

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS
MESTRADO EM ARTES VÍSUAS

KATERINE BASTEZINI

EXTENDERES: vídeo-ações

**Experimentações do movimento do corpo na relação com
vestíveis e balões**

Porto Alegre

2014

KATERINE BASTEZINI

EXTENDERES: vídeo-ações

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção de grau de mestre no curso de Pós-Graduação em Artes Visuais com ênfase em Poéticas Visuais, sob a orientação do Prof. Dr. Flávio Gonçalves.

Porto Alegre

2014

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr^a. Daniela Kern

Prof. Dr^a. Elaine Tedesco

Professor Convidado Dr. Élcio Gimenez Rossini

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, que acreditaram em mim.

Ao meu marido, pela compreensão.

À minha filha, por me ensinar as coisas mais simples e importantes dessa vida.

Aos meus compadres e à minha sogra, por cuidarem da minha filha com tanto amor enquanto eu estava longe.

A toda minha família, sem a qual eu jamais teria conseguido.

Ao meu orientador, pela generosidade, pela sinceridade e por dispor de seu tempo para me ouvir.

Aos meus colegas de curso, com os quais eu dividi experiências e aprendi muitas coisas.

Aos membros da banca, pela disponibilidade para me ouvir e me ajudar.

Ao meu amigo Giovanni, com quem dividi as experiências desse trabalho.

À CAPES, por financiar minhas despesas.

RESUMO

Extenderes: vídeo-ações são ações registradas e apresentadas em vídeo, nas quais meu corpo estabelece relações com vestíveis e com balões no espaço de um quarto. Essas vídeo-ações foram desenvolvidas entre os anos de 2011 e 2013. Assim criei situações que levavam meu corpo a explorar outras formas de movimentação e percepção do espaço a minha volta. Ao longo desta dissertação são esmiuçados alguns conceitos que se referem à relação do meu corpo com o objeto no momento da ação, são eles o conceito de *jogo* tratado por Hans-Georg Gadamer, o conceito de *secundidade* desenvolvido por Charles Peirce e o conceito de tarefa introduzido na dança por Ana Halprin. Também são pensadas algumas questões presentes nessas ações do grupo *Extenderes* como a repetição, a vulnerabilidade do corpo e a exaustão. O processo de criação é abordado segundo a função do *fantasma* na psicanálise, e também, segundo a experimentação, e a ludicidade como forma de construção.

Palavras-chave: performance, vídeo, ação, vestível, balão, jogo, secundidade, tarefa, repetição, experimentação

ABSTRACT

Extenderes: video-actions are actions recorded on video, in which my body establishes relationships with wearable pieces and balloons in the space of a room. This video-actions were developed between 2011 and 2013. So I created situations that led my body to explore others forms of movement and perception of the space around me. Throughout this dissertation are scrutinized some concepts that refer to the relationship of my body with the object at the time of action. They are the play concept by Hans Georg Gadamer, the concept of secondness developed by Charles Peirce and the concept of the task introduced in dance by Ana Halprin. Also are thought some questions present in those actions *Extenderes* group as repetition, body vulnerability and exhaustion. The creation process is discussed according to the function of the fantasy in psychoanalysis, and also according playfulness as a way of building.

Keywords: performance, video, action, wearable, balloon, concept of play, secondness, task, repetition, trial.

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 Fecho os olhos e então..., 2010 (Interior da cabine – espaço labiríntico totalmente escuro com materiais para tocar e pisar) | 12 |
| Figura 2 Fecho os olhos e então..., 2010 (Exterior da cabine) | 13 |
| Figura 3 Comer com os olhos (tubos translúcidos penetráveis com materiais para manipulação), 2010, vista da lateral direita. | 13 |
| Figura 4 Comer com os olhos (tubos translúcidos penetráveis com materiais para manipulação), 2010, vista da lateral esquerda. | 14 |
| Figura 5 Vista para a paisagem (tubo que conecta a porta à janela) , 2010, vista interior. | 14 |
| Figura 6 Vista para a paisagem (tubo que conecta a porta à janela), 2010, vista macro da porta de entrada | 15 |
| Figura 7 Lavando Balões (frame da vídeo-ação), 2010, 3'4" | 15 |
| Figura 8 Metendo a cara (frame da vídeo-ação) 2010, 5'39" | 15 |
| Figura 9 Rosa até estourar (frame da vídeo-ação) 2010, 2'37" | 16 |
| Figura 10 A serviço do amarelo, do tempo, do vento (frame da vídeo-ação) 2010, 4'52" | 16 |
| Figura 13. Estudo para vestíveis. Fragmentos do diário de bordo | 25 |
| Figura 14. Protótipo de vestível modelo nº1 modo de usar nº1. | 26 |
| Figura 15. Protótipo de vestível modelo nº2 modo de usar nº1. | 27 |
| Figura 16. Protótipo de vestível modelo nº2 modo de usar nº2. | 27 |
| Figura 17. Protótipo de vestível modelo nº2 modo de usar nº3. | 28 |
| Figura 18. Protótipo de vestível modelo nº3 modo de usar nº1. | 28 |
| Figura 19. Registro 1263, frame da vídeo-ação <i>Reconhecimento de Território</i> (tentativa de ação com vestível modelo nº3), 2011, 1'58" | 30 |
| Figura 20. Registro 1265, frame da vídeo-ação da série <i>Proto-Extendere-Vestíveis</i> (tentativa de ação com vestível modelo nº3), 2011, 3'04" | 30 |
| Figura 21. Registro 1266, frame da vídeo-ação da série <i>Proto-Extendere-Vestíveis</i> (tentativa de ação com vestível modelo nº3), 2011, 4'44" | 31 |
| Figura 22. Registro 1267, frame da vídeo-ação da série <i>Proto-Extendere-Vestíveis</i> (Tentativa de ação com vestível modelo nº2), 2011, 2'07" | 31 |
| Figura 23. Registro 1267, frame da vídeo-ação da série <i>Proto-Extendere-Vestíveis</i> (Tentativa de ação com vestível modelo nº2), 2011, 2'07" | 32 |
| Figura 24 Dance or Exercise on the Perimeter of a Square, 1967 | 33 |
| Figura 25. Registro 266, frame do vídeo de " <i>Reconhecimento de Território</i> ", 2012, 0'20" | 38 |
| Figura 26. Registro 267, frame da vídeo-ação da série <i>Extendere-Vestíveis</i> , 2012, 02'18" . | 38 |
| Figura 27. Registro 268 , frame da vídeo-ação da série <i>Extendere-Vestíveis</i> , 2012, 01'21" . | 39 |
| Figura 28. Registro 269 , frame da vídeo-ação da série <i>Extendere-Vestíveis</i> , 2012, 01'47" . | 39 |
| Figura 29. Registro 270 , frame da vídeo-ação da série <i>Extendere-Vestíveis</i> , 2012, 0'36" . | 40 |
| Figura 30. Registro 312 , frame da vídeo-ação da série <i>Extendere-Vestíveis</i> (modelo nº3 usando top e calcinha), 2012, 5'57" | 41 |
| Figura 31. Registro 313, frame da vídeo-ação da série <i>Extendere-Vestíveis</i> , (modelo nº3 com as extremidades dos tubos dos tubos de tecido amarradas ao pescoço), 2012, 3'02" . | 41 |
| Figura 32 Imagem da bagunça da minha filha | 44 |
| Figura 33 Cegueira Branca, 2011 (Tubo penetrável com espuma) | 46 |
| Figura 34. Registro 539, frame da vídeo-ação <i>Cegueira Branca</i> no quintal de casa da série <i>Extendere-vestíveis</i> , 2013, 1'58" | 47 |
| Figura 35. Registro 538, frame do <i>Reconhecimento de Território</i> , 2013, 0'18" | 48 |
| Figura 36. Registro 838, frame da vídeo-ação da série dos <i>Proto-Extendere-Balões</i> , (com calcinha e top), 2013, 0'57" | 50 |
| Figura 37. Registro 006, frame da vídeo-ação da série dos <i>Proto-Extendere-Balões</i> , (usando calção e top de silicone), 2013, 2'36" | 51 |
| Figura 38. Registro 006, frame da vídeo-ação da série dos <i>Proto-Extendere-Balões</i> , (detalhe do calção) 2013, 2'36" | 52 |
| Figura 39 Registro 268, Frame da vídeo-ação da série <i>Amarelo-fundo-falso</i> , 2010, 0' 54', ... | 54 |
| Figura 40 Registro 313, frame da vídeo-ação da série <i>Extendere-vestíveis</i> , 5'57", 2012 | 55 |

| | |
|---|-----|
| Figura 41 Registro 978, frame da vídeo-ação Apenas eu e o balão vermelho no quarto da série <i>Extendere-balões</i> , 5'13", 2013. | 59 |
| Figura 42 Registro 979, frame da vídeo-ação Apenas eu e o balão vermelho no quarto da série <i>Extendere-balões</i> , 7'30", 2013. | 60 |
| Figura 43 Registro 145, frame da vídeo-ação <i>Desenhando no espaço</i> da série <i>Extendere-balões</i> , 8'57", 2013. | 62 |
| Figura 44 Registro 146, frame da vídeo-ação <i>Desenhando no espaço</i> da série <i>Extendere-balões</i> , 12'18", 2013. | 63 |
| Figura 45. Registro 554, frame da vídeo-ação Até que dure o nosso gás da série <i>Extendere-balões</i> . 8'51", 2013. | 65 |
| Figura 46 Registro 555, frame da vídeo-ação Até que dure o nosso gás da série <i>Extendere-balões</i> . 11'14", 2013. | 67 |
| Figura 47 Registro 556, frame da vídeo-ação Até que dure o nosso gás da série <i>Extendere-balões</i> . 2'42", 2013. | 68 |
| Figura 48 Registro 557, frame da vídeo-ação Até que dure o nosso gás da série <i>Extendere-balões</i> . 8'04", 2013. | 69 |
| Figura 49. Registro 269, frame da vídeo-ação da série <i>Extendere-Vestíveis</i> , 2012, 01'47" 74 | |
| Figura 50. Registro 268, frame da vídeo-ação da série <i>Extendere-Vestíveis</i> , 2012, 01'21" (colidindo com a parede) | 75 |
| Figura 51. Registro 269, frame da vídeo-ação da série <i>Extendere-Vestíveis</i> , 2012, 01'47" (vestível modelo nº2) | 87 |
| Figura 52. Registro 312, frame da vídeo-ação da série <i>Extendere-Vestíveis</i> (modelo nº3 usando top e calcinha), 2012, 5'57" (vestível modelo nº3) | 88 |
| Figura 53 Sem título (peças de cerâmica para manipulação que se encaixam entre si), 2007. Tamanhos entre 2cm e 4 cm. | 99 |
| Figura 54 Sem título (peças de cerâmica para manipulação que se encaixam entre si), 2007. Tamanhos entre 2cm e 4 cm. | 99 |
| Figura 55. Guilherme Peters. Robespierre e a tentativa de retomar a revolução, 9'35" 2010. | 102 |
| Figura 56 Best of thirty-six attempts, Jonh Baldessari, 1973. (foto do livro de artista) | 104 |
| Figura 57 Best of thirty-six attempts, Jonh Baldessari, 1973. (foto do livro de artista) | 105 |
| Figura 58. Bas Jan Ader. <i>Fall II</i> , 19", 1970. | 107 |
| Figura 59 Sem título, (água, tinta a óleo e fio de lã) 2007. | 118 |
| Figura 60 Pintura de paisagem, fotografia, 2008. | 119 |
| Figura 61 Desenho, (tule e grampos), 2009. | 120 |
| Figura 62 Traçando com vermelho (frame da vídeo-ação) 2010, 2'21" | 120 |
| Figura 63. Registro 009, frame da vídeo-ação da série <i>Extendere-Vestíveis</i> (modelo nº2 usando top de silicone e calcinha, visão das costas), 2012, 02'58" | 125 |
| Figura 64. Registro 009, frame da vídeo-ação da série <i>Extendere-Vestíveis</i> (modelo nº2 usando top de silicone e calcinha, visão frontal), 2012, 02'58" | 126 |
| Figura 65. Registro 541, frame da vídeo-ação da série dos <i>Extendere-vestíveis</i> , (especulando possibilidades), 2013, 4'37" | 127 |
| Figura 66 Registro 541, frame da vídeo-ação da série dos <i>Extendere-vestíveis</i> , (explorando a paisagem), 2013, 4'37" | 127 |
| Figura 67. Vista do quintal onde a ação aconteceu com indicadores, 2013. | 129 |
| Figura 68 Registro 542, frame da vídeo-ação da série dos <i>Extendere-vestíveis</i> , (explorando a paisagem), 2013, 1'01" | 130 |
| Figura 69 Registro 543, frame da vídeo-ação da série dos <i>Extendere-vestíveis</i> , (explorando a paisagem), 2013, 1'03" | 130 |
| Figura 70 Registro 544, frame da vídeo-ação da série dos <i>Extendere-vestíveis</i> , (explorando a paisagem), 2013, 3'22" | 131 |
| Figura 71 Registro 688, frame da vídeo-ação Apenas eu e o balão vermelho no quarto da série <i>Extendere-balões</i> , 3'46", 2013. | 133 |
| Figura 72 Registro 689, frame da vídeo-ação Apenas eu e o balão vermelho no quarto da série <i>Extendere-balões</i> , 2'13", 2013. | 134 |

| | |
|---|-----|
| Figura 73 Registro 690, frame da vídeo-ação Apenas eu e o balão vermelho no quarto da série <i>Extendere-balões</i> , 1'35", 2013. | 135 |
| Figura 74 Registro 691, frame da vídeo-ação Apenas eu e o balão vermelho no quarto da série <i>Extendere-balões</i> , 2'54", 2013. | 136 |
| Figura 75 Registro 977, frame da vídeo-ação Apenas eu e o balão vermelho no quarto da série <i>Extendere-balões</i> , 3'45", 2013. | 137 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----|
| INTRODUÇÃO..... | 11 |
| 1. <i>EXTENDERE-VESTÍVEIS</i> | 24 |
| 1.1 <i>Proto-Extendere-vestíveis</i> | 24 |
| 1.2 Os primeiros <i>Extendere-vestíveis</i> | 37 |
| 1.2.1 Periferia do olhar: o espaço de morar..... | 43 |
| 1.3 <i>Extendere-vestíveis</i> no quintal de casa | 45 |
| 2. <i>EXTENDERE-BALÕES</i> | 50 |
| 2.1 <i>Proto-Extendere-Balões</i> : balões preenchidos por água..... | 50 |
| 2.2 Apenas eu e o balão vermelho no espaço do quarto..... | 53 |
| 2.3 Desenhando no espaço: balões-canudo preenchidos por gás-hélio..... | 61 |
| 2.4 Até que dure o nosso gás: um balão preenchido por gás-hélio | 64 |
| 3. CORPO-SPECULACTIO: a relação entre meu corpo e os objetos da ação..... | 71 |
| 3.1 A <i>Secundidade</i> de Charles Peirce, o <i>Real</i> de Jacques Lacan e a arte como experiência de John Dewey | 75 |
| 3.2 O jogo para os <i>Extenderes</i> | 80 |
| 3.3 O <i>Iudus</i> no meu processo de criação..... | 96 |
| 3.4 Repetição, exaustão e a vulnerabilidade do corpo..... | 101 |
| 3.5 O conceito de tarefa | 108 |
| 3.6 O tempo de decantação e a função do fantasma no processo de criação | 112 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 116 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 121 |
| Artigos..... | 121 |
| Livros | 122 |
| Teses, dissertações e projetos de graduação | 124 |
| Exposições visitadas | 124 |
| ANEXO | 125 |
| Tentativas de ação com vestíveis..... | 125 |
| Tentativas de ação com vestíveis no quintal | 126 |
| Tentativas de ação com o balão vermelho | 132 |

INTRODUÇÃO

Esta dissertação refere-se a uma série de vídeo-ações desenvolvidas por mim entre agosto de 2011 e dezembro de 2013. Nessas ações registradas em vídeo, o meu corpo estabelece relação com tubos de tecido em malha elástica e com balões preenchidos por água, ar ou gás-hélio. Por acreditar que essa série de ações estabelece relações de troca e, de ação e reação, comecei a pensá-las segundo alguns critérios do jogo, como a arena, as regras e a interdependência. Penso que ao entrar em estado de relação/comunicação com o tecido ou com os balões eu esteja estabelecendo uma espécie de troca, bate-rebate entre eu e o objeto, assim como acontece no jogo. O objeto, nesse caso, é tomado como outro corpo, um companheiro de jogo, capaz de uma certa autonomia ao gerar respostas de contra lance às minhas investidas.

No primeiro grupo de vídeo-ações eu visto os tubos de tecido para conectar partes do meu corpo. Nomeei essa série de *Extendere-vestíveis*, porque “*extendere*”, além de originar a palavra “extensão” (corpo que se alarga com o vestível), também é a raiz da palavra “estender”, que pode significar “esticar”, movimento que surge o tempo todo do contato entre o meu corpo e o tecido elástico. Os movimentos que executo ao me relacionar com o tecido remetem a situações de bloqueio, elasticidade, contração e interdependência. As peças ao conectar os membros do corpo e a cabeça, criam uma limitação dos meus movimentos, forçando-me a criar outras formas de locomoção e possibilidades motoras.

Em seguida inicio outras vídeo-ações chamadas de *Extendere-balões* nas quais eu utilizo somas de balões preenchidos com água, ar ou gás-hélio. E em todas as tentativas, existe uma ideia do objeto como extensão do corpo, porém, nesse caso não “visto” os balões, mas estabeleço relações de troca e, de comunicação com o objeto. Tanto nos balões preenchidos por água como nos cheios de gás-hélio há uma alteração na nossa percepção sobre o objeto, por tornar-se mais pesado com a água ou extremamente leve com o gás-hélio, o que concede a esses objetos outra dinâmica de movimento.

Todos os vídeos tratados nesta dissertação recebem como título a numeração que a câmera lhes atribui, sendo separados por grupos de ações conforme seu assunto e cronologia. Mantive essa sistemática por que os vídeos apresentados preservam sua característica de registro, já que eles não recebem edição.

Ao longo da pesquisa fui estabelecendo aproximações das minhas ações com artistas que, de alguma forma, usam materiais para gerar uma situação de extensão do próprio corpo, que trabalham com repetição, que se expõem a situações de vulnerabilidade, que discutem as questões do jogo ou que agregam um teor cômico a suas ações.

Esta dissertação dá sequência ao trabalho que venho desenvolvendo desde 2006. Entre os anos de 2006 e 2010 eu realizei uma série de instalações e ações que propunham uma relação sensorial do corpo com os materiais. Ao final de 2010, apresentei como trabalho de conclusão do curso de Artes Visuais¹ cabines (figuras 1,2,3,4,5 e 6) para que as pessoas pudessem entrar e interagir com os materiais em seu interior; e também uma série de vídeos em que eu manipulava balões cheios de água (figuras 7,8,9 e 10).



Figura 1 Fecho os olhos e então..., 2010 (Interior da cabine – espaço labiríntico totalmente escuro com materiais para tocar e pisar)

¹ Curso de Bacharelado em Artes Visuais do Instituto de Artes da UFRGS



Figura 2 Fecho os olhos e então..., 2010 (Exterior da cabine)



Figura 3 Comer com os olhos (tubos translúcidos penetráveis com materiais para manipulação), 2010, vista da lateral direita.



Figura 4 Comer com os olhos (tubos translúcidos penetráveis com materiais para manipulação), 2010, vista da lateral esquerda.



Figura 5 Vista para a paisagem (tubo que conecta a porta à janela) , 2010, vista interior.



Figura 6 Vista para a paisagem (tubo que conecta a porta à janela), 2010, vista macro da porta de entrada



Figura 7 Lavando Balões (frame da vídeo-ação), 2010, 3'4''.



Figura 8 Metendo a cara (frame da vídeo-ação) 2010, 5'39''.



Figura 9 Rosa até estourar (frame da vídeo-ação) 2010, 2'37"



Figura 10 A serviço do amarelo, do tempo, do vento (frame da vídeo-ação) 2010, 4'52".

Quando finalizei o curso, voltei para a casa dos meus pais no interior de Santa Catarina. Senti um vazio enorme ao voltar: não existiam exposições para visitar, não havia com quem conversar sobre arte, eu não tinha com quem dividir/mostrar meu trabalho. Minha nova situação me empurrava para outras atividades que me distanciavam cada vez mais da minha prática artística. A necessidade de continuar produzindo meu trabalho e manter uma relação de troca e convívio na Universidade me levou a fazer um projeto para ingressar no curso de mestrado em Artes Visuais. Propus como projeto um conjunto de trabalhos que iriam refletir a problemática da interação nas ambientações e nos objetos para manipulação que eu viria a fabricar. Depois de algum tempo, percebi que a relação que eu estabelecia com os materiais nas ações em vídeo eram muito pessoais e a

interação deixou de ter importância. Minhas preocupações passaram a ser a relação do meu corpo com o material e o desdobramento do meu processo de criação.

Ao apresentar meu trabalho de graduação, os membros da banca sugeriram que eu pesquisasse autores que falassem sobre o jogo, como Johan Huizinga e Hans-Georg Gadamer. Depois de ler *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, de Huzinga e *Verdade e Método*, de Gadamer passei a pensar que no meu trabalho havia muitas questões do jogo: relação entre as partes (corpo e matéria), um espaço delimitado para que ação aconteça, regras, tensão, acaso etc.

Depois de iniciar o curso de mestrado, fui apresentada a uma série de autores através das disciplinas, os quais me fizeram refletir sobre o meu processo de criação e a maneira como procedo nas minhas vídeo-ações da série dos *Extendere-Vestíveis*. Na disciplina de Documentos de trabalho², pude refletir sobre como as ideias ficam no limbo do nosso inconsciente e acabam vindo à tona através do trabalho. Nessa disciplina comecei a acreditar que o meu espaço de morar acabava influenciando indiretamente a minha prática através das escolhas de enquadramento do vídeo, dos movimentos e do espaço da ação.

Na disciplina *Os inomináveis*³, passei a considerar a importância do brincar, do experimentar no meu processo. Entrei em contato com os discursos utópicos e comecei a avaliar a importância do período da infância: da espontaneidade, da imaginação, da atividade livre, da experimentação, todos como potenciais para criatividade. Também comecei a refletir sobre a repetição no meu processo de criação quando as mesmas questões envolvem/reaparecem em um conjunto de trabalhos.

No estágio que realizei na disciplina da graduação “Atelier de Desenho 1”, no Instituto de Artes da UFRGS durante o segundo semestre de 2011, propus que os alunos pensassem onde estava o *ludus* em seu processo de criação. Passei a acreditar que todo processo de criação traz em algum nível um teor lúdico/um prazer no fazer permeado pela experimentação. Durante a disciplina Espaço da prática⁴,

² Disciplina cursada no ano de 2011 ministrada pelo professor Dr. Flávio Roberto Gonçalves

³ Disciplina cursada no ano de 2011 ministrada pelo professor Dr. Edson Sousa

⁴ Disciplina cursada no ano de 2012 ministrada pela professora Dra. Maria Lúcia Cattani

procurei fazer um histórico dos meus espaços de trabalho e pensar de que maneira isso afetou as minhas vídeo-ações dos *Extendere-vestíveis*. Também passei a observar a maneira como procedo no meu dia-a-dia: meus hábitos, meu jeito de fazer as coisas, e como isso de algum modo toca o meu método de criação. De certa forma, falar sobre o trabalho, é falar sobre si, é buscar conhecer-se, o que exige uma honestidade que não exagere nem subestime o que fazemos.

Em uma segunda etapa da pesquisa, volto a fazer ações com balões. Aparecem as leituras sobre o jogo, de Roger Caillois, o livro *A atualidade do Belo: arte como jogo, símbolo e festa* de Hans-Georg Gadamer, o texto *O retorno do real*, de Hal Foster, com uma reflexão sobre o real, o abjeto e o obscuro. Introduzo o conceito de Secundidade, de Charles Peirce, e sua correspondência com o conceito de Real para Lacan, além de abordar a ideia de Tarefa na dança, criado por Anna Halprin. Nesse segundo estágio procurei separar o que seria o lúdico e o jogo no meu trabalho, introduzi o conceito de *Paidia* de Caillois, tentei classificar e observar em que nível de relação estaria o quarto (o espaço onde trabalho), o objeto e a câmera durante a ação.

O capítulo um desta dissertação trata dos *Extendere-vestíveis*. São as vídeo-ações em que eu visto tubos de tecido e me relaciono com eles. Descrevo o processo de criação dos vestíveis: os esboços, os protótipos e finalmente as peças em tamanho natural para a ação. Em seguida, exponho as experiências de cada ação e as diferenças entre o espaço do quarto e o espaço do quintal. Também realizo uma reflexão sobre a influência do meu entorno para esses vídeos.

Já o capítulo dois refere-se aos *Extendere-balões*. Essa é a segunda parte da pesquisa, na qual eu passo a fazer vídeo-ações usando balões preenchidos por água, ar ou gás-hélio. Por último, exponho algumas ideias sobre a significação do corpo nu para as ações.

Por fim, o capítulo três trata do corpo em relação com o objeto, trazendo reflexões sobre o conceito de secundidade e de jogo. Nesse capítulo, descrevo a forma como procedo durante a produção dos vídeos. Exponho algumas questões referentes às ações, como repetição, exaustão e vulnerabilidade, estabeleço algumas aproximações com o conceito de tarefa, e, para finalizar, faço uma reflexão sobre a função do fantasma no processo criativo.

Durante esta pesquisa, realizei uma soma de registros em vídeo, dos quais

selecionei alguns que considero trabalhos prontos para exibição. Porém, todos os vídeos revelam partes da construção desse trabalho, pois em cada um deles aprendi alguma coisa. Por isso, resolvi relatar as experiências dessas tentativas no anexo desta dissertação e priorizei no corpo do texto as vídeo-ações que serão exibidas como resultado da pesquisa. John Baldessari tem um trabalho intitulado *Best of thirty-six attempts* (1973), ou seja, “o melhor de trinta e seis tentativas”, e, é esse o espírito que norteia essas ações. Como resultado, apresento um grupo de ações que é o melhor de todos os registros em vídeo que realizei.

Para situar essa pesquisa foi necessário pensar o termo *vídeo-ação*, escolhido para nomear minhas experiências com os *Extenderes* em relação aos outros termos do campo da arte como o *Happening*, o *Environmental*, a Atividade e a Performance. Assim, foi preciso buscar dentro da história da arte o surgimento dessas manifestações e os artistas vinculados a elas.

Cronologicamente falando, temos as proto-performances com os artistas do início do século, pertencentes a movimentos como o dadaísmo, o surrealismo e o futurismo. Esses artistas quebram com uma série de paradigmas da arte tradicional, fazendo aproximações da arte com a vida. A *Merzbau* de Kurt Schwitters e os sacos de carvão que Duchamp pendurou no teto da galeria da exposição dos surrealistas em 1938 são exemplos de obras que esboçam o conceito de *environmental*, uma espécie de envoltório, de ambientação. Esses trabalhos começam a retirar o espectador da posição passiva e o envolvem no ambiente de exposição. A ideia é criar uma nova realidade e uma alteração perceptiva. As poesias dadaístas compostas por palavras recolhidas ao acaso são outro exemplo importante que trazem o procedimento da *collage*, abolindo a narrativa linear, o raciocínio lógico e incorporando o acaso como procedimento de trabalho.

Nos anos 50 e 60 temos o surgimento do grupo *Fluxus* que reunia uma série de artistas de vários países. Nesse grupo, o principal objetivo era evitar os “ismos”⁵,

⁵ (...) Em minha opinião Fluxus era uma rede, não um movimento artístico: as pessoas não se instalaram em uma mesma cidade nós não concordamos com um manifesto, na verdade não acordamos com nada de nada. Procuramos nos manter muito diversificados. As pessoas ficaram em Tóquio, Niza, Copenhague, Amsterdam, Nova York. O que fizemos foi criar essa rede, este sistema de comunicação; mantivemos-nos em contato um com os outros.(...) Em consequência não tínhamos nada em comum. Para dizer a verdade estávamos reagindo contra algo e talvez isso é o que tínhamos em comum: nos opúnhamos aos “ismos” da arte. Que a arte se chame impressionismo, surrealismo, conceitualismo, minimalismo, ou situacionismo.” Debate entre Eric Andersen, Dick Higgins e Pierre Restany publicado em: MARTEL, Richard. *Arte e Acción 1958-1978*. Valência: IVAM institud d’Art Modem, 2004, pág. 121-122 apud ROSSINI, 2011, p.45

ou seja, cada um poderia ser livre para fazer seu trabalho e tudo que teria a possibilidade de torna-se arte⁶. Nessa época, os artistas criaram novos termos para falar de seus trabalhos. Allan Kaprow inicia criando o termo *environmental* para nomear suas ambientações. Em seguida, em 1959, ele cria o termo *happening* para as ações que ele realiza, envolvendo o público em apresentações de criação coletiva:

Em determinado momento começaram os meus problemas com o espaço das galerias. Pensei quanto seria melhor poder sair delas e flutuar e que o *environment* continuasse durante o resto dos meus dias. Tentei destruir a noção do espaço limitado com mais sons do que nunca, tocados continuamente. Mas isto não foi uma solução, apenas aumentou o desacordo entre minha obra e o espaço. Ao mesmo tempo percebi que cada visitante do *environment* fazia parte dele. Eu, na verdade, não tinha pensado nisso antes. Dei-lhes oportunidade, então, tais como: mover coisas, apertar botões. Progressivamente, durante 1957 e 1958, isso me sugeriu a necessidade de dar mais responsabilidade ao espectador e continuei a oferecer-lhes cada vez mais, até chegar ao *happening*.” (KAPROW apud GLUSBERG, 2009, p.32).

Kaprow introduz o *happening* ao apresentar seus *18 Happenings em 6 Partes*,⁷ em 1959 na Reuben Gallery em New York. No *happening* impera um espírito coletivo, anárquico, no qual o roteiro é minimizado em favor do acaso e da espontaneidade de cada participante. Ao longo do tempo, Kaprow percebe que o *happening*, mesmo funcionando com base no acaso, é um espetáculo, uma encenação, estando, portanto, longe da naturalidade que ele buscava:

Já que a substância dos *Happenings* eram eventos em tempo real, como no teatro ou nas óperas, a tarefa, logicamente, era evitar todas

⁶ “Maciunas classifica Fluxus de ‘teatro neobarroco de minixed-media’, e escreve o seguinte através de um manifesto: A arte Fluxus não leva em consideração a distinção entre arte e não arte, não leva em consideração a indispensabilidade, a exclusividade, a individualidade, a ambição do artista; não considera toda a pretensão de significação, variedade, inspiração, trabalho, complexidade, profundidade, grandeza e institucionalização. Lutamos, isso sim, por qualidades não estruturais, não teatrais e, por impressões de um evento simples e natural, de um objeto, de um jogo, de uma gang. Somos uma fusão de Spike Jones, Vaudeville, Cage e Duchamp.” (GLUSBERG, 2009, p.38).

⁷ “O salão esta dividido em três salas por paredes de material plástico semitransparente. Em cada uma delas, há cadeiras para o publico e o espaço onde atuarão os artistas. Cada parte da performance consiste em três *happenings* que se desenvolvem simultaneamente e cujo começo e fim são enunciados por toques de sino. Os espectadores podem mudar de sala, obedecendo, porém, às instruções que receberam, por escrito, ao entrarem na galeria. Uma dessas instruções era que não deveriam aplaudir até o final da peça. Ao final da segunda e quarta partes é feita uma pausa de 15 minutos. A duração total da obra é de uma hora e meia. Os seis performers executam ações físicas simples, episódios da vida cotidiana – por exemplo espremer laranja – e leitura de textos ou cartazes. Também há monólogos, produção de filmes e slides, música com instrumentos de brinquedo, ruídos e sons, e pintura no ‘local marcado’ (on the-spot painting), a cargo de Alfred Leslie, Lester Johnson, Rauschenberg e Jones.” (GLUSBERG, 2009, p.33).

as convenções teatrais. Então, depois de alguns anos, eliminei os contextos de arte, plateias, invólucros únicos de tempo/lugar, palcos, papéis, tramas, habilidades de atuação, ensaios, apresentações repetidas, e até mesmo os roteiros legíveis de costume. (...) Em vez de criar uma imagem ou ocorrência objetiva para ser vista por outra pessoa, a questão era fazer algo que pudesse ser experimentado por você mesmo. Era a diferença entre assistir a um ator comer morangos num palco e comê-los de fato, em casa. Fazer a vida, conscientemente, era uma noção imperativa para mim. No entanto, quando se faz a vida conscientemente, a vida se torna bem estranha – prestar atenção muda a coisa visada –, então os *Happenings* não estavam nem perto de ser naturais como eu supus que seriam. (KAPROW, 2010, p.114)⁸

Surge então um novo termo: *Atividade*⁹. Nesse momento, Kaprow renuncia às apresentações em grupo com o público e começa a realizar atividades cotidianas elegendo-as como arte, em uma aproximação ao pé da letra do que seria somar arte e vida. Isso incluía lavar a louça ou simplesmente pensar o ato de respirar. O *happening* caracteriza o espírito dos anos 60, do coletivo e da liberdade, é um passo posterior ao *environmental* em busca da associação arte-vida, e um passo anterior a *performance* dos anos 70, que priorizava um roteiro e a experiência individual.

No Brasil, observamos experiências importantíssimas que contribuíram para o panorama mundial no sentido de aproximar a arte da vida e também no envolvimento do público com a arte. Hélio Oiticica e Lygia Clark introduzem no Brasil a ideia de interação e mais do que isso: da obra completada pelo espectador. Para eles, não há obra sem participante: a obra acontece no momento em que o interator manipula os *Bixos*(1960) de Clark e veste os *Parangolés* (1964) de Oiticica. Temos assim uma enorme modificação na forma como o público se comportava em uma exposição, é uma revolução no espaço expositivo, na conduta do público e no modo de fazer arte.

Acredito que os acontecimentos descritos anteriormente são os antecessores que tornaram o meu trabalho possível como uma proposta em arte. A aproximação

⁸ Texto original de 1979, traduzido e publicado pela revista ARS em 2010.

⁹ “O principal elemento dessas ‘atividades’ é a utilização da vivência produzida em experiências com grupos improvisados e com um número restrito de participantes. Esses participantes vão se guiar por um plano de trabalho ou um roteiro do autor sem nenhuma vinculação com o contexto teatral ou estético. Outra de suas premissas é a ausência de platéia, pois Kaprow funde as figuras do ‘ator’ e do ‘espectador’ em uma única entidade protagonista e interveniente. Uma terceira condição é de que os atores-espectadores sejam membros da comunidade artística.” (GLUSBERG,2009, p.127).

da arte para a vida, a incorporação do acaso, a espontaneidade, a não-atuação e, a ludicidade são alguns dos elementos do *Happening* que apresento para essa pesquisa. A ideia do objeto como extensão do corpo de Oiticica e Clark é o princípio da relação entre eu e os objetos da ação (balões e vestíveis). Além disso, há nesses artistas um forte teor lúdico, uma ideia de jogo entre as partes. Em entrevista sobre o trabalho *CC5 Hendrix War* (em que eram disponibilizadas redes para que os participantes deitassem e se balançassem enquanto assistiam aos slides e ouviam a música) Oiticica comenta:

(...) o dever do artista artesanar seus dons e suar suor físico na construção de sua obra (trabalhar trabalhar) é encarado, no programa *in progress*, como uma gargalhada HÁ! HÁ! HÁ! Neville e eu não somos de suar” (...) o que é proposto se dá sempre como *PLAY: chance play*: num lance de dados e nunca como fixação de modelos – a participação como invenção, embaralhamento dos *roles* como *JOY*, sem suar. (OITICICA apud LEITÃO, 1997, p.141)

Em Oiticica o trabalho é proposto como possibilidade completada pelo espectador, da maneira que convir. Por isso há um grande espaço para o acaso e para a inventividade do público.

Qual desses termos estaria mais próximo da minha prática? Performance¹⁰, de maneira geral, tem sido definida principalmente como uma atividade que se apresenta a um público ao vivo, enquanto eu apresento apenas o vídeo da ação; o *happening* tem como característica envolver o público em atividades fora do recinto da galeria, enquanto eu faço ações ao ar livre mas sem envolver outras pessoas ou com público para assistir. Talvez esteja mais próxima da *atividade* de Kaprow, na qual o simples ato de respirar pode ser arte: refletir sobre atos cotidianos e repeti-los pode ressignificar esses atos, sem necessidade de público.

O *happening* e o *environmental* e a *atividade* são termos datados que foram engolidos pela performance. Hoje tudo é tratado como performance. Para Renato Cohen, o que acontece na performance é uma preparação maior em detrimento do improviso e do acaso do *happening*. O *happening* caracterizaria a liberdade dos

¹⁰ “É interessante voltarmos à etimologia da palavra performance, um vocabulário inglês, que pode significar execução, desempenho, preenchimento, realização, atuação, acompanhamento, ação, ato, explosão, capacidade ou habilidade, uma cerimônia, um rito, um espetáculo, a execução de uma peça de música, uma representação teatral ou um feito acrobático. Parece que o termo entrou na língua inglesa vindo do francês antigo (com o termo performance do século XVI). A derivação viria do latim *per-formare*, significando realizar.” (GLUSBERG, 2009, p.72).

anos 60, enquanto que a performance expressa o individualismo dos anos 70¹¹. (COHEN, 2011, p.27)

Porém, há na performance um sentido de espetáculo, de show, no qual há uma plateia que assiste ao acontecimento¹². Isso não cabe no meu trabalho, minha relação com o objeto é apresentada apenas em vídeo. Poderíamos talvez chamar de vídeo-performance, mas ainda assim me parece que a vídeo-performance seria um documento da performance executada em público. Mesmo que fosse uma performance executada para ser apresentada exclusivamente em vídeo, ainda me parece que o termo carrega um sentido de colocar-se em cena para o público. Segundo Cohen:

Apesar de sua característica anárquica e de, na sua própria razão de ser, procurar escapar de rótulos e definições, a performance é antes de tudo uma expressão cênica: um quadro sendo exibido para uma platéia não caracteriza uma performance; alguém pintando esse quadro, ao vivo, já poderia caracterizá-la. A partir dessa primeira definição, podemos entender a performance como uma função do espaço e do tempo $P = f(s, t)$; para caracterizar uma performance, algo precisa estar acontecendo naquele instante, naquele local. Nesse sentido, a exibição pura e simples de um vídeo, por exemplo, que foi pré-gravado, não caracteriza uma performance, a menos que este vídeo esteja contextualizado dentro de uma seqüência maior, funcionando como uma instalação, ou seja, sendo exibido concomitantemente com alguma atuação ao vivo. (COHEN, 2011, p.28).

Para esse autor a performance exige um corpo em exibição em tempo real, ele excluí a possibilidade do vídeo, não cabendo então meu tipo de trabalho nessa definição. Por isso resolvi chamar essa minha interação com o objeto de Ação, por ser apresentada exclusivamente em vídeo, conseqüentemente de Vídeo-ação. Independente de ser uma performance, antes de mais nada é uma ação, é um estar em movimento, em estado de relação com o objeto, e de tudo é isso o que mais

¹¹ “Se no *happening* a marca é o trabalho grupal, na performance prepondera o trabalho individual – uma leitura de mundo a partir do ego do artista. Essas tendências para o individualismo tem duas razões principais: A primeira social, ligada a evolução cronológica que marca uma quebra, nos anos 70, com a visão integrativa proposta na década anterior. Os novos valores cultivados são o niilismo e o individualismo. A segunda razão está ligada ao fato de uma série de artistas que estiveram ligados a grupos, no *happening*, partirem para sua experiência individual.” (COHEN, 2011, p.136-137).

¹² “Por que performance? É interessante apontar, a priori, que essa palavra inevitavelmente tem duas conotações: a de uma presença física e a de um espetáculo, no sentido de algo para ser visto (*spectaculum*).” (GLUSBERG, 2009 p.43).

importa. Além do que, para mim, a performance estaria para o público, no sentido de espetáculo, enquanto que minhas ações estariam para o privado, e mais do que isso, para o íntimo no ambiente reservado do quarto.

1. EXTENDERE-VESTÍVEIS

1.1 Proto-Extendere-vestíveis

Meus primeiros vídeos de ação com os vestíveis¹³ foram realizados no segundo semestre do ano de 2011. Durante a gravidez, o meu rendimento produtivo-físico caiu muito. O grande fôlego da graduação foi substituído por um conjunto de 6 ações em vídeo, um ensaio fotográfico com uma *Barbie* e uma soma enorme de leituras que envolviam as disciplinas que cursava. Na época, voltei a ler o conto *A metamorfose*, de Franz Kafka¹⁴, e pensava muito nas restrições do corpo causadas pelos vestíveis em relação ao caixeiro viajante do conto que se vê transformado em uma barata.

Depois de fazer os protótipos dos vestíveis a partir de esboços em miniatura para a *Barbie*, passei à confecção em tamanho real. Realizei as vídeo-ações no quarto de hotel onde morei durante aquele semestre. Nesse quarto, o único espaço disponível incluía como fundo a porta de saída, a cama e o roupeiro nas laterais. Um espaço nada neutro. Eu usava uma roupa que vesti naquele dia sem a intenção de fazer o vídeo. Ao realizar os movimentos me cansava facilmente e ficava restrita. Além disso, devido à barriga da gravidez, muitos movimentos que tive vontade de executar não foram possíveis com vista a preservar minha integridade física.

Eu gostava muito da ideia de poder fazer um vídeo em qualquer lugar, sem pensar em um roteiro de planejamento que incluísse uma roupa ou espaço “adequado”. Esses vídeos eram guiados pelo entusiasmo do momento: se no instante anterior eu estava tomando um chimarrão e de repente me batesse uma vontade, fazia o vídeo naquela hora, antes que me passasse o desejo do fazer.

¹³ Tubos de tecido que conectam partes do meu corpo unindo pés e cabeça, pés e mãos, quadril e cabeça etc.

¹⁴ Havia lido um trecho desse conto três anos antes e acredito que a ideia dos vestíveis surgiu, inconscientemente, atrelada a essa leitura.

No conto *A Metamorfose*¹⁵, Franz Kafka narra a história de um caixeiro viajante que, ao acordar, vê-se transformado em um inseto. Assim, toda a luta do personagem está em adaptar-se e sobreviver à nova condição.

Após a leitura do conto de Kafka, volto aos esboços dos vestíveis para produzir as primeiras peças (figura 13).

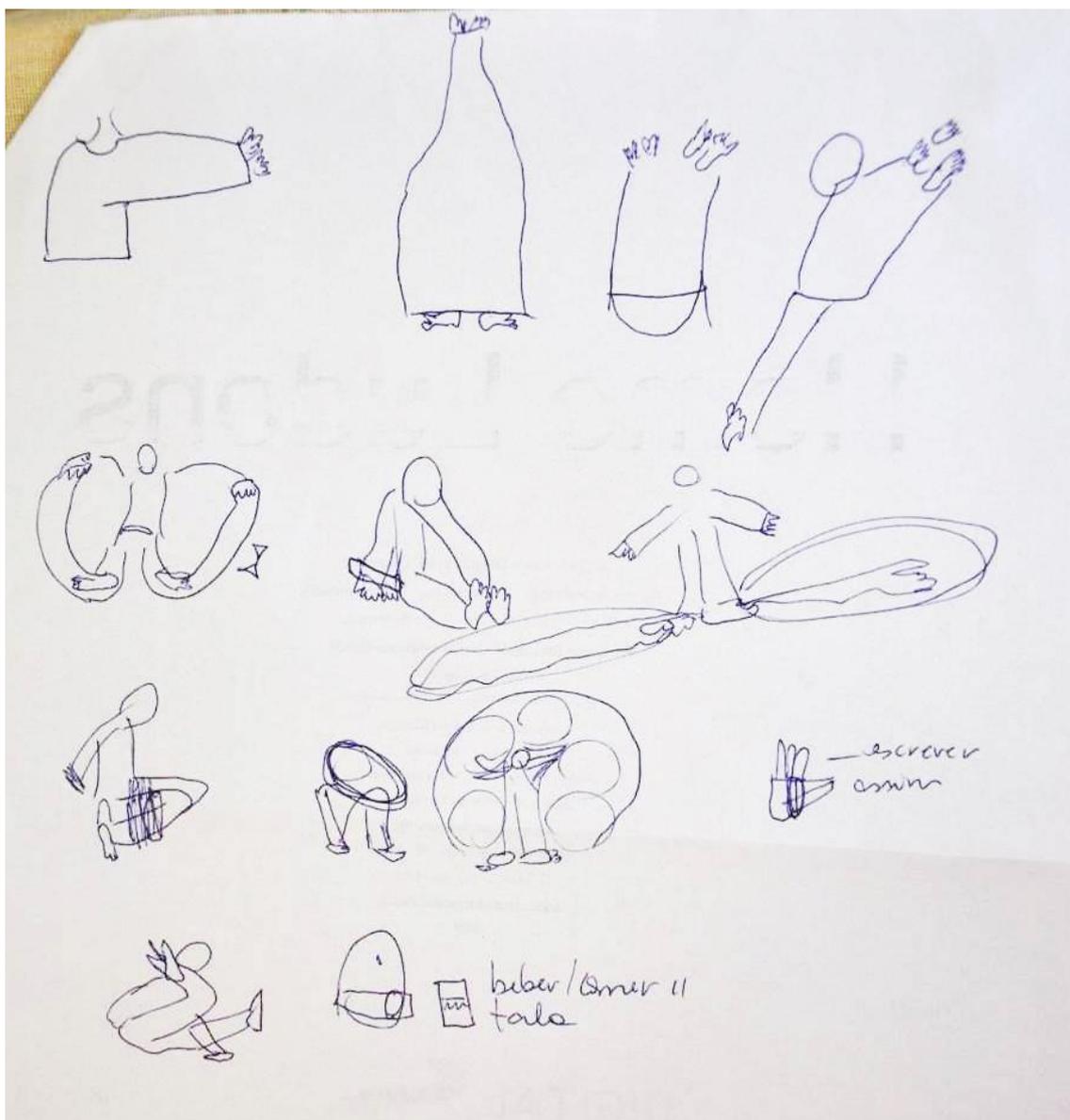


Figura 11. Estudo para vestíveis. Fragmentos do diário de bordo

¹⁵ Esse conto de Kafka é muito conhecido e citado principalmente para falar do sentimento de viver sem amor. Nesta dissertação eu exploro a uma outra nuance do conto que é a falta de mobilidade corporal do personagem e essa restrição como uma possibilidade geradora de novas formas de locomoção.

Os protótipos foram feitos em tamanho reduzido e testados em uma boneca. Fotografei a boneca em várias posições simulando uma movimentação com os vestíveis em uma espécie de luta que contrariava seus movimentos habituais (figuras 14, 15, 16, 17 e 18).



Figura 12. Protótipo de vestível modelo nº1 modo de usar nº1.



Figura 13. Protótipo de vestível modelo nº2 modo de usar nº1.



Figura 14. Protótipo de vestível modelo nº2 modo de usar nº2.



Figura 15. Protótipo de vestível modelo nº2 modo de usar nº3.



Figura 16. Protótipo de vestível modelo nº3 modo de usar nº1.

Passei então à confecção dos vestíveis em tamanho real, escolhendo os formatos que me pareceram mais interessantes. Com essas peças fiz alguns vídeos e comecei a me dar conta de que o entusiasmo na minha experiência e contato com as peças talvez não pudesse ser proposto ou vivido com a mesma intensidade por terceiros. Dessa forma, disponibilizar os vestíveis para interação mudaria o sentido da proposta. Parece-me que o vídeo carrega uma relação muito íntima e particular do meu corpo com a matéria e que a latência do trabalho esteja mais na experiência de quem me assiste executando os movimentos do que de quem tenta interagir com eles.

As fotografias das bonecas que a princípio eram apenas estudos ganharam na prática uma independência em relação ao processo de criação, funcionando como um trabalho autônomo.

O texto que segue irá relatar a experiência das primeiras tentativas de ação usando os vestíveis. Os vídeos receberam como nomenclatura a numeração atribuída pela câmera.

Registros 1263, 1265, 1266, 1267¹⁶: Foram feitas, como primeira tentativa, quatro tomadas de vídeo (figuras 19, 20, 21, 22 e 23). Nas três primeiras eu usei o vestível modelo nº3 (dois tubos de tecido que conectam membros inferiores e superiores) e na quarta o modelo nº2 (um tubo que conecta os dois pés e a cabeça). O primeiro registro eu considero uma espécie de “reconhecimento de território¹⁷”, no qual fiz a ação sem me flagrar que a sombra da janela e da própria câmera incidiria sobre mim, então foi uma maneira de perceber como o meu corpo e o espaço em que eu estava iriam aparecer no vídeo (Figura 17).

¹⁶ Ver vídeos no pen-card

¹⁷ O *Reconhecimento de Território* é um processo no qual eu faço uma primeira tomada em vídeo para perceber de que maneira o meu corpo irá habitar aquele espaço

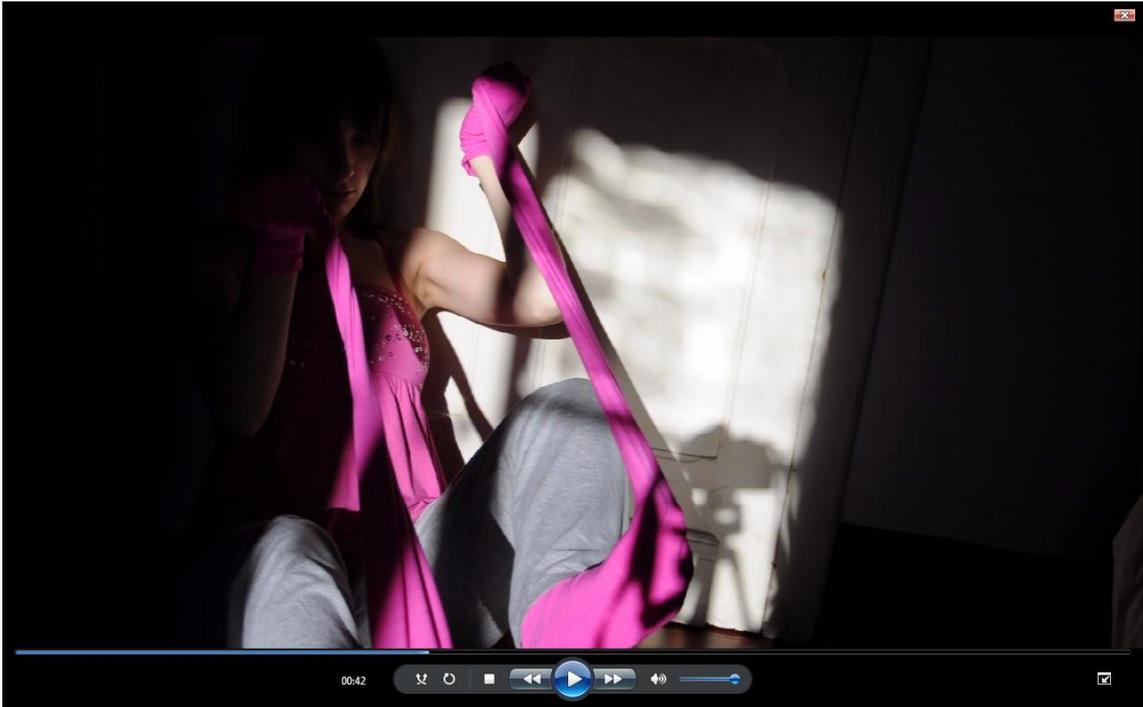


Figura 17. Registro 1263, frame da vídeo-ação *Reconhecimento de Território* (tentativa de ação com vestível modelo n°3), 2011, 1'58"

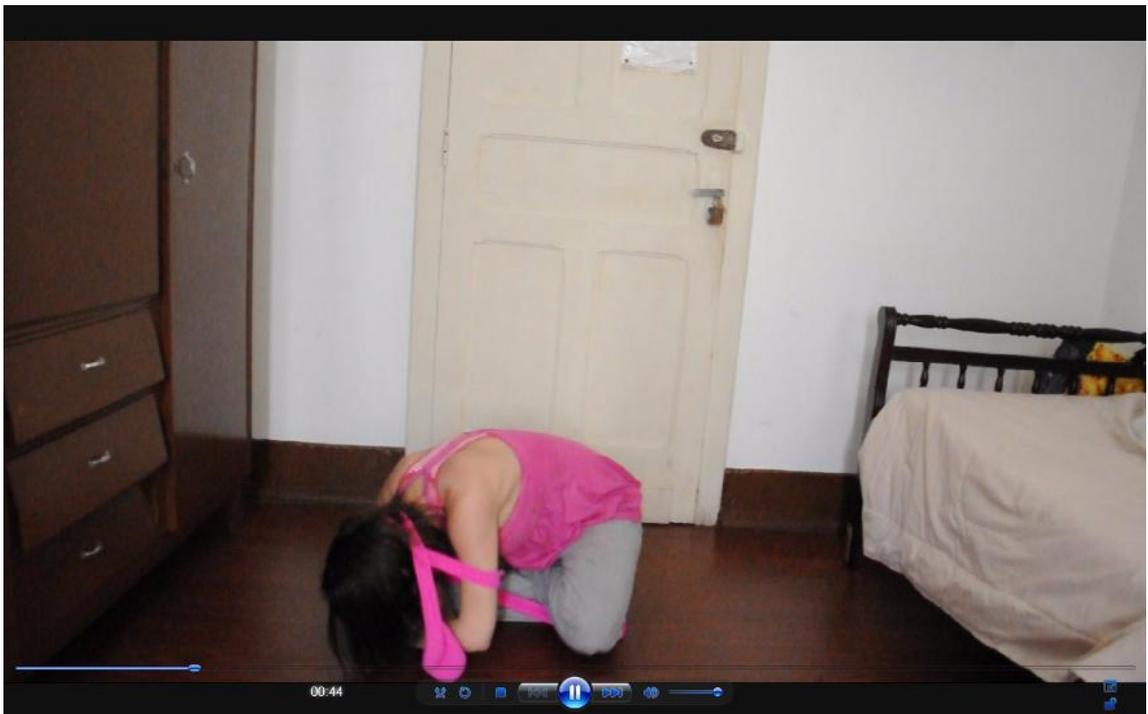


Figura 18. Registro 1265, frame da vídeo-ação da série *Proto-Extendere-Vestíveis* (tentativa de ação com vestível modelo n°3), 2011, 3'04"



Figura 19. Registro 1266, frame da vídeo-ação da série *Proto-Extendere-Vestíveis* (tentativa de ação com vestível modelo nº3), 2011, 4'44"

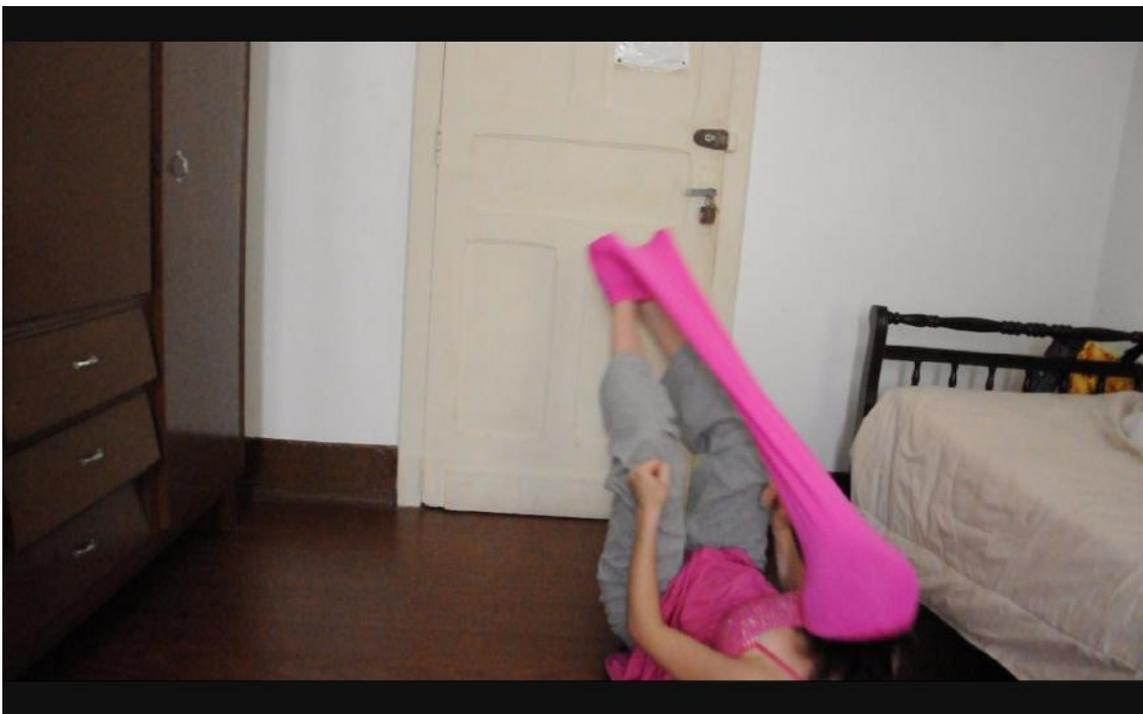


Figura 20. Registro 1267, frame da vídeo-ação da série *Proto-Extendere-Vestíveis* (Tentativa de ação com vestível modelo nº2), 2011, 2'07"



Figura 21. Registro 1267, frame da vídeo-ação da série *Proto-Extendere-Vestíveis (Tentativa de ação com vestível modelo nº2)*, 2011, 2'07"

Bruce Nauman, através de sua *Dance or Exercise on the Perimeter of a Square (Square Dance, 1967-8)* (figura 24), demarca um território para que a ação aconteça, o enquadramento do vídeo é maior e mostra o quadrado e o artista transitando pelas suas margens. Nauman executava ações em seu atelier discutindo os limites do que era arte: caminhar pelo atelier, tomar uma xícara de café etc. Esses trabalhos de Nauman ridicularizam a noção de inspiração e de criatividade, do papel e da imagem do artista (COOKE, 2002, p.201). Eles existem enquanto obra pelo fato de terem sido registrados em vídeo: é um registro da intimidade do atelier e que permaneceria oculto não fosse o vídeo, é uma exibição de um espaço privado, particular¹⁸.

¹⁸ “Nestes trabalhos [de Nauman], o vídeo já não se presta a perenizar uma "obra" efêmera, mas, antes, a testemunhar uma prática artística que, não fosse a possibilidade do registro em vídeo, permaneceria oculta e restrita à intimidade do ateliê [...]Nestes exemplos de filme narrativo e/ou metanarrativo, o recurso videográfico se presta à mediação: trata-se de performances concebidas para serem encenadas diante do vídeo; são trabalhos propriamente de vídeo (ou película), pensados para a especificidade deste meio.” (trechos de resenha sobre a exposição de Nauman no Rio de Janeiro em 2005 por Juliana Monachesi disponível em

<<http://www.canalcontemporaneo.art.br/arteemcirculacao/archives/000503.html>> acessado em novembro de 2013.)

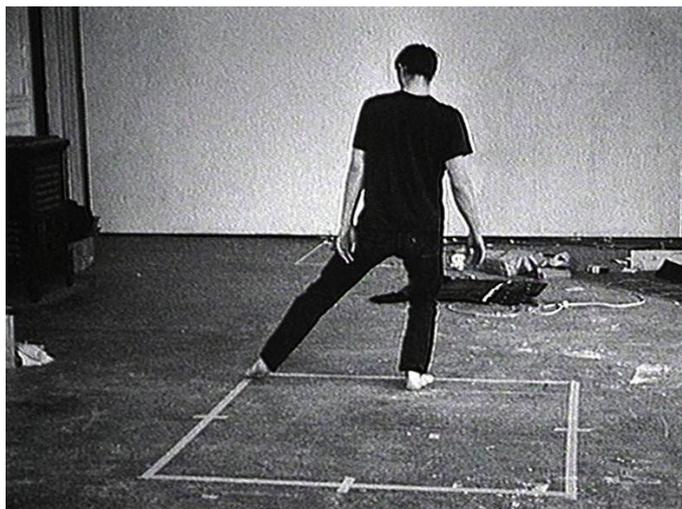


Figura 22 Dance or Exercise on the Perimeter of a Square, 1967

Algumas performances de Nauman foram pensadas para serem executadas diante da câmera, considerando a especificidade desse meio, da linguagem do vídeo. As minhas ações também são exclusivamente apresentadas em vídeo, são registros de momentos de intimidade e procuram levar em conta as questões do vídeo como enquadramento e tempo. Elas discutem as características do meio, da moldura da câmera: não seria possível, por exemplo, sangrar as margens e mostrar apenas parte do corpo em uma ação-ao-vivo.

Nesses vídeos dos *Extendere-vestíveis* as margens do próprio vídeo confundem-se com as margens do espaço disponível para a ação. A duração dos meus registros varia entre 2 e 5 minutos. Eu assistia à ação anterior e partia para uma nova. Esses registros não foram editados e, o início deles é marcado por eu colocando os vestíveis e o final pelo momento em que o vestível se desprende e eu desligo a câmera.

Nessas ações, o objetivo principal era especular as possibilidades de movimentação do meu corpo atrelado ao tecido. Não havia uma preocupação minha, nessa época, com a roupa que eu vestia, e com o plano de fundo do vídeo, até por que; a minha maneira de proceder fez com que eu trabalhasse a partir de tentativas, frustradas ou não, evitando um plano de trabalho que antecederesse a ação e no qual estivesse tudo definido de antemão.

Essa foi a minha primeira experiência no uso desses tubos de tecido executada diretamente em frente à câmera. Pude notar como o tecido e o meu corpo se comportavam ao entrar em relação entre si: a resistência elástica, a alteração no movimento habitual dos meus membros ao estarem maneados pelo vestível, minha percepção espacial ao encobrir a cabeça com o tubo de tecido, etc. Nessa época eu estava grávida e encontrava dificuldade em realizar alguns movimentos, como por exemplo erguer-me do chão sem utilizar as mãos. Era um desejo que eu tinha ao usar o vestível que conectava meus pés à cabeça e que eu não consegui realizar. Outro desejo meu era virar cambalhotas usando esse mesmo vestível, mas a barriga me impedia. Também queria me lançar ao chão, mas achei melhor evitar esses excessos. Por esses motivos, considero esses quatro registros como estudos.

A gravidez foi a minha metamorfose. Acredito que essa experiência tenha influenciado a minha prática artística pela ideia de restrição do corpo e por apresentar-me nua nos registros que se seguem.

Voltei a ler O conto *A Metamorfose* de Kafka¹⁹. Vi-me mergulhada naquela história, naquele personagem encarcerado no corpo de um inseto, impotente, incapaz de executar seus hábitos mais simples ao acordar:

Numa manhã, ao despertar de sonhos inquietantes, Gregor Samsa deu por si na cama transformado num gigantesco inseto. Estava deitado sobre o dorso, tão duro que parecia revestido de metal, e, ao levantar um pouco a cabeça, divisou o arredondado ventre castanho dividido em duros segmentos arqueados, sobre o qual a colcha dificilmente mantinha a posição e estava a ponto de escorregar. Comparadas com o resto do corpo, as inúmeras pernas, que eram miseravelmente finas, agitavam-se desesperadamente diante de seus olhos. (KAFKA, 1915, s/n p.)

O personagem luta para adequar-se às novas formas de seu corpo:

Precisaria de braços e mãos para erguer-se; em seu lugar, tinha apenas as inúmeras perninhas, que não cessavam de agitar-se em todas as direções e que de modo nenhum conseguia controlar. Quando tentou dobrar uma delas, foi a

¹⁹ Li trecho do conto pela primeira vez em uma edição infantil do filho da dona do Salão de Beleza que minha mãe frequentava. Enquanto eu a aguardava. Passaram-se quatro anos para que eu voltasse a ler o conto por acreditar que os vestíveis partem das lembranças e percepções que eu vivi ao ler aquela história.

primeira a esticar-se, e, ao conseguir finalmente que fizesse o que ele queria, todas as outras pernas abanavam selvaticamente, numa incômoda e intensa agitação. (KAFKA, 1915, s/n p.)

Aos poucos, o caixeiro vai se dando conta da nova situação e percebendo o quanto se distancia de sua forma e aparência humana e da capacidade de conviver e comunicar-se com outras pessoas. A única coisa que lhe resta é o raciocínio, que o mantém lúcido até o final da sua vida. Gregor vai tomando consciência de seu novo corpo e reconhecendo suas funcionalidades:

Gregor tombou, com um grito débil, por sobre as inúmeras pernas. Mas, chegado a essa posição, experimentou pela primeira vez nessa manhã uma sensação de conforto físico. Tinha as pernas em terra firme; obedeciam-lhe completamente, conforme observou com alegria, e esforçavam-se até por impeli-lo em qualquer direção que pretendesse. Sentia-se tentado a pensar que estava ao seu alcance um alívio final para todo o sofrimento. Lentamente, experimentando de modo desajeitado as antenas, cuja utilidade começava pela primeira vez a apreciar, arrastou-se até à porta, para ver o que acontecera. (KAFKA, 1915, s/n p.)

Ao transformar-se em inseto, o personagem Gregor sente-se obrigado a recriar sua forma de locomoção e aos poucos vai descobrindo as potencialidades desse seu novo corpo. Ao mesmo tempo em que há uma limitação, visto que seu antigo corpo, com o qual ele estava acostumado, não existe mais, há um novo corpo que também possui suas qualidades e dele é possível se obter resultados positivos. Assim acontece comigo ao usar os tubos de tecido: limito os movimentos das pernas, encubro minha visão, amarro minhas mãos, etc. Tudo isso na tentativa de obrigar meu corpo a repensar sua locomoção, suas potencialidades, inventando outra lógica de movimentação. Não há conforto, as ações passam um sentimento de angústia em uma constante especulação, visto a insatisfação com essa nova situação.

Havia no personagem do conto uma angústia enorme pela falta de controle sobre o próprio corpo. De alguma maneira isso tocava a minha história. Na época em que li o conto pela primeira vez, eu passava por crises de dores constantes e levava uma rotina agitada, a qual o meu corpo já não era capaz de acompanhar. Depois de inúmeros exames fui diagnosticada com uma espondilite anquilosante. Meu corpo me obrigou a parar. Acredito que essa experiência me ensinou a encarar

a vida de um modo diferente. Procurei nos problemas possibilidades de mudança e passei a não enxergá-los como barreiras intransponíveis. Esse conjunto de vídeo-ações dos vestíveis toca nessas questões de restrição, de contração, de bloqueio, do corpo condicionado, amarrado, manchado pelo tecido, e pretende discutir essas limitações como desafios para a construção de outras potencialidades para os movimentos do meu corpo.

Em Kafka, é através do testemunho do personagem que compreendemos suas impossibilidades diante do corpo que assume: uma imobilidade e incapacidade como humano, mas que, ao mesmo tempo, permite novas possibilidades como inseto, como se a restrição fosse, na verdade, uma potencialidade que leva da desconstrução à construção.

Minha segunda experiência pela limitação acontece com a gravidez, uma limitação que não é apenas física, mas que exige repensar todo um planejamento de vida. Na gravidez, o meu corpo passou a abrigar outro ser, pelo qual eu era responsável. Isso incluía o que eu iria comer, se iria exercitar-me, repousar, até as emoções que eu viria a sofrer. Essa situação fazia com que as atitudes que eu tomasse fossem pensadas sempre em favor da saúde e bem-estar desse bebê.

Fiquei insatisfeita com as vídeo-ações realizadas durante a minha gestação. Eram para mim ainda exercícios do que poderia vir a ser uma vídeo-ação para exibição. Meus vídeos anteriores demonstram um embate maior do corpo com a matéria que não foi possível alcançar devido à minha condição. Assim, muitos movimentos não puderam ser executados de modo a preservar minha integridade física. A própria gestação, ao longo dos nove meses, aos poucos foi limitando minha mobilidade e elasticidade corporal. De certa forma, o corpo entra em metamorfose tendo que se readaptar a cada dia assim como acontece no conto de Kafka.

A restrição, tanto dos tecidos que prendem meus membros na ação como da gravidez, me obrigaram a pensar em novas soluções para realizar tarefas simples do dia-a-dia como calçar os sapatos ou pegar um objeto no chão. Nessa época, adquiri o hábito de juntar objetos do chão usando os dedos dos pés, a fim de evitar os sacrificantes agachamentos. Passei a criar soluções alternativas e a descobrir outras potencialidades do meu corpo.

Depois dos quatro meses de licença-maternidade voltei às aulas. Comecei a pensar na não-neutralidade do espaço e busquei em minha casa um espaço que fosse mais neutro, subtraí também minha roupa na busca por essa neutralidade.

Acredito que, para mim, só foi possível executar uma ação nua depois de ter passado pela experiência da maternidade: durante toda a gestação, despindo-me todo mês para o exame clínico e principalmente no pós-cirúrgico, dependendo de auxílio para se limpar, urinar e se vestir. Esse tipo de experiência obriga a quebra de uma série de tabus e pudores que reservamos em relação ao nosso corpo. Outras experiências, como o uso de banheiros e chuveiros coletivos, viver com um cônjuge, são todas situações de intimidade que nos fazem pensar o próprio corpo e o corpo do outro de maneira diferente.

1.2 Os primeiros *Extendere-vestíveis*

Nessas ações, realizadas em agosto de 2012, o enquadramento do vídeo passa a ser mais próximo, fragmentando o meu corpo. Eu evito os ângulos em que meu sexo fica exposto. O fato de me despir completamente acabou limitando meus movimentos na ação. Por outro lado, a uniformidade da cor da pele somada ao fundo branco fez com que a cor rosa-pink do tecido pulsasse, parecendo uma goma de mascar gigante colada ao meu corpo. Esses vídeos concentram a atenção na ação ao eliminar as referências externas, trazendo assim uma relação mais direta do vestível com o corpo.

Registros 266, 267, 268, 269 e 270: Fiz cinco vídeos, um de *Reconhecimento de Território*: registro 266 (figura 25) e quatro de ação, nos quais eu estava nua: registro 267, 268, 269 e 270 (figuras 26, 27, 28 e 29), o tempo variou entre meio minuto e dois minutos e meio.



Figura 23. Registro 266, frame do vídeo de “*Reconhecimento de Território*”, 2012, 0’20”.



Figura 24. Registro 267, frame da vídeo-ação da série *Extendere-Vestíveis*, 2012, 02’18”



Figura 25. Registro 268 , frame da vídeo-ação da série *Extendere-Vestíveis*, 2012, 01'21”



Figura 26. Registro 269 , frame da vídeo-ação da série *Extendere-Vestíveis*, 2012, 01'47”

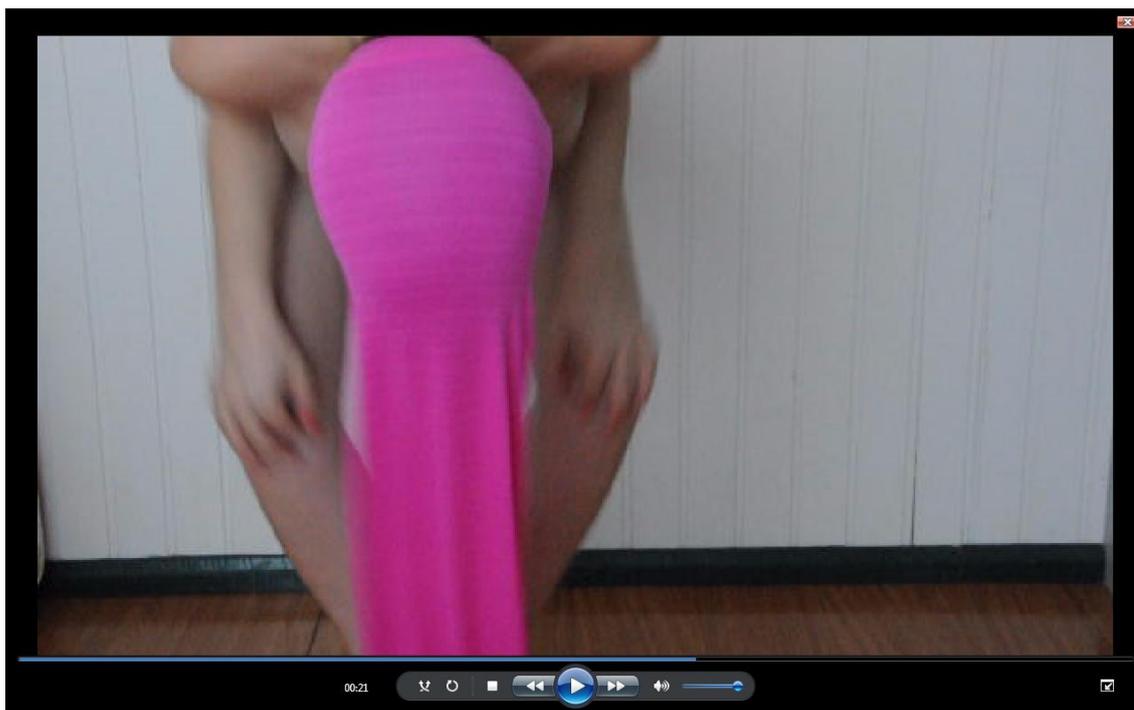


Figura 27. Registro 270 , frame da vídeo-ação da série *Extendere-Vestíveis*, 2012, 0'36"

Registros 312 (5min. 57seg.) e **registro 313** (3min. 02seg.): No final desse mesmo mês, realizei ações nas quais eu visto um top e uma calcinha cor da pele para possibilitar uma liberdade maior na escolha dos ângulos da ação e tentando manter a uniformidade da cor do meu corpo com esses acessórios (figuras 30 e 31). São dois registros, um conectando minhas mãos aos meus pés, com duração de seis minutos, e outro conectando meus pés ao meu pescoço, cujo tempo total é três minutos.



Figura 28. Registro 312 , frame da vídeo-ação da série *Extendere-Vestíveis* (modelo nº3 usando top e calcinha), 2012, 5'57".



Figura 29. Registro 313, frame da vídeo-ação da série *Extendere-Vestíveis*, (modelo nº3 com as extremidades dos tubos dos tubos de tecido amarradas ao pescoço), 2012, 3'02".

O objetivo dessas ações continuava o mesmo dos primeiros registros, ou seja, a perda da percepção espacial e a busca por possibilidades de movimentos:

especulação, elasticidade, bloqueio, contração, repetição etc. Nesse momento, eu já podia virar cambalhotas e me permitir outros movimentos que não foram possíveis durante a gravidez.

Percebi que os vídeos traziam núcleos de sentido em alguns movimentos que se encontravam desconectados durante o registro. Por isso, resolvi editá-los a fim de aglutinar movimentos que sugerissem um sentido e também criar ritmos diferentes para a ação. São sentidos como equilíbrio, exploração espacial, colisão e dança, por exemplo. A partir desse momento, no qual começo a editar os vídeos, é que passo a considerá-los como trabalhos prontos para serem expostos/exibidos e então eu passo a chamá-los de *Extendere-vestíveis*^{20, 21}.

Foi durante a construção desse segundo conjunto de ações (em que eu apareço nua e depois com um top) que eu me debrucei sobre os escritos de Johan Huizinga e Hans-Georg Gadamer e passei efetivamente a estabelecer relações entre o conceito de *jogo* e essa série de vídeo-ações, apresentando essas reflexões no seminário aberto realizado na Galeria Mamute através da disciplina Seminário de Articulação Teórico-Prático.

De todos os registros e edições que fiz desses vídeos em que eu uso os vestíveis, considero que apenas o vídeo editado e exibido na galeria é um trabalho finalizado, sendo que, os demais foram apenas exercícios. Esse vídeo é o único editado de toda a pesquisa, todos os outros são registros na íntegra, visto que procurei fazer mais tomadas em vídeo até chegar a um resultado satisfatório da ação, para eliminar a edição.

Nesses registros que fiz estando nua, pelo enquadramento, que fragmentava o corpo, meu sexo ficou exposto e isso trouxe ao vídeo uma crueza que acabava concentrando ali a atenção do espectador. Tentei então usar algumas soluções para mascarar os seios e a genitália: usei top de tecido, fita tipo micropore cor-da-pele,

²⁰ Vídeos editados disponíveis no pen-card

²¹ Essa primeira edição de vídeo dá início a série *Extendere-vestíveis* que foi exposta em setembro de 2012 na Galeria Mamute em conjunto com o trabalho dos colegas da disciplina Seminário de Articulação Teórico-Prático como trabalho de conclusão. Ela também foi exibida no cinema do Santander Cultural no dia 07 de dezembro de 2012 em uma mostra de vídeo-arte organizada pela mesma galeria.

meia-calça, calcinha cor-da-pele, top de silicone etc. Percebi então que todos esses materiais agregavam algum tipo de sentido: são acessórios femininos para preservação/proteção do corpo. Somente quando aumentei o enquadramento é que encontrei uma solução adequada²². Dessa forma, os detalhes do corpo não ficam em evidência e a ação fica toda dentro do recorte do vídeo. Pude manter então a nudez, obtendo a uniformidade da cor do meu corpo e concentrando as leituras da ação no meu relacionamento com o objeto. Não há um desejo em tornar o corpo nu neutro, há sim uma busca pela plasticidade do vídeo na uniformidade da cor da pele e um desejo de evitar conotações erotizadas, ou fetichistas (no sentido do acessório feminino). Um corpo nu não é de maneira alguma neutro ou estéril, ainda mais sendo o próprio corpo do artista propositor em ação. Há um alto nível de personalidade e intimidade na exposição do meu corpo em estado de relação com o objeto.

1.2.1 Periferia do olhar: o espaço de morar

Sempre gostei de bagunça. Não de ordem nem desordem. Bagunça. O que tenho a mão vou mexendo até perder, pra depois achar de novo. Achando o que perdi acho o novo de novo, reencontro o novo no velho – é como a luz, a velha luz, descansada e sempre nova de novo (TUNGA, 1997, p.7)

Como o artista Tunga, eu também sempre gostei de bagunça. Observar os objetos desalinhados e fora de seu lugar de origem me ajudam no processo de criação. Acredito que transferir os objetos de lugar me faz vê-los de outra maneira. A conformidade de tudo em seu devido lugar traz um repouso para o olhar, já a bagunça permite que o objeto recupere minha atenção. O entorno: a bagunça do meu quarto e a falta da bagunça quando eu voltei a morar na casa dos meus pais alterou a maneira como eu produzia minhas vídeo-ações dos *Extendere-vestíveis*.

Depois da gestação, e já em um novo ambiente - a casa de meus pais -, o cenário do vídeo e a minha vestimenta tomam outro formato, passando por uma limpeza de referências: se antes no hotel onde eu morava apareciam a cama, a

²² (Os registros que têm esse enquadramento maior são os que eu uso o balão vermelho cheio de ar e com os balões-canudo preenchidos por gás-hélio.)

parede e, a porta; agora deixo à vista apenas a parede branca e parte do piso. Passo por uma fase de readaptação nesse ambiente partilhado, diferente do hotel em que eu vivia sozinha e onde eu deixava que a bagunça habitasse o espaço do quarto por alguns períodos. Deixar as coisas restarem fora de seu lugar de origem nos permite vê-las sobre outra configuração. Na casa de meus pais era impossível criar esses espaços temporários de desordem: no instante seguinte a doméstica passava fazendo uma varredura e recolocando tudo em seu lugar. A única bagunça de que eu desfrutava era dos brinquedos da minha filha espalhados por ela nos períodos em que brincava (figura 32). Da mesma forma como gosto de ver os objetos espalhados pela casa, gosto de espalhar os materiais quando começo a produzir algo, quero todas as possibilidades ao alcance da minha mão, manuseio e combino os materiais, experimento para ver como pode ficar. Preciso tocar, mexer, especular para construir, não consigo trabalhar com projetos que seguem uma linha rígida de execução. A ideia de meu trabalho é construída no “se fazendo”.



Figura 30 Imagem da bagunça da minha filha

Acredito que a retirada dos objetos do quarto e a subtração da roupa tem uma relação direta com a nova disposição dos objetos no meu entorno quando eu retorno para casa da minha mãe. Antes, no quarto de hotel, eu tinha objetos espalhados por todos os lados, agora isso era impossível. Lá a bagunça era constante: coisas fora do lugar; habitando lugares diferentes daqueles que eu os deleguei a priori, com um mínimo de organização para que as camareiras pudessem limpar o chão e não vissem coisas da minha intimidade. Mais diferente ainda da bagunça do meu apartamento em Porto Alegre, onde morava sozinha e podia deixar com a maior

liberdade os objetos em qualquer lugar: eu e o meu cachorro, ele interagindo com os objetos pelo chão e pela casa. Na volta pra casa da minha mãe a realidade muda, não posso mais manter minha desorganização e acredito que isso também afeta a maneira como começo a produzir a série de vídeo-ações dos *Extenderes*. Antes o vídeo incluía o quarto do hotel, agora o fundo é neutro, as peças de roupa desaparecem e, perdem-se inúmeras referências do espaço-lugar-quarto.

1.3 *Extendere-vestíveis no quintal de casa*

Registros 539, 541, 542, 543 e 544. A partir de março de 2013, comecei a relatar no meu diário de bordo a minha percepção no momento da ação, logo depois de finalizá-la. Percebi que, dessa forma, uma gama enorme de detalhes pode ser descrita, o que não acontece passado algum tempo depois da ação, pois muita informação da experiência vivida é perdida.

Nesse grupo de ações eu uso os vestíveis ao ar livre. Isso acaba alterando a minha relação com o vestível e com o entorno. Foram dez registros, cinco de *Reconhecimento de Território* e cinco de ação, com tempos entre um e cinco minutos. Nessas ações eu uso um vestível novo que conecta minha cabeça ao meu quadril e também um tubo de tecido que encobre todo o meu corpo. Segue o relato (10 de março de 2013):

Precisava enfim continuar a fazer as minhas ações, queria executá-las em um ambiente externo, precisava deixar o quarto de lado por um tempo e trabalhar com os vestíveis em um ambiente natural, ver como a cor e o meu corpo se comportariam nesse ambiente. Desejava um enquadramento macro, em que eu pudesse transitar com maior liberdade, diferente do quarto que tem pouco espaço e eu não consigo nem filmar meu corpo por inteiro. Semana passada eu recomecei a costurar, fiz uma peça nova que conectava minha cabeça ao meu quadril, era um desejo antigo que eu havia desenhado pra fazer algum dia. Fiz outra peça com um tubo de tecido e uma alça que pode ser usada em múltiplas partes como a cintura ou a cabeça. Fiz também um vestível muito simples: recortei um quadrado de tecido e fiz diversos furos por onde eu poderia colocar meus membros e explorar suas possibilidades. Ao resgatar os tecidos que eu havia guardado encontrei um tubo de tecido que eu havia usado anteriormente numa exposição: eu preenchi o tubo com espuma em flocos até uma altura e costurei um zíper para acessar seu interior. Nomeei esse trabalho como *Cegueira Branca* [figura 33] por

que quem entrava no tubo não via o exterior, mas tinha a imagem da espuma e do entorno de tecido branco.



Figura 31 Cegueira Branca, 2011 (Tubo penetrável com espuma)

Registro 539 (1min. 58seg.): *Cegueira Branca no quintal de casa*: A primeira ação foi com o tubo de tecido branco (figura 34). Achei esse tubo e pensei em fazer uma ação com ele, me movimentando em seu interior. Foi uma experiência interessante, diferente dos outros vestíveis. Sumi dentro dele, comecei a andar e perdi a referência de onde eu estava. Eu queria correr com ele, mas ao mesmo tempo não queria sair do enquadramento do vídeo então eu ficava indo e voltando. Alguns flocos de espuma que estavam dentro do tubo entraram em contato com o meu corpo e cabelo. O tubo se movimentava comigo e criava uma imagem dinâmica dentro do tecido. Saí dele “contaminada” pela espuma que grudou nos meus cabelos. Senti-me meio que nascendo, saindo do casulo e lambuzada como um

bebê que sai da barriga da mãe ou um pintinho rompendo a casca do ovo. Abri o zíper do tubo desorientada, sem saber onde eu estava. Esse registro tem início, meio e fim e cria uma sequência de possibilidades de especulação de movimentos com do tecido, por isso considero-o como um trabalho pronto²³.

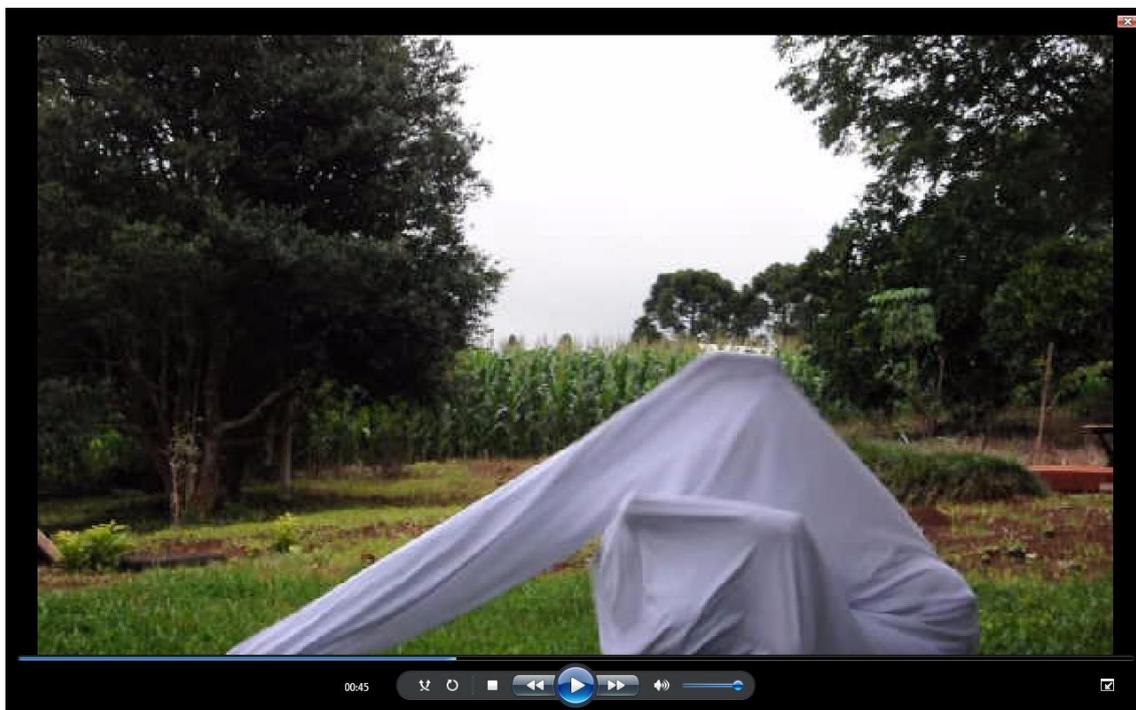


Figura 32. Registro 539, frame da video-ação Cegueira Branca no quintal de casa da série *Extendere-vestíveis*, 2013, 1'58''

Esse primeiro vídeo foi feito um pouco antes que a chuva começasse, e ouvem-se no fundo as crianças da vizinhança. Estendi um lençol para evitar que me vissem. Logo depois começou a chuva, as crianças entraram e os vídeos que seguem tem um som uniforme dos pingos de chuva e da minha movimentação (registros 541, 542, 543 e 544)²⁴. A chuva que a princípio foi um impedimento para que a ação continuasse trouxe uma calma para a rua. A probabilidade de ser vista pelos passantes também diminuiu, o que possibilitou que eu ultrapassasse a barreira do lençol (que encobria minha imagem para quem passava pela rua) rumo à plantação de milho.

²³ Ver vídeo no pen-card

²⁴ Ver relato desses registros no anexo dessa dissertação

Fiz cinco vídeos de *Reconhecimento de Território* (figura 35) em que eu passeava em frente à câmera para descobrir onde era o espaço do enquadramento, queria que o corpo todo aparecesse, mas queria também eliminar algumas referências como a ponta do telhado da casa. Dessa forma, esse enquadramento traz uma atmosfera de pátio de casa, mas se prolonga para a paisagem de fundo - a plantação de milho – a qual me parece um prolongamento menos “particular/familiar”.



Figura 33. Registro 538, frame do *Reconhecimento de Território*, 2013, 0''18''

Essas ações na paisagem me proporcionaram uma experiência sensorial de reconhecimento do espaço por outros meios, como o tato e o olfato, e também pela minha memória visual daquele lugar. O reconhecimento espacial foi proporcionado em parte por uma memória de experiências anteriores: por já conhecer as sensações de pisar na grama, colidir com galhos, saber o cheiro da laranjeira, já ter entrado em outras roças de milho, etc.

A experiência proporcionada por esse grupo de ações realizadas no quintal da minha casa foi muito rica no sentido da exploração perceptiva daquele espaço. Porém, com exceção da vídeo-ação *Cegueira branca no quintal de casa* (registro

539), os outros registros não funcionaram como uma vídeo-ação apresentável por pipocarem em movimentações desconexas que não foram capazes de criar uma lógica.

Alguns registros criam um núcleo de significação para a ação enquanto outros parecem “falar muito sem dizer nada”.

Nesse momento me dei conta que no quarto só o que me resta é especular as possibilidades do tecido, e a atenção fica focalizada, aglutinada nele, ou seja, há uma relação bastante intimista. Já na ação no quintal há um mundo de possibilidades exploratórias sensorialmente, mas que, ao mesmo tempo, enfraquecem o foco que é a relação do meu corpo com o vestível. No quarto o vestível é protagonista, enquanto que no quintal ele restringe-se ao papel de acessório.

2. EXTENDERE-BALÕES

2.1 *Proto-Extendere-Balões*: balões preenchidos por água

Registros 006, 007, 837 e 838. No mês de outubro de 2012, comecei a fazer ações registradas em vídeo usando somas de balões-canudo cheios de água (figuras 36 e 37). Eu pendurava uma quantidade entre dez e vinte balões no pescoço e tentava especular possibilidades de relacionamento do meu corpo com esse material. O objetivo era trabalhar com a elasticidade do balão, que cedia quando a água pesava nas pontas. Esses balões parecem adquirir vida própria quando preenchidos por água, lembrando cobras, animais marinhos, águas vivas. Na ação tenho a impressão de estar me relacionando com outro ativo e não com um objeto imóvel devido à reverberação da água e sua resposta às minhas investidas com um movimento retardado.



Figura 34. Registro 838, frame da vídeo-ação da série dos *Proto-Extendere-Balões*, (com calcinha e top), 2013, 0'57".



Figura 35. Registro 006, frame da vídeo-ação da série dos *Proto-Extendere-Balões*, (usando calção e top de silicone), 2013, 2'36''

Com esses balões, pretendia criar vestíveis que encobrissem meu corpo, pois ao pendurá-los no meu pescoço eles lembravam mais um acessório do que uma vestimenta. Passei a usar um calção cor da pele nessas ações (figura 38).



Figura 36. Registro 006, frame da vídeo-ação da série dos *Proto-Extendere-Balões*, (detalhe do calção) 2013, 2'36".

Creio que a calcinha é um acessório feminino que acaba agregando um sentido, então pensei em usar o calção para trazer uma impessoalidade e uma uniformidade da cor na região do quadril. Da mesma forma que a calcinha, o calção também agregou um sentido, aproximando-se das cintas modeladoras usadas no pós-cirúrgico e também de uso estético para afinar a silhueta. Nesses vídeos dos balões, as ações tem início quando coloco os balões no pescoço e são finalizadas quando todos os balões caem ou estouram. São cinco vídeos, dois de *Reconhecimento de Território* e três de ação, com tempos entre um e dois minutos e meio.

Nesses primeiros experimentos usando balões preenchidos por água, tento resgatar minhas motivações da graduação nas quais eu interagia com balões cheios de água. A diferença aqui é que tento “vestir” os balões, criar uma espécie de cobertura sobre o meu corpo e movê-los usando o tronco e o pescoço, evitando o uso das mãos. Esses vídeos mostram um fazer deslocado por que não há como remontar o momento anterior dos vídeos que fiz entre os anos de 2009 e 2010, quando manipulava balões preenchidos por água no banheiro da minha casa. Foram exercícios de exclusão porque eram uma ideia latente que precisava ser executada

para só depois ser descartada como possibilidade de trabalho. Nesses vídeos, não cheguei a algo que pudesse apresentar como resultado.

Em todas essas ações das séries *Extenderes-vestíveis* e *Extenderes-balões*, sempre há um desejo meu de criar uma lógica, um sentido, que marque o início e o fim e que dispense a edição, mas como não queria trabalhar com um roteiro, acabava ficando difícil conseguir manter o registro original e procurei a edição para retirar trechos que eu considere inoportunos ou desconexos. Início a ação sempre tendo isso em mente: evitar a edição. Observo que alguns registros não necessitam de edição e podem ser exibidos como trabalhos prontos. A repetição constante das ações trouxe um amadurecimento que tornou possível exibir o registro já como trabalho finalizado.

Os vídeos apresentados nas próximas seções foram realizados na segunda etapa da pesquisa, na qual surgem novas reflexões sobre meu trabalho, relacionando-o ao conceito de jogo. É introduzido o conceito de tarefa. Nesse momento eu volto a fazer vídeos usando balões. Os vestíveis foram uma tentativa frustrada: gastei boa parte do meu tempo e energia e não cheguei a grandes resultados. De todos os vídeos dessa série, talvez possa selecionar dois ou três para apresentar como trabalho pronto e ainda assim eles tiveram que ser editados. Abandonei os vestíveis por que não acreditava mais neles. Com os balões eu retomo minha vontade de produzir e começo a alcançar resultados satisfatórios: são vídeos que não dependem de uma edição e funcionam como uma ideia fechada, tendo início, meio e fim.

2.2 Apenas eu e o balão vermelho no espaço do quarto²⁵

Aqui eu faço um relato sobre um grupo de vídeo-ações que realizei entre o mês de abril e maio de 2013. Nessas ações, o meu corpo nu estabelece uma relação de contato físico com um balão. A ação acontece em um quarto da minha casa. O objetivo é usar partes do corpo para tocar o balão com a finalidade de evitar que o mesmo caia no chão. Dos dez registros em vídeo apresentados aqui²⁶, seis foram

²⁵ Esse tópico foi apresentado com algumas modificações no 22º encontro da ANPAP em outubro de 2013.

²⁶ Ver relato de todos os registros no anexo desta dissertação, no corpo desse subtítulo está descrito apenas o relato dos dois vídeos escolhidos.

feitos no dia 24 de abril e mais quatro foram realizados no dia 07 de maio. Desse grupo, apenas dois vídeos eu julgo passíveis de serem apresentados ao público, os demais são tentativas e experiências que permitiram que os vídeos finais fossem possíveis.

No dia 25 de abril de 2013 faço as primeiras tentativas de ação. Começo nesse dia a executar ações registradas em vídeo no ambiente do quarto, usando um balão vermelho grande e preenchido apenas por ar. Fui tomada por uma vontade enorme de voltar no tempo... de fazer as vídeo-ações que eu fazia durante a graduação, nas quais um enorme prazer me tomava ao manipular balões cheios água (figura 39). Investi no balão, para talvez assim voltar para as ações com os vestíveis com novas ideias.



Figura 37 Registro 268, Frame da vídeo-ação da série Amarelo-fundo-falso, 2010, 0' 54',.

Enchi um balão de ar e comecei a relacionar-me com ele. Tentei usar uma nova roupa: uma meia-calça e uma blusa de segunda-pele. Queria uma uniformidade da pele sem as interrupções que o top e a calcinha faziam em algumas ações com os vestíveis (figura 40). Mesmo assim as costuras e emendas das peças criaram linhas e interrupções que não me agradavam.

Decidi então que teria que fazer as ações estando nua. O afastamento da câmera em relação ao meu corpo fez com que a imagem dele não aparecesse nos mínimos detalhes e que o sexo não ficasse totalmente exposto. O resultado visual me agradou. Apenas uma qualidade da meia-calça me pareceu interessante:

durante a ação, meus pés e joelhos deslizavam pela forração do chão com facilidade, criando um movimento fluído de transição do corpo pelo espaço. Ao mesmo tempo, surgiam dinâmicas diferenciadas de movimentação, já que o meu corpo era surpreendido pelo deslizar que por vezes me desestabilizava.



Figura 38 Registro 313, frame da vídeo-ação da série *Extendere-vestíveis*, 5'57", 2012

Essas ações criam outro ritmo para o meu corpo. Noto que isso persiste na pesquisa: criar outros ritmos, outras formas de movimentação. No som de fundo dessas ações estão os sons da rua, crianças gritando, vizinhos conversando, cachorros latindo e minha filha chorando. Gosto de manter esses sons. Gosto de pensar que no momento em que faço a ação há vida lá fora, a vida que segue normalmente enquanto eu estou nua em um quarto me relacionando fisicamente com um balão. É como viver momentos de alienação, ignorando o que se passa externamente. Lembra também uma espécie de masturbação.

Depois desses vídeos decidi que precisava de um espaço maior, então tirei todos os móveis do quarto para poder iniciar as ações seguintes com mais liberdade. As conclusões depois de realizar esses vídeos foram: aumentar o enquadramento; usar apenas meias coloridas ou cor-da-pele na ação para se locomover; usar um canto

do quarto para rebater o balão (a dinâmica e trajetória do objeto seria outra); usar partes alternativas do corpo como só o tórax ou o ombro para manter o balão suspenso.

Na segunda tentativa de ação, no dia 07 de maio de 2013, eu decidi tirar todos os móveis do quarto e escolhi outra parede para o fundo da cena. Consegui assim aumentar o enquadramento e criar uma atmosfera diferenciada, porque agora a luz era natural, e surgia da lateral esquerda, o que trouxe para o vídeo uma luminosidade que valorizou o caráter intimista do ambiente da casa. Nos vídeos em que uso os vestíveis a luz era direta e combinava luz natural e iluminação fluorescente, e isso, somado ao enquadramento aproximado, colocava em evidência as imperfeições da pele: quase como uma luz de necropsia. Eliminar esses detalhes foi importante para concentrar a atenção do espectador no que realmente interessa: que é a relação corpo-objeto.

Com o enquadramento ampliado, meu corpo aparece por inteiro e o balão eventualmente sai do enquadramento. A linha do piso não está perfeitamente alinhada com o vídeo, o que pra mim não significa um incômodo, na verdade eu gosto das coisas levemente desalinhadas. Tentei também um enquadramento angulado. Procurei explorar outras partes do corpo na relação com o balão. Percebi que houve um grande ganho por conta do enquadramento maior: a liberdade do corpo pelo espaço, o fato de que o corpo nu não fica tão perto da câmera. Há assim uma uniformidade maior na cor da pele, o que traz ao vídeo uma plasticidade mais sofisticada, se distanciando da crueza com que o corpo aparecia nos primeiros vídeos dos vestíveis. Esse afastamento permitiu também uma perda da erotização do corpo.

Por conta do afastamento, o corpo, mesmo nu, perde boa parte de sua conotação erótica e parece estar mais preocupado com sua relação com o balão e menos perturbado com os ângulos pelos quais se mostrará para a câmera. A decisão de finalmente apresentar-me nua em frente à câmera resulta de uma série de tentativas usando meia-calça, top, calcinha, calção, adesivos etc., com a finalidade de atenuar a imagem do sexo e dos seios. Cheguei à conclusão que esses acessórios estavam agregando sentidos e conotações aos meus vídeos, com os quais eu não concordava. Toda roupa trazia uma espécie de interrupção na

coloração e nas curvas do corpo. E, além disso, me perguntava: como falar em vestíveis sendo que além dos vestíveis que eu confeccionava eu ainda portava essas peças para preservar a imagem do meu sexo? Nesses novos vídeos que apresento agora, existe um tom libertador, do corpo livre em um contato pele-a-pele com o objeto, sem intermediários. Precisava dessa limpeza da qual restaram apenas o meu corpo e o objeto. Até esse momento eu pensava que o meu problema era o sexo exposto, mas agora vejo que meu maior problema era o enquadramento próximo. Meu trabalho com essas ações só passou a funcionar efetivamente quando o corpo passou a aparecer por inteiro e pôde percorrer o espaço do quarto para relacionar-se com os balões.

No quarto, há na parede de fundo uma mancha amarelada, a qual denuncia a presença de um quadro que ficava ali, um rodapé na cor verde-escuro e um piso com forração imitando madeira. A parede é branca, de madeira. Poderia eu criar um fundo infinito, pintar o rodapé, ou ao menos dar uma demão de tinta na parede a fim de apagar a mancha amarelada. Mas nada disso me incomoda, e assumo o risco de contar com as leituras que essas características podem agregar ao meu vídeo. Penso que esse vestígio de presença, da parede de madeira, e da luz lateral da janela traz essa atmosfera de intimidade do quarto, da casa, do ambiente habitado, que serve em um lapso no cotidiano para a minha ação.

Perguntava-me: por que depois de tantas tentativas eu ainda não havia criado esse espaço de enquadramento de vídeo coincidindo exatamente com o campo da ação, já que há tanto tempo penso nisso? Ao assistir os vídeos sinto a necessidade de ver o que foge da margem do enquadramento. Há uma constante teimosia minha em trabalhar fora do ideal, desde a parede manchada, o uso de acessórios desnecessários, o enquadramento desalinhado, como se trabalhar com o ideal fosse tornar o resultado previsível. Assim, eu trabalho com a falha, o defeito e, o imperfeito, a fim de produzir surpresas durante a ação.

Do grupo de dez vídeo-ações que realizei usando o balão vermelho, apresento como trabalhos as duas últimas ações que são o registro 978 e o registro 979, os

quais descrevo a seguir. Os demais registros estão inclusos no anexo desta dissertação e descrevem como cheguei à solução exibida nos vídeos 978 e 979²⁷.

9. **Registro 978** (5min. 13seg.) - Nesse vídeo alterei o enquadramento deixando o piso em um ângulo de aproximadamente 45°. Comecei a ação usando a cabeça e depois passei a usar o quadril, a fim de manter o balão em suspensão. Essa angulosidade criou uma perturbação para o olhar: parece que há outra força na dinâmica do corpo com o balão. Nossos olhos treinados para o ângulo de 180°, tendem a entender esse piso como uma rampa e também a parede como se estivesse angulada. Então quando o corpo se desloca para a direita do vídeo, parece que está em ascensão na rampa. em um esforço por subir, quando na verdade caminha em linha reta (figura 41). Juntei nesse vídeo dois desejos: de trabalhar com outro ângulo e de usar um canto do quarto para rebater o balão, o que também proporcionou outras dinâmicas, outras respostas do balão ao ser lançado. Não sei se por conta do ângulo, ou de trabalhar com o quadril para manter o balão suspenso, esse vídeo me parece mais erótico que os outros.

²⁷ Ver vídeos no pen-card



Figura 39 Registro 978, frame da vídeo-ação *Apenas eu e o balão vermelho no quarto* da série *Extendere-balões*, 5'13", 2013.

Registro 979 (7mim. 30seg.) - Nesse vídeo ampliei o enquadramento de forma que as duas paredes laterais e o piso aparecessem em maior proporção, favorecendo uma movimentação rastejante pelo chão (figura 42). A postura rastejante conota uma movimentação que lembra a postura animal. Uso a cabeça, os pés e o quadril para manter o balão em suspensão. Alterno entre períodos de descontrole e de controle da movimentação do balão, entre movimentos bruscos e leves. Há momentos de profunda harmonia na relação do objeto e do corpo, uma sintonia, mas também outros de descompasso, de falta de adequação, nos quais o corpo parece desnordeado.



Figura 40 Registro 979, frame da vídeo-ação Apenas eu e o balão vermelho no quarto da série *Extendere-balões*, 7'30", 2013.

Nessas ações, acredito que cheguei em algo que considero passível de apresentação sem editar o vídeo, tanto pelo enquadramento, quanto pelas relações que consegui estabelecer entre o meu corpo e o balão. Gosto muito dos momentos em que o balão desliza sobre o meu corpo docemente, entre leves picadas sobre ele, é um momento de carícia. Há outros momentos em que parecemos estar em uma luta. Movimentos doces trazem uma resposta amena do balão enquanto que os movimentos bruscos que invisto no balão ocasionam meu descontrole sobre ele no espaço, colocando meu corpo em situação desestabilizadora. Em uma etapa do vídeo eu fico em pé, mas procuro movimentos laterais e não com a cabeça, esses movimentos são do meu corpo fazendo pressão do balão com a parede.

Há, na ação com o balão vermelho, uma alteração na sua trajetória, na força, em comparação com a bola; talvez pelo seu formato de círculo imperfeito e sua estrutura maleável e mutável em relação à pancada (amorfa). Mesmo sendo mais lento, sua trajetória surpreende, e leva o corpo de um lado para o outro, o qual fica desnorteado e em situação de risco e vulnerabilidade. Há momentos de extremo controle, em que com leves toques da cabeça o balão é mantido em suspensão e há

momentos em que o meu corpo se lança de um lado para o outro do quarto, tentando impedir que o balão toque o chão.

Nessas vídeo-ações apresentadas aqui, mais do que uma comunicação entre meu corpo e o balão, é preciso que haja um contra lance, um movimento passivo e ativo, uma resposta efetiva do objeto e da força que lancei sobre ele.

Se eu invisto bruscamente contra o balão perco o controle sobre ele, se lanço um leve toque, volto a dominar sua trajetória. Se me arrisco, dou chance ao meu corpo de traçar movimentos inusitados, de transitar com rapidez pelo espaço do quarto e permito-me que surpresas permeiem minha ação. Se uso toques leves, mantenho o controle, mas me sinto entediada e limito as possibilidades de movimentação. Mantenho durante a ação esses dois ritmos, alternando descompassos, que lembram uma luta, e movimentos suaves, que se assemelham a uma carícia.

2.3 Desenhando no espaço: balões-canudo preenchidos por gás-hélio

05 de agosto de 2013:

Depois de quase dois meses sem realizar nenhuma ação, ontem à noite antes de dormir pensei em usar os balões canudo e um gás-hélio que eu havia comprado em outubro do ano passado para usar em alguma ação. Comecei enchendo dois balões com gás-hélio e um terceiro metade ar, metade gás. Os primeiros subiram até o teto e o terceiro ficou em pé tocando o chão em uma das extremidades. Passado algum tempo os balões desceram do teto. Descobri mais tarde que para que o efeito do gás-hélio durasse mais tempo era necessário usar balões maiores: acima do número seis. Conforme o tamanho do balão é a duração do efeito de suspensão. Enquanto os balões-canudo não flutuaram por mais do que dez minutos, os balões de número nove podem flutuar por até oito horas e nos balões metalizados o efeito pode durar dias.

Registro 145 (8mim. 57seg.)²⁸. Durante a ação, usei como regra principal manter os balões em suspensão. Fiquei muito satisfeita com o resultado desse vídeo. Os balões criavam trajetórias suaves no ar e, dessa forma, surgiam desenhos (figura 43). Meus movimentos apesar de não serem de uma profissional da dança, mantinham uma harmonia. Depois de algum tempo em movimento, meu corpo tornou-se um campo de atração para os balões: eles colavam em mim. Também notei que eram atraídos pela parede de fundo... (acredito que seja pelo fato de ser a

²⁸ Ver vídeo no pen-card

que tinha a menor temperatura, já que o sol estava na outra direção). Com o tempo eles passaram a não subir mais para o teto. O gás-hélio traz um comportamento diferente para os balões. A gravidade é minimizada e a maneira como passo a lidar com eles é inusitada para mim, já que nunca havia usado o gás. Como o efeito é temporário, limitei-me a dois vídeos apenas. Enquanto lançava alguns balões para cima, os que estravam mais longe iam caindo lentamente, e ao mesmo tempo parecia que criavam suas trajetórias próprias pelo ar por conta da temperatura da parede e da energia do meu corpo. Eles adquiriram uma autonomia de movimentação. Nessas ações há um menor controle sobre o objeto o que permitiu respostas mais surpreendentes dos balões na relação com meu corpo.

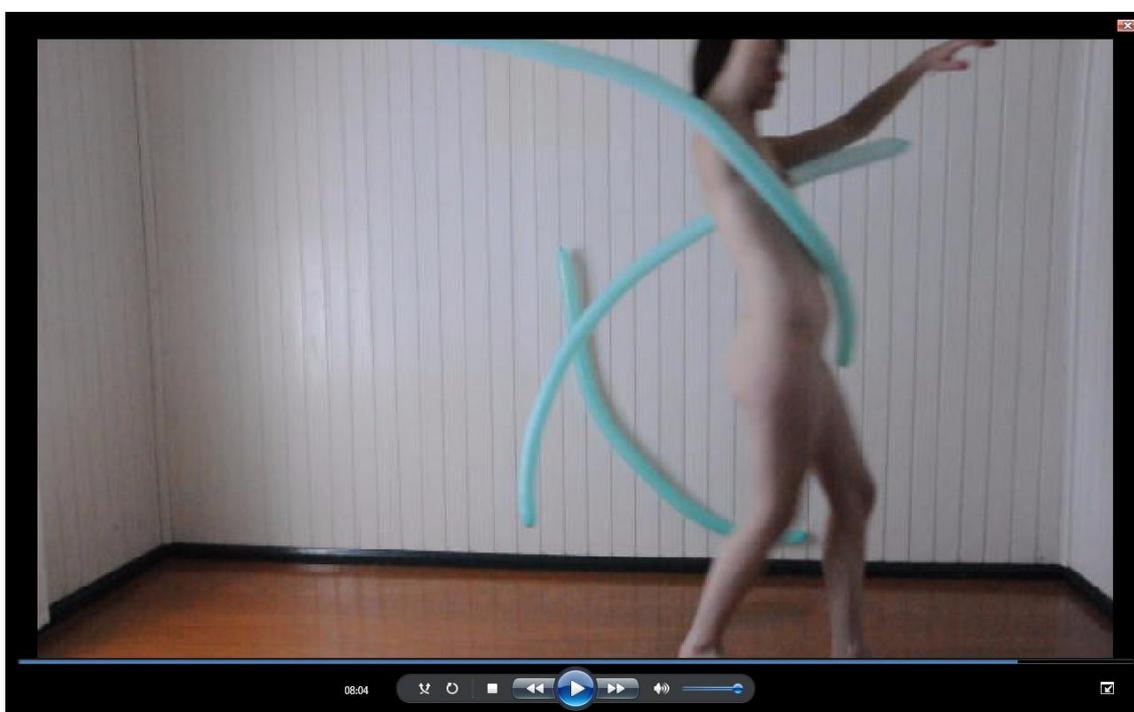


Figura 41 Registro 145, frame da vídeo-ação Desenhando no espaço da série Estender-balões, 8'57", 2013.

O “outro” (objeto) nessas ações é menos passivo/ou dominado por mim, diferente do vestível, que reage apenas como resistência ao meu movimento. Com o balão vermelho temos um meio-termo, e o balão também saí da minha previsão mas com menor frequência. As ações com os balões-canudo verdes lembram uma dança a dois ou a muitos.

Registro 146 (12min. 18seg.)²⁹. Nesse registro enchi mais balões, totalizando nove. Com a quantidade maior de balões, era mais difícil manter todos em suspensão (figura 44). Os desenhos traçados pelo espaço foram mais espessos. Tentei buscar movimentos do primeiro vídeo, nos quais eu caminhava de costas e trazia os balões. Fiz alguns saltos que achei interessantes, a fim de resgatar os balões que ficavam no teto. Nesse vídeo eu me ative a traçar desenhos com os balões, e passo da especulação do meu corpo com a forma para um objetivo: fazer o desenho. Meu corpo fica a serviço desse objetivo e passa a ser coadjuvante na ação, um executor. Nesse segundo vídeo, o gás-hélio perde efetividade e os balões têm um peso maior, caindo mais rapidamente.

Nos momentos em que me relaciono com apenas um balão, o contato corpo-objeto fica mais evidente e intimista e, demonstra uma comunicação mais apurada. Depois largo os balões e saio abruptamente do enquadramento.

Ao final desses vídeos, começo a me dar conta de que minhas ações lidam com peso, gravidade, resistência, elasticidade.

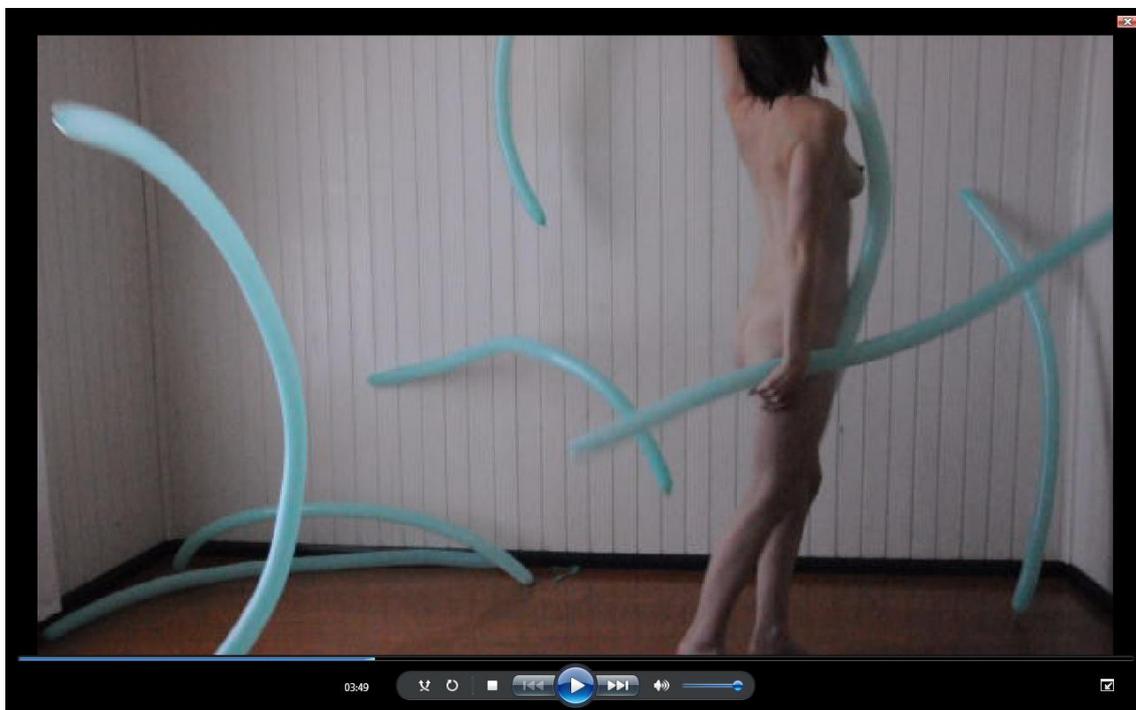


Figura 42 Registro 146, frame da vídeo-ação Desenhando no espaço da série Extendere-balões, 12'18", 2013.

²⁹ Ver vídeo no pen-card.

2.4 Até que dure o nosso gás: um balão preenchido por gás-hélio

05 de dezembro de 2013. Nesse dia eu tinha o objetivo de encher muitos balões com gás-hélio. Procurei os balões verde-água e achei apenas em pacotes sortidos. Comprei vários pacotes para conseguir reunir uns 20 balões, pois na outra ação que havia realizado, utilizei nove balões. Pensei então que utilizar vinte balões seria um bom número. Já havia comprado dois bujões grandes de gás-hélio para preencher os balões com sobra. Porém, para minha surpresa, o primeiro balão que enchi não flutuou, e o mesmo aconteceu com o segundo. Tentei encher rápido e devagar e depois encher mais e menos e cheguei à conclusão de que o problema era a marca do balão por que era de outra fábrica e o látex era mais grosso então devia pesar mais. Tentei encher um rosa da marca anterior e esse flutuou parcialmente ficando em pé com uma das pontas tocando o chão. Pensei então que eu poderia equilibrá-lo com a mão, sustentando a ponta que era mais pesada.

O segundo balão que eu consegui fazer flutuar parcialmente foi um verde-água, e fui selecionando aqueles com látex mais fino. Porém esse balão verde não se equilibrava na mão como o outro, visto que suas duas pontas pesavam então deixei o balão tocar o chão e usei o meu sopro e algumas movimentações para criar fluxos de ar para movê-lo. Os dois últimos balões que eu enchi flutuaram e tocaram o teto, fiz os outros vídeos para esperar que eles descessem e ficassem com uma das pontas tocando o chão. Depois que eles desceram, fiz mais duas ações nas quais eu fico a maior parte do tempo deitada e equilíbrio o balão sobre o meu corpo. Esse vídeo é uma resposta ao primeiro vídeo desse dia, no qual parte da cena foi perdida porque os momentos em que equilíbrio o balão com a cabeça ficaram fora do enquadramento.

Esses vídeos têm como objetivo desenhar linhas com o trajeto do balão pelo ar. Essas vídeo-ações respeitam e levam em conta a particularidade de cada balão, pois cada um traz uma forma e um equilíbrio diferente, e eu preciso aprender como posso lidar com cada um deles. Existe uma sintonia maior entre eu e o objeto do que nos outros vídeos, um teor de intimidade e compreensão entre forma e corpo.

Registro 554³⁰ (8min. 51seg.). Esse é o primeiro registro, começo a cena sem saber o que devo fazer com aquele balão. Logo percebo que ele se equilibra facilmente, tento uma base de apoio e então começo a equilibrá-lo usando o dorso do pé, o nariz, a cabeça, a testa, o queixo, a palma da mão (figura 45). Esses gestos lembram os equilibristas profissionais que equilibram objetos muito instáveis, como uma espada por exemplo. No meu caso, tenho a ajuda do gás que divide comigo o peso do objeto e torna o exercício muito fácil.

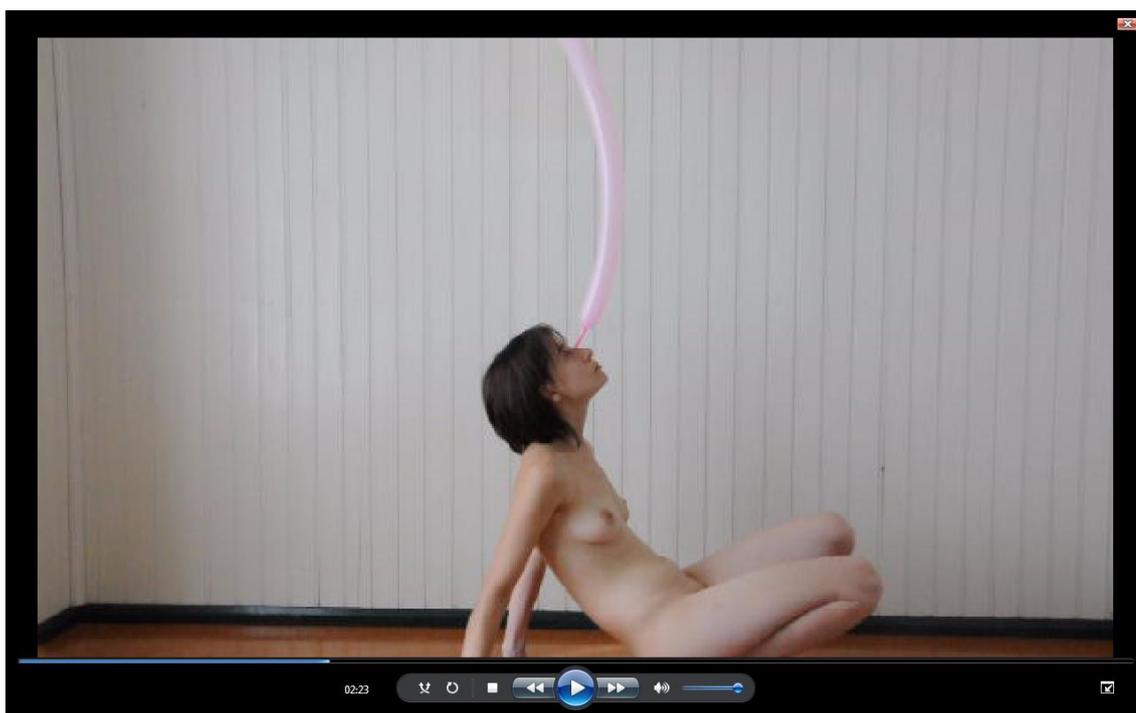


Figura 43. Registro 554, frame da vídeo-ação Até que dure o nosso gás da série Extendere-balões. 8'51", 2013

Depois de assistir esse primeiro vídeo, notei que muitos movimentos interessantes do balão ficaram fora do quadro do vídeo, então resolvi assumir outras posturas nas próximas ações. Fiquei fascinada com o resultado da movimentação do balão por que uma pequena rotação da palma da minha mão fez o balão traçar um círculo bem maior na outra extremidade. Observei, então que os pequenos gestos são ampliados na outra ponta que flutua.

³⁰ Ver vídeo no pen-card

Agachava-me e levantava-me com o balão sobre meu nariz como desafio para ver qual seria o limite de equilíbrio do objeto. Também usei velocidades para ver até que ponto o balão permaneceria em contato com meu corpo. Em alguns momentos fica difícil acreditar que não estou usando apenas o gás do balão e meu corpo como base, parece que há uma cola sobre meu corpo exercendo algum tipo de atração e aderência entre eu e ele. Em alguns momentos, equilíbrio o balão sobre o ombro como um passarinho adestrado. Há nessas tomadas em vídeo um respeito e uma delicadeza muito grande de minha parte para com o balão, uma gentileza com a forma.

Nesse ano, queimei minhas costas com o sol e uma mancha mais escura “listrou” minha imagem das costas. Essa mancha pulsava no registro em vídeo, roubando a atenção e tirando a uniformidade da cor da pele que eu tanto prezava. Eu tentei maquiar a área, mas foi em vão. Então depois de fazer os vídeos percebi que essa imperfeição ficava menos aparente quando eu apresentava o vídeo em telas menores, como de celulares e tablets. Fico em um dilema, porque pela imperfeição da cor da pele eu optaria pelas telas pequenas como as de um celular, mas pelos detalhes de ver a ponta do balão sobre a ponta do nariz ou sobre o queixo eu optaria pelas telas maiores. Talvez uma projeção na qual a luz do ambiente minimizasse as manchas da pele fosse o ideal.

Um dos possíveis objetivos da dança é fazer parecer fácil o que é difícil e fruto de muito treino, ou seja, fazer parecer leve um corpo que está a todo tempo sendo esmagado pela gravidade. Nesse vídeo, o ato de equilibrar, que é difícil, parece fácil e é de fato fácil, pelo auxílio do gás.

Registro 555³¹ (11min. 14seg.). Nesse registro eu me movimento para criar correntes de ar para movimentar o balão. Depois, sopro o balão com maior e menor intensidade pra ver até onde meu fôlego pode levá-lo (figura 46). O balão é levado de um lado para o outro criando trajetórias. Cada vez mais eu vou conhecendo seu comportamento, entrando em sintonia com ele. Nos momentos em que me agacho, pareço estar diante de algum animal, por ora pareço expulsá-lo e às vezes sopro com delicadeza, como alguém que tira o cisco do olho ou que quer causar arrepio.

³¹ Ver vídeo no pen-card

Alguns movimentos fazem o balão levitar. A primeira parte do vídeo mistura movimentos e sopro, é uma especulação. Na segunda parte eu me decido pelo sopro. Em alguns momentos eu me encolho em um canto para soprar e espero o balão voltar e sopro de novo, como uma criança curiosa cutucando o formigueiro.

Esse vídeo tem um grande ganho nas posturas e nas gradações de intensidade e ritmo do sopro. Além disso, há uma relação de igualdade com a forma, pois me coloco no mesmo plano do balão e quero que ele não seja passivo, não me sinto dominadora da cena.

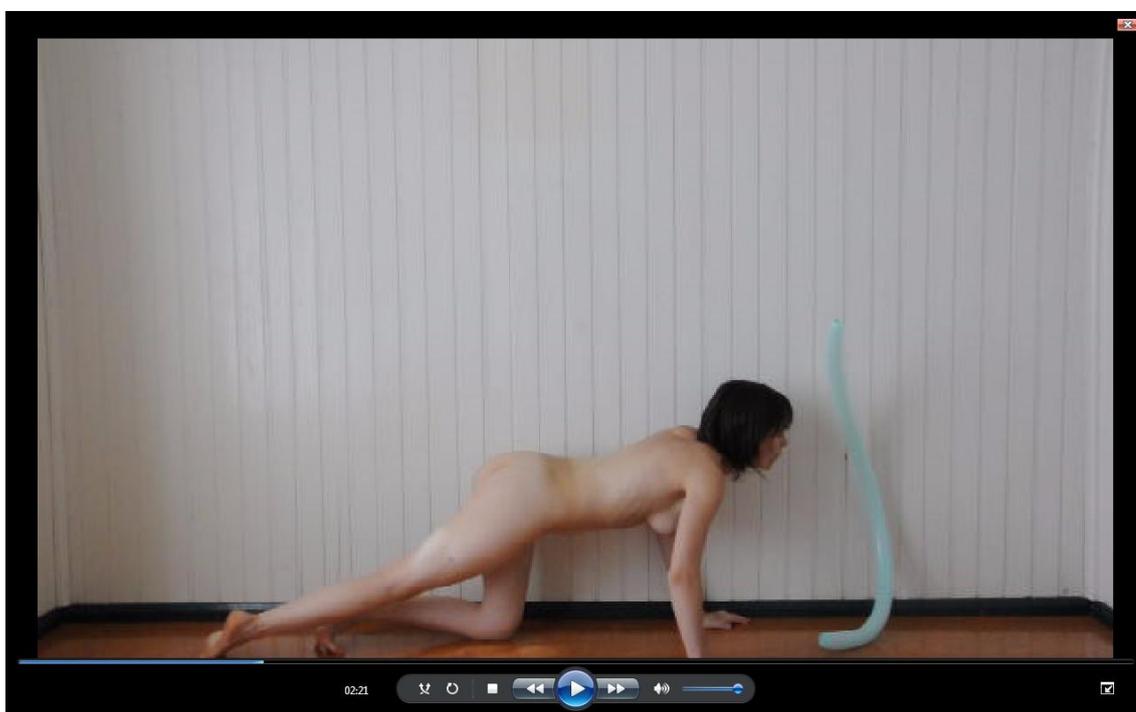


Figura 44 Registro 555, frame da vídeo-ação Até que dure o nosso gás da série *Extendere-balões.11'14"*, 2013

Os vídeos desse dia são vídeos mais longos porque meu interesse pelo objeto mantêm-se por mais tempo. Notei também algumas falhas que pretendo corrigir futuramente, retirando acessórios como pulseira e anel

Registro 556³² (2min. 42seg.). Nesse vídeo eu resolvi deitar para privilegiar a imagem do balão, para que ele ficasse totalmente em cena. Esse balão também se mantinha em equilíbrio em uma das pontas, mas não com a ponta e sim com o

³² Ver vídeo no pen-card

dorso da ponta (figura 47). Na verdade, enquanto gravava a cena achei que não estava dando muito certo e resolvi encerrar abruptamente, mas quando assisti o vídeo, achei o resultado positivo então iniciei um novo registro, de número 557. Por seu equilíbrio estar no dorso, foi difícil manter o balão sobre o corpo, mais difícil que o balão rosa, no qual o equilíbrio era na ponta e eu podia me movimentar com mais facilidade sem deixá-lo cair.

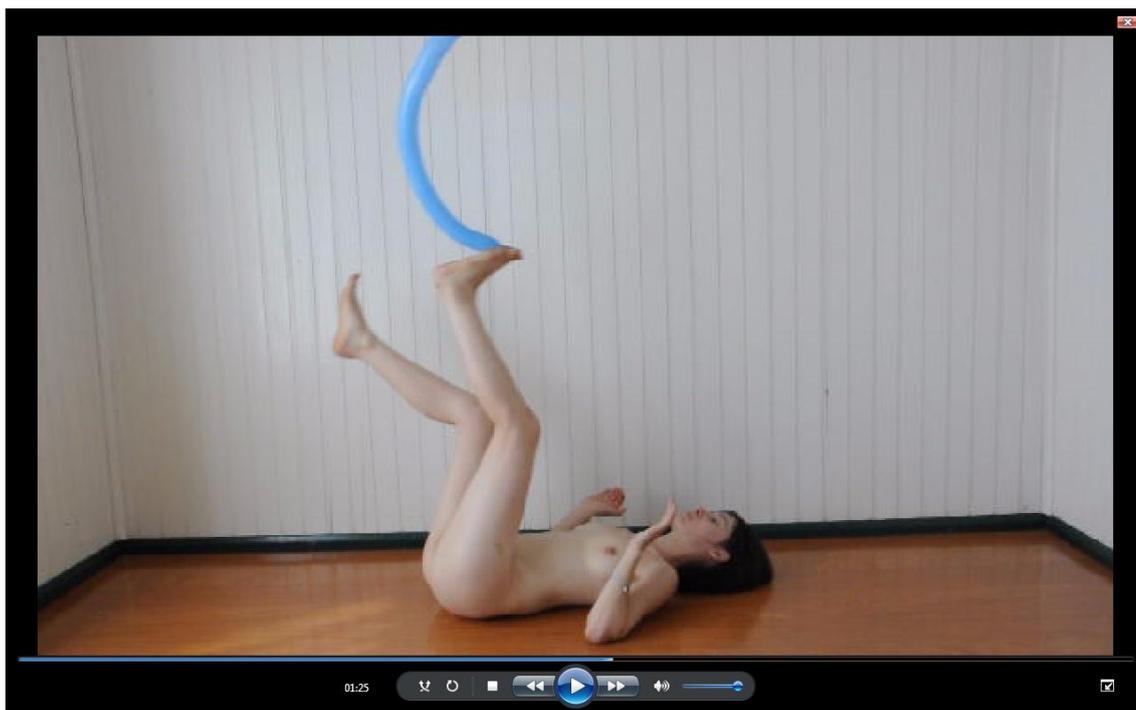


Figura 45 Registro 556, frame da vídeo-ação Até que dure o nosso gás da série Extendere-balões. 2'42", 2013

Nesse vídeo, em determinado momento eu prendo a ponta do balão com os dedos dos pés. Essa ação criou traçados interessantes e não desvalorizou a cena só por ter quebrado a regra que a princípio era agir só com o equilíbrio. Nesse vídeo, mais importante que manter a regra era criar situações de desenho que fossem interessantes de se olhar. Nesse vídeo eu não encontro uma harmonia entre corpo e objeto como no vídeo do balão rosa, pois passo o tempo todo fracassando em manter o balão em suspensão. O final do vídeo mostra meu descaso, por acreditar que a cena não estava ficando interessante de se olhar.

Registro 557³³ (8min. 04seg.). Nesse vídeo eu procuro explorar movimentos que achei que funcionaram no vídeo 556. Aqui eu entendi melhor a dinâmica desse balão. Há um sossego maior na relação com o balão, uma certeza, uma direção para a movimentação que não acontecia na ação anterior. Há também uma questão especial que é do corpo deitado, à vontade e ao mesmo tempo nada erótico, elimino a parte das costas que estava me incomodando, a uniformidade da pele é maior e há um prazer e uma intimidade evidente na relação com o objeto. Achei muito produtivos os momentos em que uso os pés, são traços das pernas compondo com a trajetória do balão, fazendo um risco azul (figura 48). Porém, há dois momentos em que meu sexo fica exposto diante da câmera, são partes que eu cortaria.



Figura 46 Registro 557, frame da vídeo-ação Até que dure o nosso gás da série Extendere-balões. 8'04", 2013

No dia 05 de dezembro de 2013 eu realizei quatro ações. Dessas ações elegi três para apresentar ao público³⁴, descartando apenas o registro 556. Não por acreditar que estão amadurecidas, fechando um início e fim satisfatórios, funcionando como trabalhos prontos; mas para preservar a experiência de cada ação que foi

³³ Ver vídeo no pen-card

³⁴ Ver as três vídeo-ações (registros: 554, 555 e 557) no pen-card.

diferente e pra mim muito válida, no sentido de entender a particularidade de cada balão, alcançar uma sintonia entre eu e o objeto e por acreditar que o objeto chega num nível de autonomia maior em relação às minhas investidas sobre ele.

3. CORPO-SPECULACTIO: a relação entre meu corpo e os objetos da ação

*Só podemos entender realmente a chuva se alguma vez na vida nos permitirmos nos encharcar abandonando o guarda-chuva.*³⁵

Samuel Beckett

Um corpo especulante....

Esse é o meu corpo ao relacionar-se com os vestíveis e os balões.

Neste capítulo tratarei sobre o conceito de jogo e suas características, a atividade livre, a repetição, a *secundidade* de Charles Peirce, o *real* de Jacques Lacan e sobre a experiência do fazer. Todas essas questões se imbricam nesta pesquisa. As minhas ações são de relação entre eu e o balão(ões) ou entre eu e o vestível, por isso comecei a pensá-las segundo os critérios do jogo: por haver questões de troca, de bate-rebate entre eu e o objeto e também pelas relações de troca entre a vídeo-ação e o público que assiste o vídeo. O conceito de jogo é esmiuçado no tópico *O Jogo para os Extenderes*. Nas ações que realizo desenvolvo movimentos aparentemente sem sentido que se aproximam das atividades livres infantis, como descrevo no sub-título *O corpo-speculatio* na tenra infância. Essas ações criam séries de repetições que, de alguma maneira, geram outra significação para a minha movimentação, como abordado no sub-título *Repetição, exaustão e vulnerabilidade do corpo*. E por conta do contato entre eu e o objeto durante essas ações e da percepção de estar no mundo é que trato dos conceitos de *Secundidade* e *Real*, além da ideia de arte como experiência discutida no sub-título *A Secundidade de Charles Peirce, o Real de Jacques Lacan e a Arte como Experiência de John Dewey*.

Nas minhas ações, penso no corpo como especulador de suas possibilidades. Então somando corpo, especulação e ação e usando suas raízes etimológicas do latim, teríamos *corpo-speculatio* (especulação=speculatio e ação=actio) *corpo-especulante-em-ação*.

³⁵ Esse trecho é uma interpretação minha de uma leitura que fiz de uma trilogia de Beckett. Não são essas palavras exatamente, mas o sentido é esse. Os livros da trilogia são “Molloy”, “Malone morre” e “O Inominável”. A passagem é uma narração em primeira pessoa. Na qual o sujeito decide abandonar o guarda-chuva a fim de experimentar a sensação de caminhar na chuva.

Gadamer diz que o jogar é um ser jogado, é *colocar-se em jogo*³⁶. Acredito que colocar-se em jogo seja mais que um procedimento ou uma ação, mas uma filosofia de vida. Jogar-se, lançar-se é mergulhar no desconhecido com todas as suas forças, apostar, acreditar, arriscar. É esse espírito que busco nas minhas vídeo-ações: um investir do corpo na matéria, um especular outras possibilidades motoras.

O *colocar-se em jogo* de Gadamer é o corpo a serviço da regra do jogo. Não há jogo sem jogador, o jogo só existe enquanto movimento animado pelo jogador. É o gato que anima o novelo de lã, a criança que anima a bola, esses objetos respondem à força lançada sobre eles em um diálogo com seus animadores. Eles evidenciam a necessidade do outro no jogo, o outro que não necessariamente é outro jogador, mas um objeto que responde a uma ação:

A partir daí, pode-se precisar um traço geral de como a natureza do jogo se reflete no comportamento lúdico: Todo jogar é um ser-jogado. (...). Quem tenta dessa maneira é, na verdade, o tentado. O verdadeiro sujeito do jogo (e o que torna evidente justamente essas experiências em que há apenas um único jogador) não é o jogador, mas o próprio jogo. É o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo, e que o mantém em jogo. (GADAMER, 2004, p.181)

Há, no jogo, um estado de interdependência entre as partes. Mesmo que se jogue sozinho, tem de haver outro: um objeto, com o qual se possa estabelecer uma relação de troca.

Para que seja um jogo pode até não ser necessário que haja outro jogando, mas é preciso que sempre haja outro ali com o qual o jogador jogue e que, de si mesmo responda com um contra lance ao lance do jogador. É assim que o gato que brinca escolhe o rolo de fio de algodão, porque ele também brinca, e a imortalidade dos jogos com bola reside na mobilidade total e livre da bola, que também de si mesma produz surpresas. (GADAMER, 2004, p.180).

No caso das vídeo-ações, o outro com quem me relaciono é o tecido que conecta partes do meu corpo ou o balão que lanço no espaço do quarto, é o corpo condicionado à regra, interpelado pelo tecido.

Segundo Ricardo Nascimento Fabbrini, nos jogos infantis³⁷ alternamos entre

³⁶ “A auto-representação do jogo humano repousa, é verdade, como vimos, em um comportamento vinculado aos fins aparentes do jogo, mas seu ‘sentido’ não reside realmente na conquista desses fins. Mais do que isso, o entregar-se à tarefa do jogo, é na verdade, um colocar-se em jogo.” (GADAMER, 2004, p.183)

³⁷ “Os jogos infantis são interações cognitivas que reafirmam a interdependência entre o sujeito e o objeto; as crianças, alheias ao predomínio das operações formais de conceitualização, vivem a materialidade da

ativos e passivos. É através da experiência corporal que descobrimos essa interdependência: da mesma forma que empurramos, somos atraídos pelas forças do objeto. Nas minhas vídeo-ações o corpo lança o movimento e, o tecido responde, puxando, resistindo, esticando. Existe assim uma ideia de relação entre o corpo e o tecido, de ação e reação, uma interdependência. A força e a resistência do meu corpo e da matéria lembram uma espécie de luta e adaptação a essa nova configuração do meu corpo, maneado pelo tecido. Nessa relação é necessário que existam pelo menos dois, assim como acontece no jogo de forma geral.

Poderíamos dizer que o estar em jogo é o projetar-se do corpo para o objeto como uma extensão de si mesmo. No ato, enquanto o jogo está em movimento, os dois tornam-se um só. O corpo vira instrumento do jogo. É assim nessas ações com os *Extendere-vestíveis*: naquele momento corpo e tecido são um só, um extensão do outro, um tecido-prótese que induz a especulações de outras lógicas de movimentação.

Em Hélio Oiticica e Lygia Clark podemos observar esse mesmo desejo da obra como extensão do corpo. Para Oiticica as capas não se reduzem a objetos de arte ou obra de participação, eram mais que isso: eram “[...] extensões-pele que reincorporam o experimentador participante ao ambiente do corpo[...].” (OITICICA apud COELHO, 2010, p.159). Para Clark, o simples fato de um participante encher um saco plástico significava “[...] uma experiência de ocupação do espaço ao seu redor [...] como uma extensão do espaço do seu próprio corpo”. (CLARK apud FABBRINI, 1994, p.110).

Na ligação feita entre a minha cabeça e meus pés através do tecido, forma-se um novo corpo, e o tecido funciona como extensor-modificador do corpo. Um corpo com pernas que se locomovem coladas, com a visão encoberta pelo tecido apreendendo/reconhecendo o espaço através da especulação, do tato, esbarrando nos móveis e ao mesmo tempo tocando as margens do vídeo (figuras 49 e 50) Em outra vídeo-ação dos *Extendere-vestíveis* meu pé direito une-se à mão direita, e o

proposição com sua ‘ação corporal sensorio-motora’: os objetos são para elas ‘espécie de seres vivos, dotados de certos poderes parecidos com os da própria ação’; assim como puxam, empurram ou atraem os objetos, são igualmente puxadas, empurradas ou atraídas por eles: uma relação mágica, porque ambos, sujeito e objeto, são durante a brincadeira, reciprocamente, ativos e passivos.” (FABBRINI, 1994, p.161).

pé esquerdo une-se à mão esquerda, formando dois arcos juntam os membros superiores e inferiores em um membro só. A caminhada, a dança e os movimentos formam outros vetores, já que o movimento das mãos obriga o movimento dos pés e vice-versa, criando outras forças e posturas para esse novo corpo extensivo (ver figura 52 na p.91).

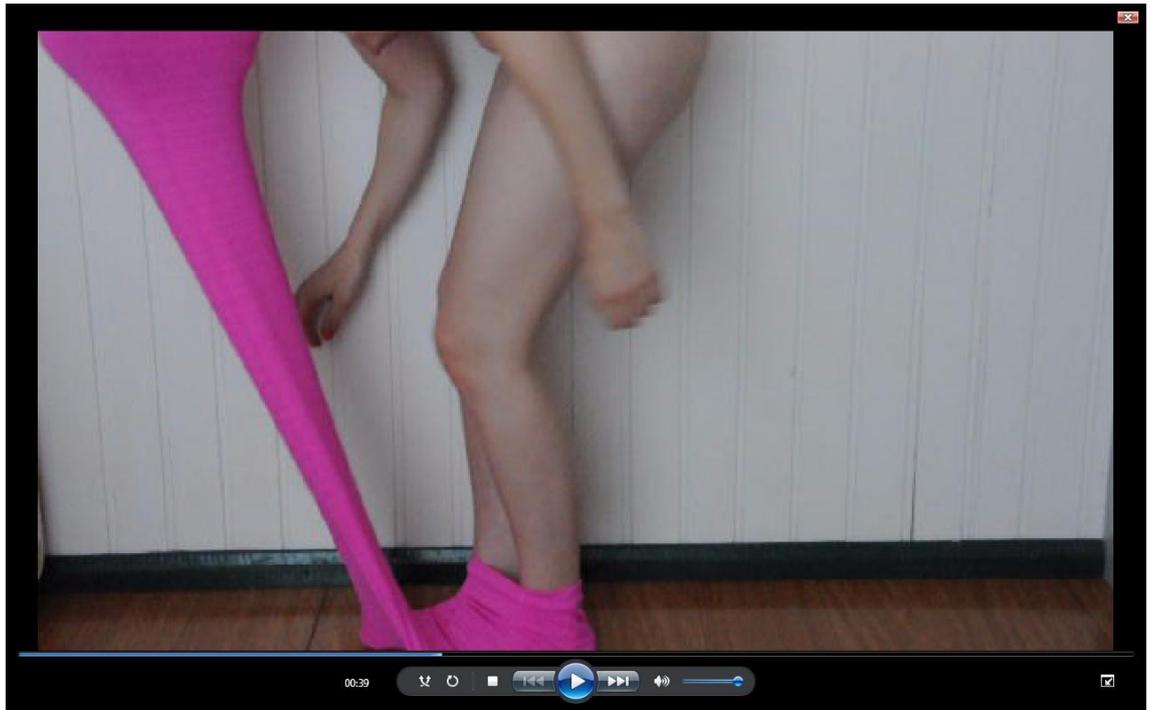


Figura 47. Registro 269 , frame da vídeo-ação da série *Extendere-Vestíveis*, 2012, 01'47”
(a tatear o espaço)

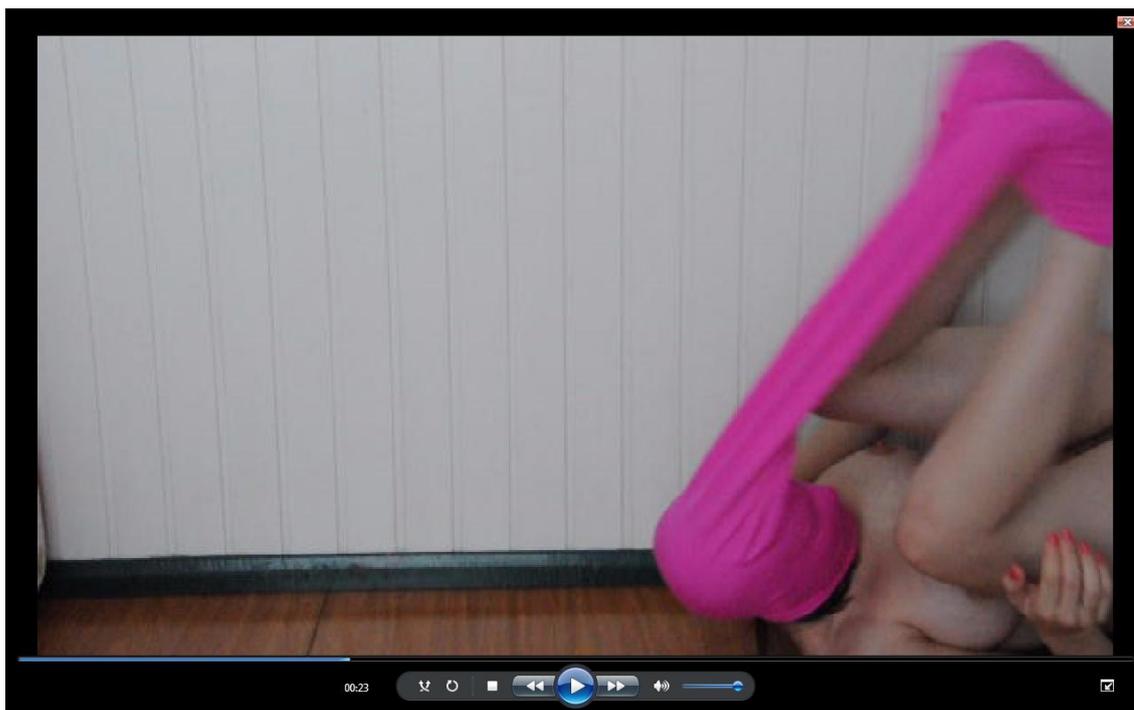


Figura 48. Registro 268, frame da vídeo-ação da série *Extendere-Vestíveis*, 2012, 01'21" (colidindo com a parede)

Da mesma forma, observamos na série *Andadores* de Elcio Rossini, o intuito de criar outras posturas para o corpo:

A figura que surge nessa combinação de objeto e corpo não é mais bípede, multiplicou suas pernas, precisou recriar seu movimento corporal e, em consequência desse novo corpo articulado entre duas naturezas diversas, surge necessariamente uma atitude física particular. O que podemos observar é que o corpo usando o Andador para deslocar-se no espaço, não importando aí o tipo de apoio escolhido, precisará sempre reorganizar sua postura corporal, inventar uma nova ordem e estrutura para o caminhar. (ROSSINI, 2005, p.27).

A restrição dos membros quando uso os vestíveis instiga meus sentidos, fazendo-me perceber o corpo de outra forma. Bloquear um sentido como a visão nos faz descobrir potencialidades no tato e reordena nossa maneira de perceber o espaço. O que a princípio pode parecer uma limitação, acaba transformando-se em uma descoberta do ambiente por outros meios.

3.1 A *Secundidade* de Charles Peirce, o *Real* de Jacques Lacan e a arte como experiência de John Dewey

O conceito de *Secundidade* apresentado por Charles Peirce aproxima-se desta pesquisa pela ideia de relação que estabeleço com o objeto. Para Peirce, na *Secundidade*, percebemos o outro, temos o embate do sujeito com a matéria, com a força contrária, com a resistência, com a polaridade bruta. Sentimos assim o que Calvino chama de “o peso do mundo”³⁸. Nas ações que realizo tenho uma experiência fenomenológica de como o balão irá se comportar segundo minhas investidas sobre ele e também segundo o espaço. Existem forças agindo sobre sua matéria: a força do meu corpo, a resistência das paredes, a ação da gravidade, o fluxo de ar. Segundo Peirce, é através dessas polaridades entre o corpo do sujeito e a resistência dos objetos que obtemos a noção de realidade:

[...] a realidade é alguma coisa bruta. Não há razão nela. Eu o convido a colocar seu ombro contra uma porta e tentar forçá-la a abrir contra uma resistência invisível, silenciosa e desconhecida. Nós temos a consciência dos dois lados em relação ao esforço e a resistência a esse esforço, que me parece se aproximar relativamente ao puro sentido de realidade. De modo geral, eu penso que temos aqui o modo de ser de algo que consiste em como um segundo objeto seja. Eu chamo a isso *Secundidade*. (PEIRCE apud DELEDALLE, 1978, p.124)³⁹

O artista Bas Jan Ader faz uma série de ações nas quais o seu corpo cai de diversas maneiras. Para Ader não se trata de trabalhar um corpo escultórico ou mesmo de fazer Body Art, o artista acredita que durante essas ações ele apenas deixa que a gravidade aja sobre ele⁴⁰. Ader deixa que o peso do mundo exerça força sobre seu corpo, entrando assim em um estado de *secundidade*, no qual a resistência da matéria corporal mede sua força com as resistências dos objetos que o circundam. Nessas ações de Ader há uma perda do sujeito, que se torna uma espécie de objeto durante a ação, assim como nas minhas ações eu também me revogo como sujeito e coloco-me a serviço da ação em estado de igualdade com o objeto com o qual me relaciono. Baudelaire diz que quando há um corpo em queda, há uma transição do homem de sujeito para objeto, há uma espécie de

³⁸ Em seu livro *Seis Propostas para o Próximo Milênio* Ítalo Calvino elege a leveza como uma das seis propostas e nesse capítulo ele fala que só somos capazes de exercer a leveza por que compreendemos sua grandeza inversa: o peso. Ele fala que a leveza se trata de minimizar o peso do mundo, de tornar a tarefa de viver suportável. A leveza é uma das seis propostas possíveis para um trabalho em arte.

³⁹ tradução livre Flávio Gonçalves

⁴⁰ “I do not make body sculpture, body art or body works. When I fell off the roof of my house or into a canal, it was because gravity made itself master over me.” (ADER apud SPENCE, 1999 p. 155)

enfrentamento com nossa constituição material⁴¹. Durante a queda, perdemos nossa consciência espiritual e percebemos o peso do nosso corpo enquanto matéria, enquanto objeto sujeitos à secundidade em sua forma mais crua.

Maria Lucia Santaella faz uma correspondência entre os conceitos de Primeiridade, Secundidade e Terceiridade de Peirce com os conceitos de Imaginário, Real e Simbólico (respectivamente) de Jacques Lacan⁴². Interessa para esta pesquisa a ideia de Real de Lacan, correspondente à Secundidade de Peirce:

Para Lacan o real é aquilo que sobra como o resto do imaginário e que o simbólico é incapaz de capturar. O real é o impossível, aquilo que não pode ser simbolizado e que permanece impenetrável ao sujeito do desejo para quem a realidade tem uma realidade fantasmática. Diante do real o imaginário tergiversa e o simbólico tropeça. Real é aquilo que falta na ordem simbólica, os restos que não podem ser eliminados em toda articulação do significante, aquilo que só pode ser aproximado, jamais capturado. (SANTAELLA, 1999, p.4)

Pois sim, é através da experiência fenomenológica de contato com o outro, seja ele objeto ou sujeito (enfim, de embate com a matéria), que apreendemos a sensação de realidade, de estar no mundo. Correspondem à Secundidade “(...) ideias relacionadas à polaridade, tais como força bruta, ação e reação, esforço e resistência, dependência, conflito, surpresa” (SANTAELLA, 1999, p.3). Na Secundidade, o contato entre corpo e objeto se dá em seu estado mais primitivo, da força bruta, da experiência que temos ao tocar algo pela primeira vez. Percebemos assim como as forças do universo agem entre si. Isso logo é processado e incorporado às nossas lembranças e experiências anteriores, buscando associações que façam daquela experiência algo familiar, para que a realidade não seja um

⁴¹ “‘On the Essence of Laughter’ (1855), the poet Baudelaire discussed the comedic convention of falling in terms of this experience of fragmentation ‘The man who trips would be the last to laugh at his own fall, unless he happens to be a philosopher, one who has acquired by habit, a power of rapid self-division, and thus of assisting as a disinterested spectator at the phenomenon of his own ego.’ Thus for Baudelaire, falling can engender a sense of doubling. A person who has tripped and is falling is losing the self-possession of consciousness and becoming an object. To laugh during a fall is not merely to imagine yourself as another spectator, that is in another subjective state, but to recognize the smug folly of consciousness in facing its own material constitution.” (SPENCE, 1999, p.156)

⁴²“Lacan veio reconhecer que, para o ser falante, não há adequação na relação entre o objeto e sua imagem, entre as partes do corpo e a imagem que se tem dele. Como a nossa imaginação desordenada pode preencher sua função? Como o imaginário e o real podem ser articulados na economia psíquica do sujeito? Essa polaridade, essa fratura entre o imaginário, entre o simbólico e o real, corresponde exatamente à categoria da secundidade. O real é sempre bruto e abrupto. É causação não governada pela lei do conceito. O real resiste ao simbólico por que ele insiste, *en souffrance*, de tocaia para tomar de assalto o simbólico”(SANTAELLA, 1999, p.4)

choque constante para o sujeito. A todo o momento nossas experiências são codificadas e engolidas por eventos anteriores na busca por essa familiaridade que torna o novo evento suportável⁴³. Merleau-Ponty fala da *experience error* na qual nos protegemos de um evento novo recorrendo a eventos passados e assim evitamos que sejamos arrebatados pelo desconhecido:

Portanto, a pura impressão, não é apenas inencontrável, mas imperceptível e, portanto impensável como momento da percepção. Se a introduzirem é por que, invés de estarem atentos à experiência perceptiva, a esquecem em benefício do objeto percebido. Nós acreditamos muito bem saber o que é 'ver', 'ouvir', 'sentir', por que há muito tempo a percepção nos deu objetos coloridos ou sonoros. Quando queremos analisá-la transportamos esses objetos para a consciência. Cometemos o que os psicólogos chamam de '*experience error*', quer dizer, supomos de um só golpe em nossa consciência das coisas, aquilo que sabemos estar nas coisas. Construimos a percepção com o percebido. E, como o próprio percebido só o evidentemente acessível através da percepção, não compreendemos nem um nem o outro. (MERLEAU-PONTY, 2006, pág. 24-25)

No nascimento da minha filha pude acompanhar o que significa suportar “o peso do mundo”. Ao nascer, entramos em contato com uma realidade diferente daquela do ventre. Somos submetidos a estímulos novos o tempo todo e todo o esforço de uma mãe está em tornar suportável para o bebê essa vida fora do ventre, levando conforto ao seu filho. São essas as nossas primeiras experiências de “estar no mundo” e assim as mais traumáticas, já que não há nada conhecido com que se possa tornar o evento familiar. É o nosso choque com o real.

Tanto a ideia de *Secundidade* quanto a ideia de *Real* estão atreladas à experiência de “estar no mundo”. Quando propõe que os participantes desloquem pedras, o artista Allan Kaprow está criando uma situação de resistência entre a força do corpo e o peso da pedra. A coreógrafa Anna Halprin, ao trabalhar deslocando objetos pesados alternando durações e distâncias também gera situações de

⁴³ “Utilizamos a palavra ‘experiência’, de modo particular, para designar contrastes e mudanças de percepção [...] impedimentos e compulsão não podem existir sem resistência, e resistência significa esforço opondo-se a mudanças. Portanto, deve haver um elemento de esforço na experiência.” (PEIRCE apud DELEDALLE, 1978, p.1.336, tradução livre Flávio Gonçalves, p.6)

experiências de enfrentamento com a matéria. Para o artista Walter de Maria, realizar ações sem sentido é “a mais potencialmente abstrata, concreta, individual, idiota, indeterminada, precisamente determinada, variada, e importante arte-ação-experiência que se pode realizar hoje⁴⁴”.

O enfrentamento com a matéria é crucial no meu processo de criação. Não consigo prever todos os passos de um trabalho antes que eu possa interagir com os objetos e ver os resultados das tentativas em vídeo. Eu trabalho com a experiência do fazer, com os erros e acertos, para construir meus resultados. Minhas vídeo-ações têm alguns movimentos definidos anteriormente, mas sempre contam com o acaso na hora da filmagem, somando movimentos novos e sendo afetados pelo meu estado de humor naquele momento.

Em *Arte como experiência* (DEWEY, 2010), John Dewey aborda a importância do fazer como mola propulsora criativa. Essa reflexão de Dewey nos leva a pensar na impossibilidade da arte sem a experiência. Segundo ele a quantidade de potência estética que uma obra possui está vinculada ao quanto ela tem ligação com a experiência pessoal e legítima do artista. Dewey reflete sobre as impressões cotidianas que podem ou não levar a picos sensoriais. Ele fala das criaturas vivas, das diferenças entre a percepção através dos sentidos dos animais em relação às nossas. A experiência é uma troca, uma comunicação consciente do sujeito com o mundo a partir de dispositivos que possibilitam situações que diferem do cotidiano, que chamam a atenção, que perturbam, e finalmente somam e transformam.

Dewey afirma que, habitualmente, matamos nossa capacidade sensitiva, estamos preparados para ouvir, cheirar, ver, mas não necessariamente para refletir sobre essas percepções. As emoções e a experiência permanecem em constante

⁴⁴ “Ao examinar os trabalhos que Allan realizou depois de *Fluidos*, Jeff Kelley retoma *Um Trabalho sem Sentido*, programa escrito por Walter de Maria, em 1960, e publicado pela primeira vez na antologia *Fluxus*, de 1963. Trata-se de uma típica proposição-fluxus: polêmica, absurda e séria, na qual [a expressão] trabalho sem sentido é definida como “uma tarefa simples que não reverterá em dinheiro e em nenhum outro objetivo convencional”. O autor oferece exemplos – encher uma caixa com pedaços de madeira, transferi-los para outra caixa e colocá-los de volta, novamente; cavar um buraco para depois cobri-lo; organizar a correspondência, em seu escritório e periodicamente voltar lá para espalhá-la no chão; tomar o cuidado de evitar atividades tais como levantar pesos para ganhar músculos o que, apesar de monótono, não é um trabalho sem sentido; evitar atividades prazerosas como o sexo, pois o prazer pode se tornar um objetivo. De acordo com Walter de Maria, o trabalho sem sentido é “a mais potencialmente abstrata, concreta, individual, idiota, indeterminada, precisamente determinada, variada, e importante arte-ação-experiência que se pode realizar hoje”. (ANTIN, 2004, p.16, tradução livre Maria Helena Bernardes)

movimento através da memória e das novas situações que são agregadas dia após dia. A cada nova situação, sofremos um processo de adaptação até que nos sintamos conformados e a harmonia seja sentida. Nenhuma maturidade permitirá que as conexões estabelecidas pela obra sejam apreendidas em sua totalidade. Cada obra é a sucessão dos passos e experiências anteriores do artista, a cada trabalho elas se acumulam e apontam para novos significados e para um passo adiante. A fruição estética exige uma entrega, para que a nova experiência aconteça. Além disso, exige um desprendimento das experiências anteriores, para que se abra um espaço para o novo.

3.2 O jogo para os *Extenderes*

Nesta pesquisa, abordaremos três autores para refletir sobre o conceito de jogo e sua relação com a arte: Hans-Georg Gadamer, Johan Huizinga e Roger Caillois. Gadamer tem uma abordagem hermenêutica do conceito de jogo e para ele o jogo está contido em toda forma de arte. Huizinga possui um foco antropológico de análise, afirmando que a evolução da civilização deve-se ao hábito do homem de jogar. Já Caillois resgata os dois autores e propõe uma categorização do jogo dividindo em linhas como competição, sorte, vertigem e imitação. Nesta pesquisa, Gadamer é estudado para pensar a interdependência entre eu e o objeto no momento da ação e a relação do vídeo com o espectador. Tomamos Huizinga para refletir sobre o processo de trabalho, pois acredito que o experimentar seja uma forma de procedimento lúdico. Por fim, a reflexão que Caillois faz do jogo é tratada aqui para calibrar em que nível de regulamentação e de que tipo de jogo o meu trabalho estaria mais próximo.

A palavra *Ludens* vem do latim e dá origem à palavra *lúdica*, englobando os conceitos de jogo e brincadeira em português. Como cada autor usa o termo lúdico de uma forma, faz-se necessário criar uma definição de como o termo será usado nesta dissertação. Em algumas línguas, as palavras brincar e jogar encontram-se fundidas no mesmo termo⁴⁵ como *play* (do inglês), *jouer* (do francês). No entanto, em português a palavra *jogo* é utilizada em um sentido de atividade mais

⁴⁵ Para um vasto estudo dos termo lúdico, jogo e brincadeira em várias línguas e períodos históricos ler *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2004, do autor Johan Huizinga

regulamentada e séria, enquanto que a *brincadeira* traz a ideia de uma forma mais livre, usada principalmente para definir as atividades da infância. O lúdico tem, dentro da língua portuguesa, um sentido que abarca os termos jogo e brincadeira com um teor de atividade prazerosa e divertida. Habitualmente, não dizemos que um jogo de pôquer é lúdico, por exemplo, por ser um jogo sério que envolve adultos, dinheiro etc.

Uso a palavra *lúdico* no sentido utilizado por Huizinga para definir o processo criativo do trabalho em que há experimentação e especulação. O conceito de *jogo* é usado aqui segundo a visão de Gadamer para descrever a interdependência entre eu e o objeto na ação, e sua relação com o espectador. O termo *Paidia*, introduzido por Caillois, é útil nesta dissertação por assemelhar-se aos movimentos simples e repetitivos que desenvolvo na ação, os quais se assemelham com os movimentos primitivos da tenra infância, nos primeiros níveis de cognição.

Li em algum lugar que toda a ferramenta que o homem cria é uma extensão do seu corpo. Somando movimentos corporais a materiais diversos, criamos, ao longo da civilização, soluções para as nossas necessidades. Tanto os tubos de tecido como os balões que uso nas ações são extensões, prolongamentos do meu corpo em busca de potencialidades de movimentação.

Essa ideia da ferramenta como extensão do corpo é muito presente na forma como Huizinga entende o lúdico. Façamos uso de um exemplo para descrever como a especulação das qualidades de um material são descobertas: o homem das cavernas tinha uma pedra nas mãos e ainda não sabia para qual finalidade poderia usá-la. Manipulando-a ele descobre que pode quebrar a casca de uma noz somando sua força à resistência da pedra e, ao lançá-la ele descobre que é capaz de arrebatá-la.

Quando faço um vestível, tenho algo similar à pedra. Preciso descobrir o que é possível fazer com ele e começo a me relacionar para descobrir suas potencialidades. Nesse caso, eu crio um objeto, para, a partir dele, descobrir movimentações. No caso do balão, o objeto já existe comercialmente e tem dessa forma uma função predeterminada como decorar festas, por exemplo. Aqui meu desafio está em resignificá-lo, tentando criar uma nova função para o balão através da relação entre eu e ele durante a ação.

Huizinga afirma que o *ludus* está presente na poesia, na dança e na música, mas exclui as Artes Plásticas por acreditar que se reduzem à imitação. No entanto, nessa dissertação, não há interesse em refletir sobre a presença do *ludus* na apresentação de trabalhos em arte. O objetivo aqui é pensar o *ludus* na forma de proceder durante o processo de criação, na experimentação e especulação de possibilidades, o que é cabível dentro da visão de Huizinga, por ele acreditar que toda forma de trabalho tem um princípio lúdico.

Para falar sobre a inter-relação entre eu e o objeto no momento da ação utilizo a abordagem de Gadamer, na qual o jogo é mais que uma presença em trabalhos de interação: ele é um dos cernes que sustentam qualquer trabalho em arte, na medida em que solicita do espectador um enfrentamento e comunicação diante da obra. Há a ideia de que o trabalho em arte só existe enquanto tal na apresentação e troca com o observador. Além de concordar que o trabalho em arte só existe no embate com o espectador, uso Gadamer para pensar a minha relação com o objeto durante a ação. O autor afirma que não há jogo sem jogador, nas minhas ações sou eu quem anima os objetos obtendo deles respostas em um contra-lance, assim como um gato anima um novelo de lã. Há uma comunicação entre eu e o objeto, criamos relações de força, resistência e adequação de nossos limites físicos. A partir de Gadamer, procuro também refletir sobre quem são os jogadores do meu trabalho: eu ao me relacionar com os objetos? A câmera que registra? A parede que rebate o balão? O tecido e o balão que entram em contado direto comigo? O público que assiste a ação em vídeo?

Roger Caillois torna-se importante nessa dissertação no momento em que ele observa que alguns jogos têm um teor lúdico em maior quantidade do que outros. Ele usa o termo *Paidia* como grandeza para medir a proporção de ludicidade dos jogos. Essa palavra deriva do grego, caracterizando os jogos infantis e atividades mais livres, como pular, por exemplo. O autor compõe uma tabela em que observa o nível crescente de regulamentação dos jogos. Na medida em que a civilização evolui há um decrescer da *Paidia*, que é definida como uma atividade lúdica humana em um estágio mais primitivo. Dessa forma, pude pensar que minhas ações em vídeo, visualmente, se aproximariam da grandeza *Paidia*.

Em seu livro *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, Caillois categoriza as formas de jogo da seguinte forma: *agôn* (competição), *álea* (sorte), *mimicry* (imitação), *ilinx* (vertigem). O autor faz combinações entre as categorias por que acredita que em alguns jogos estariam presentes, por exemplo, a competição e a sorte simultaneamente. Existem, porém, algumas combinações que ele afirma ser impossíveis, como a vertigem somada à competição ⁴⁶. É Caillois, portanto, que categoriza as manifestações lúdicas da civilização e dessa forma é capaz de diferenciar o termo *jogo* do termo *lúdico*. Para o autor, quanto mais regulamentado o jogo menor presença lúdica (*Paidia*) ele apresenta.

Caillois analisa a *Paidia* como um estágio anterior ao jogo formalizado, no qual ele se esboça antes que tenha regras definidas e em um estado em que o prazer sem finalidade prevalece:

O significado do termo *Paidia*? Em minha opinião já que defini-lo como o vocábulo que abrange as manifestações espontâneas do instinto do jogo: o gato aflito com o novelo de lã, o cão sacudindo-se e o bebe que ri para a chupeta, representam os primeiros exemplos identificáveis deste tipo de atividade. Ela intervém em toda a animada exuberância que traduza uma agitação imediata e desordenada, uma recreação espontânea e repousante, habitualmente excessiva, cujo caráter improvisado e desregrado permanece como sua essencial, para não dizer única, razão de ser. Da cabriola ao garatujo, da bulha à proliferação de movimentos, cores ou sons. Esta elementar necessidade de agitação e de algazarra aparece inicialmente sob a forma de um impulso para tocar em tudo, para apanhar, provar, farejar, e, depois, abandonar todo o objeto que esteja à mão. Transformar-se, frequentemente, num gosto de construir ou de partir. Explica o gozo de cortar, interminavelmente, papel com tesouras, rasgar um tecido em franjas, fazer desmoronar um monte, atravessar uma fileira, perturbar o jogo ou a ocupação alheia, etc. (CAILLOIS, 1990, p.48-49).

Na *Paidia* estão locados os movimentos repetitivos tomados por um prazer no executar, - como a criança que pula sem parar. Nas minhas ações, a movimentação estaria nesse primeiro estágio da *Paidia*, pelas poucas regras no

⁴⁶ Luciana Leitão em sua dissertação de mestrado propõe uma abordagem para leitura de obra de arte chamada *Ludo-poética*. Ela faz uma associação de algumas obras de arte com os elementos dos jogos propostos por Caillois. Leitão apresenta um diferencial da visão de Caillois ao propor que dentro do campo da arte as combinações competição-vertigem (*agôn-ilinx*) e *álea-mimicry* (sorte-imitação) são passíveis de acontecer e apresenta os exemplos respectivamente: o *Cosmococas 5: Hendrix War* (1973) de Hélio Oiticica e *Bixo* (1960) de Lygia Clark.

momento da minha ação, pela repetição, pela improvisação, e pelos movimentos lembrarem mais uma especulação do objeto do que uma atividade direcionada. Para Caillois, na medida em que os jogos ganham regras e civilidade eles se afastam da *Paidia*. As minhas ações estariam vinculadas a essa “falta de civilidade” do corpo despido, o que o aproxima de seu estado primeiro: o animal, da atividade sem finalidade, ao repetir constantemente uma movimentação e também na especulação do objeto de forma a parecer ingênua, como se fosse o primeiro contato com ele. Esses movimentos nos lembram dum animal ao deparar-se com algo desconhecido, - ou os movimentos de uma criança, antes de conhecer a finalidade de um objeto.

Para Huizinga, *lúdico* é um termo geral no qual cabem o termo *brincadeira* e o termo *jogo*. Na língua portuguesa, porém, “lúdico” é usado normalmente para qualificar atividades, mais livres associadas às brincadeiras infantis, enquanto “jogo” nomeia as atividades adultas nas quais há alto nível de regulamentação e a espontaneidade é substituída pela tensão e pela seriedade.

Já Gadamer fala do jogo como um modo de relação entre as partes que exige um esforço de assimilação por parte do intelecto, se distanciando, portanto, do aspecto lúdico, em que as atividades livres não exigem grandes esforços interpretativos. No meu trabalho o momento lúdico acontece durante o processo de criação, quando eu testo, experimento e, especulo possibilidades. Já o jogo estaria no produto final que apresento, naquela ação que eu acredito que tenha atingido uma conformação capaz de gerar sentido para quem assiste e no momento de exibição, quando exige do espectador esse esforço do intelecto em assimilá-la.

Na leitura do livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, de Huizinga encontrei qualidades do jogo que convergem com os procedimentos das minhas ações:

1. A delimitação do espaço para a ação, que no caso do jogo pode ser um espaço físico ou imaginário;
2. O estabelecimento de regras que são fundamentais ao jogo e que eu uso nas ações para nortear os movimentos;
3. A ideia de que o jogo é uma atividade livre e prazerosa sendo que as ações muitas vezes carregam esse espírito lúdico.

Posteriormente, ao entrar em contato com o livro *Verdade e Método*, de Gadamer, constatei outro ponto em comum: a impossibilidade do jogo sem jogador, o jogador anima o jogo assim como o meu corpo anima os balões e vestíveis que entram em relação comigo. Há, nesse caso, uma troca, um bate-rebate, uma resposta do objeto ao movimento nele investido por mim.

Em todas as ações que realizo, eu gravo uma primeira tomada em vídeo na qual passeio em frente à câmera para saber como meu corpo irá aparecer no enquadramento. Chamo esse primeiro registro de *Reconhecimento de Território*, pois é dessa forma que eu circunscrevo o espaço em que irei trabalhar, elejo assim a minha “arena” de ação e a partir desse vídeo eu determino em que proporção meu corpo irá aparecer e por quais limites ele deverá transitar. A arena, no meu caso, é o enquadramento do vídeo no qual a ação se desdobra. Pois, por mais que a ação estenda-se para além do vídeo, é dentro do enquadramento que ela permanece como produto apresentável: a vídeo-ação, é o que resta da ação que faço sozinha, isolada do público.

Durante as ações pude perceber como o enquadramento influencia o resultado final. Como minhas ações são apresentadas exclusivamente em vídeo, o enquadramento passa a delimitar o espaço de trabalho, o espaço de exposição, de visibilidade do meu corpo e do balão com o qual me relaciono. Huizinga comenta que todo jogo é exercido em um terreno de jogo:

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, 2000, p.11)

Nas minhas ações o terreno de jogo é o enquadramento. Ele determina por onde meu corpo e o balão devem transitar para terem visibilidade no quadro da câmera. Além do espaço físico que o enquadramento delimita, há também a ideia de um círculo mágico, que é todo o espaço do quarto, no qual eu fico trancada por algum tempo para realizar as ações. É um espaço eleito, que temporariamente serve ao meu processo e no momento seguinte é absorvido por sua função normal do cotidiano: o quarto. É diferente de um ateliê, onde as coisas podem habitar/restar continuamente o lugar, por que não tem a rotina de uma casa. Assim como o meu

corpo que assume caráter funcional a serviço do tecido, o quarto por um instante vira o fundo para a ação e no instante seguinte os tecidos ou balões são guardados, a cama volta ao seu lugar como se nada tivesse acontecido, e eu poderia nunca mais pensar nisso, por que esse ambiente não me remete à ação. Assim, é a ação que invade um fluxo contínuo, que sobrevive perfeitamente sem ela. O mundo temporário de que fala Huizinga é a duração em que o meu corpo serve a um propósito, torna-se funcional na busca pelo gesto adequado, no prazer em relacionar-se com tecido ou o balão. É o corpo colocado em jogo.

A magia do jogo está em, a partir de uma regra, limitar tempo e espaço e criar outra duração, como, por exemplo, dois sapatos determinam o espaço da trave em um jogo de futebol e no instante seguinte voltam a calçar os pés, e o campo/o terreno se desfaz:

O jogo autêntico possui, além de suas características formais e de seu ambiente de alegria, pelo menos outro traço dos mais fundamentais, a saber a consciência, mesmo que seja latente, de estar "apenas fazendo de conta".(HUIZINGA, 2000, p.19)

Nas vídeo-ações da série *Extenderes* (vestíveis e balões) eu crio esse espaço delimitado onde a ação acontece, faço de conta: empresto meu corpo à ação, desfaço o sujeito e torno o corpo funcional a serviço do vestível e do balão. Depois da ação, os objetos do quarto voltam ao seu lugar, meu corpo veste uma roupa habitual e o fluxo cotidiano recomeça.

Para Huizinga, "Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que 'vale' dentro do mundo temporário por ele circunscrito" (HUIZINGA, 2000, p.12). O enquadramento é uma das regras dentro das minhas vídeo-ações: ele delimita o espaço da minha ação. As tarefas que me proponho realizar também são regras, elas determinam o que será permitido executar dentro daquele espaço. No grupo de ações *Apenas eu e o balão vermelho no espaço do quarto* a regra principal é manter o balão em suspensão usando partes do corpo: a cabeça, o ombro, as costas, etc. Outra regra é tentar manter-se no campo de visão da câmera.

Nas minhas ações, o vestível limita alguns movimentos, mas vejo essa limitação como uma potencialidade. Vedar os olhos nos obriga a reconhecer o espaço através do tato, por exemplo. Deixamos de enxergar com os olhos e passamos a "ver" com os dedos, descobrindo texturas e características nos objetos

que só o tato pode nos proporcionar. A limitação de alguns movimentos ao usar o vestível me obriga a usar o meu corpo de outra maneira: saio da postura usual de bípede e assumo a postura de um quadrúpede, conecto minha cabeça aos meus pés e sou obrigada a curvar minha coluna para poder sair do lugar (figura 51). Em outro momento, conecto meus pés às minhas mãos e no tempo que caminho meu braço é forçado a seguir o movimento da perna (figura 52). Estabeleço como regra manter os braços ligados às pernas pelo tecido e essas conexões entre os membros geram forças inesperadas e criam outra lógica: com pés e mãos unidos pelo tecido é necessário pensar o tamanho do passo a fim de evitar que o tecido se desprenda e que o braço seja capaz, mesmo que atrapalhadamente, de seguir o movimento da perna. A regra cria a limitação, a qual me impulsiona a raciocinar de uma maneira diferente, a fim de criar alternativas e outras lógicas para o meu movimento.



Figura 49. Registro 269, frame da vídeo-ação da série *Extendere-Vestíveis*, 2012, 01'47'' (vestível modelo nº2)

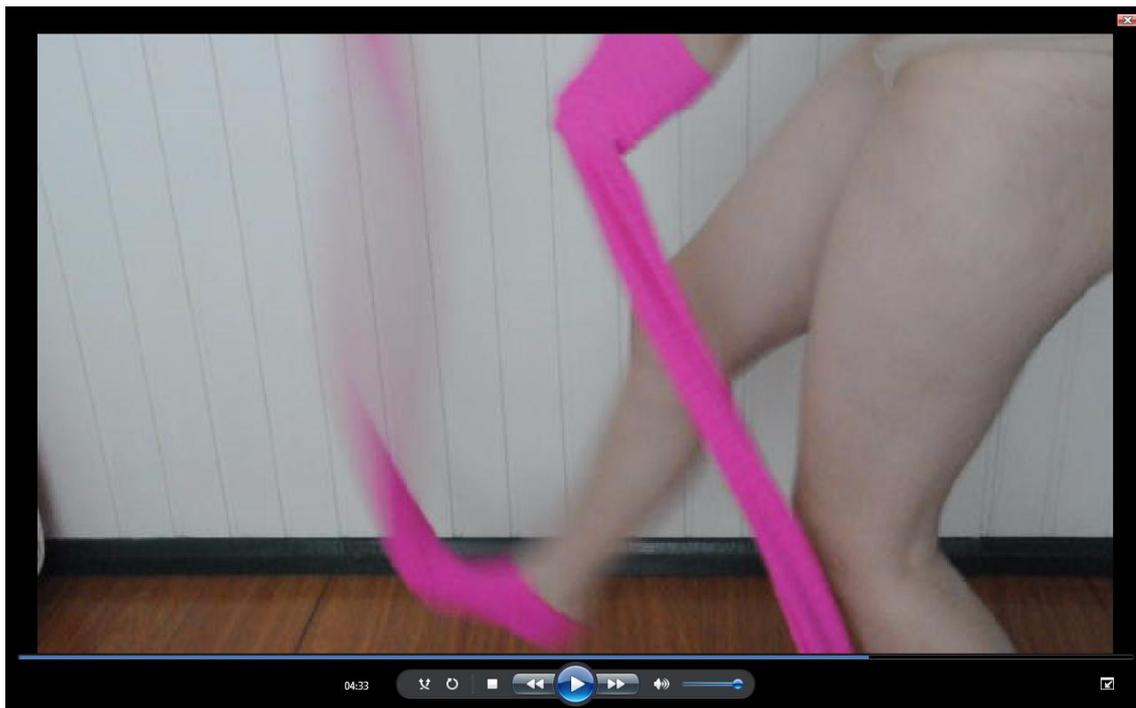


Figura 50. Registro 312, frame da vídeo-ação da série *Extendere-Vestíveis* (modelo nº3 usando top e calcinha), 2012, 5'57" (vestível modelo nº3)

As regras potencializam o processo criativo:

“(...) Oiticica afirma que ‘no jogo são as regras que abrem o jogo ao invés de limitá-lo’. Ou seja, para se jogar (a escrita *play* de Oiticica), para INVENTAR, é necessário partir das próprias regras, e não recusá-las simplesmente. São elas que abrem as possibilidades; afinal só há uma escrita do ‘entre’ se tivermos as partes constituídas para serem rachadas, desafiadas, esburacadas pelo escritor-jogador. Quanto mais regras, maiores as possibilidades do jogo.” (OITICICA apud COELHO, 2010, p.187)

Ser capaz de “rachar, esburacar” as regras, como afirma Oiticica, é uma tarefa das mais difíceis. É um dos mais frutíferos processos de criação, mas que exige do “jogador-artista” um profundo conhecimento de campo. Criar regras é inventar uma maneira particular de proceder, um jogo com uma lógica própria que funcione em seu espaço circunscrito.

Muitas vezes é necessário conhecer profundamente as regras para que sejamos capazes de transgredi-las. O procedimento de transgressão perpassou o processo de muitos artistas, são inúmeros os casos em que o artista passa de exímio executor de uma pintura realista para uma fase de abstração e “libertação” da forma. Mesmo Oiticica e Clark passam de uma fase pictórica de formas

rigorosamente geométricas para uma libertação através da experiência corporal. Clark e Oiticica quebram com as regras em vigor no campo da arte e abrem espaço para outra lógica: suas obras contribuíram para que a interação, a sensorialidade e a experimentalidade ganhassem espaço e estatuto de obra.

Sobre a escrita de Oiticica, tão transgressiva e original, vale lembrar que ele era conhecedor do latim e dominava as línguas inglesa e francesa. “Oiticica queria, com extremo rigor, subvertendo as regras do jogo, construir – e fruir – um caminho para sua liberdade poética. Ele não queria substituir a língua; ele queria outra língua dentro da língua portuguesa” (COELHO, 2010, p.187-188). O artista misturava esses idiomas, nas suas múltiplas facetas e sentidos, na busca pelas palavras ideais que fossem capazes de traduzir sua poética:

“CAPA PARANGOLÉ e MANTO DE PLUMAS do

HAGOROMO: in-corporação:

São estruturas-função q só se fazem fazendo cm que o corpo se

Perca

Na contigüidade englobante proposta como Um-com-elas:

Exercitar limites do feito e do fazer-se _____

CLOTHING: pele-extensão: weaponry

CAPA-CORPO/MANTO-CORPO: sólida unicidade

(COELHO apud OITICICA, 2010, p.151)

As regras despertam a possibilidade inventiva dos trabalhos. Tanto o início quanto o fim das minhas ações é determinado por regras. Executar um movimento até que o tecido se desprenda dos membros, repetir até a exaustão, repetir até que surja a ideia para a movimentação seguinte, são exemplos de regras que determinam e norteiam minha ação e fixam seus objetivos.

Quando mantenho balões em suspensão usando a cabeça, percebo que a regra tem que ser mantida. Se em algum momento eu usar as mãos para facilitar a retomada do movimento do balão, toda a ação perderá seu sentido. É como o

desmancha-prazeres no jogo, o trapaceiro finge obedecer às regras e o desmancha-prazeres quebra o círculo mágico do jogo⁴⁷.

*“É tão bom saber aonde se vai, nos primeiros tempos.
Isso quase nos tira a vontade de ir”
(Beckett, 2007, p.39)*

Saber exatamente como procederei na ação me tira a vontade de realizá-la. Gosto de contar com o acaso, com as situações que surgem na ação “se fazendo”. O jogo sempre quer alguma coisa, mas seu objetivo não reside no fim, mas no prazer do fazer, do executar, do colocar em movimento. É assim que acontece nas minhas vídeo-ações, há uma procura, uma busca por novos movimentos, uma tentativa de diálogo com o tecido, uma especulação, como por exemplo, saber quantos movimentos eu sou capaz de fazer com pés e mãos atadas ou olhos vendados.

Tensão significa incerteza, acaso. Há um esforço para levar o jogo até o desenlace, o jogador quer que alguma coisa “vá” ou “saia”, pretende “ganhar” à custa de seu próprio esforço. Uma criança estendendo a mão para um brinquedo, um gatinho brincando com um novelo, uma garotinha jogando bola, todos eles procuram conseguir alguma coisa difícil, ganhar, acabar com uma tensão. O jogo é “tenso”, como se costuma dizer. É este elemento de tensão e solução que domina em todos os jogos solitários de destreza e aplicação, como os quebra-cabeças, as charadas, os jogos de armar, as paciências, o tiro ao alvo, e quanto mais estiver presente o elemento competitivo mais apaixonante se torna o jogo. (HUIZINGA, 2000, p.12)

O acaso, que torna o jogo apaixonante, está presente nas vídeo-ações da série *Extenderes*. A improvisação é constante e apesar de eu já ter alguns movimentos em mente, permito que o acaso e as ideias que surgem no momento da ação ganhem forma através dos meus movimentos. Kaprow diferencia a ação e o teatro pela presença do acaso: para ele é o acaso que torna sua obra diferente do teatro convencional, ele é o “veículo da espontaneidade”. “O acaso então, mais que a espontaneidade, é um termo chave, porque implica em risco e medo

⁴⁷ “O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um desmancha-prazeres. Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da ilusão — palavra cheia de sentido que significa literalmente ‘em jogo’(de *inlusio, illudere ou inludere*)..” (HUIZINGA, 2004, p.12)

(restabelecendo assim essa beleza nervosa tão agradável quando alguma coisa está no ponto de ser produzida)” (KAPROW apud ROSSINI 2005 p.58).

Nas minhas vídeo-ações da série *Extenderes*, o acaso tem o sentido de permitir que alguns movimentos surjam espontaneamente. Quando inicio uma ação, tenho em mente alguns movimentos, mas durante o registro novas ideias aparecem da própria experiência do manipular e eu permito-me executar gestos que não estavam previstos à priori. O acaso aqui tem o sentido de permitir-se correr o risco de sair do que estava previsto e aceitar esses lampejos como fortuitos. Aliás, é essa possibilidade de contar com o acaso que move meu interesse em executar a ação. Trabalhar com um roteiro, no qual cada movimento esteja previsto e condicionado me rouba a vontade de fazer já que desse modo eu não me permitiria surpresas.

Outro exemplo da relação entre acaso e surpresa vem de Duchamp:

A ideia do acaso, em que muita gente pensava neta época, interessou-se também. A intenção consistia, acima de tudo, em esquecer a mão, pois na verdade, mesmo a sua mão é o acaso. O puro acaso me interessava como um meio de se ir contra a realidade lógica: colocar qualquer coisa numa tela, num pedaço de papel, associar a ideia de um fio reto, na horizontal, de um metro de comprimento, caindo de um metro de altura sobre um plano horizontal com sua própria deformação, conforme seu capricho. Isto me divertia. É sempre a ideia de ‘diversão’ que me levava a fazer as coisas, e repeti-las três veze (...) é divertido conservar o acaso, como no caso dos “Três Stoppages-padrão.” (DUCHAMP apud LEITÃO, 1997, p.112)

O acaso está presente no processo de criação de muitos artistas, mas não se trata de trabalhar apenas com acasos sem o mínimo de planejamento. Fayga Ostrower observa que, nos processos de criação, o acaso pode ser definido como “acaso significativo”, um acaso que o artista acolhe como positivo para sua obra. Isso quer dizer que quando fazemos uma escolha, uma série de outros acasos é descartada (OSTROWER apud LEITÃO, 1997, p.39). Dentro do meu trabalho em vídeo eu utilizo, nos primeiros registros, uma grande parcela de improvisações. No entanto, na medida em que seleciono alguns movimentos que me parecem mais pertinentes, outro número de possibilidades é descartado.

Depois da leitura do livro *A atualidade do belo: arte como jogo, símbolo e festa*, de Gadamer, percebo que a câmera que registra minha movimentação não é passiva. Ela estabelece algum tipo de influência sobre a forma como conduzo a

ação. Se o processo de relação do meu corpo com o objeto - seja ele o balão ou os vestíveis - é interpretado como jogo, seria a câmera mais um elemento nesse jogo, um terceiro participante? O jogo entre eu e o objeto independe da câmera, é possível fazer a ação sem ela, mas ela torna-se imprescindível quando decido que a forma de apresentação do trabalho será o registro em vídeo.

A partir desse momento eu assumo a importância da câmera como único e exclusivo meio de exibição do meu trabalho. Isso faz dela mais que um simples aparelho de registro, a ação passa a ser direcionada para ela: levando em conta os limites de enquadramento e a direção em que ela está posicionada. A ação se inicia no *play* e termina no *stop*. Há também uma ideia de fazer o movimento para o vídeo, de forma que a minha posição e meus movimentos são direcionados para que apareçam da melhor maneira possível.

Eu poderia apresentar essas ações ao vivo para uma plateia, mas isso mudaria em parte o sentido desta pesquisa. Ao eleger o quarto da minha casa como fundo para a ação, incorporo ao trabalho toda gama de lembranças e elucubrações que um ambiente familiar pode evocar. Isso agrega ao meu trabalho um teor intimista, de um ambiente que é privado, que é particular. Essas ações no quarto são, para mim, como experiências autistas nas quais eu crio um mundo paralelo àquele que se passa da porta para fora. A apresentação desse trabalho ao público em forma de vídeo funciona como um registro desse momento tão particular e compenetrado no qual não cabe uma plateia.

O jogo é independente do espectador, ele depende sim de “um outro” com quem se possa jogar/rebater/obter uma resposta. O jogo depende de uma relação. No meu trabalho, a sensação de estar sendo vista vem em primeira mão com a defrontação com a câmera que filma a ação, sem a qual o meu jogo/ação não existe enquanto objeto de arte. Gadamer afirma que “(...) a criação do gênio não deve jamais separar-se realmente da congenialidade do fruidor. Ambos são um jogo livre.” O autor quer dizer com isso que não há arte sem espectador, e que a obra passa a existir enquanto tal quando completada pela experiência de quem a observa. (GADAMER, 1985, p.36)

Quem vê a vídeo-ação que produzi também joga? Se pensarmos como Gadamer, com certeza sim:

Mesmo o espectador que olha, digamos, uma criança que joga para lá e para cá com a bola, não escapa a isso. Quando ele realmente “vai junto” não se trata de outra coisa senão da *participatio*, da participação interior nesse movimento que se repete. Em formas mais complexas do jogo, isso torna-se muitas vezes muito claro: basta alguém observar, na televisão por exemplo, o público num torneio de tênis. É um verdadeiro exercício de pescoço. Ninguém pode deixar de jogar junto. Parece-me, por tanto, outro aspecto importante que o jogo seja nesse sentido um fazer comunicativo, que ele desconheça propriamente a distância entre aquele que joga e aquele que se vê colocado frente ao jogo. O espectador é notadamente mais que um mero observador que vê o que se passa diante de si; ele é, como alguém que “participa”. (GADAMER, 1985, p.40)

Aquele que assiste à vídeo-ação que apresento e que acompanha com os olhos o passear do meu corpo dentro do quadro do vídeo torna-se participante. É comum, durante a exibição das minhas vídeo-ações, encontrar pessoas fazendo movimentos com a cabeça, fazendo caretas e por vezes rindo em frente ao vídeo. Segundo Gadamer “Cada obra deixa como que para cada um que a assimila um espaço de jogo que ele tem que preencher.” (GADAMER, 1985, p.43)

Passamos assim pelos três elementos que, segundo Gadamer, formariam a atualidade do belo na arte (ou constituiriam a nossa relação com a arte):

1. Jogo: no qual o espectador para (do verbo parar) em frente ao vídeo e assim aceita estabelecer uma relação com ele;
2. Símbolo: quando a imagem do vídeo passa pelo seu pensamento buscando reconhecer e formular sentido;
3. Festa: quando por aquela fração do tempo “celebra” e divide o mesmo espaço temporal da arte comigo ao tornar-se companheiro na formulação de sentido. Naquele momento somos tomados por um “estar junto”.

Para Gadamer, de forma geral, toda arte exige do espectador uma participação, seja ela visual, motora ou intelectual: “(...) o jogar exige sempre aquele que vai jogar junto.” Toda arte é uma espécie de jogo, na qual se estabelecem relações entre a obra e o espectador, há uma comunicação, a obra causa/provoca algo, exige do fruidor que ele faça uma leitura/interpretação diante dela. (GADAMER, 1985, p.39)

O Jogo teria então, dentro dessas minhas vídeo-ações, dois níveis de aproximação:

1. Enquanto conceito geral que abarca toda obra de arte, já que exige do espectador um completar do sentido;

2. Como procedimento prático/físico de trabalho na troca entre meu corpo e objeto e sua exibição em frente à câmera.

A respeito desse segundo nível, do jogo na minha prática, quem joga comigo durante a ação?

Nesse jogo que estabeleço na ação há três elementos: meu corpo, o objeto e a câmera que registra a ação, todos eles condicionados ao espaço circunscrito do quarto em que a ação acontece. Durante a ação procuro me limitar dentro do enquadramento do vídeo, então além de um espaço físico eu também tenho um limite imaginário que é o do quadro do vídeo. O espaço do quarto pode eventualmente não ser apenas o depósito da ação: ele se torna presente como um quarto elemento jogador no momento em que uso seus limites para rebater os balões. Ele é um espaço de resistência que se torna ativo, assumindo uma força contrária ao meu corpo durante a ação. A câmera funciona como uma espécie de árbitro do jogo: ela não interfere fisicamente, mas está ali delimitando imaginariamente os limites do espaço físico (a arena), dizendo onde esse jogo deve acontecer e para onde os movimentos devem ser direcionados.

Há então, nessas ações, diferentes níveis de participação/contato/relação. O nível de maior proximidade está entre eu e o objeto da ação, pois é um nível de maior contato físico. As paredes do quarto são um segundo nível, no qual há um contato menos físico, mas há um bate/rebate entre as forças de cada lado, como se fosse o meu segundo adversário/jogador/companheiro/parceiro, já que o primeiro parceiro é o próprio objeto que, por vezes, me basta, sem que eu estabeleça relação com as paredes do quarto. Por terceiro estaria a câmera, para a qual me apresento como jogadora. Em toda a ação ela é levada em conta, quero que os movimentos fiquem dentro de seu campo de visão e sejam executados na sua direção/ou apareçam de forma agradável e/ou levem em conta a sua aparição.

Por que não criar um espaço físico que tivesse exatamente os mesmos limites do enquadramento do vídeo?

Imaginemos que em um jogo de futebol existisse uma plateia, mas que o campo não pudesse ser visto em sua totalidade. Isso causaria um sufoco para os espectadores do jogo, porque vários lances sairiam de seu campo de visão. Nas minhas ações também é necessário que o corpo e o objeto sejam vistos de forma integral. Porém, na ação não há um limite físico como uma rede ou arena que corresponda com o enquadramento da câmera, esse limite é mental, de acordo com a memória que tenho do alcance da câmera, e por vezes eu ou o objeto escapamos por alguns segundos. Um espaço árido, branco, que condicionasse meu corpo e correspondesse ao enquadramento do vídeo como se eu estivesse presa dentro de uma televisão é uma possibilidade que não condiz com esse trabalho no momento. Os momentos de saída do enquadramento geram um desconforto no espectador, por não dominar a cena toda. Acredito que sair do enquadramento mostra que há sempre um além daquilo que uma câmera é capaz de mostrar, que ela é só um pixel de uma infinita imagem que compõe nosso entorno.

Através da leitura do livro *a Atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*, chego à conclusão de que além do jogo que estabeleço com o objeto com o qual me relaciono existem outros elementos que “jogam” comigo de forma menos direta: as paredes do quarto, a câmera em tempo real e posteriormente, na apresentação pública do trabalho, o espectador. Noto que há gradações de relacionamento entre eu e os elementos, tornando esse jogo mais ou menos explícito. Segundo Gadamer é o jogador que anima o jogo. Sou eu quem anima o objeto, seja ele o balão ou o vestível, e dele obtenho resistência e rebate. Assim como o vídeo só torna-se arte no momento de relação entre esse e o espectador.

Para esse meu jogo, o essencial seria apenas eu e o objeto, mas para este trabalho enquanto obra de arte, a câmera torna-se um elemento essencial sem o qual não existe o produto de apresentação pública que é a vídeo-ação. O vídeo é a linguagem exclusiva pela qual o trabalho é mostrado. Por esse motivo, o trabalho não é denominado apenas de “ação”, e sim de vídeo-ação, visto que a ação só passa a existir enquanto arte quando exibida publicamente em vídeo.

3.3 O *ludus* no meu processo de criação

Para entendermos o que significa o ludus para a poésis “(...) precisamos ser capazes de envergar a alma da criança como se fosse uma capa mágica, e admitir a superioridade da sabedoria infantil sobre a do adulto”.(HUIZINGA, 2000, ,p.88).

Abordarei aqui a importância do *ludus* no meu processo de criação. Descreverei alguns vícios no meu modo de proceder cotidianamente, os quais, na minha percepção, acabam influenciando a minha prática artística. Nas minhas vídeo-ações *Extendere-vestíveis* busco uma especulação de movimentos primitivos, e observar meu bebê manipular objetos e descobrir suas funcionalidades me ajudou a desenvolver essa movimentação.

A palavra “[...] brincar vem de *brinco* + *ar*, *brinco* vem do latim *vinculu* / *vinculum*: ‘laço’ através de formas *vinclu*, *vincru*, *vincro*. [...] brincar constitui-se numa atividade de ligação ou vínculo com algo em si mesmo e com o outro.”⁴⁸ Dessa forma, brincar tem um sentido similar ao jogo ao passo que ambos exigem que haja outro de quem se obtenha um contra-lance e também criam uma espécie de vínculo momentâneo dentro daquele espaço-tempo em que a ação se desdobra.

Johan Huizinga fez um amplo estudo sobre a importância da atividade lúdica no processo evolutivo e civilizatório da espécie humana e, atualmente, a psicanálise tem dado grande importância à atividade lúdica como fundamental para o desenvolvimento da criatividade e das relações pessoais. Estudos publicados no artigo *Brincar é coisa séria* comprovam que a atividade livre, sem direcionamento, e a manipulação de objetos possibilitam um maior número de soluções para resolver problemas.

Nas relações pessoais, os jogos que envolvem grupos de crianças promoveram um espírito de cooperação e uma maior capacidade de negociação, o que refletirá na capacidade de se relacionar do adulto. O artigo ainda reforça que manter uma atividade livre, mesmo na vida adulta, reduz o estresse e ajuda a manter a energia criativa em movimento: “O ato de brincar tem de ser revisto, não como oposto do trabalho, mas sim como um complemento. Curiosidade e imaginação são como os músculos: se você não usá-los, vai perdê-los”. (PELLIS

⁴⁸ Trecho retirado do endereço:

<<http://www.colegioconsolata.com.br/acontece/projetos/2005/2serie/index.htm>>Acessado em junho de 2010

apud WENNER, 2011, p.35)

Os jogos-brincadeiras infantis trazem esse caráter de atividade livre repetitiva, e Russell Jacoby afirma que fazer nada é importante. Esse nada consiste em atividades como pular incessantemente sem aparente finalidade, e disso resultaria a imaginação livre, que é a essência da infância e que permite que se sonhe e que os discursos utópicos sejam construídos. Atualmente, a rotina das crianças encontra-se preenchida por atividades direcionadas, o que, segundo Jacoby, resulta na perda da capacidade imaginativa e, conseqüentemente, da formulação de utopias. (JACOBY, 2007, p.56-57 e 60-62).

No trabalho de muitos artistas, como por exemplo Bas Jan Ader, Guilherme Peters, Marina Abramovic e Bruce Nauman, há a tarefa de repetir um gesto sem aparente sentido, são tarefas que colocam o corpo em estado de exaustão e comprometem sua integridade física. Há uma ideia pejorativa de perda de energia:

A falha para se desenvolver um corpo de teoria relativo às ações não-significativas se deve ao fato de que uma ação sem sentido ou sem significado é inconcebível na nossa cultura e no nosso contexto geográfico. Contudo, as ações sem sentido são um fato, como os estudos do comportamento infantil estão começando a mostrar. Não há nada de funcional nos jogos infantis. Seu jogo é totalmente caracterizado pelo prazer derivado do encontro com a realidade. (GLUSBERG, 2010 p.116).

Como comenta Glusberg, as ações sem sentido são fato, e por que não assumi-las no campo da arte? O autor traz uma questão crucial para esta pesquisa, ou seja, pensar a ação não-significativa como possibilidade de trabalho em arte.

A maternidade permitiu que eu pudesse observar como um bebê descobre e explora o mundo a sua volta. Tudo é novidade. Mesmo antes de engravidar eu buscava executar movimentos primitivos nas minhas ações, mas agora tenho um laboratório de observação em casa: ver minha filha manipular os objetos. É uma manipulação diferente da adulta, ela não vai direto à função do objeto: uma colher, que serve *a priori* para comer nesse caso serve antes para bater e ouvir o som que produz.

Quando observamos uma criança brincar, principalmente no primeiro ano de vida, podemos perceber quadros de repetição acontecendo constantemente no uso dos objetos. Durante os primeiros dois anos a criança esquece com rapidez o sentido de uma ordem dada, por isso é necessário repeti-la várias vezes até que a

informação seja fixada. Talvez por esse motivo a repetição ao brincar também faça sentido: é necessário um tempo para apreender a informação daquele brinquedo/objeto. Esse ato de esmiuçar o brinquedo é imprescindível para o reconhecimento do mundo, e é diferente do adulto que vê um objeto e já é capaz de concluir: isso serve para...., é assim que se usa... etc. O ato de exploração do brinquedo permite à criança que ela descubra outras funcionalidades para o objeto além daquelas para as quais os adultos a predestinaram:

“A maior parte dos garotinhos quer sobretudo ver a alma, uns ao cabo de algum tempo de exercício, outros de imediato. É a invasão mais ou menos rápida deste desejo que faz maior ou menor a longevidade dos brinquedos. Não me sinto com coragem de reprovar essa mania infantil: é uma primeira tendência metafísica. Quando esse desejo se fixou no miolo cerebral da criança, ele confere aos seus dedos e a sua unhas uma agilidade e uma força singulares. A criança gira, revira seu brinquedo, arranha-o, bate-o contra as paredes, atira-o no chão. De tempo em tempo, faz que ele recomece seus movimentos mecânicos, as vezes em sentido inverso. A vida maravilhosa se detém. A criança, como o povo em assédio às Tulherias, faz um supremo esforço, enfim consegue entreabri-lo, ela é mais forte. Mas onde está a alma? Aqui começa o estupor e a tristeza. Há outras que quebram em seguida o brinquedo, mal depositado em suas mãos, mal examinado; quanto a essas confesso ignorar o sentimento misterioso que as faz agir. Serão tomadas de uma cólera supersticiosa contra esses miúdos objetos que imitam a humanidade, ou será que os submetem a uma espécie de prova maçônica antes de introduzi-los na vida infantil? - Puzzling question!” (BAUDELAIRE, 1975, p.158)

Acredito que essa especulação na procura pela “alma” do brinquedo, pelas suas outras possibilidades de manuseio é potencialmente criativa. Permite ver além do que lhe é mostrado. Lembro-me de uma colega contando que seu irmão preferia as embalagens aos brinquedos, pois com as caixas era permitido recortar, rasgar, colar, enfim... era permitido criar de uma maneira mais livre e potencialmente criativa. O brinquedo possui um número de possibilidades que limita e direciona a brincadeira. Creio que poderíamos dizer que essas crianças inconformadas com o que lhes é dado pronto/acabado serão as cabeças criativas de amanhã. Acredito que quanto mais bruto e disforme o material mais possibilidades de formatação ele poderá oferecer.

Penso que o brincar revela muito da personalidade de cada pessoa. Durante a graduação confeccionei peças de cerâmica que permitiam encaixes entre si (figura 53). Ofereci essas peças às pessoas para que as arranjassem ao seu critério. Meu

marido organizou-as sistematicamente por tamanho, formando uma corrente (figura 54). Não pude deixar de relacionar sua forma de organização à sua antiga profissão de repositor em um supermercado. Essa função deixou nele alguns hábitos de organização que podemos perceber em tudo que ele arruma: por tamanho, alinhamento etc. Até quando peço para que feche os pastéis com o garfo ele coloca todos alinhados sobre a mesa com a mesma distância entre si.



Figura 51 Sem título (peças de cerâmica para manipulação que se encaixam entre si), 2007. Tamanhos entre 2cm e 4 cm.



Figura 52 Sem título (peças de cerâmica para manipulação que se encaixam entre si), 2007. Tamanhos entre 2cm e 4 cm.

A minha maneira de brincar é diferente: preciso de todas as peças ao meu alcance para experimentar/especular suas possibilidades para só depois escolher

uma maneira de dispô-las. É assim também quando trabalho com instalações: compro uma série de materiais que me parecem interessantes, intuo metragens e quantidades. Espalho tudo no chão e aí começo a pensar o que é possível fazer com aquilo, como faço para a quantidade ser suficiente etc. Minhas instalações agregam esse aspecto de enjambrado, de gambiarra, de mal-acabado. Na prática, no cotidiano, percebo esse mesmo comportamento, não gosto de tudo alinhado, perfeitamente disposto, etc.

Observo também que algumas pessoas separam toda a louça para só então começar a lavá-la. Eu não, vou escolhendo os utensílios e lavando aleatoriamente. Passo sabão em alguns utensílios e antes de acabar de enxaguar todos eu passo sabão em outros, ou seja, antes de concluir uma atividade inicio outra. Também costumo manter atividades simultâneas e inconclusas: lavo a louça ao passo que esquento a água e cuido da minha filha.

D.W. Winnicott, em seu livro *O brincar e a realidade*, mostra como observando uma criança brincar podemos apreender sua personalidade e investigar seus conflitos. Um de seus pacientes amarrava os objetos da casa. Quando solicitado que fizesse desenhos apareciam cordas, chicotes e coisas relacionadas a cordões. O quadro estava relacionado ao medo de separar-se da mãe e teve início depois do nascimento da irmã do menino. Nas vezes em que a mãe teve que se ausentar por um período de tempo, para tratar sua depressão ou para operar-se, o menino recomeçava a amarrar os objetos da casa com cordões. (WINNICOTT, 1975, p.31-35)

Através da observação de uma pessoa brincando, podemos perceber formas de organização e de sistematização que se mostram presentes posteriormente nos hábitos fixados no dia-a-dia dessa pessoa. Observar nosso próprio método de brincar pode ser uma maneira de nos conhecermos melhor.

Quando criança, passava boa parte do tempo confeccionando roupas para bonecas com retalhos de tecido. Minha mãe disse que uma vez eu fiz um maiô para uma *Barbie* com o látex de um balão. Um maiô com encaixe perfeito na silhueta da boneca. Um dos motivos desse meu hábito de confeccionar as roupas das bonecas devia-se ao fato de eu morar em uma cidade de interior e não ter acesso às roupas

prontas. Mas o desejo de ter a boneca vestida ao meu gosto me mobilizava a fazer eu mesma essas roupas. A inconformidade com a situação me movia a criar. O fato de não termos o objeto pronto aflora nossa criatividade e também nos induz a usar nossa imaginação. A minha habilidade com a costura fez com que eu mesma fabricasse meus vestíveis. O fato de criar primeiro os protótipos e testá-los em uma *Barbie* acaba remontando a essa brincadeira de infância de costurar para vestir a boneca.

Encarar o trabalho em arte como uma brincadeira ou atividade livre faz do meu processo de criação um prazeroso experimentar. É assim na brincadeira e no jogo: não há apenas uma finalidade, mas um prazer no caminho, no “se fazendo”. É assim também nas minhas ações: um prazer no especular possibilidades. O *ludus* é o combustível, é o que impulsiona o fazer, seguido da reflexão e da construção teórica/conceitual.

3.4 Repetição, exaustão e a vulnerabilidade do corpo

Observo que nos vídeos repito alguns movimentos. A repetição funciona como uma chamada de atenção para um ato em específico e, muitas vezes, está no lapso da passagem de um movimento para o outro. Até que eu crie o movimento seguinte, sigo repetindo o anterior. Allan Kaprow observa como prestar atenção nos atos cotidianos e repetir a mesma ação diversas vezes pode alterar seu sentido:

No entanto, quando se faz a vida conscientemente, a vida se torna bem estranha - prestar atenção muda a coisa visada [...] eu aprendi algo sobre vida e “vida”. Por exemplo, era claro para mim o quanto o aperto de mãos é um ato formal aprendido culturalmente; é só tentar apertar uma mão cinco ou seis vezes em vez de duas e você causará ansiedade. (KAPROW, 2010, p.114)

Em Samuel Beckett, a impossibilidade de dizer o indizível se mostra na própria formulação da escrita que constrói e desconstrói seu sentido a cada instante, usando muitas vezes a repetição como forma de exaurir a palavra até sua perda de sentido para que seja retomada com uma nova significação: “Acrescento, para a maior segurança, o seguinte. Essas coisas que digo, que vou dizer, se puder, não estão mais, ou ainda não, ou não estiveram nunca, ou não estarão nunca, ou se

estiveram, ou se estão ou se estarão, não estiveram aqui, não estão aqui, mas em outro lugar.” (BECKETT, 2007. Pág. 41)

No trabalho de Guilherme Peters, *Robespierre e a tentativa de retomar a revolução* (figura 55) o artista repete séries de movimentos até a exaustão. Essa repetição muitas vezes termina com o artista caindo no chão. A repetição dos movimentos somada aos tombos do artista traz um aspecto cômico para a ação.



Figura 53. Guilherme Peters. Robespierre e a tentativa de retomar a revolução, 9'35" 2010.

A ação traz questões como a perda de sentido de uma revolução: de lutar por ideais. A ideia de revolução e seu esforço repetitivo em convencer o outro me lembram um trecho do conto O eterno marido:

E para que fugir?- continuava a filosofar amargamente- Tudo aqui é tão poeirento, tão sufocante, tudo ficou tão sujo nesta casa; nessas repartições por onde me arrasto, e em toda essa gente de negócios, há tanta agitação de camundongo, tanto cuidado mesquinho; em toda essa gente que ficou na cidade, em todos esses rostos que me aparecem de manhã e à noite, está revelada tão ingênua e sinceramente toda sua autoadmiração, toda sua insolência simplória, toda covardia de suas almas miúdas, toda a galinhice de seus mesquinhos corações, que, realmente, isto aqui é o paraíso do hipocondríaco, para falar de verdade, a sério! É tudo franco, tudo claro, ninguém considera sequer necessário dissimular, como acontece com as nossas damas nas casas de campo ou nas estações de água, no estrangeiro; por conseguinte, tudo aqui merece muito mais respeito, pelo simples fato de sua sinceridade e singeleza...Não partirei! Vou arrebentar aqui, mas não irei a parte alguma!...(DOSTOIÉVSKY, 2003, p.17)

Em um primeiro momento, minhas vídeo-ações *Extendere-vestíveis* lembram essa agitação de camundongo, esse repetir movimentos que não chegam a lugar

nenhum. Há sim um prazer nessa repetição, assim como o camundongo quando gira em sua roda incansavelmente. Assim como há nas atividades lúdicas, há uma satisfação no fazer, um prazer sem finalidade quando me relaciono com os vestíveis ou com os balões. Mas acredito estar produzindo mais do que uma agitação de camundongo. Procuo através dessas ações discutir o meu corpo em sua relação com a matéria, as possibilidades motoras que essa matéria me adiciona, meu corpo extensivo/ampliado no comprimento dos vestíveis. Um corpo criado: com o sentido de um *cyborg*, um terceiro corpo que mescla o corpo humano com próteses em tecido gerando assim outros movimentos, forças, vetores e sentidos na ação.

A repetição de um gesto sem aparente sentido muitas vezes traz a noção de falha ou de fracasso. Nessa ação de Guilherme Peters reproduzida acima e também nas ações de Bas Jan Ader em que ele cai, observamos uma tentativa mal sucedida de realizar uma ação. O livro *Failure* que traz uma série de textos de artistas e teóricos sobre a falha na arte, aborda especificamente essa questão da falha como uma forma de proceder em uma poética artística. Em um dos textos, Emma Cocker aborda esse constante refazer e traz o mito de Sísifo, que foi condenado a rolar a pedra até o topo da montanha e depois que essa descesse rolar de novo, em uma tarefa interminável até o fim de sua vida⁴⁹.

Em *Broken Fall (geometric)* (1971), Bas Jan Ader apoia-se em um cavalete que o leva a cair. Porém ele levanta e continua apoiando-se no cavalete, e caindo repetidas vezes. Há em Ader uma espécie de prazer em rolar a pedra para cima da montanha: são ações nas quais fica óbvio que o artista sabia de antemão que iria cair e a tarefa consiste exatamente em falhar⁵⁰. Do mesmo modo acontece com

⁴⁹ "The sense of critical inconsistency in the performance of the Sisyphian action is crucial for an affirmative reading of the myth, where the shifting of position between investment and indifference, seriousness and non-seriousness, gravity and levity serves to rupture or destabilize the authority of the rule whilst still keeping it in place. In the work of artists such as John Baldessari, Marcel Broodthaers, and Bas Jan Ader, for example, the Sisyphian rule or restriction is brought into play only to then be occupied ambivalently (even humorously at times) where the failure of the action is not only inevitable but is rather encouraged - a desirable deficit which inversely produces unexpected surplus, the residue or demonstration of wasted energy. In examples of the artists' work, 'performances' appear to oscillate or remain poised between a genuine attempt at a given task and a demonstration of its failure. "(COCKER, 2012, p.156)

⁵⁰ "Bas Jan Ader turns the mishap itself into the ultimate and intentional performative act. On one level this simply highlights, as Verwoert observes, the 'existential adversity' of the everyday - much in the vein of Chaplin and Keaton's slapstick. On another level, however, it is neither an existential heroic act nor simply its parody, but precisely the short-circuiting of the two. While the classical tragic hero consciously decides to carry out the task at all costs, the slapstick hero either quixotically fails to complete it, or inadvertently succeeds through his

Peters, que tenta equilibrar a espingarda com a cabeça e cai sucessivas vezes. Em um dos espetáculos da coreógrafa Pina Bausch, um dos dançarinos apoia-se no colo de outro dançarino que o deixa cair, e a mesma ação é repetida e acelerada gradativamente. O movimento chega a uma rapidez tão grande que o corpo do dançarino é retomado da queda quase sem tocar o chão. O sentido da queda é alterado pela velocidade com que é executado. Nas minhas ações com os vestíveis, repito alguns movimentos em que pareço tentar e tentar executar um movimento, mas pareço não chegar a lugar nenhum, em um movimento cíclico, assim como acontece na lenda de Sísifo. John Baldessari realiza uma série de ações em que tenta fotografar o trajeto de três bolas alinhadas em movimento lançadas ao céu, e nomeia o trabalho de *Best of thirty-six attempts* (1973) (figuras 56 e 57), o registro é transformado em livro de artista. No meu trabalho eu também executo uma série de registros e elejo apenas alguns vídeos para apresentar ao público, os quais seriam o melhor que consegui alcançar depois de tantas tentativas.

Baldessari e Ader vão contra a lógica de progressão e sucesso modernista, pois seus trabalhos mostram um artista que se recusa a ser produtivo adiando um fechamento ou conclusão, ou seja, eles ocupam-se da ideia de um trabalho em constante construção *ad infinitum* (COCKER, 2010, p.160).



Figura 54 *Best of thirty-six attempts*, John Baldessari, 1973. (foto do livro de artista)

hesitations and failures. Ader in turn accomplishes the comical act itself with the solemn purposefulness of a self-endangering act. While the conventional slapstick gag relies, according to Alan Dale, 'on a rupture in the expected link between physical effort and result', Ader's pieces make it very clear that they are executed according to plan and that their outcome holds no surprise." (HEISER, 2006, p.87)



Figura 55 Best of thirty-six attempts, Jonh Baldessari , 1973. (foto do livro de artista)

O trabalho de Marina Abramovic também gira em torno da repetição de um movimento que gera sentido pela sequência quase que interminável de um gesto que, na maioria das vezes, não pode ser associado ao prazer, mas sim à exaustão e ao desconforto do corpo. A obra desses artistas traduzem-se em performances que trabalham com um movimento contínuo, cíclico em que a tarefa poderia ser executada pela eternidade não fosse a fragilidade humana que determina o fim da ação pelo esgotamento.

A perfeição do gesto é muitas vezes alcançada pela repetição. Nas minhas ações não há uma busca pelo gesto perfeito. Já me sugeriram que eu pedisse a dançarinos para que usassem meus vestíveis e utilizasse um fundo infinito ao registrar as ações. Não tenho interesse no gesto hábil e harmonioso de um dançarino usando meus vestíveis. Os vestíveis são para eu usar em uma experiência pessoal e intransferível.

Ao propor o conceito de *tarefa* na dança, a coreógrafa americana Anna Halprin permite uma autonomia ao bailarino, para que possa mostrar sua particularidade na execução do movimento: “As tarefas não moldam os corpos, são os corpos que as moldam, elas adaptam-se às condições físicas do sujeito que as realiza. Elas não se destinam apenas aos bailarinos com seus corpos preparados para a excelência do movimento” (ROSSINI, 2011 p.44).

O fundo infinito, do mesmo modo que o gesto perfeito, a meu ver, esterilizaria essa minha experiência. O ambiente do quarto onde os registros são feitos carregam traços de familiaridade e intimidade que particularizam uma experiência que é minha, que é pessoal.

A repetição traz organização à rotina e um conforto com essa previsibilidade, um chão firme, uma ação e reação previsíveis. Nas minhas ações da série *Extenderes*, a repetição não pretende criar essa zona de conforto, essa estabilidade, ela busca reforçar o mesmo movimento até o esgotamento de sentido ou então um novo gesto inesperado tem que surgir, resgatando novamente a atenção do espectador.

Em entrevista a um programa de televisão, um neurocirurgião afirma que o fato de um tombo tornar-se cômico acontece por que é uma ação inesperada para quem assiste. Espera-se que uma pessoa ao caminhar siga sua trajetória normalmente, e o tombo, nesse caso, interrompe esse fluxo normal. É uma postura inusitada. Muitas vezes um certo teor cômico aparece em minhas ações, em função das tentativas fracassadas ao realizar um movimento ou simplesmente repeti-lo: sigo repetindo um movimento e altero bruscamente para outra configuração e isso acaba provocando o riso em quem assiste. Também na obra de Bas Jan Ader percebemos esse aspecto cômico. Em seu conjunto de performances intitulado *Fall* por vezes o artista cai de um telhado, ora repete uma queda diversas vezes quando se apoia em um cavalete, ou pedala em direção a um canal e cai debilmente na água (figura 58). Essas performances têm desdobramentos inesperados que acabam provocando a graça. Além do desfecho inusitado, há também um sentido de vulnerabilidade, pois o artista coloca seu próprio corpo em situações de risco.



Figura 56. Bas Jan Ader. *Fall II, 19"*, 1970.

Nas minhas vídeo-ações dos *Extendere-vestíveis* está presente esse sentido de expor a vulnerabilidade do corpo nu, de colocar-se em jogo apagando o sujeito em favor da ação:

O denominador comum de todas essas propostas [falando sobre artistas da *Body Art*] era o de desfeticizar o corpo humano – eliminando toda exaltação à beleza a que ele foi elevado durante séculos pela literatura, pintura e escultura – para trazê-lo à sua verdadeira função: a de instrumento do homem, do qual, por sua vez, depende o homem. Em outras palavras, a *body art* se constitui numa atividade cujo objeto é aquele que geralmente usamos como instrumento. (GLUSBERG, 2009, p.42-43).

Nessas minhas ações, assim como acontece na *Body Art*, “o princípio básico é de transformar o artista na sua própria obra, ou, melhor ainda, em sujeito e objeto de sua própria arte” (BERGER apud GLUSBERG, 2009, p.46). Não se trata de trabalhar com “o corpo, e sim com o discurso do corpo”⁵¹, opondo-se ao modo convencional como esse corpo, que há muito tempo é representado pela arte, é lido.

Quando falamos em *Body Art*, logo nos lembramos dos corpos tatuados e flagelados, colocados em situação de risco e vulnerabilidade pelos próprios artistas. Mas além da referência do próprio corpo, há na *Body Art* trabalhos em que o corpo entra em estado de relação com outros objetos, como acontece, por exemplo, na performance *Enfeites* (1971), de Vito Acconci na qual ele veste seu pênis com roupas de boneca e conversa com seu membro⁵². Para René Berger “(...) a performance e a *body art* devem mostrar não o *homo sapiens* – que é como nos intitulamos do alto de nosso orgulho – e sim o *homo vulnerabilis*, essa pobre e exposta criatura, cujo corpo sofre o duplo trauma do nascimento e da morte, algo que pretende ignorar a ordem social, *ersatz* da ordem biológica.” (BERGER apud GLUSBERG, 2009, p.46).

⁵¹ “É que a performance e a *body art* não trabalham com o corpo e sim com o discurso do corpo. Porém, a codificação a que está submetido esse discurso é oposta às convenções tradicionais;” (GLUSBERG, 2009, p.56).

⁵² O artista fala sobre sua atividade: “Virar-me sobre mim mesmo - dividindo o meu eu em dois - tentando fazer do meu pênis um ser separado, uma outra pessoa” (ACONCCI apud ARCHER, 2001, p.112)

Em suas performances Marina Abramovic usa o próprio corpo para realizar uma tarefa. São na maioria tarefas que repetem um mesmo gesto até a exaustão, levando o corpo da artista até seu limite de resistência, colocando esse corpo em situações de desconforto, como comer cebolas, por exemplo. As performances de Abramovic remetem a situações de angústia, sofrimento e exaustão. Penso que o que há em comum entre Bas Jan Ader, Guilherme Peters e Abramovic, além da repetição, é o fato de os três artistas colocarem o próprio corpo em situações de risco e vulnerabilidade por um objetivo maior que é realizar a ação. É esse mesmo sentido que busco nas minhas ações, um “colocar-se em jogo”, meu corpo servindo de instrumento para a ação.

3.5 O conceito de tarefa

Bruce Nauman, ao registrar em vídeo suas ações no seu atelier, usava a tarefa para determinar a duração do registro: a ação durava exatamente o tempo que uma tarefa demandava para ser executada, “eram tarefas como aplicar e remover maquiagem, quicar duas bolas até perder o controle, percorrer um quadrado demarcado no chão tocando violino, etc.” (ARCHER, 2001, p.107-108). O vídeo era o registro fidedigno da ação e não recebia nem edição nem roteiro. Minhas ações também têm o objetivo de trabalhar com o mínimo de edição e roteirização possível, pois procuro executar várias vezes à mesma tarefa até encontrar um resultado que dispense a edição e mantenha o registro original.

Em sua tese de doutorado, Elcio Rossini resgata o conceito de tarefa a partir de Anna Halprin que ele havia esboçado durante a dissertação de mestrado. O conceito de tarefa estaria, segundo Rossini, atrelado ao conceito do teatro de não-atuação⁵³, ou do mínimo de atuação possível durante uma performance executada diante do público. Dessa forma, o nível de improvisação⁵⁴ é maior, existe uma tarefa

⁵³ “Michael Kirby analisa e classifica alguns estágios de uma escala situada entre a não-atuação e a atuação, desse modo, procurando detectar os níveis de atuação utilizados por um performer. Para Kirby, atuar significa aparentar, simular, representar e personificar. O autor considera que a experiência híbrida desenvolvida pelos happenings abriu uma extensa e definitiva reflexão sobre os limites entre não-atuação e a atuação. Nos happenings, desenvolvidos pelos artistas visuais, no final dos anos 50, a presença do artista como agente da ação, e não como um personagem inserido em um tempo e um lugar ficcional, foi decisiva e influenciou o teatro americano dos anos 60.”(ROSSINI, 2011, p.69)

⁵⁴ “No campo da arte, toda improvisação tem em comum o fato de ser um procedimento que requer algum tipo de habilidade e prática. Essa ideia é, muitas vezes, obscurecida pelo discurso que sugere

a cumprir, mas cabe a cada performer escolher o ritmo, a duração e a gradação do movimento para executá-la:

As “tarefas” – ou atividades – modificam o movimento. Carregar alguma coisa pode ser considerado como uma atividade, arrastar uma corda, colocar as pernas no sol. [...] mas com essas atividades simples, nós podemos alcançar alguma coisa muito pessoal visto que nós podemos afinar ou modular os movimentos que fazemos. Por exemplo, nós podemos mudar sua relação com o tempo e fazê-lo rapidamente ou lentamente. Podemos modificar sua relação com o espaço: eles podem ser contidos ou estar em expansão. Não há absolutamente nenhum limite para as “tarefas”. Elas estimulam a imaginação, não a partir de ideias abstratas, mas a partir da experimentação dos movimentos mesmos. É isso que é novo, nós podemos acessar essas descobertas inesperadas através do real e do cotidiano.” (HALPRIN apud ROSSINI, 2011, p.41)

Como comenta Rossini, o conceito de *tarefa* foi introduzido na dança por Anna Halprin⁵⁵ na década de 60⁵⁶. De forma geral, nesse período os artistas estavam preocupados em aproximar seu trabalho à vida cotidiana. A tarefa vem então com o objetivo de minimizar a representação e o condicionamento do corpo a um roteiro rigoroso de execução que estava em voga na dança moderna:

As tarefas surgem, no trabalho de Halprin, como um procedimento e, ao mesmo tempo, constituem um discurso artístico inverso aquele estabelecido pela dança moderna de Marta Graham, Doris Humphreys e Charles Weidman e seguido pela maior parte dos jovens dançarinos e coreógrafos americanos da primeira metade do século XX. Na dança moderna, a organicidade do corpo está a serviço da expressão de sentimentos e, com frequência, volta-se para a construção narrativa. Para Anna Halprin, na dança moderna, “havia excelentes danças, frescas e com o espírito da América. Mas, como o ballet, todos eram treinados da mesma maneira”. (ROSSINI, 2011, p.39)

Acredito que meu trabalho dentro da vídeo-ação esteja fortemente vinculado à ideia de tarefa e de não-atuação. Os dois conceitos trabalhados por Rossini são

que a improvisação é uma sequência de eventos inteiramente espontâneos. (...) A tarefa não deixa de ser um tipo de improvisação sobre a qual se estabelece um recorte que determina questões conceituais específicas. A improvisação é um campo aberto e vasto; e a tarefa é uma restrição específica desse campo, sem obstruí-lo por completo. As Tarefas são uma modalidade de improvisações, ou podemos dizer, também, que são estratégias para improvisação.” (ROSSINI, 2011, p.47)

⁵⁵ Anna Halprin é uma coreógrafa que trouxe importantes contribuições para a dança pós-moderna.

⁵⁶ “Em 1957, Anna Halprin introduz a noção de task (tarefa) e define, desta maneira, um dos eixos principais da dança pós-moderna. Os gestos do cotidiano entram no campo da dança e, com eles, a artista realizou algumas de suas performances, como, por exemplo, Five-legged Stool, Expositione e Paredes and Changes.” (ROSSINI, 2011, p.38)

trazidos da dança e do teatro, respectivamente. A não-atuação, de que fala Rossini, corresponderia dentro da minha reflexão, ao conceito próximo do brincar infantil; uma liberdade de improvisação e uma atividade qualquer sendo repetida sem aparente sentido, a atividade livre. Seria uma espécie de *Paidia*, como comenta Caillois, um estado mais livre em que as regras não estejam tão estabelecidas como estão nos jogos mais complexos.

Há nos meus vídeos uma tarefa a cumprir, como manter o balão em suspensão, usar determinada parte do corpo para rebater balões, manter a conexão de um tubo de tecido entre pés e cabeça etc. Para mim, a tarefa encontra-se muito próxima ao conceito de regra que norteia os jogos. Dizer que o objetivo de uma vídeo-ação minha é manter o balão em suspensão pode ser tanto entendido como uma regra ou como uma tarefa. Porém, há na ideia de tarefa introduzida por Halprin algo mais do que a execução de uma regra, há uma atenção à duração e particularidade com que cada bailarino executa determinado movimento e é essa duração que é capaz de agregar outros sentidos, visto que altera a percepção de quem assiste, chamando a atenção, ressignificando os gestos.

Poderíamos dizer então que a regra está dentro da tarefa. Não há tarefa sem regra, mas é possível que haja regra sem tarefa. A regra seria um lugar-comum, um geral, enquanto que a tarefa seria uma regra executada com um objetivo específico. A regra existe enquanto lei e a tarefa enquanto lei em execução por um sujeito que agrega sua particularidade à ação. O re-perceber que Halprin traz com a duração do gesto é talvez similar ao que propõe Pina Bausch através da repetição do gesto. As duas coreógrafas, cada uma ao seu modo, buscam algo em comum: alteração de significado do movimento ou mesmo a emergência de um significado para movimentos cotidianos, convencionais, banais e anônimos. Halprin influenciou fortemente a dança a partir dos anos 50, enquanto que Bausch atuou nos anos 70, mas as duas são importantíssimas para a história da dança.

Rossini trabalha com performances que ele executa diante de um público. No meu caso, não há a presença real do meu corpo diante de uma plateia, minha forma de apresentação é o vídeo que apresento em televisores e projeções nas paredes do ambiente de exposição.

Além do ritmo da ação, há outra grandeza a considerar: a força do meu corpo investida no contato com o objeto. Quando reflito sobre as minhas ações pensando na duração do movimento de que fala Halprin, percebo que durante a ação a duração está atrelada à força empregada na relação com o objeto:

A fim de encontrar uma maneira mais natural para o movimento, eu me volvei para o lado somático, “como os corpos trabalham realmente”, e para as tarefas ordinárias, selecionamos, entretanto, tarefas que eram desafios. Se você carrega qualquer coisa realmente pesada, se você tem muitas coisas para carregar de uma vez ou coisas muito grandes, se você vai de um lugar para outro mais rápido ou mais lentamente possível, isso muda completamente sua maneira de mover-se. [...] Tudo era exagerado nas tarefas, e eu trabalhei a partir disso durante anos.”(HALPRIN apud ROSSINI, 2011, p.40)

Observo a força como uma variante importante. Por exemplo, nas vídeo-ações em que me relaciono com o balão vermelho a tarefa é mantê-lo em suspensão sem usar as mãos, porém quando dou leves toques no balão isso gera um movimento mais lento e suave na cena e, por conseguinte, quando uso uma força maior do meu corpo sobre o objeto esse balão traça trajetórias mais rápidas e meus movimentos tornam-se bruscos e desestabilizados, na tentativa de mantê-lo em suspensão. Nos vídeos em que uso os tubos de tecido conectando partes do meu corpo, ao invés de usar como grandeza a força do corpo, talvez eu pudesse falar da resistência das matérias: como por exemplo, a elasticidade do tecido sendo espichado/encolhido por mim o tempo todo e dando o limite da trajetória de movimento do meu corpo, ou a resistência do meu próprio corpo dobrando-se, esticando-se no limite da minha flexibilidade/alongamento corporal.

Rossini fala em sua tese de “emprestar, através das mãos, uma certa vivacidade a um fantoche” (ROSSINI, 2011, p.31) ao falar das formas de uso de um objeto agregando novos significados, como uma cadeira que pode ser, em determinada situação, um escudo. Não pude deixar de pensar que, nas minhas ações, no momento em que crio uma relação com o balão ou com o tecido eu também empresto vida a esses materiais, a força empregada sobre eles faz com que sua resistência material e suas características físicas gerem movimentos de resposta em contra lance comigo, é o objeto sendo animado pelo jogador e gerando assim respostas de bate-rebate entre as duas partes.

Há também uma alteração no significado do objeto pelo contexto: o big-balão usado em festas infantis agora passa a ser um objeto de interação/comunicação com o corpo nu dentro do espaço de um quarto, resultando em uma vídeo-ação. Assim como a cadeira pode servir de escudo, visto o contexto, da mesma forma o tecido nas minhas ações tem sua função alterada: de proteção do frio e do calor e de preservar a intimidade do corpo, nesse caso ele é usado como vestível de forma inversa: cobrindo a cabeça que habitualmente encontra-se sempre descoberta e colocando o corpo nu em evidência. Dessa forma, nega-se a personalidade do sujeito (seu rosto) e coloca em cheque seu corpo, o lugar comum onde somos todos semelhantes.

3.6 O tempo de decantação e a função do fantasma no processo de criação

O termo *decantação* é usado neste texto para exprimir o modo como tomamos consciência de algumas ideias subjacentes através do processo de criação. Nesse sistema de separação, representado pela decantação, o líquido emerge e o sedimento fica depositado no fundo do recipiente. Do mesmo modo, no processo de criação, uma série de informações está submersa no inconsciente e de alguma maneira essas informações emergem para o consciente através da construção do trabalho em arte. Esse decantar envolve uma gama de elementos que uso para dar forma ao meu trabalho. São eles: restos materiais de outros projetos e seus desdobramentos; diário de bordo (anotações e esboços); imagens mentais (lembranças, memórias da infância); observação de comportamentos que se repetem; textos, citações, entrevistas (relacionados ou não ao campo da arte). A decantação também pode ser entendida como um processo de subtração de peso, já que a água minimiza a gravidade.

Observo que ao propor ações que trabalham com balões com água ou preenchidos por gás-hélio eu passo a discutir alterações na maneira como percebemos o peso do corpo e dos objetos. Ítalo Calvino, em seu livro *Seis Propostas para o Próximo Milênio*, fala da leveza como um elemento para “subtrair o peso do mundo”. Estamos o tempo inteiro condicionados ao peso que a gravidade exerce sobre nós.

Ao longo de meu processo de criação, percebo que algumas coisas são retomadas. Iniciei o mestrado fazendo ações com os vestíveis, mas em um segundo momento eu retomei minhas experiências com balões de uma forma reinventada. Durante a construção desta pesquisa, resgatei o conto *A Metamorfose*. Através dele criei uma série de relações com a série dos *Extenderes-vestíveis* e com a minha condição física durante a gravidez. Noto que, ao resgatar meu desejo em me relacionar com balões, não estou repetindo os vídeos que eu fazia durante a graduação, mas passo a construir novos significados, visto que passo a combiná-los com uma série de novas experiências e referências.

Ao repensar todos os passos que se seguem até que minha produção tome o formato expositivo, noto que o tempo é um elemento imprescindível para que as ideias passem de meras divagações a algo efetivo e palpável. Passaram-se três anos entre o início da leitura de *A Metamorfose* e o momento em que as coisas começaram a tomar forma através da confecção dos vestíveis. Sobre a relação do inconsciente com o processo criativo, nessa constante decantação, parece-me que a função do fantasma é fundamental para o entendimento deste mecanismo:

(...)l'activité fantasmatique englobe la part inconsciente et pré-consciente de l'imaginaire. Elle représente plus précisément la façon dont la psyché met en forme les excitations pulsionnelles. Met en forme : on pourrait même dire : met en scène. Car tout fantasme est mise en scène inconsciente — dans la scène de la psyché — d'un désir. Le fantasme est donc au coeur de l'activité représentative. Tout produit fantasmatique résulte d'une liaison ou tentative de liaison des excitations au sein de l'appareil psychique sous forme de représentation quasi scénique hautement investie. Tout fantasme traduit une intégration accomplie par le moi. (RACAMIER, 1984, p.41-42)⁵⁷

Para Paul Racamier, na passagem entre o inconsciente e o consciente “o eu está ainda se organizando” (RACAMIER, 1984, p.42). Segundo ele, o artista dispõe de uma rede de fantasmas na qual é capaz de resgatar de forma regressiva, no inconsciente, a substância para o conteúdo das obras: “Un puissant fantasme

⁵⁷ “(...) A atividade fantasmática engloba a parte inconsciente e pré-consciente do imaginário. Ela representa mais precisamente o modo como a psique põe em forma as excitações pulsionais. Põe em forma: poderíamos mesmo dizer: põe em cena. Pois todo fantasma é um *mis em scène* inconsciente – na cena da psique – de um desejo. O fantasma está assim no coração da atividade de representação. Todo produto fantasmático resulta de uma ligação ou tentativa de ligação das excitações no interior do aparelho psíquico sob a forma de representação quase cênica altamente investida. Todo fantasma traduz uma integração realizada pelo eu.” (RACAMIER, 1984, p.41-42). (Tradução livre Flávio Gonçalves)

préside à l'acte créateur. La palette des fantasmés nourrit le contenu créatif.”⁵⁸
(VALERY apud RACAMIER, 1984, p.43)

O autor esclarece que não se trata de transmutar a vida pessoal do artista:

Non pas que les fantasmés inconscients, reliés aux vécus oubliés de l'enfance, passent directement dans les contenus formels des oeuvres ; l'oeuvre d'art n'est assurément pas une exhibition de l'inconscient de l'artiste ; mais cet inconscient de l'artiste au travers de ses fantasmés en ce qu'ils ont d'universel, se transpose et filtre dans son oeuvre. (RACAMIER, 1984, p.43-44)⁵⁹

A repetição também está presente no processo de criação artístico por meio de formas, imagens e procedimentos que reaparecem em intervalos de tempo em uma produção, sem que muitas vezes o próprio artista se dê conta. Mário Röhnelt diz que para ele as coisas só reaparecem na produção quando não foram bem resolvidas:

Cada trabalho exige um tipo de tempo, um tipo de ateliê, um tipo de, digamos assim, de disposição mental. Se você vence aquilo, vence o seu espaço, vence a sua disposição mental, dificilmente vai retornar a mesma coisa. Não faz nenhum sentido mais, porque o trabalho procura ser uma ponte pra responder a alguma coisa. (RÖHNELT, 2013, p.79)

Penso que o trabalho em arte é um constante “resolvendo” sem soluções finitas, no qual os trabalhos se enredam uns nos outros criando uma continuidade que, muitas vezes, pinça coisas muito antigas e de momentos diferentes para somar a procedimentos novos em um constante reciclar. É quase como uma mesa quebrada com três pernas e que precisa de uma quarta perna nova, pintura nova, cola nova, mas as três pernas antigas estão ali para lembrar-nos de onde ela veio. Às vezes a tinta é tão boa que nem se nota que isso que está aqui, estava lá trás. Mas se a gente cavouca na madeira percebe que as três pernas são mais velhas e que um processo é sempre um pouco do que se tinha com um pouco do que se constrói, traduzindo assim a ideia de que um fantasma substitui outro, é reelaborado ou suprimido.

⁵⁸ “Um fantasma potente preside o ato criador. A palheta dos fantasmés alimenta o conteúdo criativo”(RACAMIER apud VALERY, 1984, p.43). (Tradução livre Flávio Gonçalves)

⁵⁹ “Não que os fantasmés inconscientes, ligados às memórias esquecidas da infância, passem diretamente para os conteúdos formais das obras; a obra de arte não é, de modo algum, uma exposição do inconsciente do artista; mas o inconsciente do artista através de seus fantasmés, naquilo que eles tem de universal, se transpõe e se filtra em sua obra.” (RACAMIER, 1984, p.43-44, tradução livre Flávio Gonçalves)

É importante lembrar que o termo *fantasma* na psicanálise tem sua origem no termo “fantasia”, no ato de fazer ver aquilo que de outra forma não existiria. Nesse sentido, o fantasma é uma fabricação, como dizem, e dessa fábrica a criação se serve constantemente, usando nosso inconsciente como matéria-prima. Röhneit também afirma que cada trabalho pertence ao seu tempo, a um atelier, a um estado de espírito, e nisso concordo com ele, pois há trabalhos que eu gostaria de voltar a fazer agora da mesma maneira como fazia antes, mas eles pertencem ao seu tempo e, no ato de voltar a realizá-los, ou se transformarão em outra coisa ou se tornarão uma imitação deslocada no meu processo de criação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como foi difícil encerrar este texto e deixar de executar e relatar cada vídeo que eu fazia nestas linhas. A cada grupo de ações que eu realizava eu já pensava no grupo seguinte com um desejo enorme de pôr em prática as ideias novas que surgiam. Ao contrário dos vestíveis, com os quais eu não sabia mais o que fazer, com os balões preenchidos por gás-hélio as possibilidades pareciam multiplicar-se, antes mesmo que eu pudesse dar conta de escrever e executar todos os vídeos que desejava.

Os primeiros dois capítulos desta dissertação trataram das minhas experiências e do trabalho em arte que desenvolvi durante esses três anos. No capítulo três realizei algumas análises sobre as questões que esse trabalho propunha. O conceito de *secundidade* cristalizou uma série de pensamentos que me acompanhavam desde 2007, quando eu havia lido o livro *Seis Propostas para o Próximo Milênio*, de Italo Calvino. A proposta de leveza, de subtrair o peso do mundo e de minimizar o fardo da gravidade eram questões latentes para mim. Não só para o trabalho em arte, mas como proposta de vida. Depois de refletir sobre a *secundidade* percebi que uma série de artistas trabalhava com a percepção de estar no mundo, carregando pedras, por exemplo, e assim sentindo a gravidade agir sobre seus corpos. O conceito de jogo foi importante para pensar a dependência entre eu e o objeto para a ação: não havia ação sem que houvesse um objeto com quem eu pudesse me relacionar e não havia movimento do objeto se não fosse eu investir minha energia nele. Gadamer me fez notar a importância do vídeo como o meio exclusivo da apresentação do trabalho e instauração dele como arte. O *corpo speculario* foi o motor de todas essas ações, um corpo que desvendava a cada passo uma maneira nova de interagir com a forma. Repetir até se exaurir e colocar o corpo em situação de risco me fez pensar na fragilidade desse corpo, dessa condição de estar no mundo. O conceito de tarefa me proporcionou perceber a sutileza do gesto, e que do simples fato de variar a duração alteramos o significado de uma ação, chamando a atenção para gradações que cotidianamente passam despercebidas, engolidas pelo nosso “modo automático”. O fantasma descrito por Racamier me possibilitou lembrar a trajetória do meu trabalho em arte e perceber como as coisas são cíclicas, reaparecendo de tempos em tempos de forma reinventada.

Dos vídeos iniciais com os vestíveis, que eram tomados por uma angústia, numa espécie de luta com o objeto, passo aos vídeos com balões, nos quais uma sintonia, entre corpo e objeto, é alcançada. As últimas vídeo-ações, nas quais eu uso apenas um balão preenchido por gás-hélio, há um grande respeito e sensibilidade de minha parte para com o balão, observando suas sutilezas e a particularidade de cada balão, buscando uma adequação entre eu e o objeto. O objeto de relação que, no início dessa pesquisa estava sujeito às minhas investidas sobre ele, parece ganhar vida própria ao ser preenchido pelo gás-hélio, obrigando-me a conquistá-lo, para só depois poder conduzi-lo.

No decorrer desta pesquisa uma série de informações foi eliminada das ações em vídeo, buscando literalmente um refinamento, tanto no sentido de gerar significados, como também de melhorar o apelo visual, concentrando a atenção do espectador na relação corpo-objeto. Na medida em que as roupas e os objetos do quarto são excluídos, do mesmo modo que o enquadramento é distanciado, surge um aspecto por vezes pictórico, por vezes gráfico. O balão vermelho e os vestíveis na cor rosa são campos de cor que se movem no quadro claro da parede do quarto. Nos registros em que usei balões canudo verde-água, a associação com o desenho ficou muito presente. Na primeira ação com os balões-canudo, acontece mais uma especulação, mas na segunda, depois de ver como os canudos formavam desenhos em transição no espaço, conduzi meus movimentos com o objetivo de favorecer esses traçados, formando linhas verdes pelo ar. E por fim, quando me limitei a usar apenas um balão-canudo para cada ação, constatei que cada balão se comportava de uma maneira e eu precisava estudar o comportamento de cada um para que a ação tivesse sucesso. Nesse último grupo de ações o balão adquire uma autonomia maior de movimento, pois passo a respeitá-lo como um ser ativo da ação. Alcançamos em alguns momentos uma sintonia entre corpo e objeto traçando linhas que começam no meu corpo e terminam na extremidade do balão.

Quando alcanço esse resultado gráfico-pictórico de traçados de cor pelo espaço, consigo me aproximar da essência do meu trabalho em arte, que se iniciou em 2006. Desde o começo eu tinha um desejo de criar desenhos e pinturas no espaço. No meu trabalho, o conceito de gravura, pintura e desenho, é trazido para as três dimensões. Em 2007 fiz uma gravura colocando em um vidro um longo fio de lã, água e pedaços de tinta a óleo vermelha. A impressão dava-se quando o vidro

era agitado e os pedaços de tinta entravam em contato com o fio de lã (figura 59). Pela tinta a óleo não ser solúvel em água, ela não se desmanchava e apenas parte do pigmento se soltou, tingindo levemente a água de um tom rosado.



Figura 57 Sem título, (água, tinta a óleo e fio de lã) 2007

Mais tarde comecei a fotografar fachadas de prédios que estavam em reforma e encontravam-se cobertos pelas telas protetoras (figura 60). Para mim, essas telas protetoras eram como “pinturas de paisagem” que coloriam a massa cinzenta da cidade de azul celeste, gerando uma mancha, um campo de cor.



Figura 58 Pintura de paisagem, fotografia, 2008.

Fiz também algumas instalações em que eu tencionava um tule vermelho e assim ia criando um ritmo de linhas pelo espaço (figura 61). Mais tarde, já no final da graduação, passo para as intervenções na paisagem, nas quais eu lanço um balão amarelo e filmo sua trajetória (ver figura 10 da página 16) Em outro momento, eu e meu marido caminhamos pelas extremidades de um açude tencionando um tule vermelho e assim criamos um traçado sobre a água (figura 62).

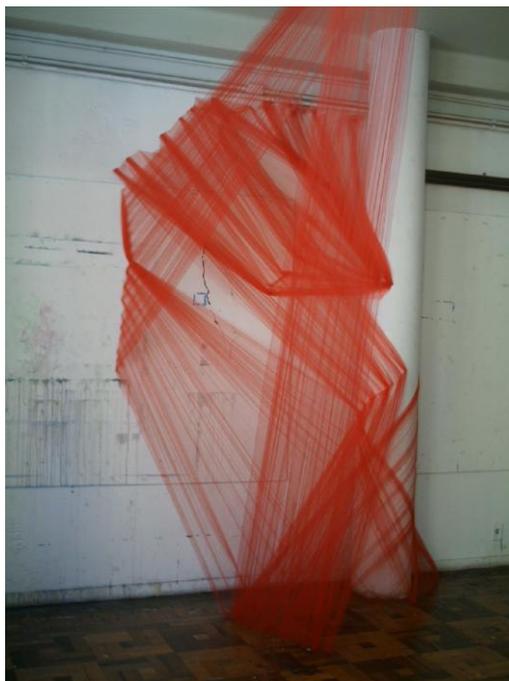


Figura 59 Desenho, (tule e grampos), 2009



Figura 60 Traçando com vermelho (frame da vídeo-ação) 2010, 2'21"

Durante esses sete anos de produção houve muitos direcionamentos, por vezes em função do corpo humano e suas entranhas, e por outras um desejo enorme de que as pessoas interagissem com os objetos que eu fabricava. Porém acredito que de tudo isso, o aspecto mais forte seja a ideia de uma pintura ou um desenho espacial que se desdobra no espaço e no tempo. Uma vivência latente da cor e da linha, de um corpo no aqui e no agora, construindo trajetórias no espaço.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Artigos

ABRAMOVIC, Marina, ULAY. **Dialogue with Heidi Grundmann (1978)**. In: Stiles, Kristine (org). Theories and documents of contemporary art : a sourcebook of artists' writings. Berkeley : University of California Press, 1996. 1003

ACCONCI, Vito. **Steps into Performance (And Out) (1979)** in: Stiles, Kristine (org). Theories and documents of contemporary art : a sourcebook of artists' writings. Berkeley : University of California Press, 1996. 1003

ANTIN, David. Foreword: **Alan Working**. In: Childsplay: the art of Alan Kaprow. Jeff Kelley. Los Angeles: California Press, 2004. (tradução de Maria Helena Bernardes).

BAUDELAIRE, Charles. **Morale Du jou** (1853), Ouvres completes, Ed.c. Pichois, Paris, Gallimard, 1975.

COCKER, Emma. **Over and over, Again an Again, 2010** in: LE FEUVRE, Lisa (org.). Failure. Londres: Whitechapel Gallery e The MIT Press, 2010

COOKE, Lynne. **Bruce Nauman: Mapping the Studio I (Fat Chance John Cage) (2001)//2002** In FIVERSEN, Margaret (org.). Chance. Londres: Whitechapel Gallery e The MIT Press, 2010

DEAN, Tacita. **And He Fell into the Sea, 1996** in: LE FEUVRE, Lisa (org.). Failure. Londres: Whitechapel Gallery e The MIT Press, 2010

DEZEUZE, Anna. **Origins of the Fluxus score: From Indeterminacy to 'Do-it-Yourself' Artwork, 2002** in: FIVERSEN, Margaret (org.). Chance. Londres: Whitechapel Gallery e The MIT Press, 2010

FOSTER, Hal. **O retorno do real**. In Concinnitas Revista do Instituto de Artes da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, ano 6, v.1, n.8, julho 2005, p. 158-186.

HEISER, Jörg. **Curb your Romanticism: Bas Jan Ader's Slapstick, 2006** in: HIGGIE, Jennifer (org.). The Artist's Joke. Londres: Whitechapel Gallery e The MIT Press, 2007

JACOBY, Russell. **Uma brisa anárquica**. In: Imagem imperfeita: Pensamento utópico para uma época antiutópica. Tradução de Carolina de Melo Bomfim Araújo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007, p. 23-70.

KAPROW, Allan. **Assemblage, Environments and Happenings, 1966** in: FIVERSEN, Margaret (org.). Chance. Londres: Whitechapel Gallery e The MIT Press, 2010

Performing life. *Ars* ano 7 n°14, p.112-117. Disponível online em <http://www.eca.usp.br/cap/ars15/08_Allan.pdf> (acessado em outubro de 2012)

NAUMAN, Bruce. **Breaking the silence: Interview with Joan Simon 1987** in: HIGGIE, Jennifer (org.). *The Artist's Joke*. Londres: Whitechapel Gallery e The MIT Press, 2007

On Mapping the Studio I (Fat Chance John Cage) 2001-2002, In: FIVERSEN, Margaret (org.). *Chance*. Londres: Whitechapel Gallery e The MIT Press, 2010

OITICICA, Hélio. **A transição da cor do quadro para o espaço e o sentido da construtividade**.Pg.82-95. In: *Escritos de artistas anos 60/70/ seleção e comentários* Glória Ferreira e Cecília Cotrim: Tradução de Pedro Süseedink. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

RACAMIER, Paul-C. **Sur la fonction du fantasme dans la création artistique et dans la psychose**, in *Art et fantasme*. Editions Champ Vallon, Seyssel, 1984. pp.44-49

RÖHNELT, Mário. **Transcrição da fala de Mário Röhnelt**. *Revista-Valise*, Porto Alegre, v. 3, n. 5, ano 3, julho de 2013.

SANTAELLA, Maria Lucia. **As três categorias peircinianas e os três registros lacanianos**. *Psicol.USP* vol.10, nº2, São Paulo, 1999. Disponível em

<http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-65641999000200006&script=sci_arttext> (acessado em dezembro de 2013)

SPENCE, Brad. **The Case of Bas Jan Ader 1999** in FIVERSEN, Margaret (org.). *Chance*. Londres: Whitechapel Gallery e The MIT Press, 2010

WENNER, Melinda. **Brincar é coisa séria**. *Revista Mente & Cérebro*. Ed.216. São Paulo: Janeiro de 2011. Pg. 26-41

Livros

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001

BECKETT, Samuel. **O inominável**. Tradução de Ana Helena Souza. São Paulo: Globo, 2009.

CALLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia 1990.

CALVINO, Ítalo. **Lezione americane. Português] Seis propostas para o próximo milênio : lições americanas**. 3. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2003

COELHO, Frederico Oliveira. **Livro ou Livro-me: os escritos babilônicos de Hélio Oiticica (1971-1978)**. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 2010.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem : criação de um tempo-espaço**

de experimentação. 3. ed. São Paulo : Perspectiva, 2011.

DELEDALLE, Gérard. **Charles Peirce: Écrits sur le signe.** Edições du Seul, 1978.

DEWEY, John. **Arte como experiência;** tradução Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Martins Fontes, 2010.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos o que nos olha;** tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed.34, 1998

DOSTOIÉVSKY, Fiódor. **O eterno marido.** Tradução, pós-fácio e notas de Boris Schnaiderman. São Paulo:Ed.34, 2003

FABBRINI, Ricardo Nascimento. **O espaço de Lygia Clark.** São Paulo : Atlas, 1994.

FAVARETTO, Celso Fernando. **A invenção de Hélio Oiticica.** São Paulo: Edusp,1992.

GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa.** Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.

Verdade e método. 7. Ed. Petrópolis: Vozes, 2004

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance.** 2. ed. Sao Paulo : Perspectiva, 2009

Hélio Oiticica. Paris : Jeu de Paume, 1992.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** 5. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2004

KAFKA, Franz. **A Metamorfose.** 1915. Disponível online em: <<http://www.culturabrasil.org/ametamorfose.htm>> (Acessado em outubro de 2011)

MARTIN, Sylvia. **Vídeo arte.** Tradução: Maria do Rosário Boléo. Colônia: Taschen, 2006.

MATTAR, Denise. **O Lúdico na arte/** curadoria e textos Denise Mattar, textos de Alcino Leite Neto, Angela-Lago, Edmilson Felipe da Silva, Jesus de Paula Assis, Regina Márcia Moura Tavares, Renata Meirelles, Verena Alberti. São Paulo: Itaú Cultural 2005. (Publicação relacionada à exposição Homo Ludens – Do faz de conta à vertigem e do seminário Jogos de Reflexões – A Cultura do Lúdico, realizados no Itaú Cultural entre 2005 e 2006.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção.** 3. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006

8ª Bienal do Mercosul: Ensaio de Geopoética. Porto Alegre: Fundação Bienal do Mercosul, 2011.

SALOMÃO, Waly. **Hélio Oiticica : qual é o parangolé? E outros escritos.** Rio de

Janeiro: Rocco, 2003.

30ª Bienal de São Paulo: A iminência das poéticas. São Paulo: Fundação da Bienal São Paulo, 2012.

TUNGA. **Barroco de Lírios.** São Paulo: Cosac & Naify.1997

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago,1975.

Teses, dissertações e projetos de graduação

BASTEZINI, Katerine. **Comer com os olhos, ver com os dedos, localizar com os ouvidos: conexões entre o campo das sensações e a realidade palpável.** Trabalho de conclusão (graduação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Artes. Bacharelado em Artes Visuais: Habilitação em Fotografia, Porto Alegre, BR-RS, 2010. Disponível em

http://sabi.ufrgs.br/F/FLK7IAEDUI4Q86KQR2JKERYVT6FKSDXP9UPYPD3DRI6CBKGEEJ-07724?func=service&doc_library=URS01&doc_number=000759971&line_number=0001&func_code=WEB-FULL&service_type=MEDIA>

LEITÃO, Luciana Engelsdorff. **Ludo-poética : uma proposta de abordagem da arte contemporânea sob o enfoque do jogo.** Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Artes. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, 1997.

ROSSINI, Élcio Gimenez. **Objetos para Ação.** Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Artes. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, 2005. Disponível em:

<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000474450&loc=2005&l=03c82f41f670122>>

Tarefas : uma estratégia para criação de performances. Tese (doutorado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Artes. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, 2011. Disponível em

<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000771361&loc=2011&l=8c939257224994e9>>

Exposições visitadas

Lygia Clark. Centro cultural Itaú. São Paulo. Dezembro de 2012.

8ª Bienal do Mercosul. Cais do porto. Porto Alegre. Novembro de 2011.

30ª Bienal de São Paulo. Parque Ibirapuera. São Paulo. Dezembro de 2012.

ANEXO

Tentativas de ação com vestíveis

Registros 008, 009, 010, 011 e 012. Em outubro, retomo os registros em vídeo usando, no lugar do top, um adesivo siliconado que cobria apenas os seios e não circundava minhas costas. Há uma melhora na imagem do meu corpo de costas, visto que a linha da coluna passa a aparecer sem a interrupção da faixa do top (figura 63). Porém, olhando para o top, ele parecia imitar a coloração da minha pele, mas quando colado aos meus seios a sua cor pulsava e criava outro campo de cor alaranjado que acabava chamando a atenção no vídeo (figura 64). Mesmo notando esse fato, prossegui a tomada de vídeo que estava desenvolvendo naquele momento: fiz cinco registros, um de *Reconhecimento de Território* e quatro de ação, com tempos entre um e três minutos.



Figura 61. Registro 009, frame da vídeo-ação da série *Extendere-Vestíveis* (modelo nº2 usando top de silicone e calcinha, visão das costas), 2012, 02'58"

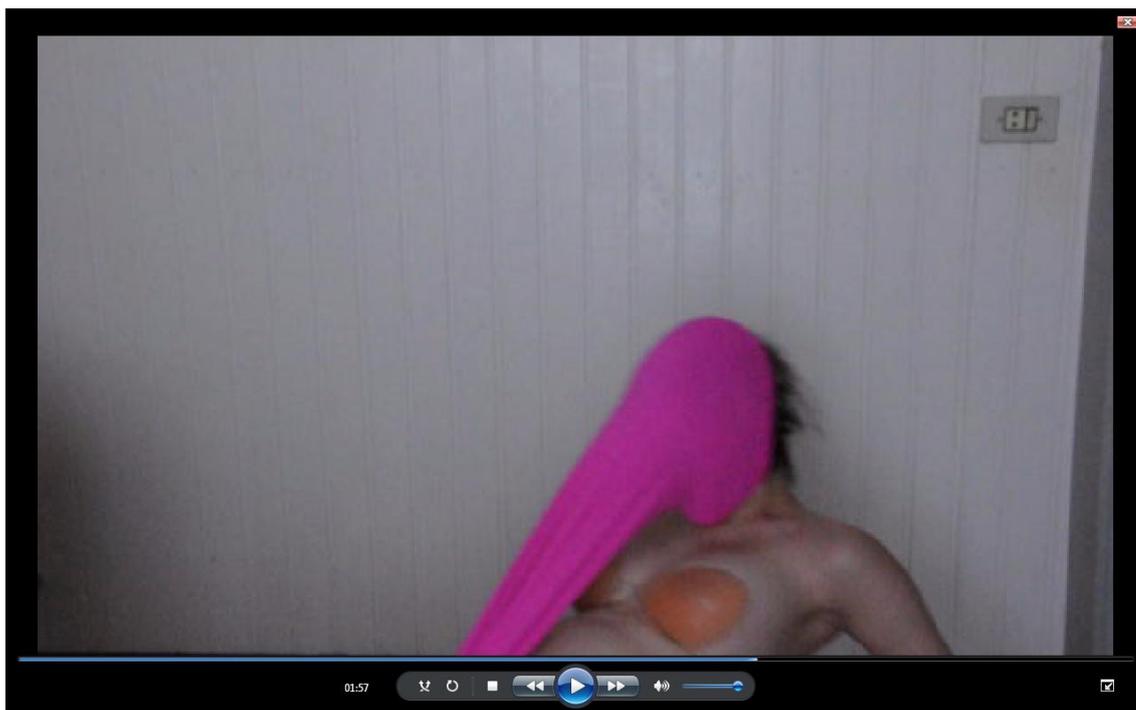


Figura 62. Registro 009 , frame da vídeo-ação da série *Extendere-Vestíveis* (modelo nº2 usando top de silicone e calcinha, visão frontal), 2012, 02'58''

Tentativas de ação com vestíveis no quintal

Registro 541 (4min. 37seg.): Comecei esse vídeo com o vestível que conecta cabeça e quadril, especulando as possibilidades do tecido assim como fazia nos vídeos anteriores no interior do quarto (figura 65). Porém, em seguida, me dei conta de que há, além do tecido, um espaço para explorar à maneira de um gato cego. Passei a reconhecer o território com os olhos vedados. Determinei-me a caminhar até o milharal e me embrenhar nele. Iniciei minha caminhada com passos cuidadosos, com medo de perfurar os pés, bater em uma árvore, tropeçar etc. (figura 66)



Figura 63. Registro 541, frame da vídeo-ação da série dos *Extendere-vestíveis*, (especulando possibilidades), 2013, 4'37"

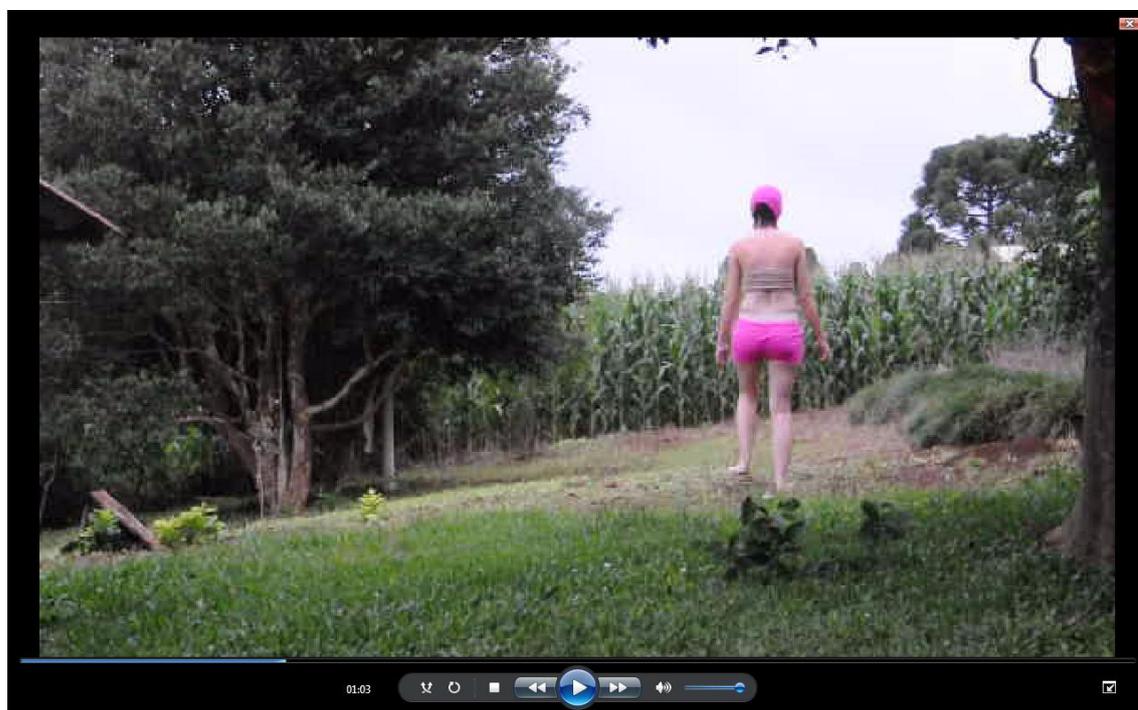


Figura 64 Registro 541, frame da vídeo-ação da série dos *Extendere-vestíveis*, (explorando a paisagem), 2013, 4'37"

O vestível permitia que eu visse um vulto da paisagem e consegui avistar o milharal. Bati em um galho e imaginei que fosse o pé de jabuticaba, mas era, na verdade, o pé de limão, que ficava bem próximo ao milho. Notei que estava próxima porque comecei a escutar as gotas da chuva na plantação com um som mais próximo e assim percebi que estava na direção certa e não entrando embaixo da jabuticabeira. Pensei que seria interessante me embrenhar no milho, fazendo minha imagem desaparecer no vídeo. Caminhei um pouco e já com medo dos bichos, cobras e, taturanas, comecei a voltar. Ao sair do milho imaginei estar voltando para o centro de enquadramento do vídeo, mas na verdade estava caminhando para as moitas, e quando as senti tocando meus pés concluí que deveria tomar outra direção.

Conhecer o espaço visualmente contribuiu para a minha orientação (figura 67). Mas mesmo me redirecionando, voltei a colidir com as moitas e então tomei drasticamente o caminho inverso, voltei para o centro do vídeo e comecei a virar cambalhotas. Retomei a postura frontal e fui em direção ao vídeo para desligá-lo. Percebo que esse vídeo discute uma cegueira, mas no momento em que me direciono ao vídeo o encanto se quebra e quem assiste conclui que o tempo todo eu estava vendo tudo. Há dois momentos nesse vídeo: um de exploração do vestível e outro de exploração do espaço usando o vestível como um acessório que serve para encobrir a visão. Penso que esse vídeo precisa de uma edição que separe esses dois momentos.



Figura 65. Vista do quintal onde a ação aconteceu com indicadores, 2013.

Registros 542 (1min. 01seg.) e **543** (1min. 03seg.): Decidi que deveria correr rumo ao milharal em uma experiência mais livre, na qual eu me “jogasse” mais (registro 542, figura 68). Mas fiquei com medo de cair e o primeiro vídeo mostra esse cuidado com o próprio corpo, esse vacilo em se lançar. Resolvi então que deveria correr mais depressa e fiz um novo vídeo (registro 543 figura 69).



Figura 66 Registro 542, frame da vídeo-ação da série dos *Extendere-vestíveis*, (explorando a paisagem), 2013, 1'01"



Figura 67 Registro 543, frame da vídeo-ação da série dos *Extendere-vestíveis*, (explorando a paisagem), 2013, 1'03"

Registro 544 (3min. 22seg.): Tomei a decisão de colocar o outro vestível que conecta a cabeça aos pés e limita mais ainda meu campo de visão, além de provocar um sufocamento pela respiração no tubo de tecido (figura 70). Comecei a caminhar com ele com os pés colados um ao outro rumo ao milharal. Colidi com a moita e depois fui em direção ao milharal, acabei tomando o rumo do limoeiro e senti tocar nos galhos. Tomei a direção contrária a fim de chegar até o milharal, mas voltei até as moitas, na extremidade de cima. Soube que estava perto da moita por que senti um pouco depois um cheiro de laranjeira que indicava que eu estava de novo perto dela. Decidi voltar para o local de origem. Pisei encima de uns cacos de tijolo e comecei a perder totalmente o rumo. Foi só quando pisei em cima do pote de água do meu cachorro que notei que estava totalmente fora do enquadramento do vídeo e comecei a voltar. Ao mesmo tempo me senti aliviada, pois já estava próxima à câmera e poderia tirar o tubo e respirar normalmente. Quando eu senti que havia grama alta embaixo dos meus pés concluí que já estava de frente para a câmera e resolvi tirar o tubo da cabeça.



Figura 68 Registro 544, frame da vídeo-ação da série dos *Extendere-vestíveis*, (explorando a paisagem), 2013, 3'22"

Esse vestível, além de alterar a percepção visual, altera também a noção espacial, pois você caminha, caminha e não chega a lugar nenhum. Além disso, ele traz uma exaustão enorme pela falta de oxigênio dentro do tubo.

Tentativas de ação com o balão vermelho

2. **Registro 688** (3min46seg) - usando meia-calça e blusa em tecido segunda-pele. Nesse vídeo eu inicio a relação com o balão colocando o peso do meu corpo sobre ele, testando sua resistência (figura 71). Os movimentos lembram exercícios de Pilates. Em seguida, passo a lançar esse balão apenas com a cabeça e crio uma regra: de evitar que o balão caia no chão usando apenas a cabeça. Em alguns momentos, quando o balão sai do campo de visão da câmera, pego o balão com as mãos, mas o que aparece no vídeo é apenas o uso da cabeça. Na margem direita a parede é o mesmo limite do enquadramento do vídeo, já na esquerda o balão e meu corpo escapam do campo de visão e retornam à cena em seguida. Quando fico em pé, fica em evidencia o meu corpo sendo guiado por uma coisa externa ao enquadramento: o balão, que aparece eventualmente por conta do enquadramento limitado. Penso que nos próximos vídeos eu precisarei determinar se ficarei apenas rastejante ou em pé, ou usar um enquadramento amplo em que a vista total seja percebida. Pensei em usar um enquadramento que fosse o mesmo do campo de ação real.



Figura 69 Registro 688, frame da vídeo-ação *Apenas eu e o balão vermelho no quarto* da série *Extendere-balões*, 3'46", 2013.

Registro 689 (2min13seg) – ainda usando meia-calça e blusa segunda-pele. Nessa segunda ação, não há mais especulação e reconhecimento. Eu já sei o que eu quero, já achei a regra: manter o balão em suspensão usando apenas a cabeça. Para que o balão fosse mais presente, direcionei o enquadramento da câmera para cima (figura 72). Mesmo assim, senti falta de ver o meu corpo inteiro no enquadramento do vídeo, pois, o que me interessa nessas ações é o meu corpo sendo norteadado e desestabilizado pela dinâmica inesperada e aleatória da trajetória do balão pelo ar.



Figura 70 Registro 689, frame da vídeo-ação *Apenas eu e o balão vermelho no quarto* da série *Extendere-balões*, 2'13", 2013.

Registro 690 (1min 35seg): Nesse registro coloquei a câmera direcionada mais para cima que no do vídeo anterior, priorizando dessa vez a imagem do balão e o meu corpo aparecendo fragmentado (figura 73). Dessa forma, o espaço da lateral direita e também do teto estão na mesma linha do enquadramento do vídeo, o balão foge abaixo e na margem esquerda. Durante a ação, tentei aumentar a força com que tocava no balão a fim de criar trajetórias em que o meu corpo se movimentasse com mais rapidez e desestabilizado. Em alguns momentos, o movimento é medido exercendo alto controle sobre o balão e em outro é desmedido, alterando sua trajetória bruscamente de forma que o corpo, às vezes, não é capaz de alcançá-lo. É um exercício de reflexo, como jogar caçador, vôlei etc.

Quando éramos criança, eu e meu irmão brincávamos de lançar o balão no corredor de casa, para ver quem conseguia mantê-lo no ar do seu lado, sem deixá-lo cair. Passávamos horas fazendo isso. Era muito divertido. Esse registro acaba quando o balão bate na câmera e ela despenca.



Figura 71 Registro 690, frame da vídeo-ação Apenas eu e o balão vermelho no quarto da série *Extendere-balões*, 1'35", 2013.

Registro 691(2min 54seg): Nesse vídeo estou nua e retomo o enquadramento em que aparece parte do chão (figura 74). Esse enquadramento favorece a imagem do corpo e o balão raras vezes aparece. Aparece apenas um corpo que se movimenta de forma estranha em frente ao vídeo, e somente depois nos flagramos o que está norteando seus movimentos: o balão. Gostei da imagem nua, ficou espontânea e natural, não há preocupação com o sexo, é apenas um corpo nu ocupado em manter um balão no ar usando apenas a cabeça. A movimentação desse corpo é tão dinâmica e rápida que evita a leitura do corpo como um objeto de erotismo. Nesse vídeo eu comecei a explorar uma segunda possibilidade, outra regra: usar apenas o tórax ou o ombro pra movimentar o balão. Isso precisa ser explorado individualmente.



Figura 72 Registro 691, frame da vídeo-ação Apenas eu e o balão vermelho no quarto da série *Extendere-balões*, 2'54", 2013.

Registro 692 (6min 51seg): alterei o enquadramento desse vídeo para um plano médio: metade corpo, metade balão, nem só balão, nem só corpo. Nesse vídeo, não finalizo quando o balão bate na câmera. Eu reposiciono a câmera e contínuo a ação. É o vídeo mais longo desse dia. Nesse vídeo ficou claro pra mim como esse enquadramento limitado estava excluindo coisas importantes que, no momento da ação, estavam me interessando como, por exemplo, usar as costas para equilibrar o balão, espremer o balão com o corpo na parede até conseguir reergue-lo ou mesmo visualizar a agitação dos pés que daria a dimensão desse esforço do corpo em manter o balão suspenso. Nesse vídeo eu quebro a regra, e já cansada eu me permito usar as mãos pra reerguer o balão. Esse vídeo poderia ser dividido em um momento de exploração com a cabeça e outro do ombro. Os momentos são alternados de momentos de fúria e descompasso para uma espécie de namoro, chamego e sedução do corpo com o objeto.

Registro 976 (1min e 05seg) - Nesse primeiro vídeo do dia 07 de maio de 2013 apresento-me em pé e decido usar apenas a cabeça para manter o balão no ar. Meu corpo aparece por inteiro, mas o balão fica a maior parte do tempo fora do

enquadramento. Esse vídeo tem um final forçado, pois a bateria da câmera havia descarregado. Há um momento em que o balão bate na câmera, então reposiciono-a e volto à ação.

Registro 977 (3min 45seg) - Essa tomada em vídeo privilegia apenas a cabeça, há um controle excessivo que predomina na ação. A postura em pé desvaloriza a imagem do balão e o vídeo acaba ficando entediante, sem surpresas, salvo apenas alguns momentos em que me posiciono de joelhos ou de quatro no chão (figura 75), nesses momentos há uma visibilidade maior do balão e da dinâmica da cena. A partir desse vídeo entendo que, para ficar em pé, o enquadramento tem que abarcar o teto e que a movimentação rastejante parece trazer questões mais interessantes e uma amplitude da visibilidade do corpo e do balão.

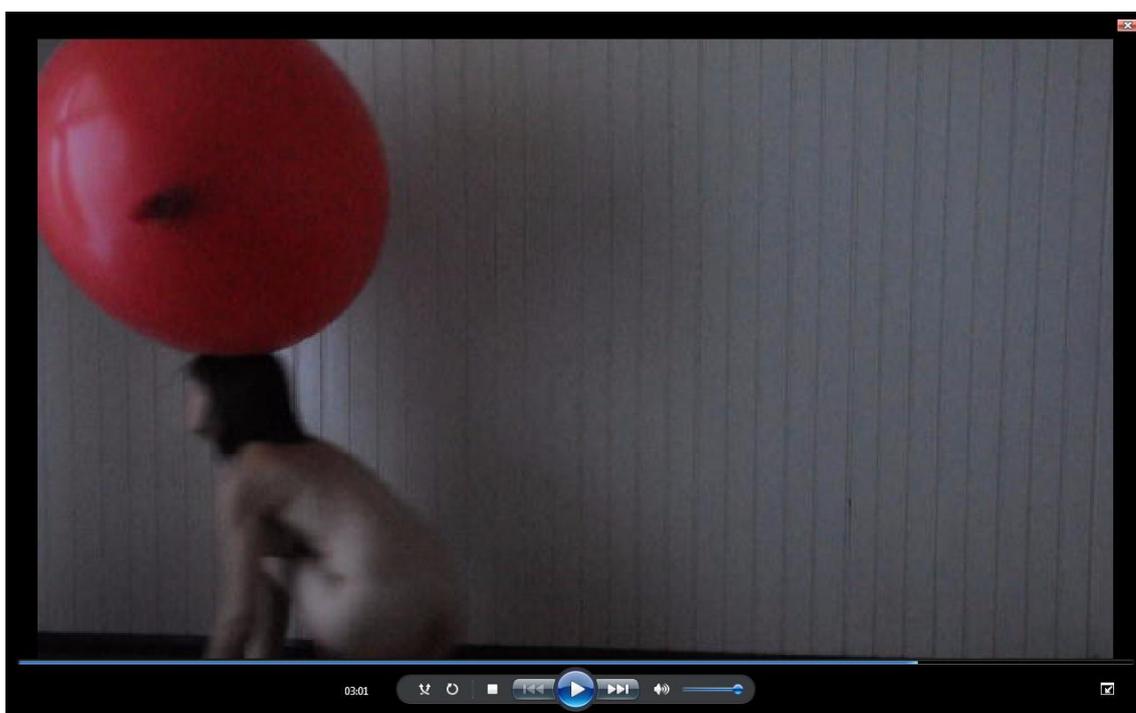


Figura 73 Registro 977, frame da vídeo-ação *Apenas eu e o balão vermelho no quarto* da série *Extendere-balões*, 3'45", 2013.