



## IMAGENS DE SI: PROCESSOS POÉTICOS ENTRE O CORPO DO ARTISTA E SUA PRÓPRIA IMAGEM NA MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA

Valécia Ribeiro UFRB  
Cyrille Brissot. IRCAM

**RESUMO:** As imagens de si refletem a percepção do corpo do artista – revelando o eu autobiográfico –ao tempo que o corpo se reconfigura na transformação constante da imagem do corpo nas relações entre a arte e a tecnologia, possibilitando uma recriação de si. Este artigo mostra o processo colaborativo de criação dos autores, intitulado “Em/Entre um ser há/e um outro”, parte da tese de doutorado de Valécia Ribeiro, realizada no Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas – PPGAC - UFBA, sobre como o corpo do artista, mediado pela sua própria imagem, reconfigura-se na mediação tecnológica. Esse processo explora diferentes meios de expressão no ambiente digital (performance, pintura, fotografia, vídeo, instalação interativa), investigando a imagem de si na sua relação com o outro, na fusão dos corpos, das imagens e dos meios, propondo, assim, a interação corpo e imagem.

**Palavras-chaves:** Corpo. Imagem. Processo de criação. Mediação tecnológica. Arte digital.

**SOMMAIRE:** *Les images de soi reflètent la perception du corps de l'artiste – en révélant le moi autobiographique – en même temps que le corps se reconfigure dans la transformation constante de l'image du corps dans les relations entre l'art et la technologie, ce qui permet une récréation du soi. Cet article montre le processus collaborative de création des auteurs, intitulé “Dans/Entre un être il y a/et un autre”, partie de la thèse de doctorat de Valecia Ribeiro (PPGAC - UFBA): comment le corps de l'artiste, médiatisé par sa propre image, se reconfigure dans la médiation technologique. Ce processus explore différents moyens d'expression dans le numérique (performance, peinture, photographie, vidéo, installation interactive), en investiguant l'image de soi dans sa relation à l'autre, dans la fusion des corps, des images et des médias, en proposant, l'interaction entre le corps et l'image.*

**Mots-clés:** *Corps. Image. Processus de création. Médiation technologique. Art numérique.*

Os limites do indivíduo são sempre móveis, flexíveis, uma vez que o corpo se apresenta como uma rede de conexões com o ambiente externo e interno. A discussão sobre a oposição entre interioridade e exterioridade, orgânico e inorgânico, natural e artificial se revigora com as novas tecnologias, ações que vão desde os procedimentos da biologia molecular às novas modalidades de experiência na arte digital, que se focalizam em liberar o corpo de seus limites biológicos.

Difícil de identificar, o limite entre o corpo e o mundo é em geral flou, uma vez que a relação corpo-ambiente não acontece de uma forma estática, onde um influencia o outro, mas como um processo de duas vias que provoca um movimento de reorganização em ambas as direções, entre dois sistemas sígnicos que trocam informações em um processo evolutivo. Segundo a pesquisadora Christine Greiner (2005, p.104), “pensar nas relações entre corpo e cultura e até mesmo em multiculturalismo a partir destas reflexões é reconhecer que a preservação de limites é uma ficção”, uma vez que o fluxo de pensamentos se encontra no continuum entre natureza e cultura.

Nesse sentido, as intenções artísticas do *work in progress* “Em/Entre um ser há/e um outro”<sup>1</sup> encontraram ressonância no pensamento do filósofo Georges Bataille (1897-1962) em *O Erotismo* (1987), cujos fragmentos constituem ao mesmo tempo fundamentação poética e matéria para criação, permeando a própria obra em alguns momentos. Segundo Bataille o erotismo é a supressão dos limites, a possibilidade de continuidade, no desejo que nos move a uma fusão com a vida. Na busca permanente pela satisfação do desejo de continuidade, o erotismo traz a possibilidade da fusão, fio condutor de todo esse processo.

O processo criativo tem como imagem geradora a fotografia de cacos de vidro num muro, utilizados habitualmente para proteger a casa, estabelecendo uma fronteira. Na captura de imagens desse tipo, surgem dúvidas sobre a validade dessas barreiras, uma vez que a imposição de limites se apresenta como uma contradição com o nosso desejo de interagir com o outro, fundamental na construção do *eu*. Segundo Lakoff e Johnson “Poucos instintos humanos são mais básicos do que a territorialidade” (2002, p.82) e essa definição de território se faz através da demarcação de fronteiras “Experenciamos muitas coisas, por meio da visão e do tato, como tendo fronteiras definidas e, quando as coisas não têm fronteiras definidas, frequentemente projetamos fronteiras nelas [...]” (2002, p.130). Sobre as metáforas de recipientes, na diferenciação entre o que está dentro e está fora, Lakoff e Johnson (2002, p.81) colocam: “Nós somos seres físicos demarcados e separados do resto do mundo pela superfície de nossas peles; experienciamos o resto do mundo como algo fora de nós.”. Assim, na fusão digital da imagem do corpo da artista com os cacos de vidro, como também na nossa experiência cotidiana,

vemos o corpo como uma espécie de fronteira, mesmo se não conseguimos discernir onde estão esses limites, onde começa e termina o *eu*.



imagem geradora /fusão digital corpo vidro

Neste processo de criação a matéria utilizada vai desde aquelas que possuem uma fisicalidade incontestável como vidros, passando por outras mais fluídas como a pintura, as palavras, outras mais etéreas como imagens, algumas ainda de ordem conceitual, por se tratarem de qualidade, como transparência e violência. As matérias escolhidas – vidros, água, transparência, palavras, fragmentos de textos, registros visuais – produzem imagens que geram questionamentos sobre os limites da nossa individualidade, no sentido de até que ponto nós desejamos esses limites e mesmo a impossibilidade de existência desses limites.

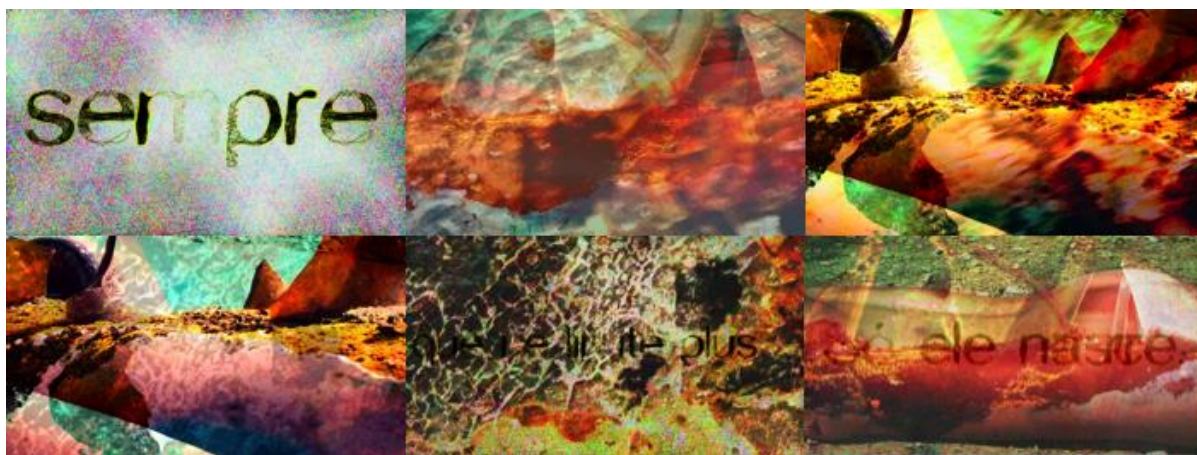


Entre um ser e um outro (2010) - assemblage

As imagens da instalação “Entre um ser e um outro” (assemblage e video)<sup>2</sup>, geradas a partir da fusão digital do corpo da artista com os vidros, se apresentam como uma transgressão ao próprio corpo, dissolvendo os limites de proteção. Na assemblage “Entre um ser e um outro” as imagens e os materiais (partes do corpo, palavras quebradas, fragmentos de texto, cacos de vidros) falam de uma poética da fragmentação, mas numa dispersão que corresponde a uma necessidade violenta de reunião com o universo, onde mesmo as partes podem manter sua integridade, como as palavras cortadas que mesmo na sua incompletude podemos apreender o seu significado, através de códigos já interiorizados. Na utilização da técnica *mixed*

*media*, onde se misturam texturas (terra), colagens de fotografias digitais, desenhos, o gesto da pintura parece reconstituir, reintegrar, esse corpo.

As caixas de acrílico repletas de cacos de vidro dão a ver as imagens do corpo que protegem, afirmando que a transparência traz a possibilidade de ver através dos limites, não se trata de uma barreira intransponível. Os copos e taças, ainda inteiros, colados no muro da galeria, dispostos de uma forma orgânica, fazendo curvas em linhas imaginárias, dizem respeito à coletividade como parte da individualidade e vice-versa, e também ao próprio processo conjunto de criação, em uma metáfora que o *eu* é também o *outro*. Assim, a obra se constitui em uma *assemblage de individualidades*.



Entre um ser e um outro (2010) – stills video

Ao *eu assemblage* – o *eu matéria* constituído de cacos de vidros, colagens, fotografias e etc. – se juntou o movimento da acumulação das *imagens de si* no vídeo<sup>3</sup> que completa a instalação “Entre um ser e um outro”. O vídeo se desenvolve com base nas diferentes fusões digitais do corpo da artista com os cacos de vidro no muro. Em uma escritura visual performativa, a essa sequência foram acrescentadas imagens de superfícies de vidros rachados que, partidos pela ação do fogo, como um ferimento, remetem a fendas que se abrem no corpo na incrustação dos pedaços de vidro. Na aceleração do tempo de exposição de cada fotograma, essas imagens se intercalam em uma movimentação frenética ao som de ruídos, que reforçam a ideia de ruptura, criando uma espécie de fratura *entre o ver e não ver*.

Contrária à lógica ordenada da programação, a estrutura desse vídeo, baseada em “acidentes” numéricos (ruídos sonoros – componentes CC<sup>4</sup> – e diversos

ruídos visuais), dificulta a sua codificação no ambiente digital. O vídeo não é aceito em plataformas de difusão na internet (*vimeo, youtube* etc.), não é possível carregá-lo sem que antes seja inserido um começo e um fim, ou seja, uma mensagem que dentro da linguagem informacional não seja interpretada como um erro. Sobre a estética dos desvios e ruídos do vídeo digital no contexto das convergências das mídias a crítica de arte e pesquisadora Christine Mello (2008, p. 123) coloca que “no campo da prática artística, o sinal tido como ‘indesejável’ na comunicação tem a capacidade de se transformar em elemento de estranhamento, com o objetivo de desautomatizar os sentidos e se integrar de forma transgressora na mensagem transmitida.”

Os textos de *O Erotismo* (1987) e *L’Erotisme* (1957) de Georges Bataille – também descontínuos na forma e na linguagem, apresentando-se ora em português, ora em francês – sobrepõem-se às imagens e aos ruídos, criados pelo som e pelas próprias imagens. A presença da imagem dos escritos de Bataille indica que é possível encontrar um sentido de continuidade na descontinuidade.

No movimento criador, a partir desses processos de ruptura, a imagem da água – principal elemento constituinte do nosso organismo e da nossa Terra – nos aponta uma possibilidade de continuidade. No vídeo “Em um ser há um outro”<sup>5</sup>, a integração com o mundo se manifesta na fusão do corpo com os elementos naturais da paisagem e essencialmente com a água, onde não somente o corpo faz parte desse mundo natural, mas se revela como a própria natureza, não sendo mais possível discernir os limites no fluxo de imagens entre o exterior e o interior.



Em um ser há um outro (2009) – stills vídeo

As imagens fraturadas do vídeo “Entre um ser e um outro” e a rapidez com que elas se sucedem opõem-se ao movimento brando e fluído das imagens imersas no lago do vídeo intitulado “Em um ser há um outro”. Nesse contexto, a água constitui uma matéria fundamental para construção das obras que se seguem no

processo de criação.

A manipulação digital nas imagens fotográficas possibilitou colocar o corpo da artista imbricado na profundidade do lago, criando novas possibilidades de ação, e assim novas formas de presença. O corpo, nesse caso, opera deslocamentos que colocam em questão formas de percepção e localização espacial, proporcionando, através de uma situação desconexa, outras possíveis construções mentais do tempo-espaço. A fusão das imagens, com o desaparecimento gradativo de uma imagem simultâneo ao aparecimento de outra, coloca a questão se o corpo está realmente ali.

A transparência da água no lago e nas imagens, permite ver os aspectos mais profundos, a vida e a morte que existe no fundo do lago, a terra, a decomposição e o corpo que não se sabe se ainda é vivo ou morto. É nessa ambiguidade entre o movimento e a imobilidade gerada nas relações entre os diferentes meios no ambiente digital – a ação imobilizada na performance pelo dispositivo fotográfico, o movimento na fotografia e o vídeo constituído por imagens fixas – que o corpo se apresenta, nas possibilidades do acontecimento nas imagens, uma vez que a performance se estabelece nas relações que a mediação tecnológica pode provocar.

Uma pessoa morta não é o mesmo que a morte. A especificidade traz toda uma nova cadeia de significações. O corpo vivo é mais do que uma coisa estendida num espaço visual, e sim todas as relações que suscita e que em certa medida são absolutamente singulares. (GREINER, 2005, p.101)

A repetição da sequência das imagens do olho misturadas à água do lago em movimento, remete, sobretudo, ao olhar autobiográfico, que se aproxima e se distancia – na obra e em si mesmo – e que escapa da mão do outro que tenta conduzi-lo, tendo o olhar como uma construção social. A metáfora do olho aparece em uma variação da metáfora do espelho. Quando dizemos que os olhos são espelhos d'alma ao demonstrar nossas emoções queremos dizer que podemos ver através deles, então, o olho é um espelho transparente. O que permanece na última imagem é o olhar, sem o outro, só a água e a fluidez de estar no mundo.



Em um ser há um outro (2010) – videoinstalação

Na videoinstalação “Em um ser há um outro”<sup>6</sup> o vídeo é visto através de um recipiente de vidro com água apoiado num suporte que contém o monitor disposto horizontalmente, assim as imagens são visualizadas como quando nos debruçamos numa fonte. Um movimento de imersão foi adicionado digitalmente às imagens do vídeo e quando o fruidor toca a água tem a impressão de mover as imagens, e no sentido analógico ele realmente move. Não há nenhuma instrução para tocar a água, então, muitas pessoas demonstram receio – com exceção das crianças que imediatamente querem colocar suas mãos na água e compartilhar sua experiência com os outros –, algumas nem tocam, mas muitos perguntam o que acontece se tocar. Comportamentos ainda sutis, esses movimentos do público apresentam uma mudança no estatuto do corpo diante da tela, de alguma forma na cultura digital esperamos a mediação, nesse caso esperamos a interação através de algum software complexo que movimenta as imagens do vídeo cada vez que alguém interage com a água, o que não deixa de ser uma outra possibilidade. A videoinstalação “Em um ser há um outro” lembra que a interação na arte é sempre uma possibilidade, uma vez que, em qualquer situação, a interação constitui em si mesma a possibilidade de realização da obra.

Ao olhar as imagens do corpo da artista no fundo do lago, debruçado em si mesmo, o observador<sup>7</sup> procura, no deslocamento das imagens na água, os frágeis reflexos da sua própria imagem. Ao refletir sobre a difusão da imagem a partir do

seu toque, encontra a emoção refletida no gesto, no diálogo tátil com a imagem.

A ênfase na participação intuitiva, mediante a visualização da *projeção de si* nas instalações interativas, que se seguem à videoinstalação “Em um ser há um outro” nesse processo de criação, tem o intuito de devolver a imagem do observador buscada nos reflexos da *imagem do artista*, utilizando as metáforas do espelho e da fonte como representação do universo digital, na associação do *self* à *imagem do corpo*.



À quoi tu penses (2010) – instalação interativa

Ao desejo de interagir, o digital vem acrescentar outras possibilidades de sua realização concreta. A instalação “À quoi tu penses?”<sup>8</sup>, desde o título, tem a intenção de incitar o observador a tomar uma posição diante de uma obra, a se reposicionar em relação à interatividade que as novas tecnologias proporcionam na arte, no sentido de que aquilo que você pensa, o que você diz, muda a obra. Nesse caso, a mudança é literalmente visível na alteração da imagem e do som.

Atraído pelo movimento da água, o observador se aproxima. Diante da imagem na instalação encontra-se um pedestal com um microfone de formato convencional, colocado em evidência para que o visitante possa descobrir e compreender a proposição da obra, facilitando seu engajamento na interatividade. Uma pequena câmera (*webcam*) anexada ao microfone é usada para colocar o observador na imagem, captando, digitalizando e transmitindo sua imagem ao computador. No interior do pedestal, sem que o público possa ver, um computador controla a superfície da projeção através de um algoritmo que calcula a intensidade do som captado e transforma a imagem. Ao falar no microfone, o som da voz do observador intervém na imagem em tempo real, alterando de imediato o fluxo da



água e deformando sua própria imagem. À medida que o observador interage com sua voz, em diferentes formas ele é confrontado com uma imagem de espelho que não corresponde à sua percepção normal das coisas. Nesse momento, é o som que dá corpo à imagem, a água que se movimenta em função do pensamento do corpo, que não cessa de fluir, transformando seu próprio reflexo na água, que é também um reflexo da imagem do artista que codificou a obra.

A programabilidade é um aspecto determinante na mudança fundamental da imagem no digital, como explica o teórico Lev Manovich (2001, p.68) “A representação numérica transforma a mídia em dados informáticos, tornando-a, assim, programável. E isso muda radicalmente o que a mídia é”<sup>9</sup>. O princípio da representação em código diferencia o processo de concepção da imagem no digital. Esse processo se diferencia das outras imagens a partir da composição da *imagem digital* em unidades distintas – *pixels* –, que podem ser tratadas, manipuladas e controladas por meio de aplicações específicas desenvolvidas. O artista programador fixa algumas condições iniciais, regras ou procedimentos que controlam o programa e cria a imagem na interatividade.

Na imagem da água projetada no ambiente, batimentos do coração são acionados sempre que o observador para de interagir ou quando os sons produzidos pelos visitantes são bem suaves. Quando a intensidade de som diminui, ele aciona o vai e vem da superfície de projeção, que infla de acordo com uma frequência cardíaca média, dando a impressão de um fluxo atravessando a estrutura que compõe a superfície. Em repouso, a superfície da imagem se curva ligeiramente, continuando a dar volume à queda da água. Durante os batimentos cardíacos, a superfície ao inflar dá a impressão de um fluxo suplementar em pulsos regulares, que corresponde à ideia de movimento contínuo da água. Essa pulsação lembra aos passantes que a imagem está lá, disponível à interação: uma *imagem viva*, conectada metafóricamente ao corpo.

O título “À quoi tu penses?” joga ainda com a relação do som e a imagem que formamos em nossa mente. A pronúncia de “À quoi” em francês sugere o som da palavra “água” em português. O que é dito no microfone intervém ainda no som da instalação, que tem como base a repetição da pergunta “À quoi tu penses?”, na qual o som da palavra “Água” e “À quoi” se confundem, ecoando no ambiente e

remetendo à imagem da água. Dessa maneira, o som do ambiente é gerado pelas intervenções do público, que são inseridas em momentos diferentes daquele da ação, misturando-se à fala da artista, ressoando a imagem em um espelhamento acústico da voz, em uma passagem de Narciso a Eco<sup>10</sup>. Na repetição da sua voz, o observador se surpreende com a possibilidade de criação do seu corpo.



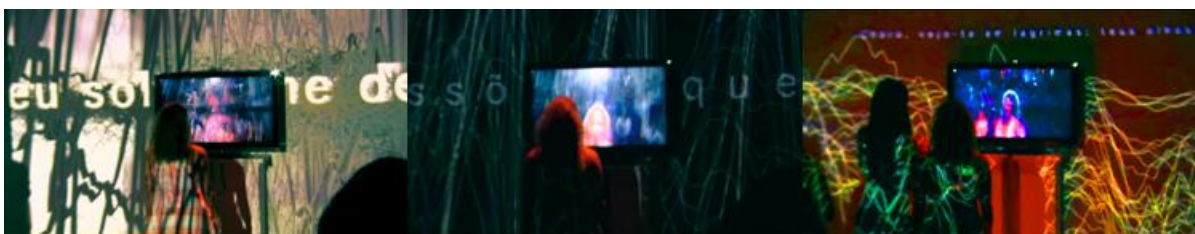
Entre ser um e outro (2010) – instalação interativa

Na instalação “Entre ser um e outro”<sup>11</sup>, a tela de projeção em acrílico trabalhada com uma pintura gestual faz referência às intenções artísticas voltadas para a importância da ação, da gestualidade, da inserção do corpo no processo artístico. A pintura permite também transformar a placa em uma superfície semitransparente, para que a projeção da imagem seja possível. Uma pequena câmera de vídeo (*webcam*) instalada no alto da placa de acrílico capta a figura do observador no momento que ele entra no espaço da obra. A partir desse instante, ele torna-se parte da imagem. Os movimentos do observador captados pela câmera, através da luz que o corpo reflete, são transmitidos ao computador, posicionado em um lugar não muito visível ao público, e traduzidos em sequências de sinais digitais que atuam modificando a imagem. Em função do tempo, sincronizado com o relógio do computador, o programa desenvolvido propõe diversas formas de transformação da imagem. Dessa maneira, as transformações são resultantes de diferentes modalidades interativas que o observador acessa na medida em que permanece diante da obra.

Em “Entre ser um e outro” a imagem do corpo do observador, projetada em tempo real, recria seu corpo em outro universo, imerso na própria obra; uma hora o corpo é dissolvido no ambiente, submerso na água, e em outra é o ambiente que está em fusão com seu próprio corpo, incorporado à sua imagem. Na interação, é

dada ao observador também a possibilidade de recriar sua imagem com o seu próprio corpo, através dos seus movimentos, ou mesmo apagá-la completamente. Essa possibilidade de apagar os traços do seu reflexo questiona os sentimentos contraditórios que cada um projeta na sua imagem. Olhar-se em um espelho e se reconhecer nessa imagem acompanha uma reconfiguração, no sentido do que conhecemos de nós mesmos e no que queremos dar a ver aos outros; assim, nós nos sentimos atraídos pela possibilidade de nos desfazermos de uma imagem que não nos convém.

Nessa instalação interativa, o programa desenvolvido especificamente para captura do gesto através de sinais luminosos, por meio da análise da imagem em função da luz refletida pelo corpo, dialoga com as possibilidades de intervenções, no corpo e no ambiente, proporcionadas pelas tecnologias numéricas, lembrando e recontextualizando as experiências de Marey, Muybridge e Duchamp na visualização do movimento no corpo. Não se trata somente da expansão da técnica, mas, sobretudo, da ideia do movimento em imagem amplamente explorada nas experimentações fotográficas em função da duração do tempo de exposição à luz.



Como Narciso ... (2012) – instalação interativa

A instalação interativa “Como Narciso...”<sup>12</sup> se constitui em um diálogo entre o sonoro e o visual: a visualização do som e sua ressonância na imagem. A inscrição da imagem do *performer* se dá na ação do som, seja da sua própria voz ou dos ruídos ao redor. O observador se encontra face à tela do monitor – fixada de forma a dar a sensação de olhar em um espelho – que apresenta um espaço virtual constituído por ondas sonoras (*waveform*). Diante de uma pequena câmera (*webcam*), posicionada de maneira a restituir a *imagem espelho*, sua imagem será captada e reconstituída na tela pelos fios que compõem a imagem do som. O movimento gráfico das ondas sonoras é também projetado na parede, envolvendo a tela do monitor e preenchendo o ambiente com sua própria sonoridade. A esse movimento são adicionados trechos sobre o mito de Narciso em *Metamorfoses III*,

de Ovídio (1841), retirados da primeira tradução<sup>13</sup> poética para o português, feita por Antônio Feliciano de Castilho (1800-1875).

O desenho das ondas é realizado por meios de efeitos de acumulação. Esse processo é fundamental para a construção da imagem na interação, uma vez que é no fio gerado pelo movimentos das ondas que a *imagem de si* captada pela câmera se inscreve. A *waveform* gerada em tempo real em resposta ao som no momento atual não apaga a precedente, sobrepondo-se àquelas desenhadas anteriormente, como um eco do presente e da *presença de si* no mundo. O efeito de *acumular-se* provoca, assim, um aglomerado de fios que produz a textura particular que a obra propõe.

O resultado desse processo é a formação de uma imagem no presente que reflete os vestígios de acontecimentos passados. Traços escritos pelo som emitido no momento do acontecimento captado pela câmera. Isso permite a composição do retrato por linhas, onde cada uma delas corresponde a um momento diferente. Por consequência, é possível compor retratos feitos de traços de imagem de faces diferentes, criando, assim, uma mistura de faces, uma mistura entre o *eu* e o *outro* tanto no tempo como no espaço.

Para fazer emergir a sua própria imagem, é necessário cobrir os outros fios que compõem as imagens das faces precedentes. Nesse sentido, uma voz aguda (alta frequência) e forte em volume (amplitude alta) gera uma quantidade maior de *pixels*, cobrindo uma área maior da imagem. A fim de que a interatividade não se torne uma questão de poder pela força – representada, nesse caso, por falar mais alto do que os outros –, que pudesse sugerir qualquer tipo de competição, cada vez que uma amplitude sonora ultrapassa um certo estágio, um processo aleatório programado gera uma possibilidade de 10% de voltar ao estado inicial. Assim, há sempre o risco de voltar ao ponto zero, mas também a possibilidade de recomeçar, repensando sua estratégia de construção da imagem na interação com o *outro*.

A conduta social está baseada na cooperação, não na competição. A competição é constitutivamente anti-social, porque como fenômeno consiste na negação do outro. Não existe a “sã competição”, porque a negação do outro implica a negação de si mesmo ao pretender que se valide o que se nega. A competição é contrária a seriedade na ação, já que quem compete não vive no que faz, se aliena na negação do outro. (MATURANA, 1998, p.76).

No processo de criação que não para de acontecer, recusando qualquer expectativa de fim, em uma *autopoiese* que define o próprio ato criador, que, para continuar a existir – permanecer vivo – requer uma outra criação, surge o vídeo “No espelho de Narciso”<sup>14</sup>. O que a princípio seria somente um registro da experiência vivida na instalação interativa “Como Narciso...”, desdobra-se em uma outra experiência estética, um reflexo da própria obra.

No vídeo “No espelho de Narciso”, as nossas *imagens de si* são elaboradas no programa desenvolvido para a instalação “Como Narciso...”, sendo formada pelas *waveforms* e posteriormente trabalhadas, adicionando-se outros elementos visuais, textuais e sonoros no *software* de edição de vídeo. É a impressão do grafismo gerado no processo simultâneo de acumulação e renovação decorrente da gravação do desenho das ondas sonoras no tempo que permite o *morphing* entre as duas imagens. Nossas faces no enquadramento do vídeo, ainda que sob um efeito flou da luz que revela o movimento da água, enfatiza nossa identificação como artistas, agentes nesse processo conjunto, na transparência que revela o *eu*.



No espelho de Narciso... – stills vídeo

Os versos de *Metamorfoses III* se embaralham e flutuam nas águas transparentes de Narciso, ao tempo que são reapropriados na voz da artista, acompanhada pela presença de Eco nas frases invertidas no tratamento sonoro – diferente da trilha original do vídeo de registro de “Como Narciso...” –, em um efeito espelho do som. Na trilha sonora, o destaque para a palavra *como* marca a principal questão do entendimento de todo processo: a maneira *como* ele acontece. Esse trabalho reflete, sobretudo, como o processo de criação acontece em uma fusão, que é a fusão de nossos reflexos, vivências, conhecimentos, culturas e sentimentos. “No espelho de Narciso”, a *imagem* do *eu* contém em si a presença do *outro*, transcendendo os limites *entre um ser e um outro*.

O título do *work in progress* “Em/Entre um ser há/e um outro” é uma metáfora visual das diversas combinações possíveis entre o *eu* e o *outro* – que geraram os títulos das obras – e da própria relação dos artistas, interação fundamental para a construção da poética que permeia a obra como um todo. Na transparência das obras, os limites não são mais tão rígidos, pelo contrário nos incitam a penetrar no espaço, podemos ver através do vidro, da água, das imagens, dos corpos; e, assim, somos seduzidos por um mundo transparente, infinito.



Em/Entre um ser há/e um outro (2010), MAM – Bahia

## NOTAS

<sup>1</sup> Nesse processo, as obras “Entre um ser e um outro”, “Em um ser há um outro”, “À quoi tu penses?” e “Entre ser um e outro” fizeram parte da exposição “Em/Entre um ser há/e um outro” – realizada no MAM – Museu de Arte Moderna da Bahia (2010) com a curadoria de Ivani Santana. A instalação interativa “Como Narciso...” foi apresentada na “II Mostra de performance: o performer e sua imagem” (2012), sob a curadoria de Ricardo Biriba. Sob a mesma curadoria, o vídeo “No espelho de Narciso” foi exibido na “II Mostra de performance: o performer e sua imagem” (2012).

<sup>2</sup> O filme da assemblage/instalação “Entre um ser e um outro” está disponível em: <<http://vimeo.com/valeciaribeiro/entre-um-ser-e-um-outro>>

<sup>3</sup> O vídeo “Entre um ser e um outro” está disponível em <<http://vimeo.com/valeciaribeiro/entre-um-ser-e-um-outro-vidpart>>

<sup>4</sup> Uma amplitude de um som varia em torno de um valor chamado componente de corrente contínua. O sinal de áudio oscila normalmente em torno de 0. No entanto, é possível manipular esse valor para gerar distorções muito específicas (corte do sinal, fadiga eletrônica da amplificação, fadiga mecânica de auto-falantes). Isso cria uma distorção física sob forma de pressão acústica alternada.

<sup>5</sup> O vídeo “Em um ser há um outro” está disponível em <<http://vimeo.com/valeciaribeiro/em-um-ser-ha-um-outro-vidpart>>

<sup>6</sup> O filme da instalação “Em um ser há um outro” está disponível em: <<http://vimeo.com/valeciaribeiro/em-um-ser-ha-um-outro>>

<sup>7</sup> Utilizamos o termo *observador*, dentro da abordagem da *Biologia do Conhecer*, como agente no conhecer, a partir de um conhecimento ativo na experiência. E, assim, buscamos evitar outras denominações como *espectador*, *fruidor*, *interator*, que possam sugerir qualquer tipo de categorização do observador em função dos meios.

<sup>8</sup> O filme da instalação “À quoi tu penses?” está disponível em: <<http://vimeo.com/valeciaribeiro/a-quoi-tu-penses>>

<sup>9</sup> “Numerical representation turns media into computer data thus making it programmable. And this indeed radically changes what media is”.

<sup>10</sup> Eco era uma ninfa que traiu a confiança de Juno e foi condenada pela deusa a repetir somente os fins de frase que ela escutasse. Eco se apaixonou por Narciso e quando queria dirigir-lhe a palavra, só podia repetir as palavras ditas por ele. (BULFINCH, 1999, p.123)

<sup>11</sup> O filme da instalação “Entre ser um e outro” está disponível em: <<http://vimeo.com/valeciaribeiro/entre-ser-um-e-outro>>

<sup>12</sup> O filme da instalação “Como Narciso...” está disponível em: <<http://vimeo.com/valeciaribeiro/como-narciso>>

<sup>13</sup> Embora a primeira tradução poética de Metamorfoses, de Ovídio, do latim para língua portuguesa tenha sido realizada por Manoel Maria de Barbosa du Bocage (1765-1805), a parte sobre o mito de Narciso (Metamorfoses, 3, 407-510) não foi traduzida. Cf. introdução de João Angelo Oliva à tradução de Bocage (OVÍDIO, 2007, p.27).

---

<sup>14</sup> O vídeo “No espelho de Narciso” está disponível em: <<http://vimeo.com/valeciaribeiro/no-espelho-de-narciso>>

## REFERÊNCIAS

- BATAILLE, Georges. *O Erotismo*. Trad. Antonio Carlos Viana. Porto Alegre: L&PM, 1987.  
\_\_\_\_\_. *L'Érotisme*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1957.
- BULFINCH, Thomas. *O livro de ouro da mitologia: (a idade da fábula): história de deuses e heróis*. Tradução: David Jardim Júnior. 7 ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.
- GREINER, Christine. *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Annablume, 2005.
- LAKOFF, George, Mark JOHNSON. *Metáforas da Vida Cotidiana*. Coord. Trad. Maria Sophia Zanotto. Campinas, SP: Mercado de Letras; São Paulo: Educ, 2002.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001.
- MATURANA, Humberto. *Da Biologia à Psicologia*. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1998.  
\_\_\_\_\_. *Cognição, ciência e vida cotidiana*. Tradução e organização: Cristina
- OVÍDIO. *As Metamorfoses, Livro III*. Trad. Antonio Feliciano de Castilho. Lisboa: Imprensa Nacional, 1841.
- OVÍDIO. *Metamorfoses*. Tradução: Bocage. Introdução e notas: João Ângelo Oliva Neto. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2007.
- MELLO, Christine. *Extremidades do Vídeo*. São Paulo: Editora Senac, 2008.
- SALLES, Cecília Almeida. *Redes da Criação – construção da obra de arte*. 2.ed.- São Paulo: Editora Horizonte, 2008.

### **Valécia Ribeiro**

Professora no curso de Artes Visuais da UFRB, doutora em Artes Cênicas (UFBA), mestre em Arte Contemporânea (UnB) e em Artes Visuais (Accademia di Belle Arti di Firenze). Artista visual, interessada nas poéticas do corpo e na convergência dos meios (fotografia, vídeo, performance) no ambiente digital, tem realizado exposições no Brasil, na Itália e no Canadá durante sua residência artística na *Bishop's University*.

### **Cyrille Brissot**

Artista e músico francês (Paris), formado em engenharia acústica na *École des Arts et Métiers*, pesquisador do *Institut de Recherche et de Coordination Acoustique/Musique-IRCAM*, atua na investigação das possibilidades de expressão na interação com as novas mídias desenvolvendo tecnologias para arte/interatividade. Especialista na captura do gesto, recebeu o prêmio de Melhor Criação do Ano em Bains Numériques (Mayakkam 2009).