

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
INSTITUTO DE ARTES – CÂMPUS DE SÃO PAULO

Patrícia Lobo Ferraz de Andrade

Artemídia Experimental: as estesias do drone como corpo dentro da galeria

São Paulo/SP

2021

Patrícia Lobo Ferraz de Andrade

Título: Artemídia Experimental: as estesias do *drone* como corpo dentro da galeria

Trabalho Equivalente com Relatório Circunstanciado para obtenção do grau de mestre
em Artes pela UNESP na área de Artes Visuais

Orientação do Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

São Paulo

2021

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

A553a	Andrade, Patrícia Lobo Ferraz de, 1982- Artemídia experimental : as estesias do drone como corpo dentro da galeria / Patrícia Lobo Ferraz de Andrade. - São Paulo, 2021. 80 f. : il. Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes 1. Arte e tecnologia. 2. Drone. 3. Cinema. I. Oliveira, Pelópidas Cypriano de. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título. CDD 791.43
-------	---

Bibliotecária responsável: Laura M. de Andrade - CRB/8 8666

Autora Patrícia Lobo Ferraz de Andrade

Título: Artemídia Experimental: as estesias do *drone* como corpo dentro da galeria

Trabalho Equivalente com Relatório Circunstanciado para obtenção do grau de mestre
pela UNESP na área de Artes, na linha de pesquisa Processos e Procedimentos
Artísticos

Data de aprovação:

Banca examinadora

Nome: Pelópidas Cypriano de Oliveira (orientador)

Titulação: Professor Doutor

Assinatura:

Instituição: UNESP/Departamento de Artes / Instituto de Artes

Nome: Glaucia Eneida da Vino

Titulação: Professora Doutora

Assinatura:

Instituição: UPM / Universidade Presbiteriana Mackenzie

Nome: José PaianiSpaniol

Titulação: Professor Doutor

Assinatura:

Instituição: UNESP/Departamento de Artes / Instituto de Artes

Dedicatória

Dedico à minha mãe, Vanda Lobo, ao meu pai, Hugo Ferraz de Andrade e ao meu irmão, Daniel Lobo Ferraz de Andrade.

Agradecimento

Agradeço ao orientador Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira.

Resumo

O presente relatório teve como objetivo investigar e refletir os experimentos realizados com o protagonismo do *drone* nesta pesquisa. A partir de um protótipo (uma maquete), foi idealizada uma exposição futura, que propõe a experiência de uma arte conceitual performática no espaço galeria. Fundamentada em alguns dos pensamentos de Dziga Vertov, especificamente o conceito cinematográfico do Cine-Olho, como referencial, foi criado neste estudo o conceito de *Drone-Olho* através dos aspectos de movimentos de câmera e câmera subjetiva, que compõem a percepção do *drone* como corpo e sua relação com a artista e observadora dentro do espaço expositivo com a finalidade de contribuir ao estudo das inovações tecnológicas ambientadas no universo das artes.

Palavras-chave: *Drone*, Cinema, Galeria, Arte, Artemídia

Abstract

This report aimed to investigate and reflect the experiments carried out with the drone protagonism in this research. From a prototype (a model), a future exhibition was created, which proposes the experience of a conceptual performance art in the gallery space. Based on some of Dziga Vertov's thoughts, specifically the cinematographic concept of Cine-Eye, as a reference, the concept of Drone-Eye was created in this study through aspects of camera movements and subjective camera, which make up the perception of the drone as a body and her relationship with the artist and observer within the exhibition space in order to contribute to the study of technological innovations set in the world of arts.

Keywords: Drone, Cinema, Gallery, Art, Art media

Sumário

Introdução	9
1. Cinema e Arte	10
1.1 <i>Drone</i> -Olho	12
1.2 O <i>drone</i> e sua transformação por meio das artes	31
1.3 A metodologia dos experimentos artísticos	41
2. A Maquete e a reflexão dos processos	43
2.1 O espaço galeria pensado para exposição	44
2.2 A artista e a feitura dos experimentos	51
3. Os Experimentos	60
3.1 O <i>drone</i> como extensão do olhar da artista e observadora dentro da galeria	61
3.2 O <i>drone</i> como ready-made dentro da galeria	65
3.3 O <i>drone</i> e o observador-participativo na galeria	71
Considerações Finais	75
Referências	77

ARTEMÍDIA EXPERIMENTAL: AS ESTESIAS DO *DRONE* COMO CORPO DENTRO DA GALERIA

Introdução

Diante das inovações tecnológicas percebe-se o surgimento de artistas com interesse de experimentar maneiras novas para expressarem suas obras artísticas. Não se trata apenas de artistas com muita experiência, mas, sobretudo, da chegada de novos artistas por meio dos avanços tecnológicos de seu tempo. Fundamentada em alguns dos pensamentos do cineasta Dziga Vertov, trabalharei com a influência do Cine-Olho, criado pelo artista. A partir desta influência foi desenvolvido o conceito do *Drone*-Olho presente nesta pesquisa, que traz referenciais da linguagem cinematográfica, em especial os movimentos de câmera. Este relatório nasce de uma expectativa após a realização de um protótipo, mais especificamente a maquete de uma futura exposição que sugere uma experiência de arte conceitual performática, que resultou em um processo de reflexão e investigação dando origem à questão: Quais são as estesias do *drone* dentro de uma galeria? A partir da minha observação e relação junto ao *drone*, para mim, o *drone* é um corpo. Vejo o *drone* como um corpo que é a extensão do meu olhar. Este corpo está mais para semelhança do corpo de um pássaro, aquele que tem a capacidade de voar, sobretudo uma águia por sua capacidade de olhar. Pensando nisto, por que não, experimentar o *drone* dentro de uma galeria? O corpo no cinema foca a câmera-olho, neste estudo ganhou um "corpo *drone*" saindo do tripé convencional, conquistou mais potência de locomoção. Partindo do pressuposto de que este é o meu ponto de vista – o da artista, observadora e pesquisadora que pretende emprestar seu ponto de vista para o outro, isto amplia o significado de "câmera subjetiva", ou seja, a artista e observadora em movimento juntamente com o *drone* integrados no espaço expositivo, ou seja, nesta pesquisa é o espaço da galeria que está sendo abordado. Pautada na origem do *drone*, que teve seu surgimento na primeira metade do século XX e o que é o *drone* no século XXI, constata-se que a inovação nasceu pelos esforços de pesquisas militares e sua amplitude reverbera quando inserido na sociedade civil no fim do século XX, com consequências propositivas em diferentes setores como o da agricultura, engenharia, tecnologia e o da cultura. Ao ser inserido no ambiente das artes, partindo do âmbito do audiovisual, percebo transformações tecnológicas em relação ao homem e seu meio. Alguns filmes retrataram tais avanços, como o do artista Stanley Kubrick, “*2001: Uma Odisseia no Espaço*”, que retratou o impacto do encontro do ser humano e o uso de novas tecnologias. As cenas resultam em uma síntese marcada por

avanços e inovações. Quando inserido na arte, observa-se o papel do *drone* como resultado de avanços tecnológicos, sobretudo em relação ao universo audiovisual, que foi transformado com o *drone*, isto é, a inovação, que representa a junção da robótica com a criação, que a cada ano se estabelece de maneira eficiente nos aspectos técnico e estético do universo do audiovisual, sobretudo a linguagem cinematográfica. A partir disso, foi pensado realizar um protótipo que fosse um experimento sobre a investigação do *drone* dentro da galeria. O experimento investigou o *drone* em três situações: 1) enquanto extensão do olhar ressaltando o movimento cinematográfico e a câmera subjetiva. 2) *ready-made*, referencial do artista Marcel Duchamp e 3) na possibilidade da interação com o observador que também se torna participativo quando inserido no espaço galeria trazendo o pensamento de Júlio Plaza, que trata do conceito do observador-participativo e do El Lissitzky, que relaciona o observador e sua integração com o espaço. A necessidade em fazer este protótipo está relacionada a um experimento com finalidades investigativas, que propõem o avanço do pensar o *drone* ambientado na arte. Um objeto que passa de seu mal-estar atrelado às guerras e sua completa transformação por meio das artes.

1. Cinema e Arte

Figura 1 - Cena do filme “2001, Uma Odisseia no Espaço”, de Stanley Kubrick



Este capítulo aborda a relação entre o cinema e a arte como proposto nesta pesquisa, levando em conta suas influências para os avanços da tecnologia. Será apresentado o conceito *Drone-olho*, desenvolvido durante os processos da pesquisa que resultaram na investigação e observação do objeto de estudo com influências da linguagem cinematográfica relacionadas especialmente ao movimento de câmera e a câmera subjetiva, que teve seus avanços a partir do cinema com câmera estática e sua evolução aos diversos movimentos de câmera relacionando-os com os movimentos que atualmente o *drone* é capaz de realizar. Também serão apresentados aspectos técnicos da metodologia utilizada nesta pesquisa. O *drone*, “é um veículo aéreo não tripulado.” (CHAMAYOU, 2015, p.19), certamente é um dos avanços tecnológicos que corresponde à relação por meio do cinema e a arte como âmbito experimental para os estudos desta pesquisa. Como os avanços tecnológicos foram características essenciais do cinema e sua relação no universo das artes foi propositiva, Victor Hugo deixou um relato clássico de sua primeira viagem de trem em 1835:

Um movimento magnífico, indescritível, tendo de ser experimentado diretamente. A rapidez é inacreditável. As flores à beira da estrada deixam de ser flores. E passam a ser manchas, ou melhor, listras vermelhas ou brancas. Não existem mais pontos, tudo é listrado. As espigas de trigo são grandes cabeleiras amarelas, as verduras são longas tranças verdes; cidades, campanários e árvores dançam e se mesclam furiosamente no horizonte, vez ou outra, uma sombra, uma forma, um espectro erguido, aparece e desaparece como clarões de raio ao lado da porta; é um guarda cancela de uniforme. Pessoas dizem no vagão; faltam três léguas, chegaremos em dez minutos. (SCHAPIRO, 2002)¹.

A partir do ponto de vista que é emprestado nesta pesquisa, com o movimento e a linguagem cinematográfica, percebe-se com o sentimento de surpresa que o *drone*, uma das inovações mais recentes integradas na sociedade civil, é trazido como objeto de estudos correlacionando às duas competências (cinema e arte) para reflexão e investigação de como o *drone*, o cinema e as artes estão mais próximos do que é possível imaginar.

¹Citação Disponível <<https://www.ia.unesp.br/Home/ensino/graduacao/blav---2015.pdf>>.

1.1 *Drone*-Olho

Linguagem Cinematográfica

Antes de irmos um pouco mais adiante, é necessário estabelecer a relação entre alguns dos aspectos da linguagem cinematográfica que estão presentes no processo de investigação desta pesquisa. Os movimentos de câmera e a câmera subjetiva – planos, tratando-se dos que têm movimentos e enquadramentos, são aspectos fundamentais para compreensão do que se propõe com o conceito de *Drone*-Olho. Quando penso em linguagem cinematográfica, penso em como é possível contar uma história através de uma câmera que, conseqüentemente, produzirá uma imagem. No cinema, a câmera sempre foi um intermediário entre a história e o espectador. Por trás desta câmera há um diretor (a) que é o responsável por tomar decisões em relação à câmera – sua posição, altura, movimentos, planos, enquadramentos... Todas as decisões de um filme são tomadas pelo diretor (a). Os primeiros filmes criados, não contavam história, mas, sim, eram registros de ações que não tinham sequências porque a câmera ficava estática - como um espectador de teatro, apenas captando ações em um quadro cênico, com certa distância. A câmera não se movimentava, ela era uma espécie de observadora, seu papel era o de espectadora.

Na (Figura 2) é percebida a câmera estática como observadora. No registro intitulado *The Miller and the Sweep*, de *George Albert Smith*, 1898, acontece uma ação entre dois homens que se trombam e, a partir deste choque entre eles, começam a brigar na frente de um moinho. Eles carregavam sacos de farinha e na briga eles batem um no outro com esses sacos. Tudo ocorre no quadro cênico. Percebe-se inclusive que eles saem do quadro durante a briga. Entram no quadro cênico algumas pessoas que não se sabe quem era e para onde estavam indo.²

² Smith, George, *The Miller and the Sweep*, de *George Albert Smith*, 1898. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=NPDmM1FUVT8>>.

Figura 2 - Imagem *The Miller and the Sweep*, de George Albert Smith, 1898



Disponível <<https://www.imdb.com/title/tt0000208/mediaviewer/rm1267085312/>>. Foto: Divulgação

Nos avanços do cinema, a câmera não ficou estática para sempre, ela começou a se movimentar e levou os espectadores a mergulharem nas histórias. A partir do momento em que a câmera deixa de ser uma espectadora ela passa a ser uma atriz, ela participa da história e, conseqüentemente, o espectador também, porque ele participa da história através da câmera. Novamente o George Albert Smith de maneira grandiosa, traz a câmera para os trilhos (Figura 3) e faz a câmera sair do lugar. Ao colocar a câmera em cima de um trilho, entra em um túnel e sai desse túnel, essas ações se configuram como um movimento que recebe o nome de *travelling*³. George Albert Smith foi responsável pelo primeiro movimento de *travelling* no cinema. O *travelling* é um tipo de plano em movimento com características específicas:

“A câmera inteira se desloca sobre uma plataforma (*Dolly*), indo para frente ou para trás, podendo também fazer curvas. Esses movimentos podem ser conjugados com os movimentos da câmera em si, movimentando-se sobre seu próprio eixo, para cima ou para baixo, ou esquerda e direita.” (RODRIGUES, 2005, p. 35).

³ Smith, George, *A Kiss in the Tunnel*, 1899. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=OqMjEKwF8Xo>>.

Figura 3 - Imagem *A Kiss in the Tunnel*, de George Albert Smith, 1899



Disponível <<https://www.imdb.com/title/tt0000248/mediaviewer/rm1695643136/>>. Foto: Divulgação

O incansável George Albert Smith, em “*Grandma’s Reding Glass*”, em 1900⁴, traz a câmera para participar da história, faz o enquadramento, ou seja, define o que fica dentro do quadro daquilo que deseja captar. Pensando nisto, para Gilles Deleuze:

“O enquadramento é a determinação de um sistema fechado, relativamente fechado, que compreende tudo o que está presente na imagem, nos cenários, nos personagens, nos acessórios e entre outras coisas. O quadro cinematográfico constitui, portanto, um conjunto que possui um grande número de partes, isto é, de elementos que entram, por sua vez, em subconjuntos. Pode-se dividi-lo em partes. Evidentemente, as próprias partes estão também na imagem.” (DELEUZE, 2018, p. 29).

Enquadrar é limitar a imagem. É fazer escolhas do que está dentro ou fora do filme. É determinar o olhar do espectador, a percepção de mundo que está

⁴Smith, George, *Grandma’s*, 1900. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=5-LVBb3TXAs>>.

sendo proposta por meio do filme. Ou seja, é uma maneira de emprestar um ponto de vista sugerido. O enquadramento está mais ligado ao espaço e o plano está mais ligado ao tempo, no caso, a duração do plano diante do tempo do filme.

O cineasta enquadrou a avó e o garoto, que estava com uma lupa (Figura 4). A câmera estava mais próxima do que nos outros registros criados pelo artista, ela mantinha certa distância, desta forma, seu comportamento estava mais para o de um espectador. Neste registro, ele se aproxima mais da avó e do garoto dando a sensação de pertencimento da história, sendo percebido também que a câmera faz o ponto de vista subjetivo, ou seja, a câmera subjetiva, aquela que empresta o olhar. Quando o garoto pega a lupa, é percebido um *close*, foi o primeiro *close* do cinema.

Figura 4 - Imagem *Grandma's Reding Glass*, 1900



Disponível: <<https://www.imdb.com/title/tt0000248/mediaviewer/rm1695643136/>>. Foto: Divulgação

Essas experiências não eram percebidas à distância, como nos registros anteriores. À distância há mais dificuldade em enxergar as expressões dos personagens. Essas contribuições que o George Albert Smith traz são marcantes e consideradas evoluções na linguagem cinematográfica.

Diante de tantos avanços no decorrer dos tempos, podemos afirmar que a linguagem cinematográfica é uma expressão artística que envolve um “sistema” com códigos, processos e procedimentos que se integram para decodificar o objetivo desejado: o da expressão. Isto ocorre pelo equipamento. “A arte denota um processo de

fazer ou criar. Isso se aplica tanto às belas-artes quanto às artes tecnológicas.” (DEWEY, 2010, p. 126). O *drone* ainda está naquela fase inicial, comparado ao cinema – que, por si, já nasceu híbrido, de expressão não-verbal e, quando sensorial, descende para o cinema atual, que trabalha exaustivamente nos processos e procedimentos da trilha sonora e *foley* para trazer a sensorialidade.

“Esse novo ambiente de experiência com meios digitais é denominado pela *cultura digital*⁵. Nele, os meios digitais deixam de ser considerados como contextos particulares de linguagem e passam a promover a conexão e o compartilhamento das mais diversas informações, como ambientes propícios para toda a comunicação contemporânea.” (MELLO, 2008, p.199).

Andrei Tarkovsky⁶ trazia muitos elementos naturais na imagem de seus filmes, como o vento e a neblina. “(...) Alteridade entra na própria composição das imagens, mas também que essa alteridade depende de outra coisa, não das propriedades materiais do meio cinematográfico.” (RANCIÈRE, Jacques, 2016, p.11). Na (Figura 5), demonstra as características sensoriais citadas.

⁵ A Cultura digital é compreendida como um estado de experiências híbridas, na medida em que nela há o constante confronto entre realidades diferentes, fazendo com que haja a mistura de diferentes naturezas de linguagens. Esse fenômeno, conhecido como convergência das mídias, diz respeito aos processos de digitalização da imagem, do som e do texto, assim como permite a tradução de todo e qualquer meio analógico (como a fotografia, o cinema e o vídeo) para os meios digitais. (MELLO, 2008, p. 199)

⁶ Foi um cineasta e escritor russo, 1932-1986.

Figura 5 - Cena do filme *Nostalgia*, de Andrei Tarkovsky, 1983



Foto: Divulgação

Partindo do pressuposto da narrativa, nasceu no cinema moderno a câmera subjetiva decorrente do plano-sequência que tem como um dos principais aspectos a ação em sua totalidade, sem corte no processo de montagem. A ação (sujeito ou objeto em detalhe) com fluxo contínuo. Para André Bazin, um dos maiores defensores do cinema moderno, crítico de cinema francês:

“No cinema há um algo a mais. Nele, as imagens já não são simplesmente um momento fixo conservado eternamente. Pela primeira vez, a imagem das coisas é também a de sua duração.” (BAZIN, 2014, p. 33).

No ponto de vista de Jacques Aumont, que discorda de Andre Bazin:

“O que caracteriza o plano-sequência não é apenas a sua duração, mas o fato de ele ser articulado para representar o equivalente de uma sequência. Conviria, portanto, distingui-lo do plano longo “onde nenhuma sucessão de acontecimentos é representada”, tais como planos fixos de duração acima da média envolvendo diálogos ou simples localizações de personagens e cenários.” (AUMONT E MARIE, 2014, p. 231-232).

Será que no pensamento de André Bazin teria alguma relação entre o espaço dramático e a captação da duração, que procurava evitar sua fragmentação em relação à ação com fluxo contínuo preservando sua duração? A discussão ficaria na questão do

que seria o plano-sequência e o plano longo, hoje não mais utilizado o termo. Usualmente falado na prática do ofício como plano-sequência, independentemente de sua duração. Isto é o realismo sugerido na afirmativa: “As coisas estão aí, porque manipulá-las?” (XAVIER, 1977, p. 68).

O plano-sequência só ocorre devido aos processos e procedimentos que envolvem profissionais integrados e muito ensaio. No caso da experiência com o *drone*, o plano-sequência decorrente da câmera subjetiva está e faz parte do objeto em si, aspecto que diferencia os processos e procedimentos para execução da captação da imagem em movimento. “O pragmatismo não é um oportunismo na busca de fins materiais, mas uma avaliação de meios e fins por suas condições e consequências na experiência.” (DEWEY, 2010, p. 9).

É possível que o *drone* possua essencialmente as qualidades de câmera subjetiva e plano-sequência em sua própria natureza. O equipamento em sua totalidade possui estes aspectos que normalmente precisam de diferentes suportes quando utilizado pelo cinema ou o vídeo, tais como tripé, *dolly*⁷, carrinhos para dar efeitos de movimentos como *travelling* e uma equipe numerosa. O *drone* é monitorado por um único profissional. “O *drone* é o aparelho incorporado (ou vice-versa) às câmeras de fotos e de vídeos ‘para ajudar a realizar o sonho de capturar imagens e vídeos do ar’”. (CHENG, 2016, p. 18). Outra característica importante do *drone* é o ângulo de 90° também percebido como intrínseco ao equipamento.

O *drone* tem diferentes tipos de movimentos que traduzem sua natureza em si. São movimentos próprios e, conseqüentemente, alguns desses movimentos podem ter semelhança com os movimentos utilizados no cinema ou vídeo, mas o *drone* tem seus movimentos próprios e movimentos que podemos chamar de reconstruídos, como é o caso do plano-sequência e câmera subjetiva, isto é, movimentos que nasceram no cinema e são reconhecidamente vistos por meio do *drone*. Se atentando ao movimento com referencial da linguagem cinematográfica, de certa maneira, esses movimentos estão na essência do *drone* sem estarem atrelados a nenhum suporte, ou seja, neste caso, sem outros equipamentos para sua execução. Um de seus movimentos é chamado de voo de águia. O *drone* faz, sobretudo, voos. Não podendo esquecer que o *drone* está no ar, como um pássaro, uma águia mais especificamente, levando em conta minha relação

⁷*Dolly* é um carrinho de rodas ou dispositivo similar usado na produção cinematográfica e televisiva com objetivo de criar movimentos suaves e horizontais com a câmera, a qual é montada na ferramenta, e o operador de câmera e o primeiro assistente normalmente ficam em cima da *dolly* para poderem operá-la.

com ele. A maneira como o vejo - meu ponto de vista. Este ponto de vista está para o movimento assim como a câmera subjetiva está para a narrativa. O meu ponto de vista emprestado, da mesma forma que a câmera subjetiva o faz, empresta um ponto de vista a outro, ou outros. Humanos não voam, embora seja o sonho de muita gente ter esta capacidade. A capacidade de voar. Isto está no imaginário das pessoas. Eu vejo o *drone* como um corpo. É o *drone* como corpo que traz o referencial de um pássaro, mais especificamente a águia.

As tabelas (1⁸ e 2⁹) apresentarão alguns dos movimentos do *drone* com abordagem histórico-técnica-estética:

Tabela 1 - Os cinco melhores movimentos com *drone*

TIPO	DESCRIÇÃO
<i>Establishing Shot</i>	Ambienta a pessoa mostrando onde está acontecendo determinado evento.
Rasante	Prende a atenção do espectador. Usualmente utilizado para mostrar mares, lagos e plantações.
Olho de Águia	A câmera do <i>drone</i> fica totalmente voltada para baixo, em 90°, o movimento é vertical possibilitando subir e descer com o assunto no meio da imagem. Ele revela tudo o que está ao redor do ambiente.
Orbital	Proporciona um movimento bonito. O assunto está no meio da imagem e o <i>drone</i> vai orbitar ao redor do assunto.
Revelar	É necessário que a câmera do <i>drone</i> esteja escondida e posteriormente ele revela o assunto. Prende atenção do espectador.
<i>Active Track</i>	Fazer imagem em movimento seguindo um alvo.

Tabela 2 - Os cinco piores movimentos com *drone*

TIPO	DESCRIÇÃO
<i>Pan Eterna</i>	É um movimento antigo que era feito com o tripé, que com o <i>drone</i> , quando mal executado, o 360° não fica interessante.
Hélices no quadro	Dependendo de como for manuseado, as hélices aparecem nos cantos do quadro.
Fisgada	Imagem não fluida.
Câmera perdida	Proporciona um movimento bonito. O assunto está no meio da imagem e o <i>drone</i> vai orbitar ao redor do assunto.
Gimbal Louco	Movimento brusco, com peso no movimento.
Mudança de direção	Mudanças inesperadas sem trabalhar conceito narrativo.

⁸Os melhores movimentos de *drone*. Disponível <https://www.youtube.com/watch?v=BdtHWr_nDeU>.

⁹Os piores movimentos de *drone*. Disponível <<https://www.youtube.com/watch?v=BkXabaI2qvM>>.

Partindo do princípio de que o voo, para nós humanos, é algo inalcançável, segundo o filósofo Vilém Flusser, os “pássaros deixaram de ser aqueles entes que habitam o espaço entre nós e o céu, para se transformarem em entes que ocupam o espaço entre os nossos automóveis e nossos aviões de passeio.” (FLUSSER, 2011, p. 41). Por que não, ocupar espaços expositivos como o da galeria? O artista visual e professor da Universidade de São Paulo, Hugo Fortes realizou a exposição “Pouso Para Pensamentos e Pássaros”¹⁰, em 2016. Para Flusser, ““voar como pássaro” é ver o mundo de cima e transpor obstáculos invencíveis”. (FLUSSER, 2011, p. 45). Esta é mais uma das questões do autor. A (Figura 6) é uma imagem da exposição do artista Hugo Fortes.

Figura 6 – Imagem da Exposição



PrintScreen de tela: Patrícia Lobo

“A gente compara a andorinha com um avião, compara outro pássaro com um foguete, e assim a gente acaba invertendo um pouco a relação entre as coisas”, segundo o relato de Fortes. Eu comparo o pássaro com o *drone*. No primeiro experimento, a minha relação de orientação a ele é evidente e manuseada pelo controle. Eu, por meio de minhas mãos, o direciono, diferentemente de quando lido com atores humanos que os oriento por meio da fala, da escrita e do olhar.

“O fato de sermos prisioneiros da bidimensionalidade não é comumente reconhecido. Temos a ilusão de que os nossos movimentos ocorreram nas três dimensões do espaço. Na realidade, no entanto, a nossa condição terrena nos condena ao plano (à superfície da Terra). Apenas as nossas mãos nos oferecem abertura para terceira dimensão, para “concepção”, a “apreensão” e a “manipulação” de corpos.” (FLUSSER, 2011, p. 45).

¹⁰ FORTES, Hugo. “Pousos para Pensamentos e Pássaros”, 2016. Disponível em <<https://globoplay.globo.com/v/4777559/>>.

A relação que tenho com o *drone* dentro da galeria poderia ser por meio da manipulação, entretanto, eu manuseio o *drone* porque eu conto com o fator “acaso”. Não o manipulo calculadamente, embora, pudesse. Há maneiras de isso ser feito, mas neste experimento eu conto também com a surpresa, isto é, o acaso. E, sobretudo, o *drone* é um corpo que carrega uma câmera, ou seja, um olho.

Segundo Fortes, “Os pássaros estão representados de muitas maneiras. Há registros dos empalhados em museus, de pássaros urbanos mortos, e até fósseis de espécies antigas.”¹¹ A relação com espaços determinados artísticos é evidenciada por meio da figura do pássaro. A relação artística pode ser comparada com o momento do *drone* em estado *on* e *off* dentro da galeria, que abordarei mais adiante. Segundo Fortes, os pássaros “representam a ideia de liberdade, uma que o homem não pode alcançar. Ao mesmo tempo, os pássaros simbolizam a fragilidade e a delicadeza – e, por isso, há várias referências à dualidade entre vida e morte na exposição”.

Pós-cinema

Todos esses aspectos citados sobre a linguagem cinematográfica e seus avanços fazem com que seja necessário refletir sobre o que é chamado de pós-cinema. Um dos aspectos do pós-cinema traz a questão chave: O que acontecerá com o cinema após o cinema? Antes pagávamos um ingresso para a experiência cinematográfica, hoje há outros dispositivos para presenciarmos o cinema. Isto não é novo se lembrarmos que, desde os anos 1950 nos habituamos a ver o cinema na televisão. Hoje há a internet e computadores, e da mesma forma podemos assistir ao cinema pelos nossos celulares. Quando viajamos de avião assistimos a filmes. Há filmes projetados em paredes de edifícios, entre tantas outras maneiras que são alternativas de exibição do cinema, isto é, o que podemos chamar de pós-cinema nas ideias de Philippe Dubois¹².

A forma específica do pós-cinema está relacionada:

- Ao cinema que é projetado em exposições de arte
- Nos museus
- Galerias de arte

¹¹ “Exposição “Pouso para pensamento e pássaros” <<https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/noticias/?p=19582>>

¹²DUBOIS, Philippe. Aula Magna “O cinema de Exposição”, 2013. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=bq8nYh6DWhA>>.

Cinema clássico – o que era tradicionalmente:

- Filmes de todos os tipos – ficção, documentários, experimentais, curtas-metragens, longas-metragens, bitolas e outros formatos

O cinema é uma instituição complexa e com aspectos e facetas diferentes. Uma instituição social. Por que as pessoas vão ao cinema? Para se divertir? A diversão também faz parte da instituição cinema. Por outro lado, o crítico de cinema não vai ao cinema para se divertir.

Há o aspecto econômico e social entre tantos outros. Dimensão internacional de produto econômico, político e cultural.

O cinema é um dispositivo, trata-se de uma realidade técnica, específica e de uma forma específica de utilização:

- Sala escura
- Espectador
- Projeção – cinema em cinemas, diferentes telas, tevê, celular, computador e paredes

É evidente que houve uma mudança no dispositivo.

O espectador não é uma entidade abstrata, ele é constituído, ele é posto em condição por todos esses elementos ditos anteriormente. Desde 1990 o cinema dito de exposição é visto nas galerias e museus. Esse tipo de cinema:

- Deslocamento de lugar – passa da sala de cinema para sala de museu/ galeria
- Deslocamento de natureza estética – onde passa de um valor de projeção a um valor de exposição

Segundo Dubois, uma das ideias de Walter Benjamin sugere que “o cinema na sala de projeção, hoje, passaria a ser visto como tendo um valor próprio. A sala teria o valor do culto”.

Cinema de Exposição: é uma retomada de reprises do cinema clássico, surge uma migração de imagens. Filmes de cineastas clássicos “projetados” no museu/galeria com transformações que serão estudadas de maneira detalhada.

Migração de Dispositivo: cineastas contemporâneos que usam algumas formas tradicionais do cinema para produzir filmes sem se relacionarem com o dispositivo.

Migração de Imagens: são retomadas de filmes enquanto obras de museu:

- Filme exposto (reproduzir um filme de um diretor como Alfred Hitchcock)

- Remontagem de filmes decompostos e recompostos
- Filmes que foram refeitos no mesmo sentido que se fala da reconstituição de um crime
- Filme materializado (o filme que é projetado na sala, se desmaterializa na medida em que ele é projetado)

Na obra de Douglas Gordon intitulada “*Déjà Vu*”, 2000¹³, (Figura 7) não acontece nada entre os fotogramas, só quando há alteração de plano no filme é possível perceber uma mudança notável. A projeção acontece em três telas próximas na mesma sala de um museu. O filme projetado pelo artista é uma obra dos anos 1940 de caráter policial. O importante é que na tela do meio a projeção é normal, 24 quadros por segundo, porém, na tela da direita na perspectiva do espectador a projeção é a de 25 quadros por segundo e na tela que está à esquerda do espectador está projetado a 23 quadros por segundo. Quando esse espectador observa esta exposição a partir do início, a diferença entre as três telas não é percebida porque é apenas um quadro por segundo a divergência. A tela da direita do filme anda mais rápida e a tela da esquerda anda mais lenta. É possível dizer que é como se fosse o passado à esquerda, o presente na tela central e o futuro na tela à direita.

Figura 7 - A obra de Douglas Gordon intitulada da “*Déjà Vu*”, 2000



Foto: Divulgação

¹³Gordon, Douglas, *Déjà Vu*, 2000. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=i9uZA7JT53c>>.

Esses três exemplos são possibilidades de exposição no espaço de museu com filmes já existentes, mas que serão alterados pela forma de exposição e, sobretudo, pela maneira como o artista vai escolher apresentá-los.

Outro caso que irei citar é de um filme reconstituído¹⁴, que pretende refazer de maneira menos fiel ao filme original. Há um deslocamento porque na refilmagem os atores são usados em circunstâncias distintas. Existe sempre a tensão da fidelidade ao modelo e à originalidade. Pierre Huyghe participou de mostras importantes como a Bienal de Veneza. *The Thrird Memory*, 1999, foi o ponto de partida do filme *O Amigo Americano*, Win Wenders, 1978. Literalmente é a reconstituição de uma cena, um trecho do filme, com reconstituições na posição dos atores e nos movimentos de câmeras. Consigo compreender que há a possibilidade de um ponto de vista emprestado quando se trata de um artista reconstituir pedaços de filmes de outros artistas.

O pensamento de pós-cinema de Dubois, relacionado com este estudo está para influência cinematográfica, ou seja, utiliza alguns dos aspectos da linguagem como um todo para diferentes maneiras de exibição, como sugerido pelo autor, há possibilidades da experiência cinematográfica em espaços como museu e galeria. Esta pesquisa traz o objeto de estudos como referencial da linguagem cinematográfica, sobretudo no ponto de vista do movimento e sua interação com a artista, observadora e o espaço, que neste estudo é retratado especificamente o espaço galeria, que a partir do meu ponto de vista emprestado sugiro uma futura experiência de uma exposição.

A experiência – o nascimento do *Drone-Olho*

Pensando em todas as experiências artísticas que tive, nesta pesquisa pensei em trabalhar dentro da galeria com o *drone* realizando diferentes experimentos. A galeria é um espaço expositivo, poderia ter escolhido qualquer outro espaço, mas optei pela galeria após o impacto que tive com ela dentro do meu processo de mestrandia. Faltava alguma coisa que motivasse a integração destes experimentos que ganham maturidade na criação do conceito *Drone-Olho*. A ideia foi criar um protótipo, especificamente, uma maquete que possibilitasse imaginar uma futura exposição que propõe uma experiência de arte conceitual performática. Através dessa proposta de arte conceitual performática foram realizados três experimentos que a representam. Nesta pesquisa, sugiro que meu ponto de vista seja emprestado dentro dos experimentos que se

¹⁴ Huyghe, Pierre. “*The Third Memory*”, 1999. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=sxf55dYW8X8&t=175s>.

configuram com a proposta do protótipo que idealiza uma futura exposição de arte conceitual performática. Para isso, foi criado o conceito de *Drone-Olho*. Se o *drone* é um corpo, na minha observação, ou seja, meu ponto de vista, o recorte do olho faz parte do corpo dentre tantas outras habilidades. Devido à experiência que tive com o teatro em relação à minha feitura cinematográfica, nesta pesquisa encaro o *drone* como corpo, sendo ele sujeito-ator dentro da galeria. Esta relação deve-se à prática do ofício de dirigir os meus filmes, sobretudo, dirigir atores. Tal prática teve papel fundamental no processo de observação junto ao meu objeto de estudos, o *drone*. Abordarei a questão do corpo mais adiante. A partir desta relação, a investigação intensificou-se e consolidou-se nesta pesquisa.

“Sujeito-ator”

“*Drone* corpo”, aquele que é o agente de uma ação, tornando-se papel ativo de um acontecimento, dado também à possibilidade do acaso ou de uma situação determinada. O “*drone* corpo” está mais para um pássaro, especificamente para uma águia, na possibilidade de seus movimentos em comparativo com a natureza de um pássaro. A águia, sobretudo na sua capacidade de olhar. O *drone*, especificamente é um corpo que não é humano. Essa possibilidade se deve à minha relação com ele, ao meu ponto de vista, no qual empresto nesta pesquisa sugerindo diferentes olhares, maneiras de observar o objeto de estudo. Ele tem habilidades que são acionadas por meio de um corpo humano, ou seja, um ser humano o manipula por meio de um controle. O *drone* produz alguns ruídos que condizem com o seu estado *on*, quando está ligado. Também tem a possibilidade de estar em estado *off*, ou seja, estar desligado. Esses ruídos são de funcionamento que, no decorrer dos processos de aperfeiçoamento desta tecnologia é possível tornar-se silenciosa um dia, embora, até o presente momento, o da realização desta pesquisa, a tecnologia ainda era dotada de ruídos. A minha relação como artista com o *drone* como corpo está na possibilidade e capacidade de suas ações, seus movimentos, que possuem referenciais da linguagem cinematográfica como comentada anteriormente. O *drone* é considerado uma tecnologia, um meio e, nesta pesquisa, também é um olhar. Um ponto de vista emprestado pela artista e observadora, ou seja, eu. O meu ponto de vista em relação à maneira de olhar o *drone* nos experimentos.

O teatro fez parte da minha experiência inicial como profissional nas artes. Trabalhei com o dramaturgo e diretor de teatro Mário Bortolotto, como produtora em 2005, na Mostra que o Grupo Cemitério de Automóveis realizou no CCSP – Centro

Cultural de São Paulo. Foram 11 peças e 48 atores em um mês de trabalho. Conheci o Grupo liderado por Bortolotto em 2004, tinha o hábito da escrita na tentativa de fazer roteiros e até mesmo escrever livros. Cresci com livros ao meu redor, por ter um irmão quatro anos mais velho, que sempre teve as melhores notas no colégio, lia grandes clássicos e escutava ópera. Meu irmão queria ser cantor de ópera. Já eu, escutava *rock'n roll*, mas gostava mais do *rock* independente; tive a fase de só vestir preto, principalmente camisetas de bandas, embora eu estudasse em um colégio de freiras – irmãs passionistas, onde era obrigatório o uso do uniforme. Eu estava no fim do ensino fundamental e meu irmão estava no ensino médio. Eu e meu irmão estudávamos pela manhã, entretanto, em algumas tardes, principalmente, nas de outono, quando meu irmão estava em casa, lembro de assistir as fitas de VHS das óperas que ele tinha. O que mais me encantava eram as interpretações, as movimentações no palco dos atores, o figurino, mesmo nós dois sendo filhos de trabalhadores, mãe sulista e pai baiano, que vieram para São Paulo em busca de uma vida com condições melhores, tivemos bons estudos. Nossos pais se esforçaram bastante para nos educarmos. Cresci com minha mãe pintando quadros com seu conhecimento sincrético, ela pintava como *hobby*. Com certeza meu interesse por pintura foi influência dela. Minha primeira vez, frequentando uma Bienal, foi com meus recém-feitos 7 anos, em 1989. A pintura reapareceu em meu primeiro ano de Universidade, em 2003, quando tive a disciplina de História da Arte com o professor e amigo Claudemir Ferreira. Sempre apresentava minhas pinturas e colagens para ele. Mostrava meus experimentos e trocávamos conhecimentos. Fazia testes com tinta esmalte, minha tinta preferida para trabalhar. A pintura faz parte de meu processo, durante a feitura cinematográfica, pinto, desenho, rabisco... A pintura, a visita às galerias sempre me levaram para outro lugar. Um lugar mais poético, uma fuga da realidade do meu cotidiano. Com a influência do meu irmão, tive aproximação com alguns referenciais clássicos no âmbito literário e musical, até trabalhar com Mário Bortolotto, que faz um teatro considerado por alguns como marginal. Eu chamaria de contracultura. Inevitavelmente a dramaturgia teve um papel muito importante em minha vida. Principalmente a leitura de Bertold Brecht que, ao ter contato, logo tive identificação com seu pensamento em relação ao teatro épico que ele propôs. É evidente que sua grande influência foi o dramaturgo Erwin Piscator, que “utiliza um conceito completamente do ‘épico’: faz um teatro oposto ao preconizado por Aristóteles e usa, para designá-lo, a mesma palavra.” (BOAL, 2019, p.101). Ao ter contato com as leituras

das obras de Brecht, tive acesso às informações da influência de Piscator na obra do dramaturgo.

“Piscator utilizou, pela primeira vez em um espetáculo teatral, o cinema, os slides, os gráficos e uma infinidade de mecanismos e recursos extrateatrais que podiam ajudar a explicar a realidade verdadeira na qual a peça se baseava. Essa absoluta liberdade formal, com a inclusão de qualquer elemento até então insólito, era chamada por Piscator “forma épica”. Essa imensa riqueza formal rompia a ligação empática convencional e produzia um efeito de *distanciamento*; esse efeito foi depois aprofundado por Brecht.” (BOAL, 2019, p. 101 e 102).

Brecht é uma das minhas referências, na tentativa de salientar um dos aspectos épicos de seu teatro, o da reflexão crítica nas histórias contadas no meu fazer cinematográfico, contextualizo a partir de uma realidade a reflexão crítica da sociedade. A questão política, muito além da partidária, mas, sobretudo condicionada à existência e sua relação com a sociedade. Segundo Peixoto, “para Brecht a interpretação gestual deve muito ao cinema mudo, principalmente a Chaplin, que elabora uma nova forma de figuração do pensamento humano”. (PEIXOTO, 1974, p. 6). O gestual também é muito importante para o meu trabalho, apesar de o cinema exigir movimentos dramáticos mais amenos, referencial realista, àquelas obras produzidas atualmente, acredito que seja muito importante o gesto motivado pelo ator. O gesto é carregado de conhecimentos que, quando pertencentes na imagem, trazem a informação. Imagem é informação, justamente pela quantidade de signos correspondentes na imagem. Ou seja, quando esse gesto é expresso na imagem, ele comunica, informa e carrega uma reflexão crítica. Acredito que todo artista deveria criar possibilidades de signos na obra, para construir uma relação melhor de comunicação com o outro. Não tenho preocupação das pessoas se identificarem com meu trabalho, mas, sim, que elas reflitam de maneira crítica por meio dele, minha relação como artista é completamente com o processo e quando a obra está pronta, na fase de apresentação para o público, já não me diz muito. O que tinha para ser feito está feito. As interpretações múltiplas da obra não dizem respeito a mim. Acredito que, neste momento, já esteja pensando no próximo trabalho.

Voltando naquela época, de quando o teatro entrou em minha vida, enquanto a maioria das pessoas, que tinham a mesma idade do que eu estava na “balada”, a minha “balada” era o teatro. Meus fins de semanas eram baseados em quais peças eu ia assistir

no teatro e depois esticar com os amigos nas festas realizadas nos espaços teatrais quase sempre localizados na região central de São Paulo. Nesses espaços fiz amigos com muita gente das artes e comunicação. A maior parte das pessoas que conheci passou pelo teatro. O teatro me trouxe muitas coisas boas. O papel da dramaturgia foi fundamental no meu trabalho. A partir do texto teatral comecei a pensar nos personagens que queria desenvolver em meus roteiros cinematográficos, conseqüentemente, nos atores que poderiam materializar esses personagens que existiam na minha imaginação. Durante os processos da dissertação, tive mergulhos internos e as lembranças surgiram. Dentro do processo cinematográfico, especialmente na direção, papel onde exerço o que mais gosto de fazer que é dirigir atores, embora, absolutamente todas as etapas do filme passem por mim. Acompanho todos os processos e faço escolhas. Da ideia à estreia.

“A força de Kubrick foi ter compreendido que o sapateiro tem que ser também banqueiro, que, se o cineasta não controla todos os elementos de seu filme, desde a compra dos direitos, a escritura do roteiro, até a campanha publicitária do lançamento, e salas de cinema que o exibirão, seu trabalho de três ou quatro anos pode ficar reduzido a nada.” (CIMENT, 2017, p. 27).

Gosto bastante do trabalho de mesa com os atores durante o processo de estudo do texto. Discutir as ações dramáticas, os silêncios, as expressões. Observar as fragilidades e sugerir a eles, desde aspectos técnicos, culturais e até mesmo emocionais. Dirigi-los! Tudo é muito instigante nesse momento. Em relação ao cinema, minhas referências nascem a partir do Cinema Novo, principalmente das obras realizadas por Glauber Rocha como os filmes *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964) e *Terra em Transe* (1967). Glauber é um artista com atitude. É inventivo e criador. Meu outro referencial é o diretor Nelson Pereira dos Santos, com os filmes *Rio, 40 graus* (1955) e *Vidas Secas* (1963). Nelson tem total domínio cinematográfico. Ambos os diretores citados retratam de maneira precisa e poética as fragilidades do Brasil. Apontamentos de cunho político retratados com aspectos de injustiça social resultante em um país desigual até hoje.

O conceito

Se observarmos o referencial dos ideogramas compreenderemos conceitos por meio de desenhos (hieróglifos). Por exemplo: “olho” e “olhar” são representados pelo hieróglifo (Figura 8). “Sozinhos, são dois hieróglifos que representam objetos, passíveis de serem desenhados. Porém, quando combinados, eles são ‘multiplicados’, tendo como produto um ideograma que representa um conceito.”

Figura 8

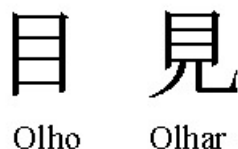


Imagem: Divulgação

O ideograma “Olho”, à esquerda na imagem, está para um olho que esteja em uma posição lateral, ou seja, fixo, e o ideograma “Olhar”, está para o olho com pernas, aquele que vê e possui movimento, ou seja, dá sentido de ação. Exatamente a relação do *drone* dentro do espaço galeria, ora estático e ora em movimento, mas sempre com o olho e olhar em seu corpo. Segundo Eisenstein, um dos mais importantes e vanguardas cineastas soviéticos “na escrita chinesa, os conceitos que não podem ser representados por algum ‘desenho’ (hieróglifo) possuem uma representação que passa por uma espécie de montagem: a combinação de ideogramas e sua relação dialética, seu produto.” (EISENSTEIN, 1992, p.127). Embora, minha abordagem seja no ponto de vista de uma diretora de cinema, sobretudo, em relação ao ator, a narrativa e os movimentos de câmera, e não propriamente com o processo de montagem, apesar de escrever roteiros técnicos para o montador de meus trabalhos, a maneira que Eisenstein articulava seu raciocínio é contundente. Para ele, “tomadas que são representativas e únicas em significado, neutras em conteúdo – para formar contextos e séries intelectuais”. (EISENSTEIN, 1992, p.129). Nos experimentos, o ponto de vista emprestado dentro da galeria é por meio daquele que vê alguma coisa. O *drone*-Olho propõe a reflexão crítica por meio do *drone* como corpo. É a extensão do olhar que resulta em imagens que o olho humano naturalmente não tem como alcançar. Eu, artista, o comando e o *drone*, como corpo, está em situação de sujeito-ator que responde, por meio das imagens trazendo a organização de diferentes pontos de vistas, ângulos,

escalas e voando para diferentes pontos através de comandos solicitados por um piloto que nomeio de artista dentro desta pesquisa. Segundo Chamayou:

“Um *drone* pode ser controlado seja a distância, por operadores humanos – princípio de telecomando – seja de forma autônoma. Na prática, os *drones* atuais combinam esses dois modos de controle. Os exércitos ainda não dispõem de “robôs letais autônomos” operacionais, embora, como veremos existam projetos avançados nesse sentido.” (CHAMAYOU, 2015, p. 19).

Piloto, operadores humanos são aspectos do *drone* militar que nasceu das pesquisas militares na criação do *drone*. Nesta pesquisa, no âmbito das artes, após o *drone* ser inserido na sociedade civil, o piloto receberá o nome de artista. O *Drone-Olho* observa e sugere a reflexão crítica com o diferente. Do ponto de vista daquilo que os olhos humanos não alcançam por capacidade biológica. Através do *drone* é possível ter visão simultânea por meio do visor que é comandado pelo artista, isto é, no ponto que o artista está, ele tem uma maneira de olhar. Com o visor conseguimos ter visões distintas ao mesmo tempo em que o *drone* manifesta outros pontos que sugerem uma reflexão crítica não refletida anteriormente. O resultado da imagem traz aspectos que estimulam a reflexão crítica. Os comandos são instruções do artista, como no processo de direção realizada no cinema diante dos atores, para o *drone* como corpo em situação de sujeito-ator. Na (Figura 9) é possível observar os elementos:

Figura 9 - Imagem explicativa do *drone* como corpo no conceito de *Drone-Olho*



Disponível em <<https://www.americanas.com.br/produto/1847601320?tamanho=4K-box%20package-1%20battery&cor=Black#&gid=1&pid=1l>>. Fotomontagem: Divulgação

Essas inúmeras sensações manifestadas através do *drone* só são possíveis pela sua capacidade de organizar essas captações tratando-se dos processos. Seria quase impossível descrever tais sensações alcançadas por meio do *drone*. O que seria possível fazer com o *drone* dentro da galeria? Muita coisa. Se pensarmos como sintaxe da imagem em movimento, teremos suas cenas, enquadramentos, planos e plano-sequências, tomadas realizadas por um único corpo estabelecido por comandos realizados por um artista. Pode ser uma performance ou arte conceitual, abarca muitas possibilidades. Por mais que o *drone* tenha a influência do cinema, consequentemente, a do vídeo, sua natureza é própria, sua linguagem artística é única na relação eu artista com o *drone como* corpo. O *Drone-Olho* possibilita a compreensão da pesquisa futura de doutoramento, que busca investigar o *drone* como linguagem artística. Nesta atual pesquisa, será investigado e observado o *drone* como corpo no conceito *Drone-Olho*, dentro da galeria. Algumas manifestações de suas estesias neste ambiente tão controverso que é a galeria por meio dos experimentos realizados.

1.2 O *drone* e sua transformação por meio das artes

Partindo do ponto de vista do que pode ser alcançado ou não com o olhar humano, desde o que pode ser considerado real ou realidades, tratando-se daquilo que pode materialmente constatar, o *drone* como corpo é a extensão do corpo humano. É a máquina que expande o olhar humano de maneira material e conceitual.

Segundo Dziga Vertov, em seu cinema surge o nascimento do Cine-Olho que também pode ser associado ao inalcançável ou sobre aquilo que pode ver ou não.

“Cine-Olho: possibilidade de tornar visível o invisível, de iluminar a escuridão, de desmascarar o que está mascarado, de transformar o que é encenado em não encenado, de fazer da mentira a verdade”. (VERTOV *apud* XAVIER, 2018, p. 212).

Se a arte transforma as coisas, sobretudo o homem, entretanto, há por parte de alguns o ceticismo do propósito da arte. A identificação de sua própria natureza que para Duchamp:

“A arte é a única forma de atividade na qual o homem se mostra de fato um ser humano. Somente por meio da arte ele vai além do estado de animal, porque a arte é uma abertura para regiões que não são governadas pelo espaço e tempo”. (DUCHAMP *apud* TOMKINS, 2005, p. 22).

Seria controverso pensar em um *drone* como corpo dentro da galeria, observando sua natureza em si, de alcançar o inalcançável. Se lembrado das visitas que muitas pessoas faziam, enquanto jovens, aos avós, durante a infância, e perceberem que dentro dos jardins das casas, havia gaiolas com pássaros absolutamente trancados, esta lembrança se aproxima bastante do propósito desta pesquisa. “Se uma das funções do mito é fornecer uma explicação para os eventos da natureza, a metáfora habilmente aplicada apresenta uma explicação pelo menos fictícia aos eventos do mundo.” (GOMBRICH *apud* WOODFIELD, 2012, p. 342 e 342).

A partir desta metáfora podemos imaginar a potencialidade do *drone* como corpo, diante do espaço de exposição da galeria. Completamente libertador. A galeria torna-se o lugar mais potente e mágico possível. Segundo o artista russo El Lissitzky, “o todo é amorfo. Todas as energias precisam ser organizadas em uma unidade, cristalizadas e levadas à exibição. Assim surge uma obra – que pode ser chamada de obra de arte.” (LISSITZKY, 2019, p.133). Nesta pesquisa, diante do experimento que traduz uma proposta de arte conceitual performática para uma futura exposição, percebi um encontro motivador e apaixonado com o experimento e, sobretudo com o espaço expositivo galeria, que até então, só me era tido como de visitante, tal experiência me tirava da realidade cotidiana. Ter o espaço para idealizar uma futura exposição foi uma experiência transformadora e contundente. Fez todo o sentido compreender o pós-cinema sugerido em alguns dos pensamentos de Philippe Dubois, com o conceito de cinema de exposição que me estimulou na reflexão e em como trabalhar em espaços como museus e, no caso específico desta pesquisa, o espaço galeria.

Tratando-se da metáfora – o pássaro dentro da gaiola, imaginei diferentes maneiras de pensar o *drone* dentro da galeria. O *drone* que, anteriormente, em seu surgimento, carregava mísseis e foi usado em guerras recentes, hoje, no ambiente do audiovisual, carrega uma câmera. Na (Figura 10), há uma imagem com o *drone* carregando mísseis na guerra de Kosovo.

“Em 16 de fevereiro de 2001, por ocasião de testes conduzidos numa base da Air Force, em Nellis, um Predator logrou atingir seu alvo com um míssil Hellfire AGM-114C. O Predator tornara-se um predador. Mas ninguém ainda podia imaginar que no final do mesmo ano ele estaria usando alvos vivos como presas no Afeganistão”. (ANÔNIMO *apud* CHAMAYOU, 2015, p. 37).

Figura 10 - Um *drone* Predator lançando um míssil Hellfire



Fonte: Imagem do *drone* apresentada (CHAMAYOU, 2015, p. 38). Imagem Disponível <<https://pplware.sapo.pt/high-tech/general-irao-misseis-drone-eua/>> Foto: [General Atomics](#)

Ao pensar nas transformações que o *drone* teve, até o presente momento, fazer um paralelo com o termo Antropoceno, vai dar uma contribuição muito importante sobre a relação do homem e o todo, inclusive sobre os avanços tecnológicos obtidos quando incluídos na sociedade civil.

“O termo Antropoceno foi criado para levar em consideração o impacto da acelerada acumulação de gases de efeito estufa sobre o clima e a biodiversidade e, da mesma forma, dos danos irreversíveis causados pelo consumo excessivo de recursos naturais. Contudo, é preciso transformá-lo em uma nova época geológica. Enquanto o debate continua entre cientistas, ainda precisam ser encontradas soluções.” (ISSBERNER e LENÁ, 2018, n.p.).

No ambiente do audiovisual, o *drone* fez alterações muito importantes nas produções artísticas. Desde substituições de equipamentos há constatação de sua

estética marcada no registro em movimento com aspectos de sua própria natureza, sobretudo, questões de ângulos e escala. Levando em conta que no *NO AR Drone FilmFest 2020*¹⁵ (Primeiro festival internacional de obras feitas com *drone* da América Latina), evento no qual eu faço parte da Comissão de Júri e sou Diretora Artística, foram constatadas novas quebras de paradigmas referentes aos aspectos até então compreendidos como da natureza do *drone*. Percebe-se que nas obras enviadas pelos artistas, o *drone* amplia seu papel. Além dos aspectos já discutidos no âmbito do *drone* no audiovisual, sobretudo nos filmes enviados para o Festival e nas discussões no campo acadêmico, que apresentam referenciais muito contundentes cinematográficos, tais como a capacidade de o *drone* realizar quilômetros de plano-sequência ou plano-longo, termos utilizados dependendo do autor. Para André Bazin, que referencia o plano-sequência com alguns aspectos que diferem das ideias de Aumont trazendo nuances diferentes em relação ao que é um plano-sequência e o plano-longo como mencionado nesta pesquisa na parte específica da linguagem cinematográfica.

Seja o termo plano-sequência, seja o plano-longo, o *drone* supera de maneira muito eficiente e estável a ideia de 2, 3, 4, 5 minutos, chegando a concluir quilômetros em diferentes níveis de escala. Faz o papel atuante como sujeito-ator. Pensando em um ambiente fechado, boa parte das pessoas imagina o *drone* apenas registrando imagens de 90° como características próprias. Mas recebemos uma obra muito interessante do artista Romeus Palmer, nomeada de *Around the Circle*¹⁶, que mostra o *drone* ambientado em espaço interno, de maneira muito estável, quebrando o paradigma do pensar o *drone* apenas para captação de imagens que tragam os 90° ou panorâmica. Do ponto de vista técnico, pode ser melhorado, obviamente, mas não passa de pequenas correções no processo de pós-produção. Percebe-se a capacidade de estabilidade que a inovação vai aprimorar a cada novo lançamento de modelos de *drones*. Esta maneira de usar o *drone* já existia em nosso festival na categoria FPV (*First Person View*), que traduzido para português significa Visão em Primeira Pessoa. No cinema faz o mesmo efeito que a câmera subjetiva, aspecto que sempre foi tratado na discussão em relação ao *drone*, embora, sempre tratando de outros níveis de escala e não em uma situação plana e frontal, lembrando do espaço ser fechado, considerado interno, ou seja, o *drone* está dentro de algum lugar, no caso da obra de Palmer, ela está dentro de uma sala de

¹⁵ Site do *NO AR Drone Film Fest 2020*, Disponível: <<http://noar.ticotico.tv/pt/no-ar-intl-drone-film-fest-brazil/>>.

¹⁶ PALMER, Romeus, *Around the Circle*, 2019. Disponível em

<<https://www.youtube.com/watch?v=DJhJQM6w6o8&feature=youtu.be>>.

treino de luta esportiva. Dentro desta pesquisa, por que não encarar o *drone* como corpo atuante como sujeito-ator em uma exposição de arte conceitual performática?

Se correlacionados os acasos da vida que têm ligações com os temas bélico e cinematográfico, destacando o cinema *hollywoodiano*, tendo como intermediário o *drone*, pode-se perceber, diante de pesquisas, que Marilyn Monroe está para os dois temas de maneira emblemática. Demonstração na (Figura 11).

“Em 1944, segurando uma hélice de drone, ainda se chamava Norma Jeane Dougherty. Ela foi imortalizada por um fotógrafo que viera fazer uma reportagem sobre a Radioplane Company, fundada em Los Angeles por Reginald Denny, um ator de cinema mudo convertido ao aeromodelismo. Assim foi descoberta aquela operária que viria a se tornar Marilyn Monroe. O *drone* nasce em parte em Hollywood.” (CHAMAYOU, 2015, p. 34).

Figura11- Uma operária da RadioplaneCompany, 1944



Fonte: (CHAMAYOU, 2015, p.34) e Imagem Disponível

<<https://www.nytimes.com/2014/06/04/upshot/marilyn-monroes-world-war-ii-drone-program.html>>

Foto: David Conover / Exército dos Estados Unidos

O cinema, em suas diversas camadas, relaciona-se com a amplitude da relação arte e tecnologia, tratando-se da investigação desta dissertação, sobretudo o *drone*. Entretanto, Stanley Kubrick, em “*2001 Uma Odisseia no Espaço*”, nos remete a compreender a relação que o artista propôs com o osso x aeronave, a síntese criada na cena, (Figura 12), trouxe para a narrativa o olhar de Kubrick para o futuro e sua relação com o homem e a tecnologia. O meio é a extensão do homem. “Pois a ‘mensagem’ de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas”. (MCLUHAN *apud* LONDERO, 1969, p. 22). Entretanto, o *drone* alcança o inalcançável, “como na melhor crítica de arte, suas percepções se inclinam mais para iluminar o que para outros olhos passou despercebido – fazer, literalmente, visível o invisível”. (KOSTELANETZ *apud* LONDERO, 1969, p. 235). Do ponto de vista de Vertov, “o Cine-Olho que contesta a representação visual do mundo dada pelo olho humano e que propõe seu próprio ‘eu vejo’.” (VERTOV *apud* XAVIER, 2018, p. 210). A fala de Vertov está induzindo à reflexão de que o olhar humano é questionável. Em seu cinema, ele propõe o Cine-Olho, isto é, o olhar da câmera, do alcançar o aparentemente inalcançável. Nesta dissertação, a proposta é em relação ao *drone*, o olhar estendido do humano por meio do *drone*. A extensão do olhar humano por meio da máquina.

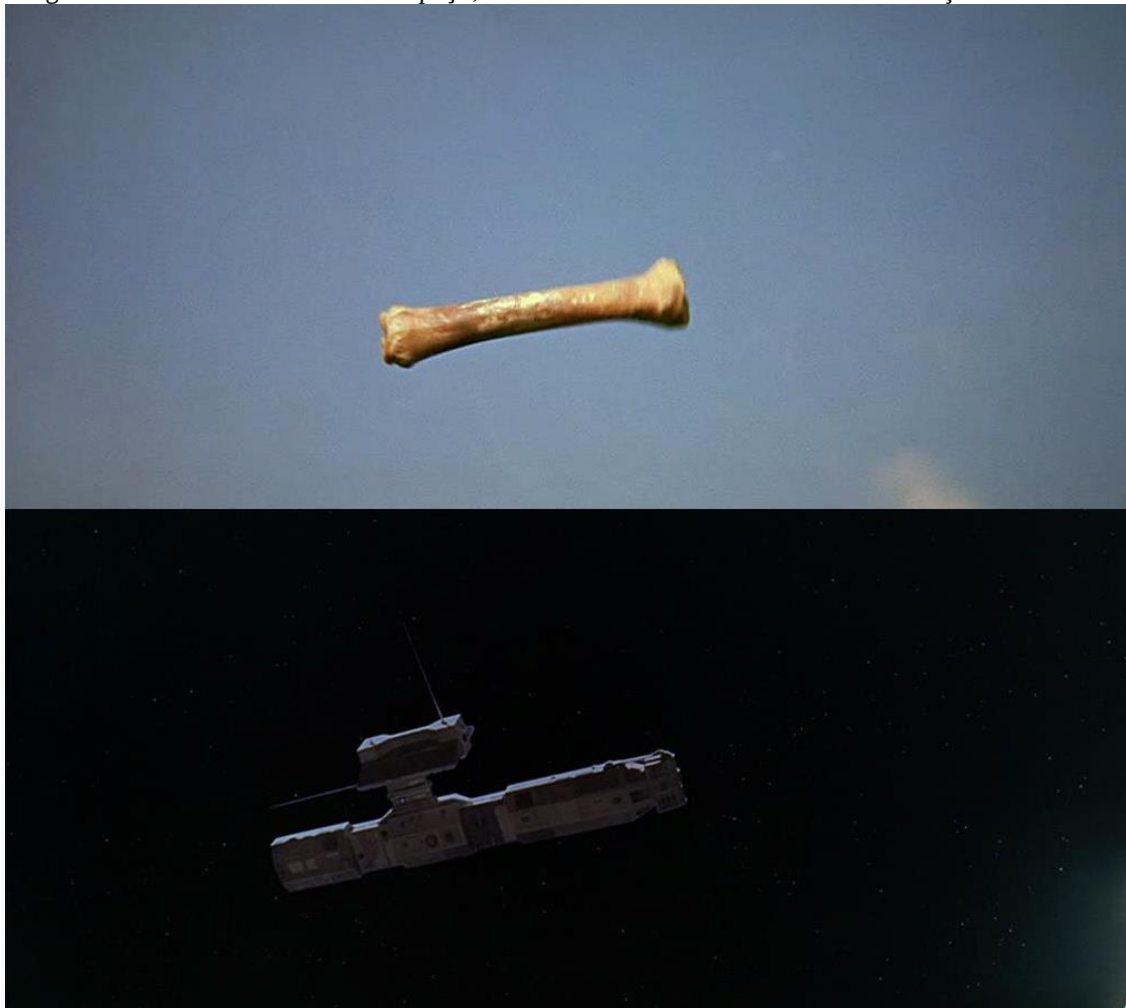
O observador faz a realidade. Cada observador vai construir sua realidade. Para Anne Cauquelin sua percepção de realidade leva à ideia de multiplicidade de verdades:

“A realidade de um mundo só é o que é porque não é a realidade de um mundo alterno. (...) já não se sabe definir a realidade, a não ser para um único mundo e mediante uma asserção categórica que exclui qualquer forma de reflexão no sentido próprio: a asserção da realidade do nosso mundo exclui, com efeito, o reflexo dos outros mundos para nós aqui, e o reflexo desta nossa realidade para os mundos alternos. A realidade assim afirmada é, portanto, privação de realidades plurais, e se a seguirmos literalmente em sua versão categórica, ela é também privação do mundo fictício que o envolve e no qual vivemos.” (CAUQUELIN, 2010, p. 242).

Partindo deste ponto de vista, é percebido que todas essas possíveis verdades, sobretudo de graus diferenciados de percepção de cada observador, expõem aspectos além dos primários, os que são considerados crus, o da natureza pura humana e quando racionalizados são levados em conta aspectos cognitivos, culturais e de repertório do

observador. A partir disso, a feitura do protótipo trouxe observações diante dos experimentos.

Figura 12- 2001 *Uma Odisseia no Espaço*, corte de 4 milhões de anos entre o osso lançado e o satélite

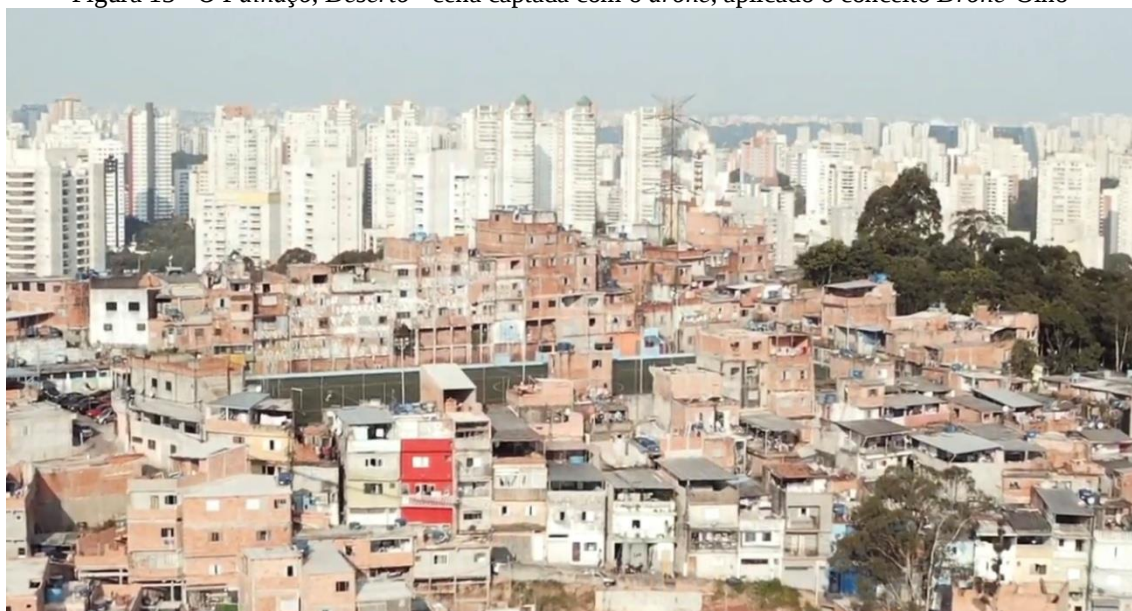


Fotomontagem: Divulgação

O filme *O Palhaço, Deserto* (2021), escrito e dirigido por Patrícia Lobo, ou seja, por mim, também apresenta aspectos importantes sobre o pensar dos avanços tecnológicos propriamente dito, com a inserção de imagens realizadas pelo *drone*, em sua maioria, imagens de 90°, panorâmicas e alguns *tilts* (movimentos verticalizados de cima para baixo ou de baixo para cima), bastante usuais quando usadas no audiovisual, sobretudo, no cinema. Entendo que as imagens do *drone* quando inseridas em filmes são consideradas como uma escolha de estética cinematográfica. Quando empregado o conceito do *Drone-Olho*, aplicando alguns de seus aspectos, como o de promover a reflexão crítica por meio do *drone*, isto quer dizer que possibilita diferentes pontos de vistas, ângulos, escalas em que o olho humano não conseguiria alcançar sem o *drone*, ou em outros casos, por meio de inúmeros esforços de aparatos para tal alcance,

entendendo que o *drone* é sujeito-ator da imagem que promove a reflexão crítica no contexto social da cidade de São Paulo como representada na (Figura 13). O filme foi motivado pelos acontecimentos políticos de 2016, do Golpe da Ex-Presidente Dilma Rousseff, que resultou em um *impeachment*. Discutiu-se após o evento, mudanças relacionadas às questões da Previdência Social, colocando em risco a seguridade social dos brasileiros. O trâmite levou quase um ano para ser aprovado no Senado e as mudanças trouxeram novas questões a serem discutidas. No filme, o tema é abordado correlacionando-se com os núcleos da história que abarcam outros temas. O protagonista, Cidadão, enfrenta seu primeiro dia como aposentado. Entre a ilusão de um Cabaré e o realismo do cotidiano, após mais de 40 anos dedicados ao ofício de palhaço, ele transita por diferentes núcleos mostrando o seu ponto de vista. Todos os acontecimentos trazem sua perspectiva, que sugere uma reflexão crítica sobre o Brasil atual.

Figura 13 - *O Palhaço, Deserto* - cena captada com o *drone*, aplicado o conceito *Drone-Olho*



PrintScreen de tela: Patrícia Lobo

Há cenas captadas pelo *drone* no meu filme. O *drone* é o meu objeto de estudos na pesquisa, portanto, na discussão entre Cinema e Arte, trago a relação do *drone* com o cinema e as artes. Acredito que o filme é o resultado artístico. Ou seja, por meio da linguagem do cinema, que segundo Ricciotto Canudo, é a sétima arte. A obra cinematográfica é arte. Eu vejo o filme como uma obra artística, partindo da ideia do meu sentimento de ser artista que realiza filmes, entre outras expressões, como experimentos no processo. Faço a relação do cinema e da arte, pois o cinema está na

área da comunicação, portanto faço as relações do objeto de estudo em si com as demais áreas. O *drone* pode ser usado em várias áreas, como agricultura, tecnologia, engenharia e na cultura, como já foi dito. Entretanto, quando inserido nas artes, sobretudo no audiovisual, há transformações de seu propósito na origem, quando foi desenvolvido em pesquisas militares com a finalidade bélica. Ou seja, houve uma grande transformação. Quando o filme foi captado, ou seja, na fase de produção, eu fazia a disciplina do meu orientador, Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira, em 2019, como aluna especial. Após passar pelas etapas do edital do Programa de Pós-Graduação - mestrado, fui aprovada e os processos do filme de pós-produção e etapas subsequentes foram realizados durante o processo do mestrado. No meu próximo filme, usarei um dos ensinamentos adquiridos na metodologia do meu orientador, a do protótipo. Teremos uma cena inicial com plano-sequência e farei o protótipo dela para evitarmos possíveis problemas, como os que eu tive no primeiro filme, que também tem um plano-sequência que levou muitas horas, motivos da complexidade do plano em si, por ter sua natureza mais própria, mas também por falta de planejamento de cena. Pretendo, por meio do protótipo, evitar esse excesso de horas fazendo com mais eficácia a cena. O protótipo será um ótimo meio de sentir e experimentar mais o que quero e depois aplico, juntamente com a equipe, as técnicas que possibilitam a redução de esforços.

Nesta pesquisa de mestrado, o protótipo é um experimento para uma futura exposição de arte conceitual performática (Figura 13), que tem como objetivo trazer o *drone* para dentro da galeria, assim como o próprio título desta dissertação sugere – *Artemídia Experimental: as estesias do drone como corpo dentro da galeria*. Segundo Arthur Danto, “um título é mais que um nome; geralmente é uma orientação para interpretação ou a leitura de uma obra.” (DANTO, 2005, p. 35-36).

O título sugere a observação das estesias pensadas para o *drone* como corpo dentro da galeria. As possibilidades que eu, como a artista e observadora, sendo agente ativo deste experimento, pude explorar com as experiências sugeridas no protótipo que resultaram no relato construído na dissertação que serão aprofundadas nos próximos capítulos. A partir destas estesias, houve a investigação profunda e o surgimento do conceito *Drone-Olho*. Arte mídia é uma tríade composta por três pilares: Ciência, Arte e Comunicação. Onde a Ciência traz a sistematização do pensamento, a arte de produzir experimentos com finalidades artísticas e a Comunicação configura o diálogo e a possibilidade de criarmos pontes para o compartilhamento do conhecimento. Lembrando que *Artemídia V* é audiovisual, dentro do Programa de Graduação do curso

de Artes Visuais da Unesp. E o *drone* é mídia, uma nova mídia que é o meio que preestabelece um diálogo ou uma expressão, neste caso, a expressão artística.

Figura14 - Artista simulada por uma miniatura de maquete no interior da galeria. Exposição simulada pelo protótipo. O *drone* exposto e controlado pela artista e observadora.

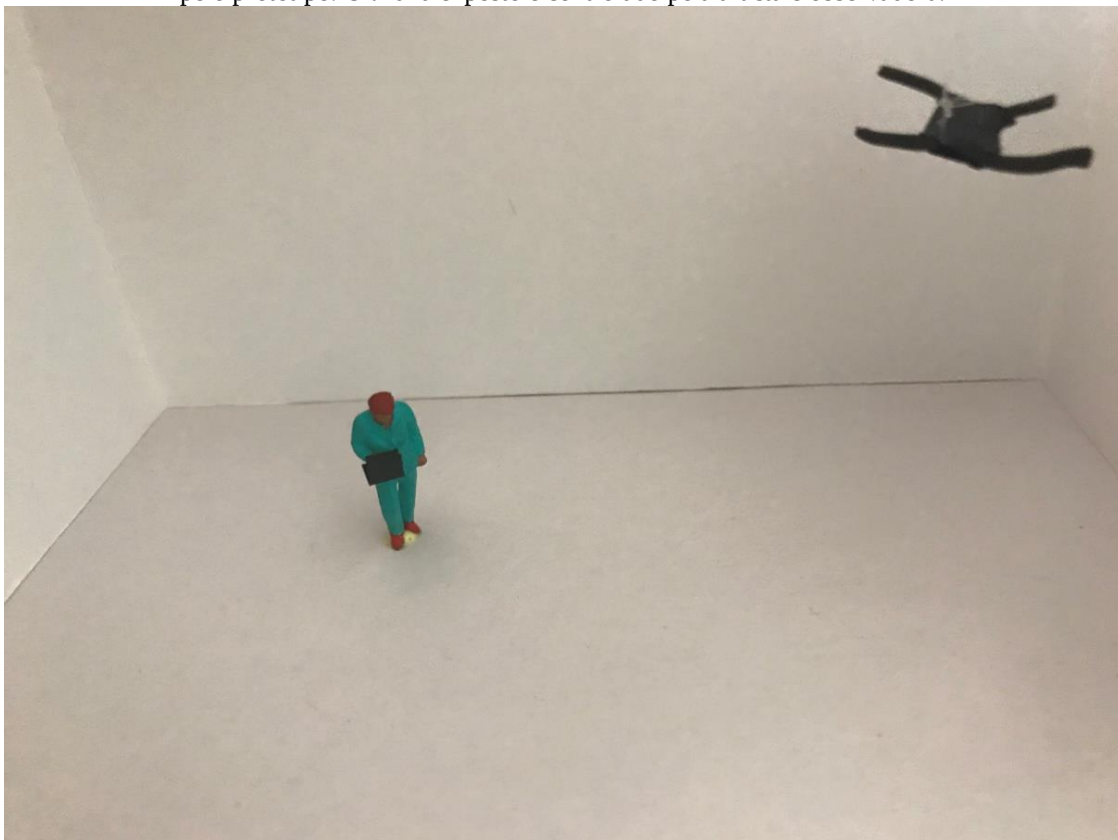


Foto: Patrícia Lobo

O protótipo de uma futura exposição foi desenvolvido por meio de uma maquete manual. No experimento foi aplicado o conceito de *Drone-Olho*. A realização da maquete e as reflexões sobre os experimentos fizeram com que eu também me colocasse em posição de observadora. O *drone* como corpo, enquanto sujeito-ator, permite por meio dele a reflexão de diferentes pontos de vista, minha reflexão como artista e igualmente como observadora. Sem essa extensão do olhar humano seria impossível tal reflexão, sobretudo, a reflexão crítica. Haveria uma limitação pautada em suposições. Empresto o meu ponto de vista proposto nesta pesquisa.

O experimento propõe o *drone* como corpo em estado de estesia com os comandos da artista, ou seja, “todas as partes da estrutura e todos os corpos atuantes são movimentados por meio de forças e instrumentos eletromecânicos, e a central se encontra nas mãos de uma única pessoa: o criador da exibição” (LISSITZKY, 2019, p. 134), que sugere uma transformação do que o objeto pode ser imaginado, levando em conta o que o *drone* foi em seu surgimento, passando por uma metamorfose no âmbito

das artes. Uma transformação propositiva. E uma provocação ao observador que contribuirá à obra. Para Duchamp:

“O artista nunca sabia realmente o que estava fazendo. (...) Uma de suas teorias prediletas era a de que o artista executava somente uma parte do processo por meio da interpretação da obra, além de estabelecer-lhe o valor permanente. O observador, em outras palavras, é tão importante quanto o artista”. (DUCHAMP *apud* TOMKINS, 2005, p.22).

Partindo da ideia do *drone* como objeto dentro da galeria pensa-se no referencial do Duchamp em relação ao *ready-mady*, estendendo-se para a ideia do observador-participativo sugerido pelo autor Júlio Plaza, embora hoje em dia alguns de seus pensamentos possam ser questionados, pois neste experimento não se trata apenas de participar por meio do tato, ou seja, do toque, como se houvesse necessidade de tocar, embora haja um experimento que sugere a possibilidade de toque, mas, sobretudo, por meio do olhar, a participação está por meio do olhar, como ação, o olhar que tem movimento, assim como foi dito anteriormente durante a apresentação dos ideogramas o “Olho” e o “Olhar”. Na exposição, haveria esses três momentos: o *drone*, com o olhar estendido da artista, o objeto dentro da galeria, com referencial *ready-mady*, e o observador-participativo. Sempre existirá um olhar, seja ele por meio do *drone*, seja ele contemplativo para o *drone*. Tais olhares resultam no conceito de *Drone-Olho* acrescentando mais um aspecto importante na observação, que é o da reflexão por meio do *drone* como corpo, enquanto sujeito-ator. Aquele que tem o papel de transmitir a reflexão e aquele que é contemplado pelas transformações em diferentes contextos. Por meio do conceito *Drone-Olho*.

1.3 A Metodologia dos Experimentos Artísticos

A pesquisa

A metodologia desta pesquisa é de cunho descritivo, com análise qualitativa dos dados investigados, e refletiu os experimentos relatados nesta dissertação. Diante das leituras de alguns autores que abordam o tema, Umberto Eco contribuiu com a maneira facilitadora, sobretudo esclarecedora em relação à organização do conhecimento que esta dissertação traz.

Entender o processo de maneira que consiga descrever por meio da sistematização do conhecimento com a preocupação necessária para o interlocutor. Partindo do ponto de vista inicial, Eco contribuiu para eu refletir desde o início da minha pesquisa, sobre os experimentos e a maneira adequada de descrevê-la. “Para sermos mais precisos, o plano de trabalho compreende o título, o índice e a introdução. Um bom título já é um bom projeto” (ECO, 1977, p. 102). A preocupação em ter esta organização desde o início fez com que houvesse uma concatenação em relação às questões importantes dos processos da pesquisa como o objeto que se estuda, o tema, a linha de pesquisa, o orientador, o grupo de pesquisa, o curso e a Instituição. Minha pesquisa resultou, durante o percurso de todas as etapas do processo do mestrado, em muitas transformações em razão das questões citadas. Percebo que todos os itens foram muito contundentes durante toda a jornada e as transformações estavam todas relacionadas.

A abordagem da pesquisa

A abordagem da pesquisa foi pelo método indutivo. Por ter intimidade com meu objeto de estudos, diante de minha produção artística resultada anteriormente ao processo do mestrado, sobretudo diante do acontecimento mundial em relação à *Covid-19*, desde o momento em que comecei a idealizar e refletir sobre os experimentos foi compreendido possíveis resultados, que precisariam de testes para tornar-se possivelmente provável o que imaginava de acordo com algumas evidências conhecidas de outras experiências. Segundo Lakatos:

“Indução é um processo mental por intermédio do qual, partindo de dados particulares, suficientemente constatados, interfere-se uma verdade geral ou universal. O objetivo dos argumentos indutivos é levar a conclusões cujo conteúdo é muito mais amplo do que o das premissas nas quais se basearam.” (MARCONI E LAKATOS, 2017, p. 82-83).

A partir dos experimentos realizados por meio da maquete percebeu-se a amplitude das evidências.

O procedimento da pesquisa

O procedimento da pesquisa é experimental e, diante dos experimentos, foram criadas expectativas minhas no papel de artista-pesquisadora que trabalha e investiga o seu objeto de estudo como agente ativo.

“Só é possível lançar hipóteses quando se tem em mente o desejo de trabalhar com algum método em que se pressuponha a noção de ordem, seja ela qual for. O acaso, *o fazer para ver o que vai dar* prescinde de hipóteses, tanto em ciência quanto em arte. Somente à medida que o objeto da pesquisa é definido e inserido num referencial teórico é que se podem lançar hipóteses.” (ZAMBONI, 2012, p. 53).

As expectativas foram possivelmente evidenciadas como resultados no processo do experimento.

2. A Maquete e a reflexão dos processos

Figura 15 - Cubo Branco, conceito criado pelo artista e crítico O' Doherty referindo-se à galeria. Maquete realizada com a finalidade de experimento

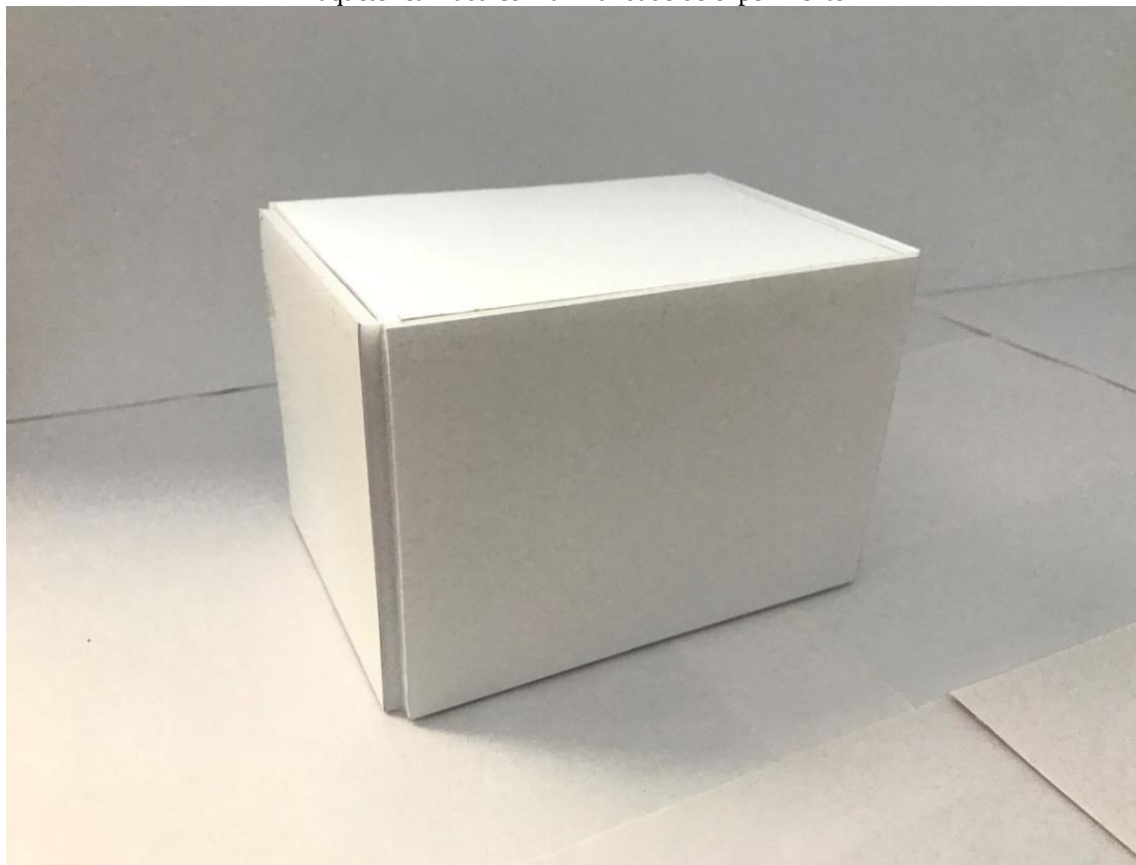


Foto: Patrícia Lobo

A abordagem deste capítulo refere-se à reflexão e investigação do espaço galeria referente ao conceito de cubo branco. Os aspectos a serem levados em conta são orientados à percepção do sentir e do espaço. Levando em conta todo o processo que eu, como a artista-pesquisadora, tive no processo do pensar e investigar o espaço expositivo galeria à feitura de todos os experimentos.

2.1 O espaço galeria pensado para exposição

Partindo do conceito definido pelo artista e crítico Brian O'Doherty, em relação ao cubo branco:

“O Cubo branco foi um instrumento de transição que tentou descorar o passado e ao mesmo tempo controlar o futuro lançando mão de métodos pretensamente transcendentais de presença e poder.” (O'DOHERTY, 2002, p. XXI).

Ao levar em conta o espaço galeria pensado para exposição, demonstrado por meio de uma maquete, imaginando justamente a maneira que a ideia surgiu, dita neste estudo, inicialmente por intermédio de uma metáfora que citarei novamente para que fique fresco na memória do interlocutor: Se lembrado das visitas que muitas pessoas faziam, enquanto jovens, aos avós, durante a infância, e perceberem que dentro dos jardins das casas, havia gaiolas com pássaros absolutamente trancados. Seria controverso pensar em um *drone* como corpo dentro da galeria, pensando em sua natureza em si, de alcançar o inalcançável. Mas, no conceito do *Drone-Olho* a galeria proporciona muitos pontos de vista inalcançáveis que, fatalmente, trariam muita reflexão. A galeria poderia ser um palco? Um espaço performático? Um espaço aberto para explorar a arte conceitual? Há possibilidades. Um espaço artístico não deve ter limitações ao processo criativo, artístico e poético. Segundo Lissitzky, ele trazia alguns aspectos do teatro épico em seus pensamentos sobre a utilização do espaço expositivo.

Como exposto neste estudo, há alguns dos pensamentos de Brecht na construção do conceito do *drone-olho*. O teatro épico trazia referenciais que, para Lissitzky, eram de encantamento e declamação e, por que não, poderiam ser aplicados no espaço expositivo? Por que não o espaço expositivo como palco? Há muitas possibilidades. O conceito de *drone-olho* propõe essa relação com o espaço, sobretudo pelo fato de o *drone* ser considerado “sujeito-ator” dentro do conceito pelos referenciais do teatro e do

cinema, sobretudo com movimento. As ações realizadas pelo *drone* no espaço possibilitam a relação de considerar a galeria como palco. Lissitzky propunha totalidades espaciais como um ponto de transferência do plano para o espaço, outros legados expositivos de vanguardas artísticas, como os surrealistas propunham totalidade espacial plena de subjetividades. El Lissitzky afirma que “espaço é aquilo que não se vê através do buraco da fechadura, nem através da porta aberta. Espaço não existe apenas para os olhos, não é um quadro; queremos viver dentro dele.”, (LISSITZKY, 2019, p. 136). Será? Os olhos produzem olhares que caminham, isto é, há movimentos, são ações e fazem parte do corpo, ou seja, é o corpo. Um corpo em ação e que causa sensações de pertencimento àquele espaço. Os olhos são o meio e o olhar é a relação com o espaço.

O espaço expositivo galeria demarca, trazendo a sensação de limite. Pensando em um espaço de apresentações de obras, experimentos artísticos, parece contraditório. Justamente tratando-se de um espaço de arte. O poder empregado diante da onipotência do suporte parece um conceito ultrapassado ao pensar a arte no século XXI. “O artista moderno reage de forma plural aos limites impostos pela condição espacial da arte modernista.” (O’DOHERTY *apud* GROSSMANN, 2002, p. XlII). Será? As condições espaciais de uma galeria podem ser limitadoras, dependendo do ponto de vista abordado. É possível afirmar que tal responsabilidade esteja muito mais atrelada ao artista, que pensa em relação ao espaço galeria, do que propriamente às regras e “limitações” proporcionadas pelo espaço. Nesta pesquisa que investiga o *drone* como corpo, a galeria estimula e desafia a proposta de maneira propositiva e nova. Não considero a galeria um lugar limitador, talvez alguns artistas estejam partindo do ponto de vista de como utilizam o suporte. Segundo O’Doherty, estar diante de uma obra de arte é:

“A ausência a favor do Olho e do Espectador. Com o *Olho* ele representa a faculdade despojada do corpo ligada exclusivamente aos meios visuais formais. O *Espectador* constitui a vida rarefeita e esmaecida do eu, do qual se desprende o Olho e que, nesse ínterim, já não tem ação. O Olho e o Espectador são tudo o que resta de alguém que morre, assinala O’ Doherty, ao entrar no cubo branco.” (O’ DOHERTY, 2002, p. XIX).

Imagine o *drone* como corpo na aplicação do *Drone*-Olho em situação de sujeito-ator dentro da galeria? Tratando-se dos experimentos e trazendo a ligação de Vertov em relação ao conceito do Cine-Olho, que a partir deste estudo foi dedicado

esforços para criação do conceito *Drone*-Olho que está completamente interligado às experiências realizadas com a questão do olhar sugerida nesta pesquisa. Olho é corpo. Olhar é uma habilidade do olho, isto é, uma habilidade do corpo. O olhar é um movimento na prática e de maneira conceitual propõe reflexão. “Como a possibilidade de ver sem fronteiras ou distâncias. Todos os processos e métodos. Tudo o que podia servir para descobrir e mostrar a verdade”, (VERTOV, apud XAVIER, 2018, p. 212). No primeiro experimento, simulo a extensão do olhar por meio do *drone* como corpo; no segundo experimento, simulo o *drone* como *ready-made* dentro da galeria, causando a contemplação do Espectador, ou no ponto de vista de Júlio Plaza, a participação passiva do espectador, assim referenciando o termo usado por O’ Doherty referente ao observador, neste experimento o olhar é do observador. No terceiro experimento, o observador, não satisfeito apenas em contemplar por meio do olhar, é livre para participar manuseando o *drone* como corpo, ou seja, retornando para o primeiro experimento que, na extensão do olhar, refere-se à extensão da artista e observadora. Isto foi possível quando empregado o conceito do *Drone*-Olho que em um de seus aspectos está relacionado com a reflexão crítica. Embora o observador-participativo não participe apenas pelo exercício de manusear o objeto em si, sugiro, como já dito nesta pesquisa, pensar na participação por meio do olho, vivenciando o olhar, ou seja, o olhar é ação, é o movimento que transforma, o tempo todo, de acordo com aquilo que articulamos na percepção. O observador-participativo estende seu olhar por meio da experiência do *drone* na galeria. Ou seja, pude compreender, por meio dessas experiências, que o aspecto da percepção é muito importante. A percepção é motivadora para reflexão. Para Maurice Merleau-Ponty:

“O pensamento objetivo ignora o sujeito da percepção. Isso ocorre porque ele se dá o mundo inteiramente pronto, como meio de todo acontecimento possível, e trata a percepção como um desses acontecimentos. (...) Existem *sensações* que são estados ou maneiras de ser do sujeito.” (MERLEAU-PONTY, 2018, p. 279).

Partindo do ponto do sentir, sobretudo às sensações, percebo que durante os experimentos eu sentia os processos e suas prováveis evidências. Existiam as sensações durante a feitura de cada etapa de cada experimento. E havia minha relação com o *drone* como corpo. Ele era o meio que despertava a reflexão crítica.

“Acabamos de reconhecer que a análise não tem o direito de *pôr*, como momento idealmente separável, uma matéria do conhecimento, e que essa matéria, quando a realizamos por um ato expresso de reflexão, já se relaciona ao mundo.” (MERLEAU-PONTY, 2018, p. 327).

Percebo que, durante a feitura da maquete, imaginar o *drone* como corpo dentro da galeria é imaginá-lo preso, mas, a partir do momento que aplico o conceito *Drone-Olho*, percebe-se um universo motivador de reflexões completamente críticas. Indo além daquilo que se espera da ideia do cubo branco. Tratando-se de sua natureza, é impressionante como a inovação tem o fator da estabilidade que, quando percebida, é possível obter resultados muito potentes a serem trabalhados no quesito espacial de uma galeria. Não é comum ainda que com esforço não desassociar que a galeria traz um sentimento de prisão. Quando é aplicado o conceito de *Drone-Olho*, esta ideia de prisão vai por água abaixo. A galeria torna-se um lugar além de seu propósito. Eu, como artista, possivelmente poderia ocupar a galeria como um palco, um cenário, um sonho, um espaço de guerra, tudo que fosse determinado entre mim e o *drone* como sujeito-ator. Ele poderia ser um *performer*, tudo é permitido no espaço galeria. Não se trata de ser um *performer*, mas, sim, de ser um tipo de *performer* específico, ou seja, não há necessidade de ser caricato. No espaço galeria que eu imagino a ideia de cela não existe, principalmente após aplicar o conceito do *Drone-Olho* fazendo com que a afirmativa “e no meio nota-se uma ‘cela’ uniformemente iluminada, que parece imprescindível para que tudo funcione: o recinto da galeria”, (O’DOHERTY, 2002, p. 3). Percebo um rigor ao pensar o espaço galeria. Se for o propósito de pensar a galeria como se pensa a galeria atualmente, há rigor, mas, como foi dito, a ideia é fugir do caricato. Para O’Doherty porém:

“A galeria é construída de acordo com preceitos tão rigorosos quanto os da construção de uma igreja medieval. O mundo exterior não deve entrar, de modo que as janelas geralmente são lacradas. As paredes são pintadas de branco. O teto torna-se fonte de luz. O chão de madeira é polido, para que você provoque estalidos austeros ao andar, ou acarpetado, para que você ande sem ruído.” (O’DOHERTY, 2002, p. 4).

Se for pensado que a arte faz parte da vida, não concordo com as palavras de O’Doherty, porque nós, artistas, levamos a vida para dentro da galeria muitas vezes por

meio das metáforas de todas as esferas possíveis. A nossa relação é diretamente com a vida e, se pertencemos a um ambiente natural chamado de vida, a galeria por si só faz parte deste ambiente geral, que chamo neste momento de vida, sobretudo levamos e emprestamos os nossos diferentes pontos de vista para dentro da galeria criando situações de experiências mútuas. Essas possibilidades de relações fazem parte da experiência do viver, ou seja, o acontecimento, o movimento, a ação daquilo que são possibilidades de vida e mesmo se estivesse à margem, ainda assim, estaria ambientada neste espaço geral que é a vida, portanto não concordo com este pensamento de O'Doherty.

Com o *Drone*-Olho, a reflexão sobre o espaço é outra. O *drone* como o corpo, por si só é ruído, enquanto em seu estado *on*. O *drone* dentro da galeria traz a dinâmica, quando explorada a espacialidade do espaço expositivo galeria. Mas, ainda assim, poderia ser dito que a espacialidade é limitadora para o objeto de estudo, sobretudo em relação à escala. Tratando-se dos aspectos do *Drone*-Olho, porém, a reflexão é crítica, se o objeto de estudos vem de um ambiente militar, ele, inserido nas artes, dentro de uma galeria, é possível, sim, que seja libertador. Por meio dele há a reflexão não apenas das imagens que trazem reflexões críticas, mas, sobretudo o corpo, o meio que se denomina *drone*. O *drone*, para mim, é um corpo.

“Portanto, ou eu não reflito, vivo nas coisas e considero vagamente o espaço ora como ambiente das coisas, ora como seu atributo comum, ou então eu reflito, retomo o espaço em sua fonte, penso atualmente as relações que estão sob essa palavra, e percebo então que elas só vivem por um sujeito que as trace e as suporte, passo do espaço espacializado ao espaço espacializante.”
(MERLEAU-PONTY, 2018, p. 328).

No processo que leva em conta o espaço foi trabalhado apenas com um dos pavimentos da planta da galeria, que será mais aprofundado no próximo subcapítulo. Foi levando em conta o espaço galeria. O que está por trás do significado do espaço galeria. Estar no espaço galeria muda completamente a maneira do objeto, no caso desta pesquisa, ser encarado. Justamente pela ideia de poder do espaço, delimitado por suas paredes e denominado galeria, existe outra maneira de compreender este espaço diferentemente de estar em uma sala grande de escritório. Estar em um espaço galeria é estar em um espaço de arte. Ter um *drone* como corpo dentro da galeria é denominá-lo um corpo artístico, sim, sobretudo por estar ocupando um espaço de arte, estar inserido

em um espaço de arte trazendo ressignificação para o próprio objeto considerado em outras situações. “É preciso aproximar-se mais diretamente dessa nova intencionalidade, examinando a noção simétrica de uma forma da percepção e, particularmente, a noção de espaço”, (MERLEAU-PONTY, 2018, p. 327). Outros autores tentaram refletir a fundo sobre a questão do espaço, entretanto, Ponty transcende a questão conceitual de espaço no ponto de vista da percepção.

“Kant tentou traçar uma linha de demarcação rigorosa entre o espaço enquanto forma da experiência. Não se trata, bem entendido, de uma relação de continente a conteúdo, já que essa relação só existe entre objetos, nem mesmo de uma relação de inclusão lógica, como a que existe entre o indivíduo e a classe, já que o espaço é anterior às suas pretensas partes, que sempre são recortadas nele. O espaço não é o ambiente (real ou lógico) em que as coisas se dispõem, mas o meio pelo qual a posição das coisas se torna possível.” (MERLEAU-PONTY, 2018, p. 328).

É por meio do espaço galeria que quando o *drone* como corpo está inserido, proporciona a reflexão sobre este objeto designado em outras situações dentro do espaço de uma galeria. Trazer a reflexão de um corpo-objeto termo que criei trazendo o referencial de Danto:

“O modo de deixar de ser um objeto sexual não é se tornar um objeto antisssexual, uma vez que se pertence um objeto por meio dessa transformação, quando o problema é como deslocar totalmente a objetificação. Refiro-me, obviamente, à objetificação estética.” (DANTO, 2014, p.47).

Quando esse corpo ocupa um espaço de arte abre-se a discussão de, sim, haver uma transformação do corpo para o objeto propondo um objeto que, para além do conceito aplicado, enquanto inserido dentro do espaço galeria, também recebe a consideração de *ready-made*. No caso dos experimentos, percebe-se que há as paredes da galeria, o *drone* como corpo, a artista e ora os observadores, quando o observador em si, não é a própria artista. “O espectador da arte dominante é sempre representado à parede, que por sua vez sustenta a tela – com uma superfície agora tão sensível que um objeto sobre ela a faria, por assim dizer, lampejar”, (O’ DOHERTY, 2002, p. 33). Imaginar um “objeto” voando na galeria poderia humanizar a galeria tratando-se do

imaginário das pessoas. Este “objeto” estaria performando no espaço galeria. Humanizaria quando fosse aplicado o conceito do *Drone*-Olho, principalmente partindo do aspecto do sujeito-ator. Principalmente quando pensado neste “objeto” voando sendo a extensão do olhar, ou seja, um corpo. “A autonomia das partes, a rebelião dos objetos, os bolsões de vazio, tornam-se forças geradoras em todas as artes”, (O’DOHERTY, 2002, p. 35). É o que o *drone* como corpo faz nos experimentos desta pesquisa. São suas estesias dentro de uma galeria.

“Ainda assim o Espectador possui uma linhagem nobre. Está em sua genealogia o racionalista do século XVIII de olhar astuto – talvez o Espectador de Addison¹⁷, cujo equivalente na galeria é “o visitante” e “o observador”. Um predecessor mais próximo é o eu do romantismo, que rapidamente se biparte para produzir um ator e uma plateia, um protagonista e um olho que observa.” (O’ DOHERTY, 2002, p. 39).

Um olho que observa e percebe o que o corpo sente com o impacto do olho ao olhar uma obra em um espaço de arte. São as sensações que este observador sente diante de uma obra e seu suporte.

“O sujeito da percepção permanecerá ignorado não soubermos evitar a alternativa entre o naturante e o naturado, entre a sensação enquanto estado de consciência e enquanto consciência de um estado, entre a existência em si e a existência para si. Retornemos então à sensação e observemo-la de tão perto que ela nos ensine a relação viva daquele que percebe com seu corpo e com seu mundo.” (MERLEAU-PONTY, 2018, p. 281).

Para estar em um ambiente de arte como observador é necessário que haja uma entrega. Uma abertura às sensações, pois é a partir das sensações que sentirá a experiência e a obra. “Todo saber se instala nos horizontes abertos pela percepção”, (MERLEAU-PONTY, 2018, p. 280). Só pela percepção haverá uma possível compreensão do propósito de estar em uma experiência dentro de uma galeria.

¹⁷ Referência a Joseph Addison (1672 – 1719), publicist e escritor inglês que fundou com Robert Steele, em 1711, o periodic *The Spectator* (*O Espectador*). Seus ensaios traçaram o perfil do cavalheiro ideal e do moralismo que dominaria a época vitoriana.

“Dou ouvidos ou olho à espera de uma sensação e, repentinamente, o sensível toma meu ouvido ou meu olhar, eu entrego uma parte de meu corpo ou mesmo meu corpo inteiro a essa maneira de vibrar e de preencher o espaço.” (MERLEAU-PONTY, 2018, p. 286).

O papel do observador é fundamental para a obra, para o artista e para o espaço de arte. Caso contrário, haveria apenas o vazio. A estrutura levantada de um espaço por meio de paredes brancas demarcando o espaço territorialmente. Estruturas de um espaço fechado, tornando-se interno, íntimo, âmago... Deixando de ser aberto e pertencendo ao todo. Entretanto, se este espaço falado é um espaço de arte, a partir dessas demarcações muita coisa muda de sentido, conceito e entendimento.

“O Olho pode ser dirigido, mas com menos destreza que o Espectador, que ao contrário do Olho, tem uma ânsia de satisfazer muito maior. O Olho é um conhecido supersensível, com o qual se deve manter boas relações.” (O'DOHERTY, 2002, p. 40).

O olhar está presente o tempo todo e com sua capacidade humana limitada, que com o passar do tempo pode com a própria espécie se aperfeiçoar conforme a chegada das novas gerações, entretanto, há a tecnologia. Para Vertov, “o olho do microscópio penetra onde não se penetra o olho da minha câmera. Pois o olho do telescópio alcança universos longínquos, inacessíveis ao meu olho nu”, (VERTOV *apud* XAVIER, 2018, p. 211). Ou seja, além do *drone* como corpo ser a extensão do meu olhar, como artista e observadora dentro da galeria, tratando-se deste experimento, ele é o sujeito-ator também colocado como corpo-objeto deste experimento.

2.2 A artista e a feitura da maquete

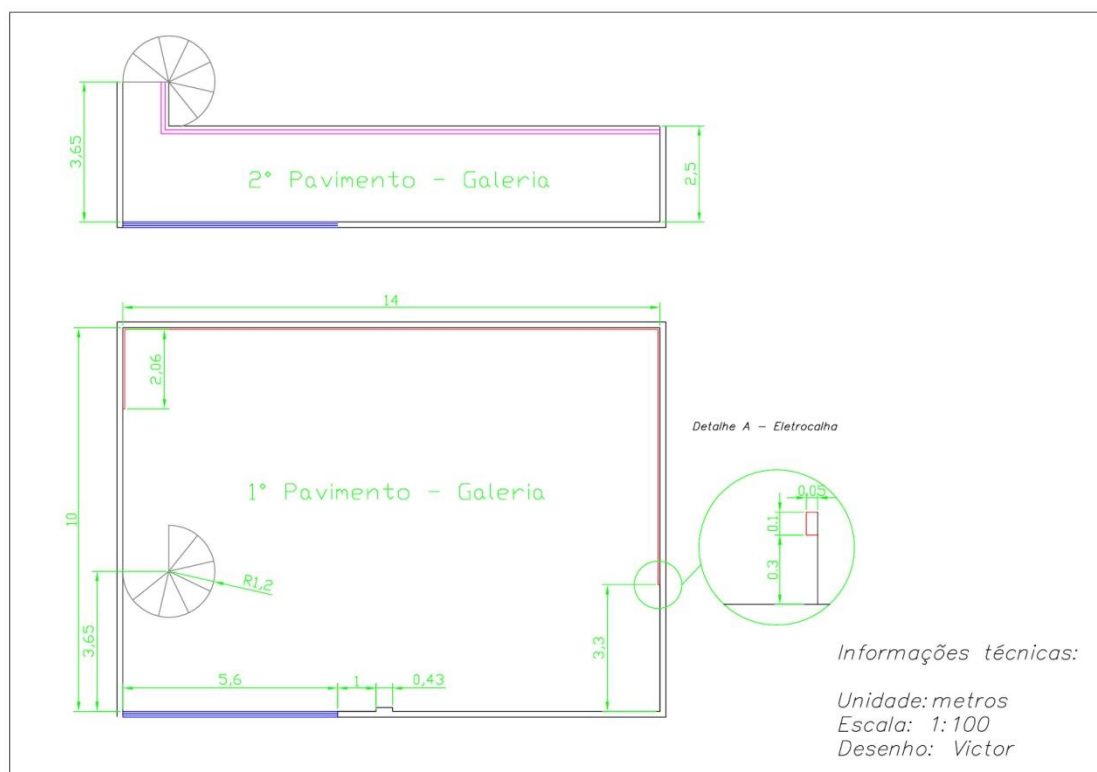
Minha relação com a construção da maquete foi um resgate de momentos importantes sobre a feitura relacionada com testes que, nesta pesquisa, abordo como experimentos por meio de uma maquete. Levando em consideração o fazer artístico, por meio dos processos e procedimentos que priorizam a estrutura e o fazer artístico, venho neste subcapítulo tratar da minha relação com o fazer experimentando materiais entre acertos e erros à base da experiência empírica. Partindo do ponto de vista de Gombrich, “não há o que possamos realmente chamar de Arte. Existem somente artistas”. (GOMBRICH *apud* WOODFIELD, 2012, p. 65). Focarei na maneira que pensei a

realização, nos processos e seus procedimentos correlacionados ao pensar antes de materializar. Ou seja, há uma artista e seu pensamento, antes de algum experimento e obra existirem. Há o desejo, o ímpeto de realizar e de se sentir artista, antes da obra. Há o sentimento diante do mundo como um ser artista.

A partir da ideia da exposição futura, os experimentos foram idealizados e realizados pensando no espaço da Galeria do Instituto de Artes da Unesp (Galeria Alcindo Moreira Filho) e, por ter feito parte de uma exposição no início do processo do mestrado, tinha vivenciado o espaço da galeria, onde foi percebido que algumas percepções foram muito importantes no ponto de vista do espaço.

Por ter participado da exposição atuando no mezanino com minha obra, nos experimentos desta pesquisa, preferi trabalhar com o espaço galeria enfatizando apenas o 1º pavimento, conforme a planta indica, na (Figura 16) trabalhei com a escala 1:1.000.

Figura 16 - Planta da Galeria: Alcindo Moreira Filho, localizada no Instituto de Artes da UNESP/SP



Fonte: Instituto de Artes – UNESP/SP

Minha preocupação principal foi construir o espaço galeria, suas paredes. O cubo branco, é um conceito criado pelo artista e crítico O'Doherty, que mencionei no subcapítulo anterior. Minha tentativa de materializar a estrutura partiu da experiência

em trabalhar com isopor. Uma placa de isopor simples. Diante das informações da planta fiz o processo das medidas e cortes, como demonstrado nas (Figuras17, 18 e 19).

Figura 17 - Rabisco das medidas baseada na planta. Levando em conta apenas as medidas do 1º pavimento (10cmX14cm)

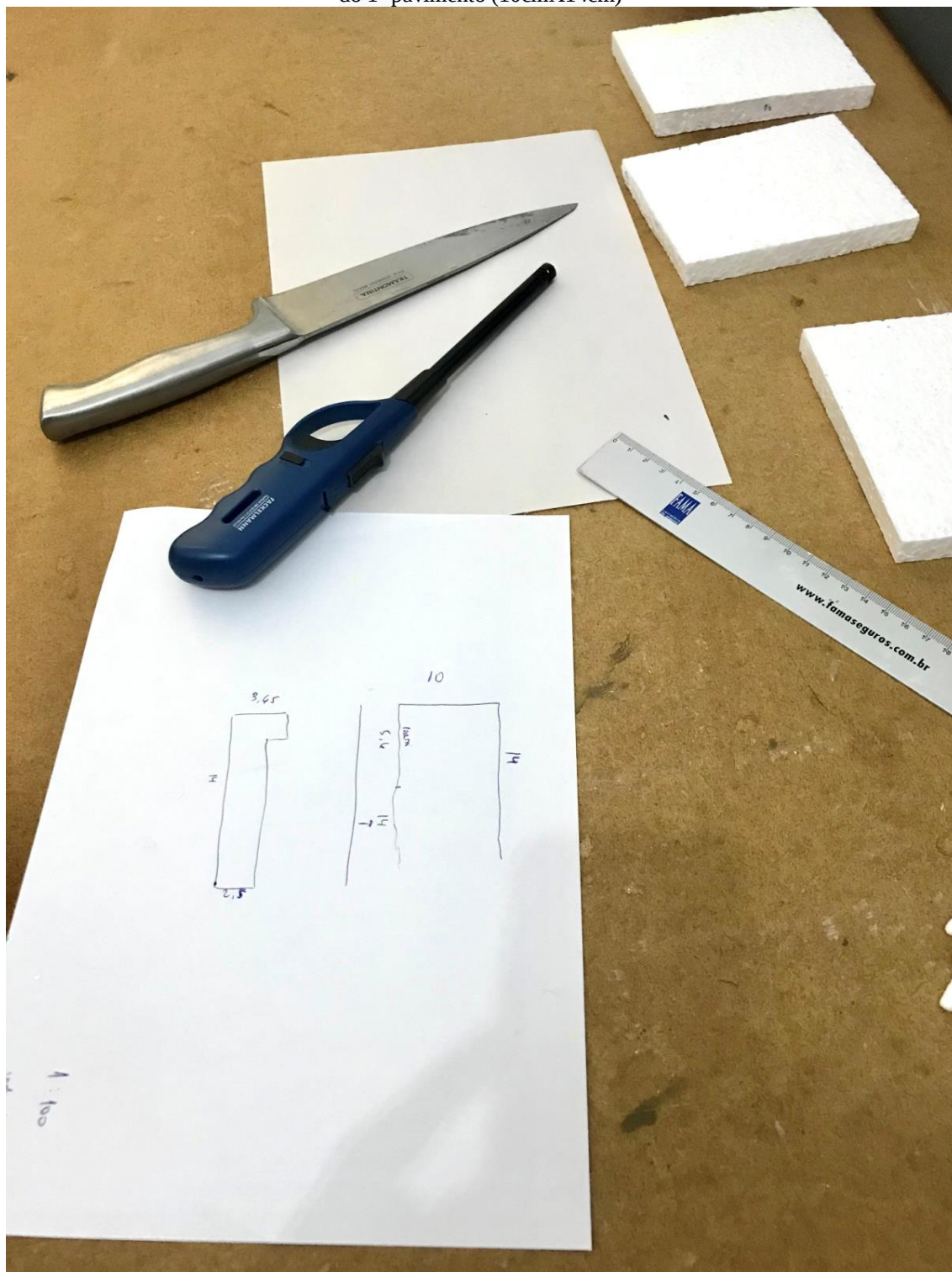


Foto: Patrícia Lobo

Figura 18 - Cortes baseados nas medidas da planta. Foi usada uma faca esquentada para facilitar o corte com acabamento liso e com a sensação de precisão



Foto: Patrícia Lobo

Figura 19 - As medidas marcadas nas laterais (espessura) do isopor cortado para a montagem ficar facilitada



Foto: Patrícia Lobo

Queria dar acabamento com tinta branca nas partes preparadas para montagem do cubo branco. Resolvi comprar spray branco fosco para aplicar no isopor como sugerido na (Figura 20).

Figura 20 - Partes do isopor antes da aplicação do spray branco e fosco

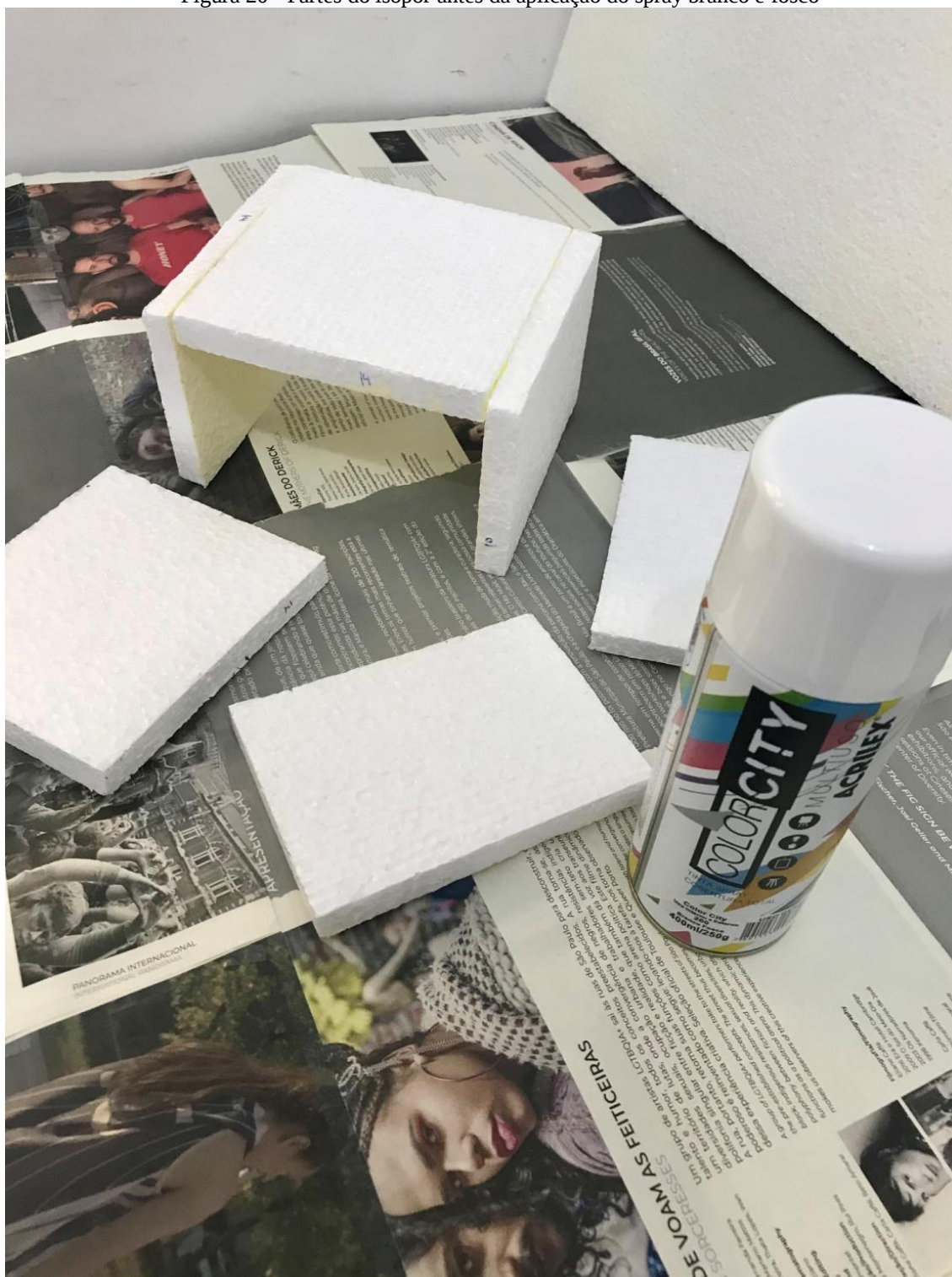


Foto: Patrícia Lobo

O resultado não foi nada positivo para o experimento, embora, para mim, como artista, foi válido. Aprendi que não se deve aplicar spray, ou qualquer material em isopor que tenha substâncias químicas fortes. O resultado está nas (Figuras 21 e 22).

Figura 21 - Isopor corroído após ser aplicada tinta spray branca e fosca



Foto: Patrícia Lobo

Figura 22 -Isopor corroído após ser aplicada tinta spray branca e fosca

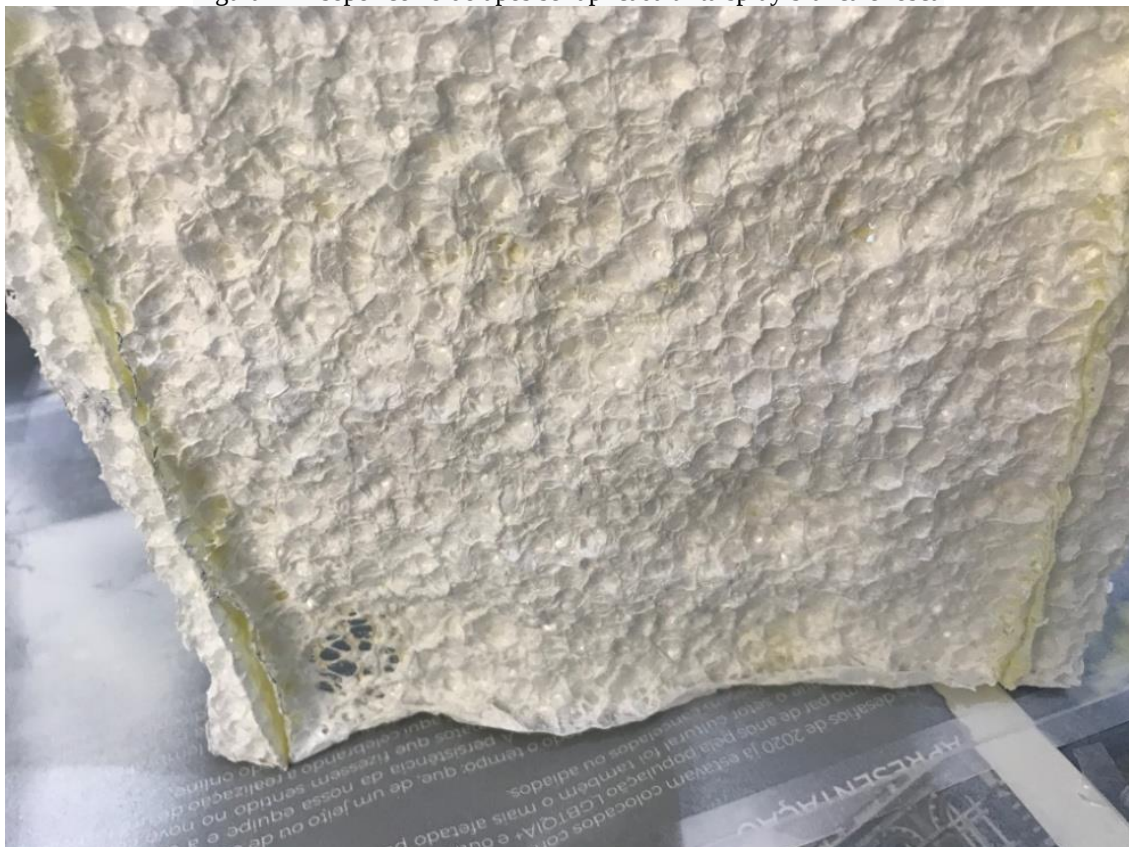


Foto: Patrícia Lobo

Percebi que com a escolha dos materiais que fiz, não obtive bons resultados. Iniciei um processo de pesquisa e diálogo com amigos artistas-pesquisadores que me sugeriram trabalhar com outro material para fazer a estrutura das paredes da galeria. Com as informações trocadas, fui atrás do material *foam board*. Adquiri um *foam board* e iniciei todos os processos iguais aos anteriores, com o diferencial de trabalhar com um material mais eficiente para o experimento, como demonstrado nas (Figuras23, 24 e 25).

Figura23 -*Foam board* e rabiscos com informações da planta para maquete



Foto: Patrícia Lobo

Figura 24 - *Foam board* com as partes cortadas

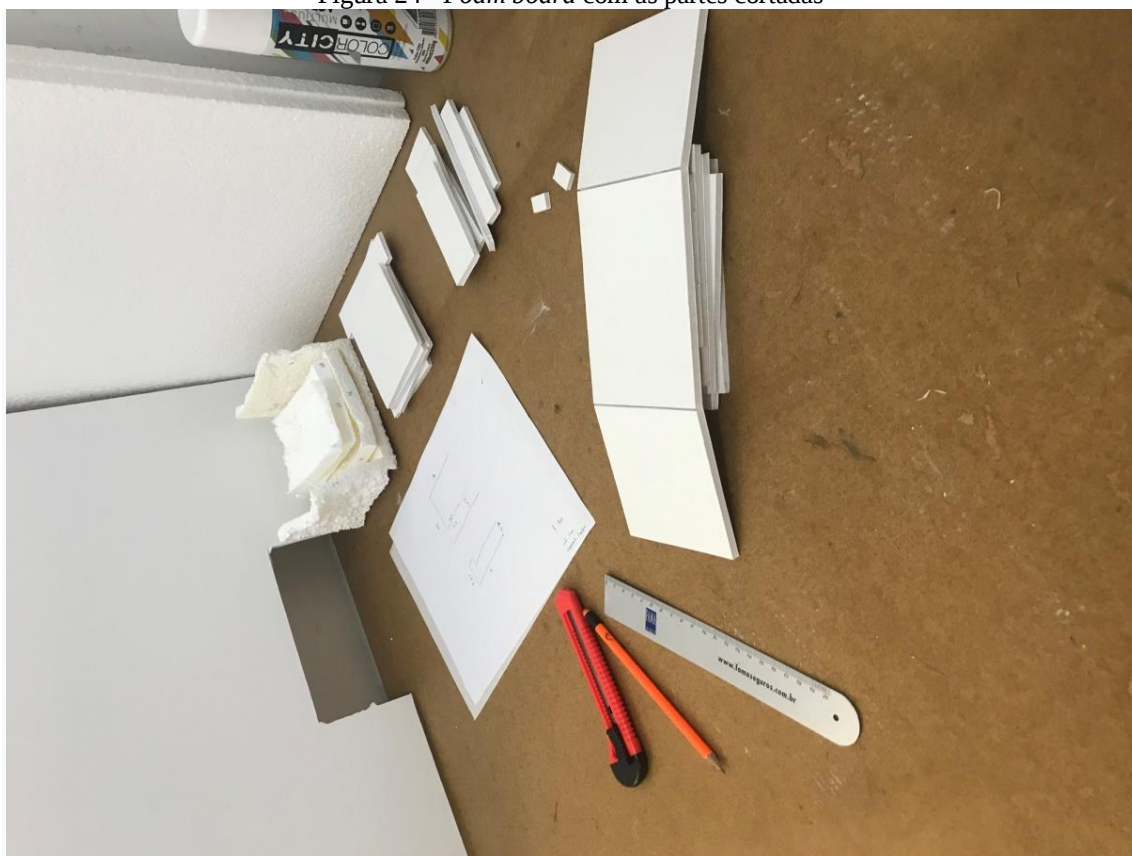


Foto: Patrícia Lobo

Figura 25 - Cubo branco montado com material *Foam board* para maquete



Foto: Patrícia Lobo

Percebi que trabalhar com *foam bord* trouxe um resultado mais positivo. Desde a facilidade em manusear o estilete com o material, até a flexibilidade que precisava para dar dinâmica aos experimentos que são três momentos diferentes no espaço galeria por meio de um protótipo com a finalidade de maquete. Fiquei satisfeita com a conclusão da estrutura da galeria. Foram adquiridas miniaturas de pessoas para aprimorar os experimentos (Figura 26).

Figura 26 - Miniaturas de pessoas seguindo a escala 1: 1000 para serem inseridas na maquete



Foto: Patrícia Lobo

O próximo capítulo será dedicado para relatar os três experimentos detalhadamente.

3. Os Experimentos

Figura 27 – Arquivo pessoal



Fotomontagem: Patrícia Lobo

Neste capítulo abordarei os experimentos que vão compor a exposição futura de arte conceitual performática. Serão aplicados os aspectos do conceito de *drone*-olho nas três situações sugeridas nesta pesquisa: 1) O *drone* como extensão do olhar; 2) O *drone* como *ready-made* na galeria e 3) O *drone* como observador-participativo.

Diante de alguns dos pensamentos de Júlio Plaza, refletirei o conceito que ele desenvolveu de receptor-participativo, que nestes experimentos eu nomearei de observador-participativo por entender que a partir do ponto de vista no qual é sugerido neste estudo, ou seja, o meu ponto de vista emprestado, com a aplicação do conceito de *drone*-olho a maneira na qual eu vejo é diferente da do autor em alguns aspectos.

Alguns dos pensamentos de El Lissitzky também serão abordados em relação ao espaço expositivo que atribuem e consolidam os experimentos.

3.1 O *drone* como extensão do olhar da artista e observadora dentro da galeria

O primeiro experimento: eu, como artista e observadora, sou agente ativa da experiência. Eu, como artista, manuseio um controle que sugere orientações ao *drone*. Essas orientações são comandos que definem minha relação com o *drone* com aspectos do conceito *drone*-olho. Trazem meus referenciais da linguagem cinematográfica, sobretudo nos movimentos exigidos por meio do controle, onde todos esses movimentos acontecem por essas determinações, que são feitas por minha vontade. Também por outro aspecto, o de “sujeito-ator”, que relaciono bem os movimentos com consequências de ações articuladas por um ator humano quando estou em um processo de filmagem, sendo eu, diretora de cinema, mas que, neste experimento, teve o *drone*, como já dito, muito mais para um corpo de pássaro, pela sua capacidade de voo e seu olhar de águia – que também recebe este mesmo nome, sendo um dos diversos tipos de movimentos realizados pelo *drone*, demonstrado na (Figura 28).

O mais interessante neste experimento, em primeiro lugar, é a minha relação com o *drone*, a máquina expandindo um olhar, este olhar que propõe movimentos. Para Nicolas Bourriaud:

“A influência do cinema é muito radical. Incide antes sobre os meios da arte do que sobre o modo de representação. O que o cinema realmente trouxe em termos de nova linguagem? O registro do movimento. Mas também, e principalmente, a possibilidade de representar o real para além de qualquer mediação linguística.” (BOURRIAUD, 2011, p. 34).

Figura 28 - Eu, artista e observadora, simulando o experimento

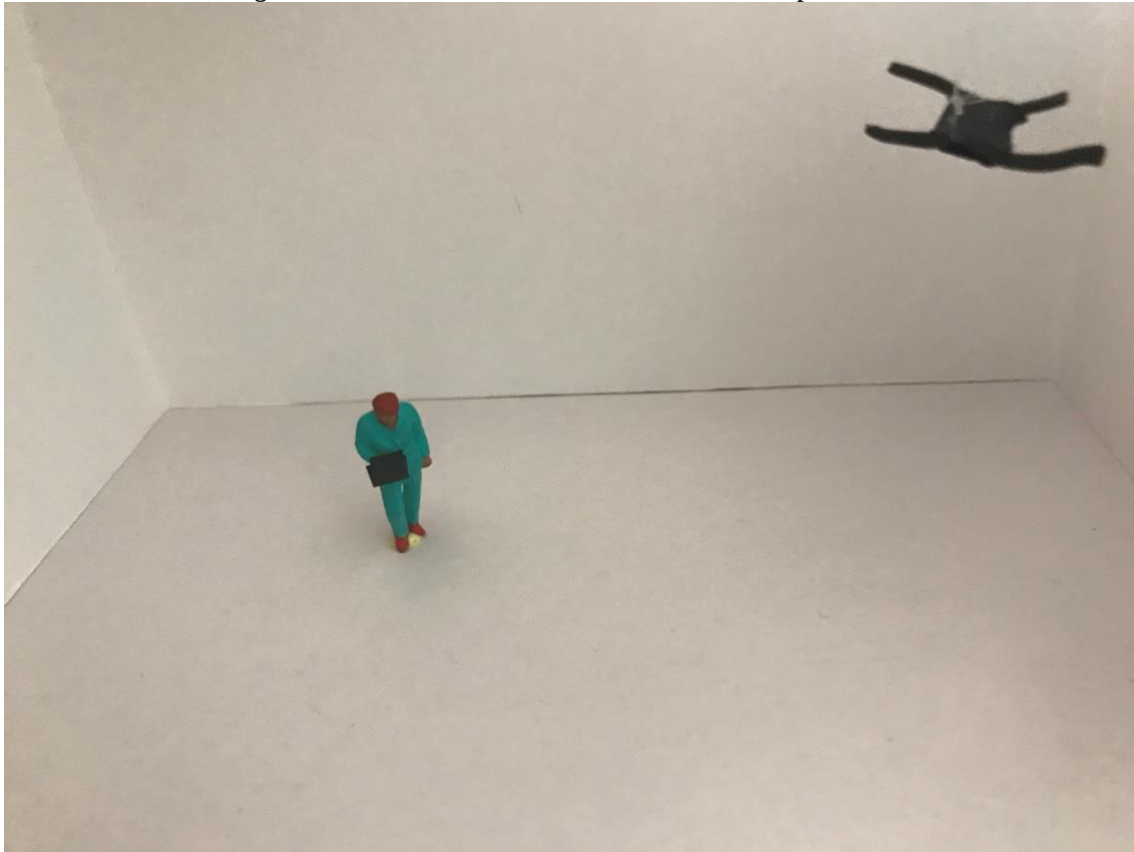


Foto: Patrícia Lobo

A relação da linguagem cinematográfica é evidente. Os movimentos trazidos como referenciais da linguagem cinematográfica indicam evoluções em resultado de novas tecnologias, nesta pesquisa, representada pelo *drone*, com a proposta de idealizar uma arte conceitual performática dentro do espaço galeria. Um dos movimentos que trazem a possibilidade da especificidade do *drone* é o movimento “Olho de Águia” (Figura 29).

Em segundo lugar, todos esses movimentos ocorrendo em um espaço como o da galeria quebrando o paradigma das paredes com quadros. “O novo espaço não precisa e nem quer quadros – ele não é um quadro transposto para superfícies”, (LISSITZKY, 2019, p. 137 e 138). Se desejo criar uma experiência, posso trabalhar subjetividades neste espaço e, para isso, não preciso de paredes entre paredes. Não preciso seguir uma tradição, sendo que o espaço pode ser usado como interação não necessitando enfeites, suportes ou aparatos pendurados, ou seja, nada do tipo no espaço galeria. Não é necessária nenhuma ordem e orientação de caminho. O espaço torna-se literalmente livre e, conseqüentemente, todas as relações existentes nele também. Neste experimento, o que desejei foi a minha interação com o *drone* e o espaço. O meio desta interação toda faz sentido com o *drone* como protagonista, ou seja, sendo “sujeito-ator”.

“A máquina não nos apartou da natureza. Com ela, descobrimos uma nova natureza.” (LISSITZKY, 2019, p.139). O meu sentimento foi exatamente este, ao imaginar o experimento por meio do protótipo. Em virtude da minha experiência em participar de uma exposição no começo do meu processo de mestranda, a convite do grupo de pesquisa, meu contato com o espaço fez com que eu pudesse refletir sobre ele. Este experimento proporcionou “A arte que se fundamenta, em boa parte, num conjunto de dispositivos formais que criam *pontos de passagem* entre a arte e a vida”. (BOURRIAUD, 2011, p.16).

Figura 29– Simulação “Olho de Águia” seguido de câmera subjetiva do *drone* dentro da galeria

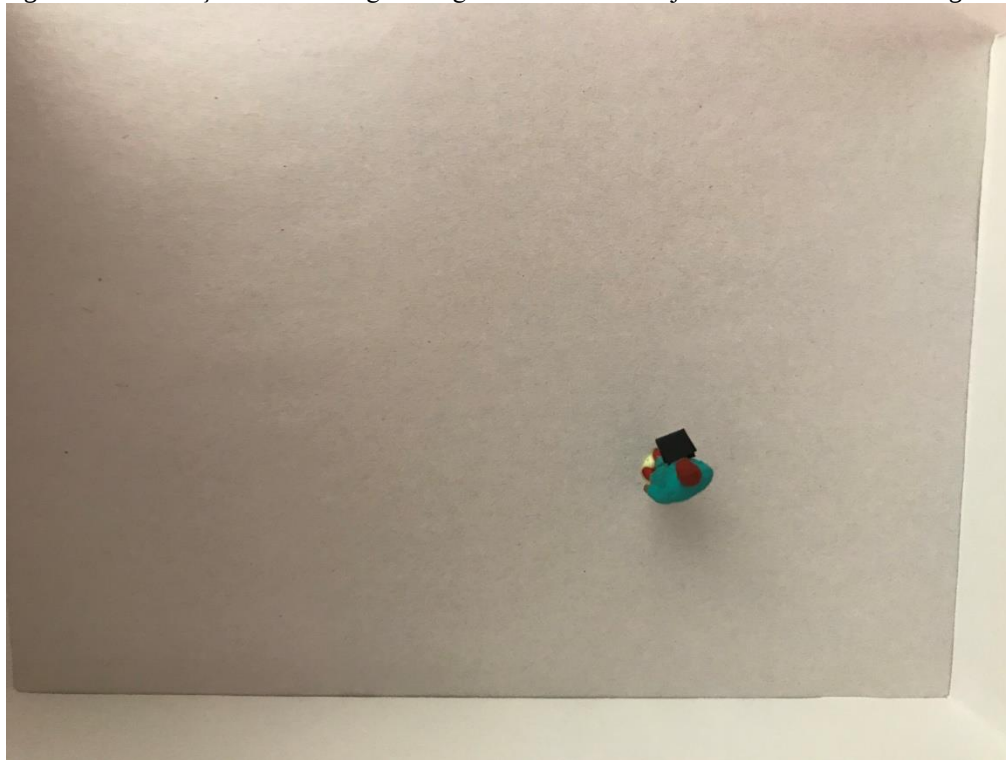


Foto: Patrícia Lobo

Em relação ao *drone*, minha interação com ele é de bastante tempo, precede minha entrada no Programa de Pós-Graduação. Trabalho há bastante tempo com o *drone* e meu processo de investigação é intenso. Essa relação se deve justamente ao ofício que está pautado na linguagem cinematográfica e na de vídeo. O ambiente do audiovisual como um todo. “O cinema é “o movimento escrito da realidade”, segundo a expressão de Pasolini, uma “língua escrita da ação.” (BOURRIAUD, 2011, p. 35). Durante o experimento, interajo com o *drone* por meio do controle e com a galeria, caminho pela galeria. O movimento é presente. Meus olhos estão na maior parte do tempo no visor, que oferece a mim a possibilidade de observar as imagens

proporcionadas pelo *drone*, isto é, essas imagens têm a possibilidade de causar reflexão, ou seja, o pensamento crítico a partir de meus comandos. Eventualmente eu olho para a galeria sem ter o intermediário visor. Isto tudo é imaginado como possibilidades a partir da maquete que deu parâmetros para a realização destes experimentos para futura exposição.

“Tais experiências artísticas, em sua diversidade, fazem do comportamento do artista uma quantidade de informações e formas que poderíamos chamar de *biotexto*, uma escrita em ações, um relato vivido. Esse texto é o da experiência como ela é quando mergulhada no signo. A arte é, assim, a exposição de uma existência.” (BOURRIAUD, 2011, p.153).

O movimento “Olho de Águia” (Figura 28) tem um assunto como objetivo e se aproxima ou se afasta dele, sempre com o ângulo de 90°, mostrando ao redor do ambiente, ou seja, o espaço expositivo, neste caso, o espaço da galeria. Na imagem, percebe-se o espaço galeria sendo observado com a finalidade de interação, sobretudo em seu vazio, (Figura 30) mostrando suas subjetividades e o que poderia ser um espaço vazio? Aquele que já foi cheio. Pode ser uma possibilidade, mas cheio do quê? Paredes com repartições de quadros? Adereços? *Leds*, cortinas, materiais de diferentes tipos e formatos? Tanta coisa poderia ser, mas na pesquisa o espaço galeria está vazio, apenas comigo e o *drone* e suas paredes de sustentação estrutural que formam um cubo.

Figura 30— Simulação “90°” seguido de câmera subjetiva do *drone* dentro da galeria

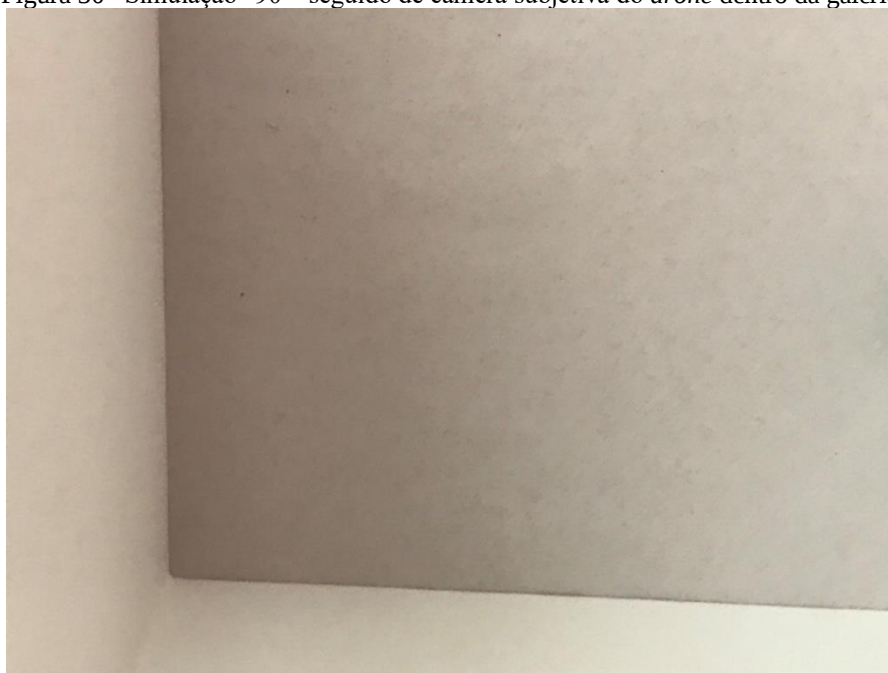


Foto: Patrícia Lobo

Eu penso sobre esse movimento do olho de águia que está dentro da galeria. Este movimento normalmente é feito em espaços abertos com alturas livres. Quando você traz o *drone* para um lugar fechado e percebe sua qualidade e estabilidade, você o desloca daquilo que naturalmente estava acostumado a ver. Avança não apenas por estar em um lugar fechado com dimensões demarcadas, mas, sobretudo, estar em um espaço carregado de conceitos e trazendo uma especificidade de área de atuação, isto é, o *drone* ocupa um espaço de arte. Um espaço que resiste e remete à tradição das artes visuais, sobretudo as artes plásticas e, que neste experimento, está em um papel com possibilidade de ser compreendido com aspecto de novidade, tendo o protagonismo de uma inovação tecnológica – o *drone*. “A obra de arte pode se apresentar sob forma de um projeto, de um relatório, de um extrato ou de um aparelho de informação.” (BOURRIAUD, 2011, p. 145). Busco relatar minhas sensações diante do experimento que trazem algumas das percepções colhidas a partir da experiência na realização do protótipo. É possível apresentarmos a obra de várias maneiras. E neste relatório descritivo é possível identificar o que foi proposto nesta pesquisa.

3.2 O *drone* como *ready-made* na galeria

O segundo experimento: é proposto o *drone* como *ready-made* dentro da galeria. Eu, como artista e observadora sou agente ativo da experiência e imagino outros observadores, obviamente, pensando na possibilidade de acontecer a exposição em uma situação futura. Para El Lissitzky, que dividiu os espaços em diferentes possibilidades, no espaço imaginário “nossa capacidade visual é limitada na percepção do movimento e, mais ainda, na condição absoluta dos objetos.” (LISSITZKY, 2019, p.148).

Inspirada em Duchamp, como critérios artísticos, deixando de usar “o terreno estético propriamente dito, o “feito à mão”. Expõem objetos prontos, já existentes e em geral usados na vida cotidiana.” (CAUQUELIN, 2005, p. 93).

Lembrando da origem do *drone*, que nasce de pesquisas militares com finalidade bélica, o *drone* carregava, e ainda carrega, mísseis até hoje em dia, em casos muito isolados. Atento-me aos últimos acontecimentos que resultaram em ataques dos EUA no Estado Islâmico do Afeganistão, em agosto de 2021¹⁸. Como abordada inicialmente nesta pesquisa, é sabido que após um período, o *drone* foi inserido na sociedade civil e,

¹⁸ G1, “EUA lança ataque com drones contra o Estado Islâmico-k no Afeganistão”, 2021. Disponível em <<https://g1.globo.com/mundo/noticia/2021/08/27/eua-lancam-ataque-com-drones-contra-estado-islamico-k-no-afeganistao.ghtml>>.

portanto, foi comercializado, lembrando que o sistema econômico que vivemos é o capitalismo. Qualquer pessoa pode comprar um *drone* hoje em dia. Os *drones* são comercializados em qualquer esquina que tenha lojas de equipamentos eletrônicos e esses *drones* carregam uma câmera. Por muitas pessoas é considerado um objeto de consumo, além, obviamente, de ser um objeto que produz imagens de controle. O *drone* pode ser usado com a finalidade de entretenimento e, no âmbito do audiovisual, utilizado de maneira profissional. Este aspecto de controle não é abordado nesta pesquisa, não é este o ponto de vista que empresto ao leitor. Sendo assim, por que não inserir o *drone* dentro da galeria em outra situação, diferente da anterior, mas, sim, como um *ready-made*? Para Lissitzky:

“Um carvão em brasa em movimento dá a impressão de uma linha brilhante, e que a movimentação de uma linha material causa a impressão de uma superfície e de um corpo. Isso é apenas uma sugestão de como se pode montar um objeto material com corpos elementares, de modo que, em estado de repouso, ele forme uma unidade em nosso espaço dimensional e, quando posto em movimento, gere um objeto totalmente novo, ou seja, uma nova expressão espacial que só existe enquanto o movimento dura, sendo, portanto, imaginária.” (LISSITZKY, 2019, p.149).

Se ele é considerado um objeto de consumo, um dos aspectos propostos por Duchamp na criação do conceito de *ready-made*, segundo Bourriaud:

“Criar é enquadrar: o tempo vivido e o tempo da criação se sobrepõem um ao outro. Assim, se o *ready-made* assinala a irrupção do objeto de consumo no campo museal, ele indica, inicialmente, a passagem de um espaço simbólico para um tempo real do objeto, indexado sobre o modelo cinematográfico; e a figura do cineasta fornece aos artistas um modelo de prática do presente suficientemente aberto para influenciar profundamente seus métodos de produção.” (BOURRIAUD, 2011, p.37).

Na (Figura 31), um enquadramento do protótipo, partindo do meu ponto de vista sobre uma cena possível da futura exposição. Isto parte da minha observação diante do experimento representado por uma imagem do protótipo (maquete). O *drone* está exposto dentro da galeria. Está desligado? Ou seja, em estado *off*. Está ligado? Em estado *on*. São possibilidades. Entretanto, aparenta estar em repouso, ou seja, não está

em seu estado de voo, isto é, sua capacidade de voar comparada com a de um pássaro. O corpo de um pássaro em movimento, em ação. Ele se encontra em repouso, e se ligado, seu estado é *on*, há possibilidade da aproximação com a linguagem cinematográfica inicial, aquela que é estática, ou seja, não se movimenta, porém, o olho está ali, ou seja, a câmera com sua lente, mas e o olhar? Aquele que movimenta. Como dito, são inúmeras possibilidades. Será que podemos chamar o *drone*, neste estado de repouso de “corpo objeto”, quando ele não está em ação?

Este “corpo objeto”, seria o reconhecimento desse corpo que tem a semelhança de um pássaro, embora, seja sabido que é uma inovação tecnológica, mas que possui capacidades específicas não humanas e que muitos humanos sonham em ter, a de voar. A escolha do objeto de estudos nesta pesquisa deve-se à neutralidade estética. Para Arthur Danto: “Devo a Duchamp a ideia de que, na perspectiva da arte, a estética é um perigo, já que, na perspectiva da filosofia, a arte é um perigo e a estética é a instância para lidar com ela.” (DANTO, 2014, p. 46). Outro aspecto é que o *drone* em repouso não faz nenhum ruído. Toda a sua inteligência mecânica e tecnológica possui ruídos quando está ligado e com variações de sons ao decorrer dos processos. Em estado de repouso ele se torna um corpo desligado da sua capacidade sugerida. É como se ele estivesse exposto em uma loja, pronto para ser vendido para alguém. Mas levei em conta um importante aspecto. O *drone* está em um espaço expositivo denominado galeria. E apenas por esse aspecto, muita coisa muda. Ele está em um lugar artístico. Está em um lugar consagrado.

Figura 31 - *Drone* como objeto artístico dentro da galeria referenciando um *ready-mady*



Foto: Patrícia Lobo

Da mesma forma que Dubois, citando Benjamin aparecem nesta pesquisa observando a tradição cinematográfica em culto pela sala de cinema, a galeria também é um culto às artes visuais. A proposta deste experimento é a ruptura, a possibilidade dela, sobretudo, diante do ponto de vista sugerido, romper com as possibilidades sugeridas. “Os movimentos artísticos se desenvolvem – crescem – morrem – para reviver sob outra forma, como se fossem árvores enxertadas.” (COUQUELIN, 2005, p. 91).

Se Duchamp considerou-se antiartista em 1912, após sua passagem por Munique, na Alemanha, ele rompe com a prática estética da pintura e a partir disso rompe com a tradição. Segundo Anne Couquelin:

“Essa ruptura não é uma oposição, que estaria ligada à sua antítese seguindo uma cadeia causal, mas, sim, um deslocamento de domínio. A arte não é mais para ele uma questão de conteúdos (formas, cores, visões, interpretações da realidade, maneira ou estilo), mas de continente. É assim que Marshall McLuhan dirá, cinquenta anos mais tarde: “O meio é a mensagem.””. (COUQUELIN, 2005, p. 92).

O meio é a mídia. E o meio e a mídia desta pesquisa é o *drone*, sobretudo dentro do espaço galeria. Para Benjamin, segundo Couquelin, “a exposição é a marca, moderna, da inautenticidade das obras.” (COUQUELIN *apud* BENJAMIN, 2005, p. 93). Levando em conta esta proposta de futura exposição, não concordo com Benjamin, juntamente, pelo objeto de estudos que insiro dentro de uma galeria. Há muitas subjetividades, mas inseri-lo dentro da galeria é um estado de liberdade, é criar a possibilidade de deslocamento, ou seja, ruptura, pois do contrário, é usual. É o que se espera do objeto de estudos.

Propor a possibilidade do *drone* como *ready-made* é trazer o conceito criado por Duchamp como aspecto principal à sua transformação.

Na (Figura 32) sugiro uma transformação do que o *drone* pode ser imaginado, levando em conta o que foi em seu surgimento passando por uma metamorfose no âmbito das artes. Uma transformação propositiva. Pode ser considerada uma provocação ao observador que contribuirá para obra. Para Duchamp:

“O artista nunca sabia realmente o que estava fazendo. (...) Uma de suas teorias prediletas era a de que o artista executava somente uma parte do processo por meio da interpretação da obra, além de estabelecer-lhe o valor

permanente. O observador, em outras palavras, é tão importante quanto o artista.” (DUCHAMP apud TOMKINS, 2005, p.22).

No caso deste experimento, foi a partir da minha estesia como artista e da manipulação, em determinadas situações, com o *drone* dentro da galeria. Primeiro realizo o protótipo, sinto o experimento, observo, imagino, crio... Depois, a partir do que foi experimentado, vivido, aplica-se a reflexão e o pensar profundo do que foi feito.

O *ready-made* ignora a estética coerente, abrindo a possibilidade à percepção do observador. Segundo Tomkins:

“A filosofia de Bergson estava baseada na percepção da vida como uma perpétua mudança. A ciência era capaz apenas de oferecer uma explicação parcial da existência, argumentava ele, pois seu método consistia em isolar e estudar aspectos particulares de uma realidade que não para de transformar-se.” (TOMKINS, 2005, p. 79).

O *drone* dentro da galeria pode ser contemplado como um *ready-made*, motivos não faltam, há indícios de transformação. Um deles é o de ele estar dentro de um espaço de arte. Segundo Bourriaud, para Duchamp atribuir uma boa ideia “a um objeto é, uma produção. Desse modo, Duchamp completa a definição do termo: criar é inserir um objeto num novo enredo, considerá-lo como um personagem numa narrativa.” (BOURRIAUD, 2009, p. 22). Ou seja, o *drone* é o protagonista desta pesquisa considerado por meio do conceito de *drone-olho*, sujeito-ator e está dentro de uma galeria que recebe pessoas comuns e profissionais da área na intenção de contemplar muitas das vezes, em outras, interagir e em outras participar. Isto é, se comparado com a utilização do *drone* em sua origem é algo muito propositivo. A necessidade do observador é primordial nos pensamentos de Duchamp. No texto “Ato criativo”, Duchamp expressa bastante alguns aspectos. No caso deste experimento, o ato do olhar do observador é evidente. Eu, como observadora, não me imaginei apenas com o olho para o *drone*, posicionando meu corpo humano como um todo na frente dele, mas, além disto, eu apliquei o olhar sobre o ponto de vista sugerido neste experimento que, na ocasião, é o *drone* como *ready-mady*. Ou seja, o olhar do observador tem movimento, ele não precisa necessariamente andar, dar passos com os pés, mas, sim, caminhar com os olhos por meio do olhar que se movimenta para um lado e para o outro, na velocidade que preferir. Há movimento na experiência do observador. Isso não

desconsidera o observador a caminhar ao redor do local onde o *drone* está exposto. A partir do momento que o observador chega na galeria e passou da porta de entrada, inicia uma outra relação sobretudo de espaço e tempo. Um dos aspectos que Duchamp contribuiu na escrita do “Ato criativo” é:

“No ato criativo, o artista passa da intenção para realização por meio de uma cadeia de reações totalmente subjetivas. Sua luta para chegar à realização é feita de trabalhos, sofrimentos, satisfações, recusas, decisões, que não podem e não devem ser plenamente conscientes, pelo menos no plano estético.” (TOMKINS, 2005, p. 518).

Figura 32 – O *drone* estático antes de o observador se aproximar

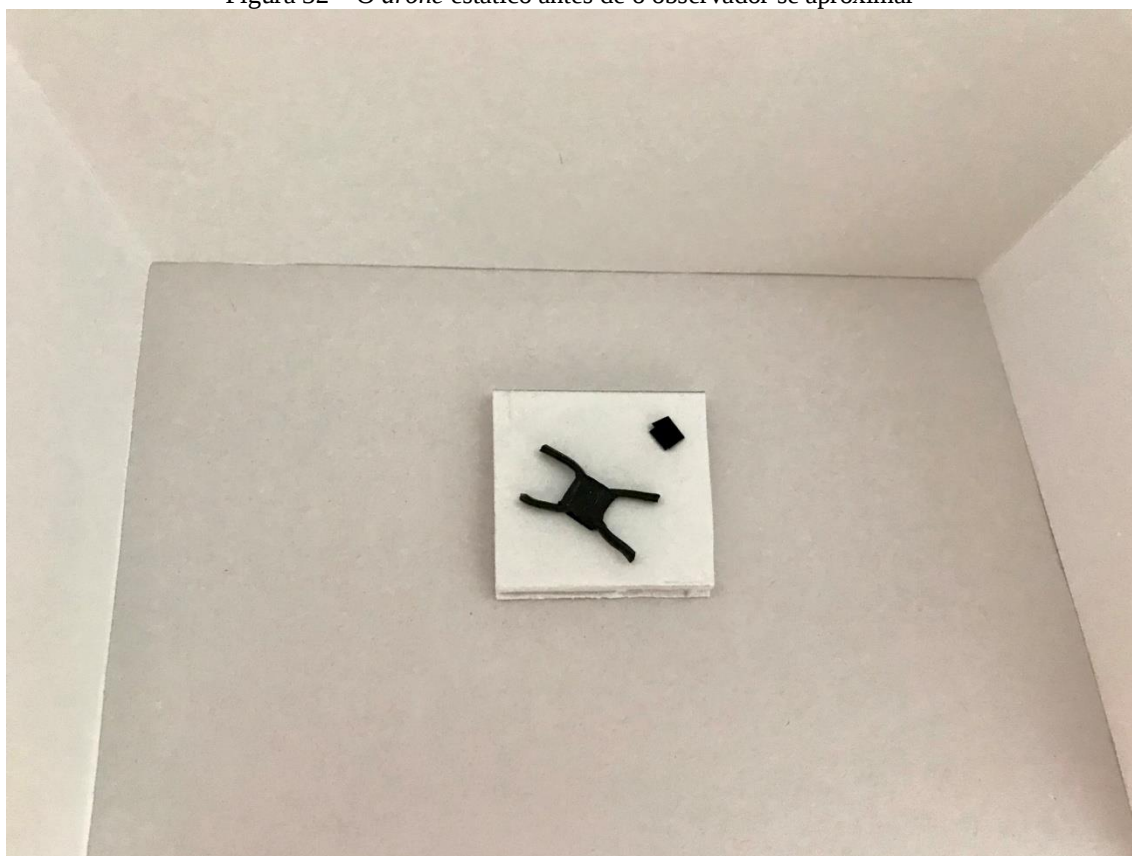


Foto: Patrícia Lobo

O observador também pode participar da proposta no sentido de interação com manuseio, (aprofundarei isso no próximo experimento onde será relatada a experiência que acontece na sequência da ocasião), que é quando o observador participa de maneira tátil. Ele, com seu conhecimento em relação ao objeto de estudos, tem a possibilidade de manusear o *drone*. Há essa possibilidade, podendo

acontecer ou não, mas quando isso ocorre vindo de uma manifestação do observador e não do artista chamarei nesta pesquisa de observador-participativo.

3.3 O *drone* e o observador-participativo na galeria

O terceiro e último experimento: na sequência do segundo, que em algum momento do experimento surgirá à possibilidade de interação com o *drone* de maneira tátil, remetendo o ciclo para o primeiro, ou seja, a relação da artista com o *drone* e o espaço galeria, havendo a possibilidade, nesta terceira experiência do observador estar inserido na condição de interação que, segundo Júlio Plaza, Ferrara diz:

“A participação do receptor - aviltada, desejada, repelida, solicitada, estimulada, exigida - é tônica que perpassa os manifestos da arte moderna em todos os seus momentos e caracteriza a necessidade de justificar a sua especificidade”. (PLAZA *apud* FERRARA, 1990, p.9-10).

Figura 33 - Observador-Participativo diante do *drone* dentro da galeria

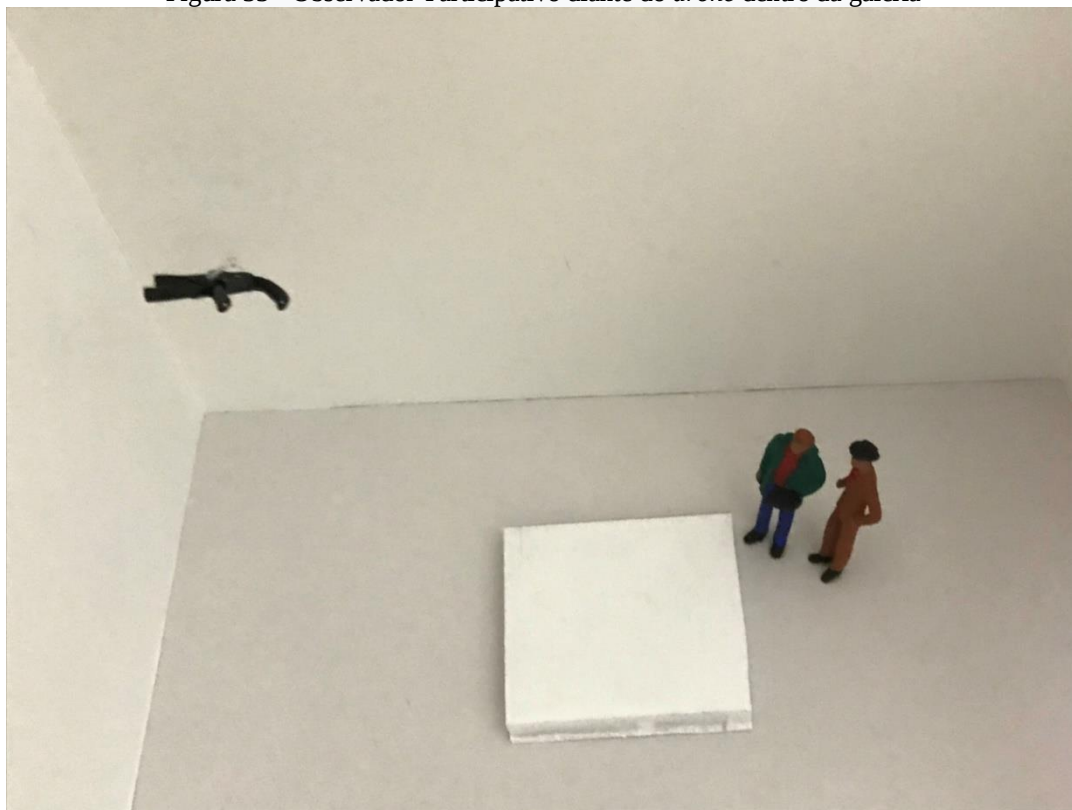


Foto: Patrícia Lobo

Neste experimento, uso o termo observador-participativo (Figura 33) no papel do participativo-receptor dito por Julio Plaza. Eu, como artista, que proponho este experimento não me incomodo com essa ideia participativa, ou seja, a interação do

observador com a obra que inclusive é o propósito deste terceiro experimento. Agora, o observador, como também autor da obra, eu não concordo com essa ideia. Há obviamente a participação deste observador-participativo, assim como há a interpretação em relação às obras sugeridas por qualquer pessoa ou profissionais especializados que podem se relacionar com a obra, mas que independente dessas interações, a obra existe, ela é apenas oferecida ao outro e, para isso ocorrer, há um trabalho árduo e com relevância em diferentes aspectos desde a concepção ao valor estético em si, justificado como etapa anterior à do observador. O observador é uma etapa posterior à realização da obra, ou seja, sua feitura de cunho material e conceitual. A participação do observador pode acontecer ou não, e isto não descaracterizará a obra, ela é uma das possibilidades deste ciclo de três experimentos.

Neste experimento é sugerida a possibilidade de o observador interagir com a obra, ou seja, de manusear o *drone* por meio do controle como eu, no papel de artista o fiz no primeiro experimento. Percebo possibilidades de isto acontecer na futura exposição. Tem pessoas com interesse de manusear o *drone* dentro da galeria.

Neste experimento me comportei como observadora. Compreendendo que se não houver nada impedindo o observador na exposição, isto é, alguma orientação por meio de indicações de cartazes que orientem o observador durante sua passagem pela exposição, haverá possibilidade dessa interação, ela é possível de acontecer. Algumas pessoas têm o conhecimento de manuseio em relação ao *drone*, compreendem a linguagem. Se a exposição sugerir este manuseio de maneira livre, há possibilidades de o observador se sentir à vontade para ser participativo nesta ocasião que, neste experimento, é futura. No primeiro experimento, baseado no livro *Teoria do Drone* criado pelo pensador Grégorie Chamayou, é mencionado o piloto e suas características no pensamento de combate que ele desenvolve. Nesta pesquisa, no primeiro experimento o piloto é a artista. Neste terceiro experimento o piloto tem a possibilidade de ser o observador, e nesta interação há o que chamo de observador-participativo. Para Plaza há a participação ativa que possui esses aspectos:

“Participação ativa (exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo espectador), participação perceptiva (arte cinética) e interatividade, como relação recíproca entre o usuário e um sistema inteligente.” (PLAZA, 1990, p. 10).

A interação está muito além de simplesmente tocar e manusear o objeto artístico. Como dito nesta pesquisa, a capacidade de olhar, ou seja, movimentar os olhos, a partir disso, refletir aquilo que vê é também participar. Para se ter uma experiência participativa não é necessariamente preciso tocar no *drone*, entretanto, neste experimento é percebido que há possibilidade de isto acontecer de maneira tátil, tendo em vista que para existir esta correlação com o primeiro experimento, que difere justamente nos papéis de um ser orientado por uma artista, ou seja, sobretudo criadora da concepção do propósito nestes experimentos e no outro por uma observadora, aquela que observa os experimentos podendo ser participativa. Assim como o pensamento de Lissitzky “O que parece nítido é o interesse de Lissitzky pelo espectador ‘curioso’ que pudesse se tornar ‘interessado’”. (O’DOHERTY, 2022, p.99). Eu também imagino esse espectador curioso. Para isso, um espaço livre, quase vazio e sem aparatos para que os olhos e o olhar estejam no objeto de estudo (Figura 33). O observador-participativo pode ser curioso o suficiente a ponto de querer interagir de maneira tátil, sobretudo se tiver experiência com o *drone*.

“El Lissitzky criou espaços expositivos com o objetivo de modificar a relação do espectador com a obra, valendo-se, para tanto, de intervenções arquitetônicas. O objetivo era proporcionar uma experiência para além da visão, em um desejo de totalidade, integrando visualidade, espaço e tempo.” (FORGÁCS, 2003, p. 47).

Tratando-se do pensamento de Lissitzky, ao inserir um objeto como o *drone* dentro do espaço expositivo galeria, traz uma alteração significativa no objeto em si, sobretudo quando pensado em sua origem. Procuro refleti-lo em alguns aspectos que o aproxime mais das artes. Levando em conta as questões de sua natureza relacionada à linguagem cinematográfica sobre latitude, ângulos, movimentos explorados e, neste caso, a câmera subjetiva, que tem muito a ver com esse reflexo ou contribuição que o observador-participativo pode trazer na experiência. O olhar subjetivo por meio da câmera subjetiva. Trazer o *drone* para dentro da galeria propõe uma transformação por meio de diferentes linguagens visuais.

“De uma parte, o artista se interessa por uma nova forma de comunicação em ruptura com o contexto *mass*-midiático e unidirecional, uma tendência que procura a participação do espectador para a elaboração da obra de arte, modificando, assim, o estatuto desta e do autor. Por outro lado, a tendência

que insiste mais na produção que no produto e tenta, portanto, desconstruir o processo criativo.” (PLAZA, 1990, p. 11).

No experimento não foi pensado se o observador-participativo seria de fato participativo. Há possibilidades de isto acontecer, entretanto, se a possibilidade ativa de manuseio não ocorrer ele não deixa de participar e muito menos a obra de existir.

Figura 34 - Observador-Participativo com o olhar que tem o pensamento crítico



Foto: Patrícia Lobo

No caso desta pesquisa, há muitos atributos conceituais que não seriam possíveis de direcionar uma participação ao observador-participativo, de modo, que fosse consagrado o coautor da obra. O que é sugerido é o observador-participativo, mas que não altere a obra. Se haverá a interação ou não, como já foi dito, há possibilidade, mas isso não implica em todos os outros aspectos estabelecidos nesta pesquisa. A interação seria algo possível de acontecer, mas se não a acontecesse ela seria denominada participativa também pelo aspecto mencionado anteriormente do olhar e não pela possibilidade do toque e manuseio apenas.

Considerações Finais

A pesquisa considera, após o processo de investigação e reflexão sobre todos os experimentos propostos neste estudo, que a chegada do *drone* na sociedade civil, observa que há artistas que se interessam por expressarem seus trabalhos por meio desta tecnologia, a partir de eventos como o *NO AR Drone Film Fest* (Primeiro festival internacional de obras feitas com *drone* da América Latina), embora existam vários outros festivais pelo mundo, percebem-se evidências de artistas realizando suas obras e participando de eventos que possibilitam as exposições de suas obras. Ou seja, o *drone* está inserido no ambiente audiovisual com instituições que estão se organizando para criarem e possibilitarem meios de legitimidade artística. Há um movimento para isso. Isso se deve ao reconhecimento da tecnologia, que possui características que representam inovação, sobretudo em alguns dos aspectos da linguagem cinematográfica por meio dos seus movimentos. Muitos desses movimentos podem ser considerados referências cinematográficas e alguns outros movimentos trazem possibilidades que condizem com a capacitação da tecnologia, ou seja, atributos de sua própria natureza. A partir do conceito de Cine-Olho, desenvolvido pelo cineasta Dziga Vertov, foi criado o conceito *Drone-Olho*, empregado nesta pesquisa. Partindo do referencial da linguagem cinematográfica, especialmente no contexto de movimentos de câmera e câmera subjetiva, percebe-se que há possíveis evidências em relação aos avanços de movimentos daquilo que podemos chamar linguagem cinematográfica, considerando que o início da linguagem se inicia com a utilização da câmera estática trazendo o referencial do teatro, principalmente no ponto de vista de quem observa à distância e sobre a composição do quadro cênico. Observando esses apontamentos, percebem-se avanços da linguagem quando se trata dos aspectos referidos. O *drone* traz a possibilidade de refletirmos e observarmos esses possíveis avanços de movimentos por meio de sua natureza. Os aspectos sugeridos pelo conceito de *drone-olho*, com seu referencial cinematográfico e teatral, são inseridos no ambiente da galeria trazendo uma proposta futura de exposição que articula a possibilidade de trazer o *drone*, que em sua origem tem aspectos não propositivos quando visto do ponto de vista de seu nascimento, isto é, resultados de pesquisas militares com finalidades bélicas. A potência do “*drone* corpo”, o corpo no cinema, foca a câmera-olho, e, neste estudo, ganhou um “corpo *drone*” saindo do tripé convencional, conquistou mais potência de locomoção, que tem sua semelhança em relação a um corpo de um pássaro ao possuir uma capacidade na qual humanos sempre tiveram no campo da imaginação, ou de um “superpoder”

atrelado mais à fantasia, que é a capacidade de voar, sobretudo especificando o olho de uma águia, pela sua capacidade ímpar de olhar, originando o referencial da ação, ou seja, o movimento dos olhos que fazem parte da natureza do *drone*. Tais semelhanças atribuem à metáfora que consolida o estudo. O *drone* como sujeito-ator que o condiciona à ação no espaço galeria que tem possibilidade de ser proposto como um palco mostrando essa relação da utilização do espaço, sobretudo da minha relação como artista diante do *drone*, que traz aspectos da minha prática cinematográfica como diretora orientando atores. Tudo está na relação da ação, ou seja, de movimentos intermediados por um olho que produz um olhar que movimenta. Esse olho pode ser o da câmera que o *drone* carrega, mas também daquele que observa dentro do espaço galeria. Essas relações são evoluções da capacidade das linguagens, que o cinema, por sua vez, por meio do pós-cinema ressignificando seu modo de exibição, ou de ter a experiência com a linguagem cinematográfica, possibilita um hibridismo das linguagens. Partindo da pergunta da pesquisa: Quais são as estesias do *drone* dentro de uma galeria? No experimento 1) O *drone* como extensão do olhar da artista e observadora dentro da galeria: percebem-se possibilidades de empregabilidade dos aspectos do conceito do *drone*-olho no experimento. Há uma relação entre a artista e o *drone* em plena interação com o espaço galeria que sugere ressignificar o espaço com diversas possibilidades, apenas questionando-as. Por meio dos movimentos do *drone* há referenciais e evidências de movimentos de sua própria natureza. 2) O *drone* como *ready-made* dentro da galeria: foi observado que o *drone* saiu de seu ambiente de origem e, a partir do momento em que é inserido dentro de um espaço de arte, há possibilidade de refletir esse deslocamento do objeto de estudos evidenciando uma transformação. O observador pode estar em uma posição passiva, a de contemplação e reflexão, entretanto, há possibilidades de ele estar ativo. O observador não precisa manusear o objeto para tornar-se ativo. A ação do olhar pode ser considerada um ato ativo do observador. 3) O *drone* e o observador-participativo na galeria: há possibilidade da interação com o a obra sem necessariamente precisar tocá-la. Para ser um observador ativo não é necessária a ação tátil, contrariando o pensamento de Júlio Plaza, porém, há esta possibilidade no experimento e há certa inclinação para que isso ocorra, caso não haja indicações limitantes de acesso do observador à obra, ou seja, indicação de “não toque”. O observador-participativo não precisa tocar e nem andar dentro do espaço para torna-se participativo, apenas exercitando o olhar, ou seja, a ação, o movimento dos olhos, isto já o torna participativo. Se considerar que ele é participativo desde quando

ultrapassa a porta de entrada da galeria, nesta experiência, ele se torna ativo a partir desse momento. O que posso afirmar é que, sem dúvida, o *drone*, desde a sua entrada na sociedade civil, se transforma. Ele se torna um objeto importante que trouxe mudanças positivas para diferentes áreas e nas artes há um potencial muito grande de ser inserido, ainda mais, por meio do estímulo das novas gerações de artistas que estão chegando e tendo contato inicial com essa inovação tecnológica.

Referências

Bibliografia Primária

AUMONT, Jacques e MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*, São Paulo: Papirus Editora, 2003.

BAZIN, André. *O que é o cinema?*. Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro; 1ª ed. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

BOAL, Augusto. *Teatro do Oprimido: e outras poéticas políticas*. São Paulo, Editora 34, 2019.

BOURRIAUD, Nicolas. *Formas de Vida*. São Paulo, Martins Fontes, 2011.

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-Produção*. São Paulo, Martins Fontes, 2009.

CHAMAYOU, Grégoire. *Teoria do Drone*. São Paulo, Cosac Naify, 2015.

CHENG, E. *Aerial Photography and Videography Using Drones*. San Francisco: Peachpit, 2016.

CIMENT, Michel. *Kubrick*. São Paulo, Ubu Editora, 2017.

COUQUELIN, Anne. *Arte Contemporânea: Uma Introdução*. São Paulo, Martins Fontes, 2005.

COUQUELIN, Anne. *No Ângulo dos Mundos Possíveis*. São Paulo, Martins Fontes, 2010.

DANTO, Arthur. *A Transfiguração do Lugar-Comum*. São Paulo, Cosac Naify, 2010.

DANTO, Arthur. *O Descredenciamento filosófico da arte*. São Paulo, Autêntica, 2014.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 1 - A imagem-movimento*. São Paulo, Editora 34, 2018.

ECO, Umberto. *Como se faz uma tese*. São Paulo, Perspectiva, 2016.

EISENSTEIN, S.M. *The Cinematographic Principle and the Ideogram*. In MAST, Gerald, COHEN, Marshall & BRAUDY, Leo (org.). *Film Theory and Criticism*. New York and Oxford: Oxford University Press, 1992.

FORGÁCS, Éva. *Definitive space: the many utopias of El Lissitzky's Proun Room*. In: *Situating El Lissitzky: Vitebsk, Berlin, Moscow*. Los Angeles: Getty Publications, 2003.

FLUSSER, Vilém. *Natural: Mente*, São Paulo, Annablume, 2011.

GIL, Antonio. *Como elaborar projetos de pesquisa*, São Paulo, Atlas, 2017.

KOSTELANETZ, Richard. *Un apóstol caliente en una cultura fría*. In: ROSENTHAL, Raymond (org.). *McLuhan: pro & contra*. Caracas: Monte Avila, 1969.

LISSITZKY, El. *Rússia: a reconstrução da arquitetura na União Soviética*. São Paulo, Estação Liberdade, 2019.

MARCONI, Marina; LAKATOS. *Fundamentos de metodologia científica*. São Paulo, Atlas, 2017.

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

O'DOHERTY, Brian. *No Interior do Cubo Branco: a Ideologia do Espaço da Arte*. São Paulo, Martins Fontes, 2002.

PLAZA, Julio. *Arte e Interatividade: autor-obra-recepção*. Disponível http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/pdfs/arte_e_interatividade.pdf. São Paulo, 1990.

PEIXOTO, Fernando. *Brecht Vida e Obra*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1974.

PONTY, Maurice Merleau. *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo, WMF Martins Fontes, 2018.

RANCIÈRE, Jacques. *O destino das imagens*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

RODRIGUES, Chris. *O cinema e a produção*. Rio de Janeiro, DP&A: Faperj, 2005.

SCHAPIRO, Meyer. *Impressionismo*. São Paulo, Cosac Naify, 2002.

TOMKINS, Calvin. *Marcel Duchamp*. São Paulo, Cosac Naify, 2013.

XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro, Edições Graal, 2003.

ZAMBONI, Silvio. *A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência*, São Paulo, 2001.

WOODFIELD, Richard (org). *Gombrich Essencial: Textos Selecionados Sobre Arte e Cultura*. Porto Alegre, Bookman, 2012.

Bibliografia Secundária

ANÔNIMO. *Primeiro grafite colaborativo do mundo pintado por drones fica pronto*. Disponível em <https://casavogue.globo.com/MostrasExpos/Arte/noticia/2019/07/grafite-colaborativo-pintado-por-drones-fica-pronto-na-italia.html>, São Paulo: Globo, 2019.

ANÔNIMO. *Artista americano usa drone para criar pinturas*. Disponível em <https://exame.com/estilo-de-vida/artista-americano-usa-drone-para-criar-pinturas/>, São Paulo, Abril, 2014.

ANÔNIMO, Prefeitura Municipal da Cultura. *Exposição “Pouso para pensamento e pássaros”*. Disponível em <https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/noticias/?p=19582>, 2016.

MIRÁS, Denise. *Globo de Drones Salva abertura de Tóquio com Porta-Bandeiras atrapalhados*. Disponível em <https://www.uol.com.br/esporte/olimpiadas/ultimas->

[noticias/2021/07/23/globo-de-drones-salva-abertura-de-toquio-com-porta-bandeiras-atrapalhados.htm](https://g1.globo.com/noticias/2021/07/23/globo-de-drones-salva-abertura-de-toquio-com-porta-bandeiras-atrapalhados.htm), São Paulo, 2021.

FANTÁSTICO. *Balé de drones rouba a cena na cerimônia de abertura das Olimpíadas de Tóquio*. Disponível em <<https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2021/07/25/bale-de-drones-rouba-a-cena-na-cerimonia-de-abertura-das-olimpiadas-de-toquio.ghml>>, São Paulo, Globo, 2021.

ISSBERNER. Liz-Rejane e LENÁ, Philippe. *Bem-vindo ao Antropoceno*. Disponível em <<https://pt.unesco.org/courier/2018-2/antropoceno-os-desafios-essenciais-um-debate-cientifico#:~:text=O%20termo%20Antropoceno%20foi%20criado,em%20uma%20nova%20%C3%A9poca%20geol%C3%B3gica.>>, Correio da Unesco, 2018.

VICK, Mariana, *O 'Instagram' que publica apenas imagens feitas por drones*. Disponível em <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2019/02/03/O-%E2%80%98Instagram%E2%80%99-que-publica-apenas-imagens-feitas-por-drones>>, São Paulo, 2019.

Filmografia

2021 Uma Odisseia no Espaço. Direção de Stanley Kubrick. 142', California: MGM, 1968.

Deus e o Diabo na Terra do Sol. Direção de Glauber Rocha, Produções Cinematográficas Herbert Richers S.A.; Copacabana Filmes, 118', Rio de Janeiro, 1964.

O Amigo Americano. Direção de Wim Wenders, Bavaria Film/Filmverlag der Autoren/ Les Films du Losange, 125', Alemanha Ocidental/França, 1977.

O Palhaço, Deserto. Direção de Patrícia Lobo. 71', Rio de Janeiro: Bretz Filmes, 2021.

Rio, 40 Graus. Direção de Nelson Pereira dos Santos. 100', Rio de Janeiro: Columbia Pictures do Brasil, 1955.

Terra em Transe. Direção de Glauber Rocha, 107', Difilm - Distribuição e Produção de Filmes Brasileiros Ltda., Rio de Janeiro, 1964.

Vidas Secas. Direção de Nelson Pereira dos Santos. 103', Rio de Janeiro: Sino LTDA, 1963.

Videografia

AROUND THE CIRCLE - Cinewhoopmeets Martial Arts. [S. l.: s. n.], 24 de junho, 2019. 1 vídeo (1 min e 18 seg). Publicado por Fincky. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DJhJQM6w6o8&feature=youtu.be>. Acesso 05 de novembro. 2021.

BEIJO no início do filme de 1899 - 'O Beijo no Túnel' | Arquivo Nacional BFI. [S. l.: s. n.], 5 de outubro, 2020. 1 vídeo (2 min e 15 seg). Publicado por Adriano Pasquale. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OqMjEKwF8Xo>. Acesso 05 de novembro. 2021.

CINEMA UFSC - Aula Magna com Philippe Dubois. [S. l.: s. n.], 24 de Abril de 2013. 1 vídeo (2 h, 26 min e 10 seg). Publicado por Ca Cine UFSC. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bq8nYh6DWhA>. Acesso 05 de novembro. 2021.

DÉJÀVu, Douglas Gordon.[S. l.: s. n.], 2012.1 vídeo (2 min e 43 seg). Publicado por Richard Shepherd. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=i9uZA7JT53c>. Acesso 05 de novembro. 2021.

EXPOSIÇÃO 'Pousos para Pensamentos e Pássaros' é destaque no Centro Cultural. [S. l.: s. n.], 1 de fev.2016. 1vídeo (1 min). Publicado por Globoplay. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/4777559/>. Acesso 05 de novembro. 2021.

GRANDMA'S Reading Glass - George Albert Smith - (G.B. - 1900). [S. l.: s. n.], 13 de dezembro. 2010. 1 vídeo (1 min e 23 seg). Publicado por The VideoDrome 76. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5-LVBb3TXAs>. Acesso 05 de novembro. 2021.

PIERRE Huyghe - The Third Memory 1999. [S. l.: s. n.], 25 de setembro, 2020. 1 vídeo (11 min). Publicado por Iván Candeo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sxf55dYW8X8&t=175s>. Acesso 05 de novembro. 2021.

THE MILLER And The Sweep - (1898) George Albert Smith. [S. l.: s. n.]. 1 vídeo (42 seg). Publicado por The Silent Film Channel. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NPDmM1FUVT8>. Acesso 05 de novembro. 2021.