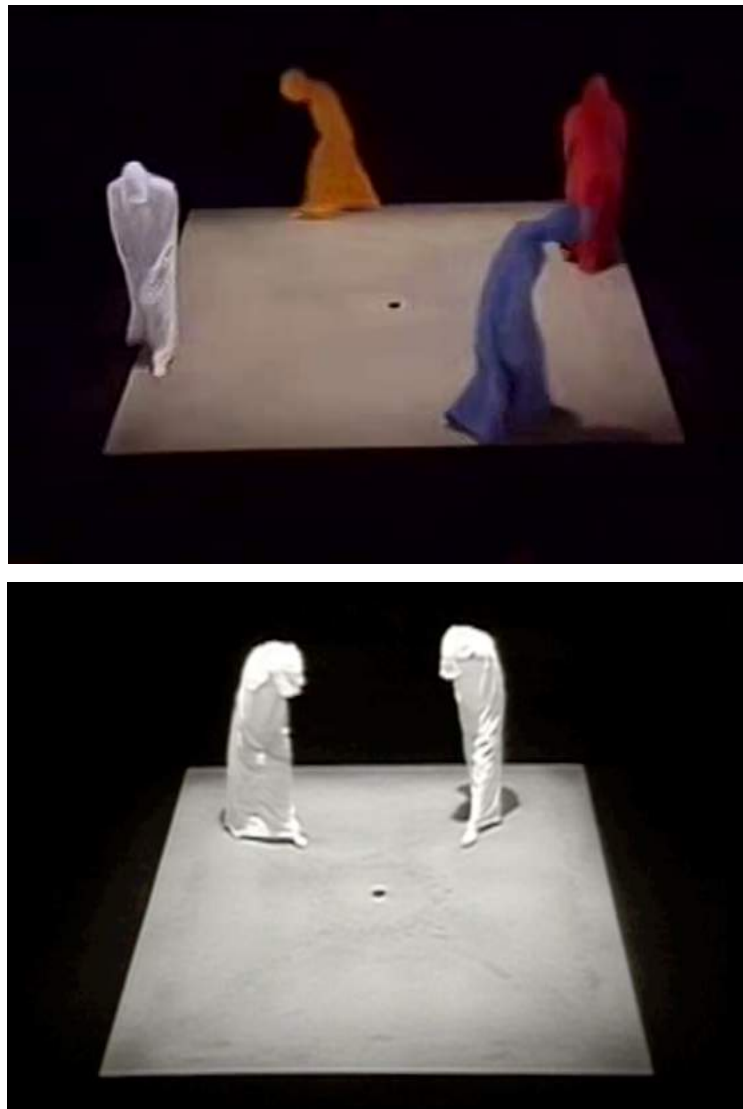


Fig. 38
Samuel Beckett
Quad I + II, 1981
Peça veiculada para televisão
9 min. 30 seg.

3. 10. Autorretrato

A fotografia *Autorretrato* (fig. 39) consiste na minha imagem refletida em um espelho circular suspenso por uma base de madeira talhada e adornada com símbolos referentes a representações de nuvens e água da mitologia Xintoísta. O espelho é posicionado em um altar em uma posição que somente em uma postura de reverência é possível ver o seu próprio reflexo. Na fotografia o corpo é apresentado próximo dessa posição, onde a junção das partes na imagem cria um estranhamento acerca das feições e do corpo refletido.

O espelho presente é um dos símbolos colocados no sacrário de um altar Xintoísta. O objeto é sempre apresentado frontalmente e posto numa altura superior ao do súdito. Sua forma circular remete à representação do Sol, a Deusa Amaterasu. Sua intenção não tem como objetivo a veneração da própria imagem, mas atentar ao “coração humano que na sua pureza reflete a imagem da divindade”³⁵. O aspecto simbólico de pureza é uma forma de conexão com o *kami*, “onde o espelho limpo reflete as coisas tais como elas são; simboliza a límpida mente do *kami* e a corporificação sagrada entre o fiel e o *kami*”. O termo que identifica o espelho é *kagami*, derivado das palavras *kage* (sombra ou reflexo) e *miru* (ver), onde a imagem refletida e invertida ilumina o lado desconhecido daquele que se coloca frente ao espelho.

O Xintoísmo é uma religião autóctone japonesa e tem como uma das características não materializar em formas visíveis suas divindades. Ela é caracterizada pela ausência de imagens ou ídolos, resultando na ausência de objetos de adoração em seus templos. Para o Xintoísmo, a realidade presente é a pura presentificação da divindade. Esse caráter fenomenológico entre não distinção entre sujeito e objeto, observador e observado, não difere o homem do todo que o envolve, ou seja, ele está associado com os elementos e forças ao seu redor, numa proximidade com a natureza e entidades imateriais (*kami*, seres vivos ou não vivos). A não separação conceitual entre natureza e homem organiza a religião Xintoísta, e portanto, deuses, homens e a natureza são formulações de uma mesma forma e ancestralidade.

³⁵ KANEOYA, lochihiko. Xintoísmo: Mitologia e influência na formação da cultura e do caráter do povo japonês. Disponível em: < <http://www.nipocultura.com.br/wp-content/uploads/2013/08/xinto%C3%ADsmo8.pdf>>. Acesso em: 03 abr. de 2016.

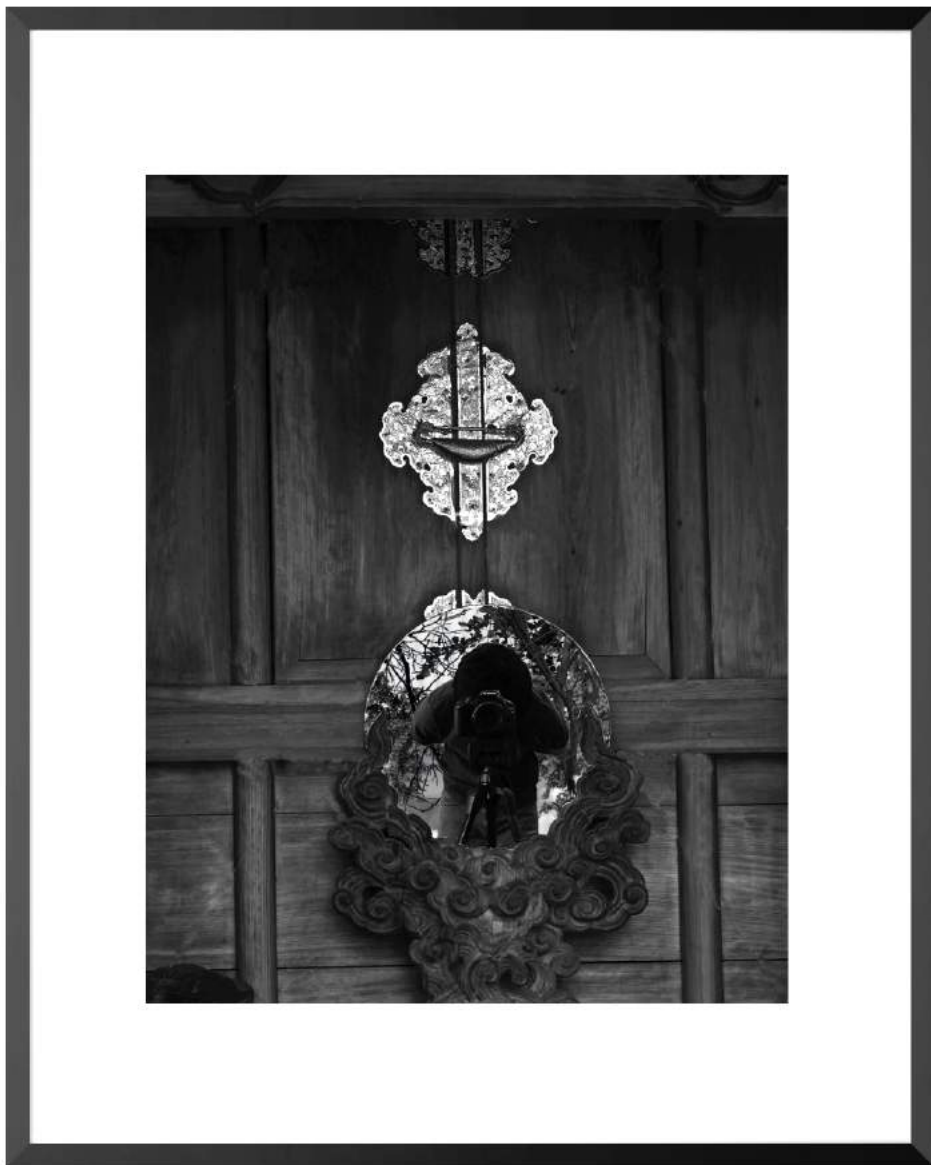


Fig. 39
André Terayama
Autorretrato, 2016
Fotografia c-print
70 x 50 cm

O Xintoísmo foi uma das primeiras religiões surgidas no Japão, resultado da combinação de inúmeros rituais e crenças que já vinham sendo praticados há séculos pelos nativos. A lógica panteísta e animista era a manifestação da religião das comunidades rurais, onde os santuários eram construídos no interior de florestas próximos a montanhas, cuja localização era acessível apenas pelas pessoas da comunidade. A ausência de um dogma metafísico, código ético, ou escritura sagrada gera uma indecidibilidade acerca do Xintoísmo ser uma religião ou não. Seu próprio nome, em japonês é traduzido como Caminho dos Deuses (神道), onde na cosmogonia de surgimento do mundo e dos deuses, o *kami* não possui uma corporeidade estática e pode agir no mundo em funções que prescindem de um corpo. O homem também pertence a essa lógica, e também é a própria personificação dessa ideia, onde apenas pertence a uma parte do todo, cuja Natureza e seus elementos compreendem uma força maior que o homem se insere. A ritualística do Xintoísmo pressupõe uma harmonização e comunhão com o *kami*, visando adorar suas virtudes e sua autoridade, num pacto de acordo e cooperação com a divindade. O Caminho proposto envolve seguir a “via dos deuses”, ou o estado natural das coisas.

A lógica de impermanência e fluidez harmônica entre o homem e a Natureza no Xintoísmo também reflete em seu principal templo, o Santuário Ise Jingu, localizado na Província de Mie e estabelecido em 4 a.C. O Santuário é composto por um complexo de outros templos centrados em dois principais, o Naiku (Santuário Interno), dedicado à Deusa do Sol Amaterasu e Geku (Santuário Externo) dedicado ao deus dos cereais e colheita, Toyouke. O principal templo é dedicado à Deusa Amaterasu, e se caracteriza pela extrema simplicidade e elegância estrutural. A entrada do templo é proibida, não sendo possível experienciar corporalmente a construção, mas somente contemplá-lo a distância. As cercas que delimitam o espaço do templo também impedem um contato visual mais direto entre o visitante e o espaço divino.

O templo é constituído de elementos naturais e de pouca durabilidade, como madeira, papel e palha. Devido a impermanência dos materiais, o templo é reconstruído com novos materiais a cada vinte anos. Durante o processo de reconstrução, o antigo templo é desmontado e num terreno ao lado, um novo templo é construído, de dimensões, materialidade e processo construtivo idênticos (fig. 40). Após a finalização do novo templo, o templo antigo é desmontado e algumas de

suas partes são reaproveitadas para a reforma de outras construções da redondeza. Para isso ocorre um processo de transferência aurática, um ritual onde afirma a presença singular da deidade nesse novo contexto.

O espelhamento criado no processo de reconstrução do templo estabelecem duas construções paralelas e idênticas, como duplos convivendo lado a lado. E somente por meio de um ritual que atesta a aura de uma e desmantelamento de outra que torna possível a substituição total de um dos templos. A materialização de uma morada para os deuses no Xintoísmo é provisória e em constante renovação. Nesse sentido, existe uma oposição ao pensamento construtivo Ocidental de criação de templos e igrejas, sempre voltadas para a permanência e continuidade de uma construção.

Segundo a mitologia grega, durante a viagem dos Argonautas em busca do Velocino de Ouro, os tripulantes da nau Argo enfrentaram imprevistos e intempéries que necessitaram a troca gradual de todas as peças do navio na jornada. Ao final, “eles acabaram com um navio inteiramente novo, sem ter mudado nem o seu nome ou a sua forma”³⁶. Argo foi inteiramente reconstruído ao longo da viagem, mas as sutis alterações no processo não enfatizaram a diferença, mas foram absorvidas e agrupadas na identidade original do navio:

O navio Argo (...) proporciona a alegoria de um objeto eminentemente estrutural que não foi criado pelo gênio, inspiração, determinação ou evolução, mas por duas ações modestas: substituição e nomeação.³⁷

³⁶ BARTHES, Roland. Roland Barthes by Roland Barthes. Los Angeles: University of California Press, 1977. p. 46.

³⁷ _____. p. 46.



Fig. 40
Santuário Ise Jingu (vista aérea)

A tradição de autorretratos de fotógrafos também tangencia essa questão da repetição e da diferença surgida na variação de um mesmo motivo. Michael Snow (1929) em *Authorization* (fig. 41) agrupa e compila uma série de autorretratos realizados na frente de um espelho, onde uma imagem vai se sobrepondo e somando a anterior, numa formação imagética *mise-en-abyme*, de acúmulo serial que contém a mesma imagem inúmeras vezes dentro de si. O processo descreve o ato de preencher a superfície do espelho, e a medida que as fotografias vão ocupando a totalidade da área, o foco da máquina fotográfica permanece no reflexo, fazendo as imagens fotografadas sobrepostas ficarem desfocadas, e igualmente a imagem de Snow no espelho torna-se borrada. Resultando num processo de apagamento do retrato por meio da sobreposição sistemática da sua própria imagem.



Fig. 41
Michael Snow
Authorization, 1969
Instantâneos (Polaroid 55), fita adesiva sobre espelho e moldura de alumínio
54,6 x 44,4 cm

3. 11. *Stealth:doppelgänger*

O vídeo *Stealth:doppelgänger* (fig. 42) é um curta-metragem ficcional composto por quatro cenas, havendo uma relação de causalidade entre elas, onde o encadeamento das ações estabelecem um fio narrativo com um desfecho aberto. O cenário da narrativa é apresentado numa floresta, onde a densidade da vegetação não permite a incidência direta da luz no ambiente e mantém a paisagem numa penumbra.

A palavra *Doppelgänger* presente no título do trabalho se refere a uma figura do folclore alemão que se apresenta como um duplo de um outro ser. Além de ter a capacidade de copiar propriedades tangíveis, como a aparência de outros seres, esse espírito também pode incorporar qualidades imateriais, como memórias e sentimentos do ser copiado. O *Doppelgänger* vaga no mundo dos homens como um espírito trapaceiro, que visa atrapar a vida de suas duplicatas e causar-lhes confusão com as pessoas ao seu redor.

O vídeo narra a caçada do duplo do artista, num jogo de aparição em que as imagens ora apresentam aparentes, ora camufladas. A aparição e desaparecimento da figura do duplo é constituída por artifícios de vídeos projetados em diferentes superfícies, onde a precisão na inserção das imagens determinam a quebra ou não desse espaço ilusionista. A presença de artifícios ilusionistas resultam na construção de um efeito janela, onde o aparato da câmera e o projetor cria uma outra realidade para o espectador, tal como um efeito imersivo. Para Ismail Xavier (1947), por oposição a essa transparência existe um aparato técnico e textual que operam essas imagens, elas seriam para o autor, um corpo opaco que permite dar forma ao jogo ilusionista³⁸. A esse aparato técnico e textual, Xavier se refere ao roteiro, iluminação, edição, design de som, etc. A oposição entre revelar e ocultar esses dois dispositivos estabeleceram padrões e convenções na história do cinema, abrindo precedentes para a construção de um espaço-tempo próprio dessa linguagem. Em *Stealth: doppelgänger*, certos princípios de alternância entre opacidade e transparência são construídos e depois quebrados. Princípios absorptivos de transparência que tensionam e buscam a atenção do espectador na cena são logo

³⁸ XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

em seguida desconstruídos, deixando evidente o aparato técnico que formularam a imagem.

Na primeira cena (fig. 42) a figura do artista é apresentada adentrando em passos lentos um emaranhado de vinhas. O vídeo foi gravado em preto e branco, resultando numa baixa distinção entre o valor tonal da roupa do artista e a mata ao qual está inserido. Em seguida ocorre o primeiro encontro da figura do artista e o duplo, onde ambos se posicionam em um jogo espelhado, que lançam alternadamente pedras um em direção ao outro. As pedras são desviadas do alvo pela presença de um bambuzal, que funciona como uma barreira visual e de proteção para ambos. Ao serem atingidos, os bambus ecoam um som, gerando uma espacialidade sonora de multiplicação das batidas, resultando em certos momentos em uma cacofonia que torna difícil a distinção de cada lance. No final da cena, a figura original do artista engana o duplo ao criar um sistema que emula e reproduz o som das batidas por meio de um computador e mantém o duplo num gesto repetitivo de lançamento das pedras como resposta ao som ainda presente, mas proveniente das caixas de som. Isso mantém o duplo ocupado num gesto repetitivo como pura resposta condicionada ao som percebido.



Fig. 42
Cena 1
André Terayama
Stealth: doppelgänger, 2014
Video HD

A segunda cena (fig. 43) é composta por um vídeo projetado sobre uma tela estendida. No vídeo é mostrado a presença do duplo se deslocando lentamente na mata. Sua aparição pouco perceptível se deve novamente ao baixo contraste tonal da sua roupa e a paisagem em torno. Ao mesmo tempo que o duplo se locomove, o artista presente no primeiro plano aponta com um arco, uma flecha em direção à tela. De modo furtivo, o duplo escala a árvore enquadrada no centro do vídeo e se mantém estático para se camuflar na situação. Lentamente ele escala todo o tronco visível no enquadramento e sai do *frame* do vídeo. Nesse momento, o artista lança a flecha em direção à tela e o tecido perde a tensão que o mantém distendido. A superfície cai lentamente no chão e a imagem do vídeo é cortada, rompendo a profundidade da cena e tornando aparente somente um fundo escuro.



Fig. 43
Cena 2
André Terayama
Stealth: doppelgänger, 2014
Video HD

A terceira cena (fig. 44) mantém os mesmos princípios compositivos da cena anterior, onde o artista também munido de um arco e flecha é apresentado no primeiro plano. No fundo, uma névoa cobre a paisagem, e sobre essa neblina um vídeo foi projetado. A camada de fumaça criava um anteparo para que a imagem do projetor pudesse ser refletida. As qualidades materiais da fumaça possibilitavam uma alternância entre opacidade e transparência que influía na aparição e desaparecimento do duplo apresentado no vídeo projetado. Devido a sua materialidade instável e alta fluidez suscetível a mudança pelo vento, a névoa gerava uma instabilidade da presença do duplo na situação, o que possibilitava uma transição entre uma entidade presente e sua fusão com o ambiente. A presença da névoa, geram situações de indefinição sobre o acontecimento, suspendendo um entendimento espacial mais claro e nítido do momento registrado. Na cena o duplo se encaminha para o lado direito do enquadramento e, próximo do meio da cena, o artista atira uma flecha em sua direção e o acerta. O duplo se arrasta até o final do *frame* e desaparece junto com a neblina. O *fade out* cria uma transição para a imagem, onde permanece num fundo preto estático, porém com um som síncrono e diegético³⁹ que denunciam acontecimentos que não estão sendo apresentados na imagem.



Fig. 44
Cena 3
André Terayama
Stealth: doppelgänger, 2014
Video HD

³⁹ Som diegético se refere ao sons que o personagem pode ouvir, ou seja, estão inseridos no contexto objetivo da cena e são perceptíveis dentro daquela situação. Os sons diegéticos se ampliam para a paisagem sonora, podendo ou não ocorrer dentro do enquadramento visual da cena.

A elipse narrativa omite visualmente os eventos entre a terceira cena e o próximo evento e por meio do som, é sugerido uma possível visualização de movimentos de corpos em um campo de folhas. Em seguida, a imagem se abre e é revelado o artista arrastando o duplo em direção à uma árvore (fig. 45). Ao encostá-lo na árvore, o artista amarra-o com uma corda e sai de cena segurando uma tocha. O artista percorre um trecho em busca de galhos de árvores e os recolhe do chão (fig. 46). Ao voltar para o lugar que o duplo estava amarrado, o artista se depara com sua ausência, em seguida, ele solta os galhos que estava segurando e empunha a tocha com as duas mãos. A câmera torna-se móvel e adquire o ponto de vista do duplo, cuja movimentação trêmula acompanha os passos sorrateiros para despistar seu algoz. Ao posicionar-se entre as árvores e galhos dispostos no chão da mata, o duplo se afasta lenta e furtivamente. Ao mesmo tempo, ocorre uma intensidade dos sons diegéticos, cuja intensidade do volume sonoro emitido pelos grilos e cigarras do ambiente impede que o som das passadas de ambos os personagens tornem-se audíveis (fig. 47). O som intenso dos grilos inunda os sentidos e torna-se uma massa sonora que ocupa todo o ambiente e impossibilita que o artista encontre o duplo por meio do som de sua caminhada. A fuga do duplo é concluída e ele se distancia paulatinamente da floresta densa que situa o contexto da narrativa. O artista no fundo da imagem se mantém num gesto repetitivo de tentar atingir o duplo lançando golpes no ar aleatoriamente e circulando no espaço como forma de tatear sua presença invisível ou camuflada.



Fig. 45
Cena 4
André Terayama
Stealth: doppelgänger, 2014
Video HD



Fig. 46
Cena 5
André Terayama
Stealth: doppelgänger, 2014
Video HD



Fig. 47
Cena 6
André Terayama
Stealth: doppelgänger, 2014
Video HD

Uma das relações possíveis narrativas e imagéticas que o vídeo *Stealth: doppelgänger* estabelecem são alguns filmes de Akira Kurosawa (1910-1998). O filme *Rashomon* (fig. 48) possui uma conexão mais direta com o vídeo, onde os eventos centrais da narrativa de Kurosawa se situam dentro de uma floresta. O imbricado *storytelling* que revelam e ocultam fatos, são narrados a partir de múltiplos pontos de vista. *Rashomon* foi inspirado no conto *Dentro da Floresta* de Ryunosuke Akutagawa (1892-1927). A trama relata os crimes de estupro e assassinato supostamente cometidos por um homem já marcado como um reincidente criminal. A história é composta a partir de uma série de eventos narrados por quatro personagens. O equilíbrio entre os relatos não permite que um se sobressaia ao outro e haja um julgamento conclusivo sobre quem cometera o crime. A diegese do filme de Kurosawa não permite uma sobreposição dos relatos, de forma a não coincidirem e instaurarem uma resolução paradoxal a partir da emissão polifônica de opiniões acerca dos crimes, num embaralhamento contínuo dos pontos de vista dos personagens.



Fig. 48
Akira Kurosawa
Rashomon, 1950
Filme
PB, 88 min.

Outro filme de Akira Kurosawa que o vídeo *Stealth: doppelgänger* possui paralelos é *Trono Manchado de Sangue* (fig. 49). O enredo ambientado no Japão feudal é centrado nas figuras de samurais que disputam pelo poder no feudo do Castelo da Teia de Aranha. O cenário se reduz aos ambientes do castelo, os fortes comandados pelos senhores feudais e uma floresta que entremeia essas duas construções.

Após derrotar o senhor feudal inimigo em uma batalha, os generais Miki e Washizu retornam para o Castelo da Teia da Aranha e no caminho encontram um espírito, que prevê que Washizu será nomeado Senhor das Guarnições do Norte e Miki, será o comandante de seu castelo. Nessa cena, uma forte neblina encobre o ambiente, que torna difícil estabelecer uma distinção se os personagens estão num plano terreno ou transcendente. A pilha de mortos evidencia essa ambiguidade, e o espírito que se comunica com os dois guerreiros explicita essa dicotomia⁴⁰.

A partir do momento que a esposa de Washizu descobre a profecia, ela decide concretizá-la a qualquer custo, não importando os meios para alcançar o intento. Em uma sucessão de situações ardilosas ela induz seu marido a realizar contra sua vontade uma sucessão de atos para viabilizar a profecia. Até o momento que os seus súditos se voltam contra ele pelo excesso de decisões erradas e que prejudicaram o reino.

Numa estratégia de combate do feudo inimigo, eles movimentam uma floresta inteira em direção ao castelo de Washizu. Uma névoa que toma conta do ambiente impede que seja perceptível sua movimentação pelos soldados, facilitando uma aproximação furtiva ao castelo. Washizu vê a floresta se movendo e se desespera. Ele pede que suas tropas ataquem a floresta movente. Seus soldados, desacreditados de seu mestre, permanecem parados. E em seguida o atacam com uma rajada de flechas em sua direção. Washizu sucumbe e é morto pelo seu próprio exercito.

⁴⁰ A simbologia do nevoeiro nas mitologias ameríndias pesquisadas por Claude Lévi-Strauss (1908-2009) as relaciona a estados de opacidade da visão que possibilitam o obscurecimento e fusão de elementos humanos e não-humanos, resultando na transmutação das formas visíveis: “a alternância entre alto e baixo, disjuntivo e conjuntivo, céu e terra: termo mediador que junta extremos e os torna indiscerníveis, ou se interpõe entre eles de modo que eles não podem se aproximar”. In: LÉVI-STRAUSS, Claude. *História de Lince*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993. p.22.



Fig. 49
Akira Kurosawa
Trono Manchado de Sangue, 1958
Filme
PB, 110 min.

Outro filme de Akira Kurosawa que me despertou um interesse a partir da realização de *Stealth: doppelgänger*, *Kagemusha* (fig. 50). O filme narra uma trama centrada no Clã Takeda, um dos três senhores feudais que disputam o controle do Japão no final do século XVI. Após uma batalha, Lorde Shingen, o líder do clã, foi mortalmente ferido e seu estado de saúde foi mantido em sigilo para despistar possíveis rumores com os clãs rivais. Para ocupar o lugar de Shingen, um duplo foi encontrado para substituir o senhor feudal e tinha como função prevenir a dissolução política do clã e a iminente investida dos inimigos.

Após a morte de Shingen, o duplo assume o papel de líder e torna-se o protagonista da trama, conseguindo despistar os inimigos e unificar o clã. Ambos os papéis, de duplo e Lorde Shingen foram interpretados pelo mesmo ator, Tatsuya Nakadai. Ao longo da trama, o jogo teatral imposto ao duplo assume sua personalidade. A troca de papéis e sua posição de impostor perdem o espaço de separação sobre sua identidade e a personalidade de Lorde Shingen passou a assumir a psique do duplo, fazendo-o se identificar com seus valores, consciência e comportamento, levando-o inclusive a se portar em seus sonhos como o real senhor feudal.

Quando o impostor foi descoberto, a lealdade do clã é dissolvida e é iniciado um conflito interno de controle do grupo. Mesmo sem o apoio de todos, o duplo insiste em não renunciar sua identidade como Lorde Shingen. O duplo é derrotado e assassinado assim como parte do clã cindido. A situação transformou o duplo em outro, separando-o de sua antiga personalidade e assumindo um outro papel.



Fig. 50
Akira Kurosawa
Kagemusha, 1980
Filme
Cor, 180 min.

Capítulo 4: Considerações finais

O percurso desenvolvido nos trabalhos gerados durante o período do mestrado definiram um grande número de repertórios distintos de artistas e teóricos e percursos possíveis nessa trama de obras produzidas. O vídeo *Stealth: doppelgänger* estabelece um novo tipo de raciocínio na trajetória de obras relatadas, inscrevendo uma nova possibilidade de exploração de linguagens entre atos performáticos, o vídeo e a inserção de narrativas ficcionais neste contexto.

A produção dos trabalhos também demonstra uma contaminação entre as diversas linguagens visuais e um repertório de obras de outros artistas. Nesse sentido, o relato de Michael Snow sobre seu processo criativo descreve esse procedimento retroalimentativo de sua produção como artista, onde algo que ele produz influencia no seu próximo ato, como uma cadeia de pensamento.:

Minhas pinturas são feitas por um cineasta, as esculturas por um músico, os filmes por um pintor, a música por um cineasta, as pinturas por um escultor, a escultura por um cineasta, os filmes por um músico, a música por um escultor... e às vezes eles trabalham todos juntos.⁴¹

Observo também como semelhança imagética para essa situação, o trabalho *Malhas da Liberdade* (fig. 51) de Cildo Meireles (1948), onde a partir de alguns nós atados uns nos outros, são criadas novas ramificações, sendo possível adicionar novos nós e resultando em novas bifurcações a qualquer momento e em qualquer lugar que se deseja expandir. O processo de criação e o desenvolvimento das obras envolvem um itinerário semelhante, onde o ponto de partida levam a bifurcações de um pensamento; onde uma obra permite o desenvolvimento e formulação da seguinte. Esse raciocínio possui ressonâncias com o termo quiasma⁴² no sentido apropriado por Maurice Merleau-Ponty (1908-1961). O conceito descreve o cruzamento de duas ou mais linhas que se entrelaçam, ao qual ele descreve como uma junção entre o mundo objetivo e o mundo subjetivo, ou o visível e o invisível. O cruzamento entre esses dois polos é interligado pelo sujeito, o lugar da consciência

⁴¹ MICHAEL SNOW Meet the artist. National Gallery of Canada. Disponível em: < http://www.gallery.ca/cybermuseum/showcases/meet/artist_e.jsp?artistid=5140>. Acesso em: 03 de mar. 2016.

⁴² MERLEAU-PONTY, Maurice. O visível e o invisível. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992. pp. 127-140.

que possibilita a conexão entre essas duas instâncias e a criação de novas tramas dentro desse entrelaçamento. A questão que Merleau-Ponty coloca nesse processo quiasmático é a indivisibilidade aparente entre o sujeito e o objeto no momento da percepção, numa dialética onde o que está contido no mundo se entrelaça também no indivíduo.

As informações discutidas aqui também indicam um novo rumo iniciado nesta pesquisa de mestrado. Incluo o cinema japonês como um desses novos lugares prolíficos que me iniciaram uma investigação sobre narrativas, por meio do convívio com os filmes de Akira Kurosawa. Esse cruzamento de informações e derivas apontam uma nova direção para o meu trabalho, ao qual já me indicam novas possibilidades e um novo itinerário para essa ‘malha’ poética em constante construção.

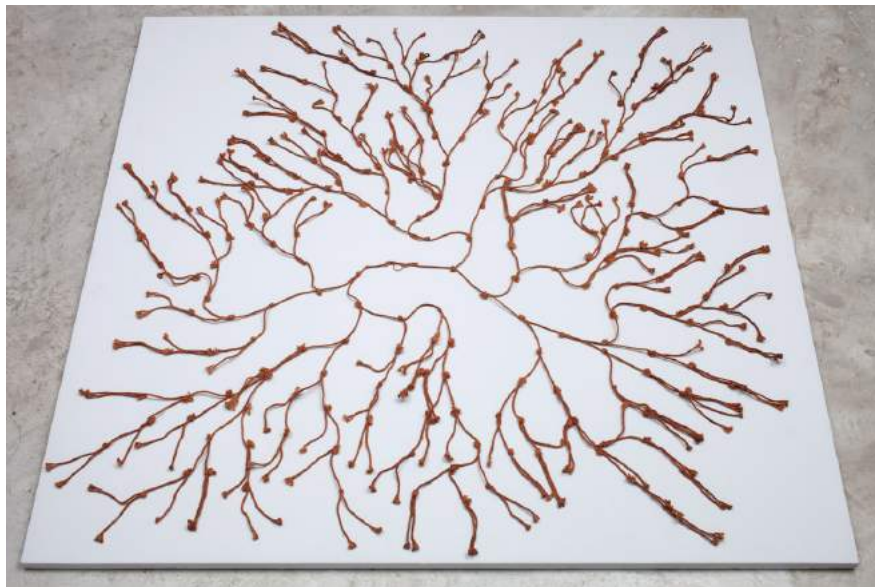


Fig. 51
Cildo Meireles
Malhas da Liberdade I, 1976
Cordas de algodão tingidas
Dimensões variáveis

5. Referências Bibliográficas

- ACCONCI, Vito; VOLK, Gregory. **Vito Acconci: Diary of a Body 1969-1973**. Nova York: Chart Publishing, 2004.
- ALBERRO, Alexandre; BLAKE Stimsom (org.). **Conceptual art: a critical anthology**. Cambridge: MIT Press, 1999.
- ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. São Paulo: Martins Fontes Editora, 2009.
- BARTHES, Roland. **A Câmara Clara**. Lisboa: Edições 70, 2009.
- BOHRER, Karl-Heinz. **Suddenness: on the moment of aesthetic appearance**. New York: Columbia University Press, 1994.
- BÜRGER, Peter. **Teoria da vanguarda**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- BURKE, Peter. **Hibridismo cultural**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2006.
- COHEN, Renato. **Work in progress na cena contemporânea**. São Paulo: Perspectiva, 2012. 2ª edição.
- COTTON, Charlotte. **A fotografia como arte contemporânea**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.
- CHOMSKY, Noam. **Linguagem e mente**. São Paulo: Editora Unesp, 2009. 3ª edição.
- CLARK, Lygia. Da supressão do objeto (anotações). In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília (org.). **Escritos de artistas: anos 60/70**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- CRIMP, Douglas. **Sobre as ruínas do museu**. São Paulo: Martins Fontes, 2005. 1ª edição.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 2010. 2ª edição.
- DELEUZE, Gilles. **Empirismo e subjetividade: ensaio sobre a natureza humana segundo David Hume**. São Paulo: Editora 34, 2012. 2ª edição.
- DUBOIS, Philippe. **O Ato Fotográfico**. São Paulo: Editora Papirus, 1999. 8ª edição.
- FABER, Roland; GOFFEY, Andrew. **The Allure of Things: Process and Object in Contemporary Philosophy**. Londres: Bloomsbury, 2014.
- FARIAS, Agnaldo; COSTA, Oswaldo Correia da. **Sergio Romagnolo**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.
- FIGAL, Günter. **Aesthetics as Phenomenology – The Appearance of Things**. Bloomington: Indiana University Press, 2010.

FOSTER, Hal; KRAUSS, Rosalind; BOIS, Yve-Alain; BUCHLOH, Benjamin. **Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism – volume 2 1945 to the present**. London: Thames & Hudson, 2005. 2ª edição.

FOSTER, Hal. **O complexo arte-arquitetura**. São Paulo: Cosac Naify, 2015. E-book.

FOSTER, Hal. **O retorno do real**. São Paulo: Cosac Naify, 2014. 1ª edição.

FRIED, Michael. **Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot**. Berkeley: University of California Press, 1988.

_____. **Art and Objecthood: Essays and Reviews**. Chicago: Chicago University Press, 1998.

_____. **Why Photography Matters as Art as Never Before**. New Haven: Yale University Press, 2008.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2011.

GREENBERG, Clement. **Arte e cultura: ensaios críticos**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

GOLDBERG, RoseLee. **A Arte da Performance: do Futurismo ao presente**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2006.

GULLAR, Ferreira. **Teoria do Não-Objeto**. In: Experiência Neoconcreta: momento-limite da arte. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

HARRISON, Charles; WOOD, Paul. **Art in Theory, 1900-2000: an anthology of changing ideas**. Malden: Blackwell Publishing, 2003.

HEIDEGGER, Martin. **A caminho da linguagem**. Petrópolis: Editora Vozes, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2014. 8ª edição.

JAKOBSEN, Roman. **Linguística, poética, cinema**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2011.

JAMES, William. **Ensaio de Empirismo Radical**. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

KOSSOY, Boris. **Realidades e ficções na trama fotográfica**. São Paulo: Editora Ateliê, 2000.

KRAUSS, Rosalind. **Caminhos da escultura moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 2ª edição.

_____. **O fotográfico**. Barcelona: Editora Gustavo Gili, 2002. _____. **The Optical Unconscious**. Cambridge: MIT Press, 1996.

_____. **The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths.**

Cambridge: MIT Press, 1985. 4ª edição.

KRAUSS, Rosalind; BOIS, Yve-Alain. **Formless: A user's guide.** Cambridge: MIT Press, 1997.

LATOURE, Bruno. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica.**

São Paulo: Editora 34, 2013.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **História de Lince.** São Paulo: Companhia das Letras, 1993

LEWIN, Kurt. **Princípios de psicologia topológica.** São Paulo: Editora Cultrix, 1973.

LIPPARD, Lucy R. **Six Years: The dematerialization of the art object from 1966 to 1972...** Los Angeles: California Press, 1997.

MACHADO, Arlindo. **Arte do video.** São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O visível e o invisível.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.

METZ, Christian. **A significação no cinema.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2012. 2ª edição.

MERQUIOR, José Guilherme. **Formalismo e tradição moderna.** São Paulo: É Realizações, 2015.

NÖTH, Winfried. **Handbook of Semiotics.** Indiana: Indiana University Press, 1995

OITICICA, Hélio. Esquema geral da Nova Objetividade. In: FERREIRA, Glória;

COTRIM, Cecília (org.). **Escritos de artistas: anos 60/70.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

REES, A.L. et al (org.). **Expanded Cinema: Art, Performance, Film.** Londres: Tate Publishing, 2011. 1ª edição.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa – volume 2: A configuração do tempo na narrativa de ficção.** São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

_____. **Tempo e narrativa – volume 3: O tempo narrado.** São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

PAREYSON, Luigi. **Estética - Teoria da formatividade.** Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1993.

PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.

ROSENBERG, Harold. **Objeto ansioso.** São Paulo: Cosac Naify, 2004.

- SCHNEIDER, Rebecca. **Performance Remains – Art and War in Times of Theatrical Reenactment**. London: Routhledge, 2011.
- STILES, Kristine et al (org.). **Out of Actions: Between Performance and the Object 1949-1979**. Londres: Thames & Hudson, 1998.
- TASSINARI, Alberto. **O espaço moderno**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.
- TOMKINS, Calvin. **As vidas dos artistas**. São Paulo: Editora BEI, 2010.
- Von HANTELMANN, Dorothea. **How to do things with Art: The Meaning of Art's Performativity**. Zurique: JPR Ringier, 2011. E-book.
- WALL, Jeff; NEWMAN, Michael (org). **Works and Collected Writings**. Barcelona: Polígrafa, 2007.
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo, Paz e Terra, 2008. 4ª edição.

Artigos:

- FREUD, Sigmund. **O Estranho (1919)**. Obras Psicológicas Completas, Vol. XVII, Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Ed. Imago, 1990. 3ª edição.
- FRIED, Michael. **Jeff Wall, Wittgenstein and the Everyday**. Critical Inquiry n.33/3. Chicago: The University of Chicago Press, 2007. pp.495-526.
- KOTZ, Liz. **Language Between Performance and Photography**. October n.111. Cambridge: MIT Press, 2005. pp.3-24.
- KRAUSS, Rosalind. **Video: the aesthetics of narcissism**. October n. 1. Cambridge: MIT Press, 1976.
- _____. **Sense and Sensibility – Reflections on Post 60's Sculptures**, Artforum n.3. New York: Artforum, 1973. pp.43-53.
- _____. **Informe without Conclusion**. 1996 October, Cambridge, Vol 78, Autumn 1996
- LLANO, Nicolás. **O papel da ficção na construção da imagem**. Revista Rumores n.11. São Paulo: ECA-USP, 2012.
- OBRIST, Hans Ulrich. **Matthew Barney**. In: Arte Agora! São Paulo: Alameda casa editorial, 2010.
- SILVERMAN, Hugh J. **Malabou, Plasticity and the Sculpturing of the Self**. Concentric: Literary and Cultural Studies n.36/2. Taipei: Department of English – National Taiwan Normal University, 2010.

TASSINARI, Alberto. **Henri Cartier-Bresson: o instante radiante**. SCHWARCZ, Lilia M.; MAMMI, Lorenzo (org.). 8 X Fotografia. São Paulo: Companhia das Letras, 2008. 1ª edição.

Von HANTELMANN, Dorothea. **The Experiential Turn**. In: CARPENTER, Elizabeth (org.). On Performativity, vol.1 of Living Collections Catalogue. Minneapolis: Walker Art Center, 2014. Disponível em:

<<http://walkerart.org/collections/publications/performativity/experiential-turn>>. Acesso em: 10 abril de 2015.

VENTAPANE, Leonardo. **Jeff Wall e a imagem quase transparente na fotografia contemporânea**. Revista Arte e Ensaios n. 18. Rio de Janeiro: Escola de Belas Artes, 2012.

WAGNER, Anne. **Performance, Video and the Rhetoric of Presence**, October 91. Cambridge: MIT Press, 2000.

WALL, Jeff. **Marks of Indifference: aspects of photography in, or as, Conceptual Art**. GOLDSTEIN, Ann; RORIMER, Anne (org.). Reconsidering the Object of Art, 1965-1975. Los Angeles: Museum of Contemporary Art, 1995. p.247-267.

WARD, Frazer. **Some Relations Between Conceptual and Performance Art**, Art Journal v.56 n.4. New York: College Art Association, 1997.

Teses:

OKANO, Michiko. **Ma: Entre-espço da comunicação no Japão – Um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente**. 2007. 195f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – PUC, São Paulo, 2007.

SPANIOL, José. **Verticalidade e espelhamento**. 2009. 66f. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – USP, São Paulo, 2009.

Filmes:

RASHOMON. Direção: Akira Kurosawa. Roteiro: Ryunosuke Akutagawa, Akira Kurosawa. Produção: Masaichi Nagata. Cinematografia: Kazuo Miyagawa. Direção de Arte: So Matsuyama. Música: Fumio Hayasaka. New York: The Criterion Collection. 1950. 1 DVD (88 minutos), P&B, Áudio em japonês com legendas em inglês.

TRONO MANCHADO DE SANGUE. Direção: Akira Kurosawa. Roteiro: Hideo Oguni, Shinobu Hashimoto, Ryuzo Kikushima, Akira Kurosawa. Produção: Sojiro Motoki. Cinematografia: Asakazu Nakai. Direção de Arte: Yoshiro Muraki. Música: Masaru Sato. New York: The Criterion Collection. 1957. 1 DVD (109 minutos), P&B, Áudio em japonês com legendas em inglês.

KAGEMUSHA. Direção: Akira Kurosawa. Roteiro: Masato Ide, Akira Kurosawa. Produção: Akira Kurosawa, Tomoyuki Tanaka. Cinematografia: Kazuo Miyagawa, Asakazu Nakai. Direção de Arte: Yoshiro Muraki. Música: Shinichiro Ikebe. New York: The Criterion Collection. 1980. 1 DVD (180 minutos), Cor, Áudio em japonês com legendas em inglês.

Sites:

ARTIST TALK – JEFF WALL. Chapter 2: Flooded grave (1998-2000). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=fqmK4W4WDUw>>. Acesso em: 29 de setembro de 2014.

JEFF WALL – Many indecisive moments. The Economist, Londres, 30 de novembro de 2011. Disponível em: <<http://www.economist.com/blogs/prospero/2011/11/jeff-walls-photography>>. Acesso em: 10 mar. 2016.

JOHN CAGE: Organ2 / ASLSP. NPR. Disponível em: < <http://www.npr.org/programs/pt/features/2003/sep/aslsp.html>>. Acesso em: 13 mar. 2016.

KANEOYA, lochihiko. Xintoísmo: Mitologia e influência na formação da cultura e do caráter do povo japonês. Disponível em: < <http://www.nipocultura.com.br/wp-content/uploads/2013/08/xinto%C3%ADsmo8.pdf>>. Acesso em: 03 abr. de 2016.

MICHAEL SNOW Meet the artist. National Gallery of Canada. Disponível em: < http://www.gallery.ca/cybermuse/showcases/meet/artist_e.jsp?artistid=5140>. Acesso em: 03 de mar. 2016.

SGUALDINI, Silvia; SEHGAL, Tino. "The Objectives of the Object: an interview with Tino Sehgal by Silvia Sgualdini". In: Contemporary Art Magazine e-cart, 6a edição, agosto de 2005. Visualizado em: <http://www.e-cart.ro/ec-6/silvia/uk/g/silvia_uk.html>. 12 de fevereiro de 2016.

TONE, Lilian. "William Kentridge: Fortuna". In: IMS, Willian Kentridge: Fortuna. Visualizado em: <http://www.ims.com.br/ims/visite/exposicoes/william-kentridge_-fortuna>. Acesso em: 21 de abril de 2016.

Imagens utilizadas

Fig. 1 - Jeff Wall. *The Flooded Grave*, 1998-2000. Disponível em: <http://images.tate.org.uk/sites/default/files/images/jeff%20wall%20the%20flooded%20grave_0.jpg>. Acesso em 31 de mar. de 2016.

Fig. 2 - Jeff Wall. *A Sudden Gust of Wind (After Hosukai)*, 1993. Disponível em: <<http://thefabweb.com/wp-content/uploads/2013/05/Q2hiuoq.jpg>>. Acesso em 31 de mar. de 2016.

Fig. 3 - William Kentridge. *Felix in Exile*, 1994. Disponível em: <<https://gemmaschiebdefineart.files.wordpress.com/2014/02/william-kentridge.jpg>>. Acesso em: 31 de mar. de 2016.

Fig. 4 - Matthew Barney. *Cremaster 3*, 2002. Disponível em: <http://museemagazine.com/wp-content/uploads/2015/09/11312704_10153393794598501_5578699009623856823_o.jpg>. Acesso em: 31 de mar. de 2016

Fig. 5 - André Terayama. *Sem título (Espelho)*, 2011. Elaborado pelo autor.

Fig. 6 - Gordon Matta-Clark. *Circus or the Caribbean Orange*, 1978. Disponível em: <<http://metopal.com/wp-content/uploads/2011/12/4.jpg>>. Acesso em 31 de mar. de 2016.

Fig. 7 - Henri Cartier-Bresson. *Estação de Saint Lazare*, 1932. Disponível em: <<http://theredlist.com/media/database/photography/history/realisme-poetique/henri-cartier-bresson-/005-henri-cartier-bresson-theredlist.jpg>>. Acesso em 31 de mar. de 2016.

Fig. 8 - André Terayama. *Desenvolvimento de uma barra em colchete angular no espaço*, 2014. Elaborado pelo autor.

get2/10000__eXnbai_dM/fit=1000x750/84050807-44-Getty.jpg>. Acesso em 31 de mar. de 2016.

Fig. 21 - Gabriel Orozco. *Manguera Mordida*, 1990. Disponível em: <
<http://www.revistacodigo.com/wp-content/uploads/2014/08/14.-Gabriel-Orozco-Manguera-Mordita-19901.jpg>>. Acesso em 31 de mar. de 2016.

Fig. 22 - André Terayama. *Sem título (Nylon)*, 2012. Elaborado pelo autor.

Fig. 23 - Mira Schendel montando a obra “Ondas Paradas de Probabilidade” em 1969 na 10ª Bienal de São Paulo. Disponível em: <
http://1.bp.blogspot.com/_FI1RVOPQ3WM/TGJjRtmKMtI/AAAAAAAAAZ8/p5Cndc0cXig/s1600/OndasParadasdeProbablidade_MS_1960s_2.jpg>. Acesso em 31 de mar. de 2016.

Fig. 24 - Manon de Boer. *Dissonant*, 2010. Disponível em: <
<http://www.formatcourt.com/wp-content/uploads/2011/10/dissonant-manon-de-boer-1.jpg>>. Acesso em 31 de mar. de 2016.

Fig. 25 - André Terayama. *Stealth*, 2013. Elaborado pelo autor.

Fig. 26 - Vito Acconci. *Proximity Piece*, 1970. Disponível em: <
https://classconnection.s3.amazonaws.com/34/flashcards/3789034/jpg/proximity_piece-142DEBDB67341940683.jpg>. Acesso em: 31 de mar. de 2016.

Fig. 27 - Vito Acconci. *Seedbed*, 1972. Disponível em: <
<http://images.metmuseum.org/CRDImages/ph/web-large/DP271445.jpg>>. Acesso em 31 de mar. de 2016.

Fig. 28 - Bruce Nauman. *Mapping the Studio II with flip, flop & flip/flop (Fat chance John Cage)*, 2001. Disponível em: < <http://dazedimg.dazedgroup.netdna-cdn.com/640/azure/dazed-prod/1040/4/1044624.jpg>>. Acesso em 31 de mar. de 2016.

Fig. 29 - André Terayama. *Transeunte*, 2015. Elaborado pelo autor.

Fig. 30 - Duane Michals. *Chance Meeting*, 1970. Disponível em: <
<https://gbenard.files.wordpress.com/2013/01/exchange-by-duane-michals.jpg?w=709>>. Acesso em 31 de mar. de 2016.

Fig. 31 - Lee Friedlander. *New York City*, 1966. Disponível em: <
https://oscarenfotos.files.wordpress.com/2015/01/lee_friedlander_shadow_2.jpg?w=640>. Acesso em 31 de mar. de 2016.

- Fig. 32 - Lee Friedlander. *Autorretrato*, 1966. Disponível em: <
https://orhancemcetin.files.wordpress.com/2010/11/4_new_york_city_19661.jpg
 >. Acesso em 31 de mar. de 2016.
- Fig. 33 - Vito Acconci. *Following Piece*, 1970. Disponível em: <
<http://images.metmuseum.org/CRDImages/ph/web-large/DP303911.jpg>>.
 Acesso em 31 de mar. de 2016.
- Fig. 34 - André Terayama. *Quiproquo*, 2013. Elaborado pelo autor.
- Fig. 35 - Jeff Wall. *Duplo Autorretrato*, 1979. Disponível em: <
http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2007/jeffwall/library/03_double_gr.jpg
 >. Acesso em 31 de mar. de 2016.
- Fig. 36 - André Terayama. *ASLSP (As Slow As Possible)*, 2015. Elaborado pelo autor.
- Fig. 37 - Bruce Nauman. *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square*, 1967-68. Disponível em: <
<http://www.decordova.org/sites/default/files/N/Nauman,%20Walking%20in%20a%20Exaggerated.jpg>>. Acesso em 31 de mar. de 2016.
- Fig. 38 - Samuel Beckett. *Quad I + II*, 1981. Disponível em: < <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/af/c5/4f/afc54f7095de90a1f3192c490c3ee5dc.jpg>>.
 Acesso em 01 de abr. 2016.
- Fig. 39 - André Terayama. *Autorretrato*, 2016. Elaborado pelo autor.
- Fig. 40 - Santuário Ise Jingu (vista aérea). Disponível em:
 <<https://kiyoshijapan.files.wordpress.com/2013/10/i1.jpg>>. Acesso em 01 de abr. 2016.
- Fig. 41 - Michael Snow. *Authorization*, 1969. Disponível em:
 <<http://www.artspy.cn/upload/news/9/9457/m/1436000005.jpg>>. Acesso em 01 de abr. 2016.
- Fig. 42 - André Terayama - Cena 1 *Stealth: doppelgänger*, 2014. Elaborado pelo autor
- Fig. 43 - André Terayama - Cena 2 *Stealth: doppelgänger*, 2014. Elaborado pelo autor.
- Fig. 44 - André Terayama. Cena 3 *Stealth: doppelgänger*, 2014. Elaborado pelo autor.
- Fig. 45 - André Terayama. Cena 4 *Stealth: doppelgänger*, 2014. Elaborado pelo autor.

Fig. 46 - André Terayama. Cena 5 *Stealth: doppelgänger*, 2014. Elaborado pelo autor.

Fig. 47 - André Terayama. Cena 6 *Stealth: doppelgänger*, 2014. Elaborado pelo autor.

Fig. 48 - Akira Kurosawa. *Rashomon*, 1950. Elaborado pelo autor.

Fig. 49 - Akira Kurosawa. *Trono Manchado de Sangue*, 1958. Elaborado pelo autor.

Fig. 50 - Akira Kurosawa. *Kagemusha*, 1980. Elaborado pelo autor.

Fig. 51 - Cildo Meireles. *Malhas da Liberdade I*, 1976. Disponível em:

<<http://www.revistacarbono.com/wp-content/uploads/2013/09/CildoMeireles%C2%A9PatKilgore2011-1073.jpg>>.

Acesso em 01 de abr. de 2016.

6. Anexos

Portas Vilaseca Galeria (2015)

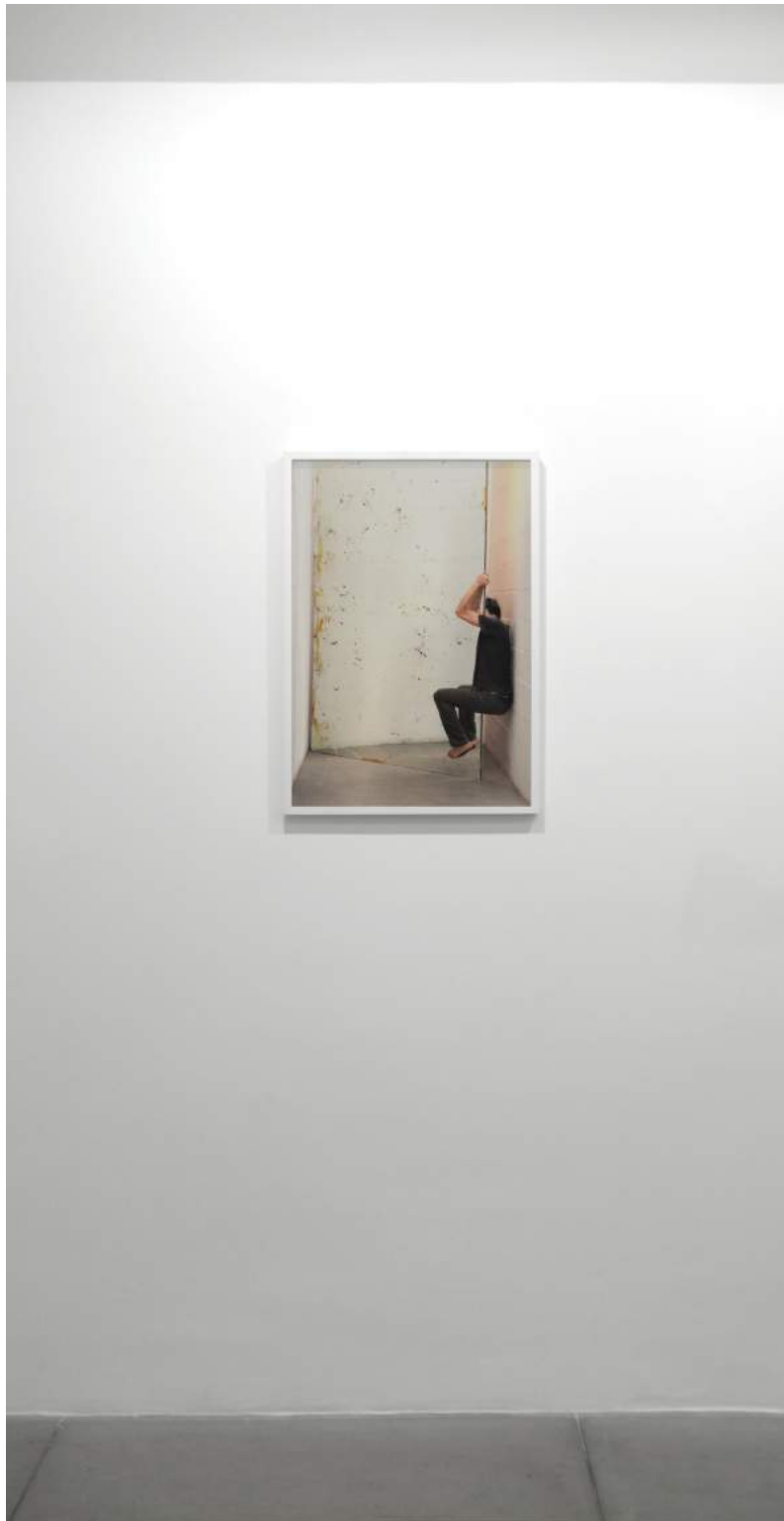
Rio de Janeiro, RJ.

Imagens da exposição:











Exposição
Stealth: doppelgänger (2015)
Paço das Artes, São Paulo, SP.
Imagens:



