

Z-13, Vídeo-Imaginação

Leonardo Ventapane P. de Carvalho

Universidade Federal do Rio de Janeiro, CNPq - Brasil

leoventapane@rionet.com.br

This paper aims to discuss the importance of the participation of the creative imagination, and of the digital media as well, in the stages of the visual creation. Here the movement and the subtle alteration of the video-image are devices which open up the project to experimentation and mistake.

Creative imagination, video, mobility, digital.

Frame e devaneio

Z, unidade limite da linguagem. Horizonte.

13, número do mau agouro desde a Antigüidade. Mais ainda, elemento marginal que foge à ordem e aos ritmos normais do universo, para a aritmo-simbologia. Número sagrado na astronomia, no calendário e na teologia do México antigo. Morte como renovação, no Tarô. O número do próprio tempo para os Astecas.

Em uma colônia de pesca na orla da Zona Sul do Rio de Janeiro – de código Z-13 – nosso trabalho encontrou os elementos necessários ao desenvolvimento de um estudo sobre a natureza íntima do movimento e a possível aceitação de uma parcela avisível do mundo pelo viés da imaginação.

Nesse sentido, recorremos à Fenomenologia da Imaginação e da Imagem Poética (Bachelard, 1988) de Gaston Bachelard, que compreende a imaginação como um modo de apreensão das virtualidades de uma realidade, atuante numa região pré-reflexiva, que fundamentaria até mesmo a nossa percepção do dito visível. De acordo com esta abordagem, a temporalidade “vertical” impressa pelo devaneio contrasta com o tempo cotidiano que flui, desliza “horizontalmente”, nos permitindo vivenciar a nossa própria complexidade temporal, entendendo que o tempo contínuo é na verdade uma superposição de múltiplas temporalidades. Assim, o conceito de *não-linearidade*, por exemplo, intensamente disseminado pelo cinema e o vídeo nos dias de hoje, eleva-se de invenção contemporânea a fenômeno da condição humana, reflexo que é da descontinuidade mesma da nossa imaginação.

A definição de movimento como uma trajetória no espaço-tempo, por sua vez, não é mais a única possível. O movimento é uma vontade, um impulso na intimidade do sonhador, que habilita o ser enquanto ele mesmo. “Quando começo a atravessar a sala em direção à saída”, nos ensina Heidegger, “já estou lá na saída. Não me seria possível percorrer a sala se eu não fosse de tal modo que sou aquele que está lá.” (Heidegger, 2001). O ser é, então, uma **potência de mobilidade** que supera o móvel e o imóvel diante das possibilidades oferecidas por sua própria dinâmica imaginária. Se existe um movimento fundamental, é aquele que se dá na oscilação entre o ser e o Mundo.

Pela imaginação, a imagem também multiplica suas dimensões para além da superfície. Vistas na tela ou no papel, captadas pela lente de uma câmera ou pelo próprio olho humano, imagens serão sempre imagens, de maior ou menor afastamento do objeto fundamental, ou se preferirmos, de maior ou menor resolução. Porém, como nos ensina Viola (2002), **a realidade não tem resolução alguma**. Então, a consciência de uma matéria invisível de Mundo se dá, ao reconhecermos que o visível é apenas parte de um todo que sempre esteve lá, substancializando toda imagem.

Se, portanto, o movimento e a imagem não passam de pontas de um “iceberg” de possibilidades, se o mundo visível revela-se um vestígio de tudo que o sustenta, é porque entre a realidade percebida e a *realidade* estrutural das coisas, existe um claro hiato. Em nossas investigações, entendemos que a **imagem-movimento** instiga à recuperação desta sutileza não interpretada pelos cinco sentidos ou pelo puro racional.

O estabelecimento do digital como plataforma de criação e reinvenção do imaginário vem incitando ainda mais essa discussão, levantando novas questões que extrapolam os limites tecnológicos da



plataforma e aprofundam os novos sentidos do movimento na apreensão humana. A imagem-movimento, pressuposto resultado da persistência retiniana, tem hoje seus frames dissolvidos no fluxo dos *bits*, deixando em aberto a questão da origem do movimento na imagem. No *software*, o *frame* digital nos permite uma outra compreensão do instante; talvez a mesma oferecida desde sempre pela película, mas que aguardava o desaparecimento da imagem para se revelar. O instante agora tem a dimensão do devaneio.

Entretanto, a utilização do digital como ferramenta de “asépsia” e controle da imagem tem fechado o projeto às incursões do erro – que chama à experimentação e desencadeia devaneios – ao forçar transposições diretas à partir do analógico, repetindo fórmulas que pouco têm a contribuir na formação de uma linguagem particular. No início dos anos 70, a plataforma eletro-magnética era vasto campo do acaso para a vídeo-arte. À margem das mídias “convencionais” – conceitual, pragmática e tecnologicamente falando, o vídeo liberava *videomakers* e vídeo-artistas de compromissos estéticos e formais, apresentando um código novo, desconhecido, à toda a experiência audiovisual acumulada até então. Entre o analógico e o digital, o vídeo se lançava das bases da fotografia em direção ao desconhecido. Nesta ingenuidade inaugural da **vídeo-imagem**, vislumbramos o caminho a ser seguido na explicitação das nuances do dinamismo imaginário.

Reconhecendo a importância da cogitação imaginária e da metodologia reflexiva do digital em uma convergência ao projeto criador, levamos o plano de observação das impulsões germinais do movimento na Imagem para o **entre** que perpassa o plano abstrato/conceitual do projeto e sua concretização. “Z-13, Vídeo-Imaginação” apresenta-se assim, não como o destino do pensamento completo, mas como o caminho imbricado que pensar e imaginar percorrem juntos no processo projetual.

O apagamento da imagem

Uma estreita faixa de areia entre um barco e o mar é o local onde germinam os devaneios poéticos sobre o movimento. É também, um abismo de poucos passos a ser superado pela dinâmica da imaginação e explicitado pelo digital (Figura 1). De um lado, a oscilação do oceano, no impulso das ondas e na espuma que se distende. De outro, um *frame* aparentemente estéril, estático, com barcos no deserto. Neste espaço-tempo quase-possível, o caráter metafísico do movimento se reforça na vontade que une duas **potências de mobilidade**.

Os **softwares de composição**, como são chamados os programas de intervenção digital na vídeo-imagem, permitem-nos agregar, com toda a liberdade, o estático e o dinâmico, pedaços de lugares



distintos filmados em momentos diferentes, imagem e texto, etc. Colaborando assim, com a própria natureza do sonho, que não ergue muros na imaginação.

Numa lógica de superposição e apagamento, a utilização do *software* em “Z-13” não visava apenas uma simulação do dito “real” na superfície da imagem, mas intervir nas imagens brutas de maneira a deixar livre o caminho para a experimentação.

Figura 1. Espaço-tempo para o devaneio (Still).

Para Bill Viola, se por um lado o repertório de paisagens da humanidade ainda não reteve do urbano o que acumulou durante milênios da natureza imensa, também o ser é, no instante presente, a nata de um sem-número de experiências superpostas como camadas geológicas – “*o invisível*”, escreveu ele, “*está sempre muito mais presente que o visível*” (Viola, 2002). Podemos dizer que esse é o ponto onde a teoria e prática encontram-se em nosso trabalho: no que convenciamos chamar de **estética do apagamento**. Descascando, removendo, seja o racionalismo puro do ser, seja uma parte da paisagem, buscamos um

caminho de volta para o *invisível* fundamental. Sem a fina capa do urbano, em um cenário onde o horizonte une o mar sem barcos e a terra estéril, o sonho espalha-se.

Não há novidade na correspondência entre as imensidões do deserto e do ser. Na criação visual e literária, o deserto tem sido a paisagem eterna onde se misturam tempos, espaços e possibilidades – um local minimalista repleto de potencialidades, onde não é difícil que o ser reconheça em si a imensidão do próprio universo. Mas o que aproxima, em nosso trabalho, a lógica do vídeo e a ambientação escolhida, se revela na aparente monotonia do deserto, isto é, diante da cena de duração indefinida, onde parecemos vivenciar sempre o mesmo dia, conscientizamo-nos do “agora”, da fragilidade e ao mesmo tempo da permanência do instante, e da própria existência humana.

É a urgência do tempo presente que nos habilita à movimentação entre os encontros e os desencontros das temporalidades, entre suas superposições e suas lacunas, suas distensões e compressões. Apesar do aparente caos que tamanha maleabilidade temporal possa suscitar, observamos que o ritmo é o elemento essencial do Cosmos. Seja no simbolismo da imagem dançarina do deus Shiva da mitologia indiana, seja na filosofia de Bachelard, ou nas análises da físico-química, a criação, a destruição e a renovação, isto é, a existência, se deve ao **ritmo**. O mais inerte dos objetos vibra distante de nossos olhos, no menor de seus elementos constituintes. “*Se um corpúsculo cessasse de vibrar, cessaria de existir.*” (Bachelard, 1994)

Assim, no monitor central da instalação, a imagem repetitiva das mãos que desembolam uma rede de pesca, imprimem mais fortemente a noção essencial de ritmo. Como em um mantra envolvente, a imagem vai se apaga em meio à repetição. No ápice de sua sublimação, porém, retoma seu rito. Nesse desgaste cíclico da imagem, o movimento parece ser o que resiste ao distanciamento da imagem original, ou à idéia de cópia da cópia da cópia...

Nas laterais, os monitores procuram explicitar, além da contemplação mútua entre o mar e o barco, os devaneios poéticos germinados pela ação da vontade na dinâmica da imaginação do homem diante do mundo e vice-versa. Em um transbordamento de imagens o sonho opera as inversões que dão fim à dicotomia do ser e dos objetos. Ainda que construindo um diálogo próprio, as ritmações buscadas nos monitores laterais somam-se ao ritmo da tela central, guardando suas independências e dando origem a um outro ritmo maior, não programado.



Figura 2. Instalação em formato tríptico(Still).

Neste formato tríptico de apresentação das imagens (Figura 2), procuramos enfatizar as vias da contemplação e da meditação como as mais propícias à apreensão das sutilezas que cercam o projeto, buscando uma fórmula clássica de disposição das imagens sacras em oratórios, ainda que sobre um emaranhado de redes de pesca. Além disso, as três telas equilibraram a explicitação do tempo como uma superposição de temporalidades díspares, sem faltas ou excessos.

O som completa o tempo-espaço do ensaio imagético, enfatizando a necessidade da busca para um além da superfície da imagem, através da disjunção entre o visual e o sonoro.

Seja na expectativa da imagem seguinte ou do próximo ruído, Z-13, Vídeo-Imaginação procura mostrar que, mesmo quietos, a imaginação não cessa sua dinâmica. Pela nossa vontade de expansão, pela nossa potência de mobilidade, estamos além da razão, além do movimento - “*sonhamos num mundo imenso.*” (Bachelard, 1988)

Considerações finais

Compreendemos **Z-13, Vídeo-Imaginação** como uma tentativa inicial de explicitarmos o auxílio prestado pelo *devir* do digital na recuperação do *imemorial* da existência. Partimos do conceito de que os movimentos e as decisões adotados pelo ser, são resultado de uma dinâmica íntima, e portanto sujeitos à interrupções, ruídos, conflitos e desgastes, isto é, que as realizações externas apoiam-se sobre uma estrutura fundamental e, no entanto, desconsiderada. Atentamos, assim, para o fato de que não é difícil esquecermos que a própria máquina vem do ambiente natural, assim como a energia que a alimenta. Para Viola, esse é o tipo de distorção que leva a um distanciamento entre nós e o mundo a nossa volta que, na verdade, não existe.

Enfim, procuramos desenvolver nosso projeto de forma a não torná-lo um documento fechado, e sim capaz de tangenciar as mais diversas áreas de interesse da criação de imagens, não limitando sua discussão a um aspecto particular da inserção do digital na primitiva necessidade humana de criação.

Créditos

O vídeo "Z-13, Vídeo-Imaginação" é de autoria de Leonardo Ventapane P. de Carvalho, desenvolvido para a apresentação do projeto final do curso de Desenho Industrial/Programação Visual da Universidade Federal do Rio de Janeiro – Brasil.

Referencias

Bachelard, G: 1994, *A Dialética da Duração*, Editora Ática, São Paulo.

Bachelard, G: 1988, *A Poética do Espaço* (Coleção Os Pensadores), Nova Cultural, São Paulo.

Bachelard, G.(2ª ed.): 2001, *O Ar e os Sonhos*, Martins Fontes, São Paulo.

Heidegger, M: 2001, *Ensaio e Conferências*, Editora Vozes, Petrópolis-RJ.

Viola, B: 2002, *Reasons for knocking at an empty house: writings 1973-1994*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.