

# O ESTRANHO QUE VEIO DE MIM - NARRATIVAS DE PIXELS, FANTASIA E MATÉRIA.

Doutorando em Artes Visuais - Hélio Carvalho (PPGAV/UFRJ)

## INTRODUÇÃO

Pretende-se sempre que a imaginação seja a faculdade de formar imagens. Ora, ela é antes a faculdade de deformar as imagens fornecidas pela percepção, é sobretudo a faculdade de libertar-nos das imagens primeiras, de mudar as imagens. Se não há mudança de imagens, união inesperada das imagens, não há imaginação, não há ação imaginante. Se uma imagem presente não faz pensar numa imagem ausente, se uma imagem ocasional não determina uma prodigalidade de imagens aberrantes, uma explosão de imagens, não há imaginação. (BACHELARD, 2001, p.1)

Este texto parte do processo de desenvolvimento de uma ação artística colaborativa e interativa, intitulada TEUET, para discorrer sobre o campo da produção criadora que integra diferentes meios expressivos, unindo a experiência sensorial do mundo material com as possibilidades tecnológicas de invenção de realidades virtuais. Dentro da perspectiva experimental do trabalho artístico, uma série de questões são trazidas para a discussão. Elas estão relacionadas não apenas às formas de percepção da realidade circundante, mas também aos recursos provocadores da imaginação, da criação e das possibilidades poéticas da reunião fortuita entre seres, coisas e lugares, mediados pela tecnologia.

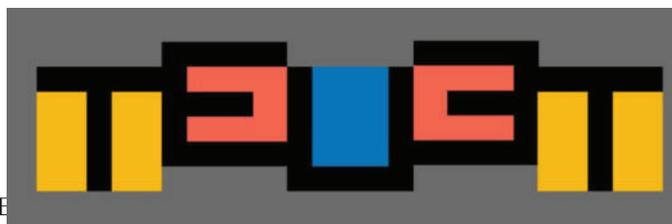


Figura 1 - TEUET em identidade.

TEUET é uma prática de invenção compartilhada que transforma o estranhamento e o contato com o obscuro, em fatores desencadeadores das múltiplas possibilidades de percurso para a imaginação fabuladora. É um jogo de escolhas a partir do qual é possível fazer eclodir imagens e narrativas de seres desconhecidos, trazendo para o convívio lembranças do que nunca veremos e premonições de realidades intangíveis e remotas. O nome do trabalho já revela algumas das estratégias fundamentais nele experimentadas. A mera colagem de um pronome possessivo – TEU – com a sigla que designa visitantes de outros mundos – ET – produz um signo que é ao mesmo tempo forma plástica gerada por espelhamento e uma sonoridade inusitada e de pronúncia imprecisa, alienígena em relação a qualquer linguagem. Constrói-se assim uma mistura de duas partículas diversas que se transformam em uma unidade, num giro simétrico imaginário – rebatimento e correspondência; onde parte de um dos lados confunde-se com o reverso de si mesmo, numa síntese dos processos que o nome vem evocar (fig. 1).

## A IMAGINAÇÃO NA MATÉRIA

Tudo se inicia com a possibilidade do assombro diante do ignorado. O chamamento que atrai para o campo de operações, instaurado pela proposta artística, é exercido, antes de mais nada, pelos



produzindo desejos de entrelaçamento e convívio entre coisas e corpos, anunciando as possibilidades infinitas de revelação que rondam o desconhecido.

## INVOCAÇÃO DO ESTRANHO - PRIMEIRA FASE: A PROPAGAÇÃO DA COLAGEM

Entre o espaço do cotidiano elevado a potência do inusual e o espaço daquilo que é estranho trazido ao terreno do habitual: a criação abre-se em espaços rarefeitos e errantes cujas junções e interfaces vão produzindo pérolas poéticas, quase que feitas por si mesmas. Pérolas lapidadas pelo tempo, mimetizadas com o meio-ambiente, encontradas como que por acaso, como que por acidente de percurso por algum viajante que vê o que não se vê, que cifra a memória de um futuro que ainda não veio, que captura uma ação presente que se esvai, que designa a invenção de um fazer. (DERDIK, 2012, p. 29)

A curiosidade, provocada pelo caráter absolutamente insólito de alguns objetos, ou mesmo pela familiaridade subvertida de alguns outros, conduz o jogo inicial de construção que se concentra nos aspectos concretos da realidade imediata. A manipulação fortuita e o investimento intuitivo do corpo na atividade relacional com as coisas do mundo, são as ações que dão partida à captura do TEUET. Germens de seres insólitos e imprevisíveis pulsam em estado de latência a partir das escolhas individuais e das fricções e acoplamentos de afeto entre organismos e artefatos. Ao explorar as possíveis abordagens de contato com o objeto, desenvolvem-se coreografias intuitivas comandadas, no final das contas, pela inquestionável verdade matérica dos elementos. Suas meras ocorrências, ressaltadas por suas qualidades plásticas, impelem os corpos a agir. Estranhamento e atrito. Um estado radical de emergência está a se construir (fig. 3).



Neste processo de preparação para a eclosão do TEUET os participantes não conseguem prever ou elaborar o próprio resultado. É solicitado a eles que simplesmente posicionem os elementos escolhidos junto ao corpo ou ao rosto, num ritual de toque e convívio que induz a uma atitude inicial de “colagem” vivencial. Uma vez iniciado o processo da experiência corporal de interrelação com os objetos, a partir dos movimentos ordinários e intuitivos de escolha e posicionamento, é possível dar continuidade ao seu desenvolvimento, estendendo a experiência da colagem/gesto para a sua concretização em imagens. São utilizados então recursos digitais para a captura de imagens. E aqui o

termo captura traduz com exatidão o gesto do fotógrafo que se coloca no encaixo de uma presença, a partir dos fragmentos que se desdobram em fluxo, atravessando a tela do dispositivo numa sequência ininterrupta de metamorfoses caleidoscópicas (fig. 4).



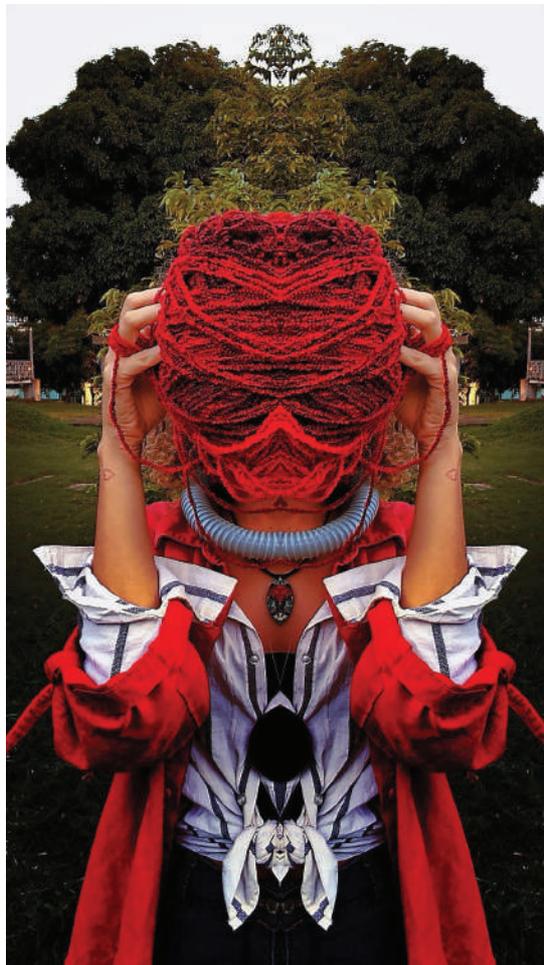
A programação específica do dispositivo técnico<sup>1</sup> utilizado reproduz o princípio mais recorrente de produção de formas da natureza, ligadas à constituição dos corpos no reino animal, que é a simetria bilateral. A partir da utilização do aplicativo fotográfico, a poética da colagem se potencializa realizando uma montagem de imagens de fragmentos duplicados que se ordenam simetricamente em relação a um eixo, gerando vislumbres de formas complexas, impregnadas do aspecto estrutural recorrente na natureza.

Através desta fotografia digital especial o procedimento da colagem expande-se em novas camadas. É possível combinar o jogo exploratório de interação entre objetos e corpos com os aspectos visuais do espaço circundante e com o código formal de criação de simetrias disponibilizado pela programação eletrônica, na gestação de seres virtuais, que surgem do atrito com a concretude e passam a constituir a fisionomia de mundos imaginários.

Desta forma abre-se espaço para o acolhimento do acaso e da surpresa, uma vez que cada resultado é sempre insuspeitado. A não antecipação garante a eficácia do encontro com o ignorado. É, de fato, uma aparição única que se revela, neste Estranho configurado, fazendo da emergência o aspecto mais marcante desta presença. Neste processo consuma-se então o encontro de uma subjetividade com a intensidade enigmática de um algo/organismo, do qual só se pode saber aquilo que se deixa apreender pela fricção com as peles das coisas, pela contemplação das oscilações do aparecimento e sua fugaz captação e, finalmente pela narrativa imaginária que irá se construir (fig. 5).

---

1. Aplicativo SymCamera, versão 1.3 (iPhone) - desenvolvido por Masanori Katsuta. Após a captura, as imagens foram trabalhadas minimamente com o aplicativo Enlight, versão 1.4.9 - desenvolvido por Lightricks Ltd., com o objetivo de enfatizar características marcantes que emergiram do processo de montagem.



## O JOGO CONTINUA: A INVENÇÃO DO ESTRANHO DE MIM

A lógica da simetria, fundamento estruturante da constituição das imagens no trabalho, irá transbordar para o rebatimento vivencial entre o corpo do participante e o do novo ser virtual, cuja imagem emerge para a existência. Antes de mais nada, cada novo ser é batizado com a inversão do nome do participante que o evocou, realizando, ao nível da linguagem, a síntese dos atravessamentos e das superposições integradas pela aparência construída do novo ser. Cada aparição é portanto um duplo transfigurado que, dobrando-se sobre si mesmo, apresenta o elo entre o familiar e o insólito. Em ensaio sobre o tema do inquietante, Freud já ressaltava o convívio destas duas sensações na percepção do estranho.

Podemos encetar dois caminhos agora: explorar que significado a evolução da língua depositou na palavra *unheimlich*, ou reunir tudo aquilo que, nas pessoas e coisas, impressões dos sentidos, vivências e situações, desperta em nós o sentimento do inquietante, inferindo o caráter velado do inquietante a partir do que for comum a todos os casos. Já antecipo que os dois caminhos levam ao mesmo resultado: o inquietante é aquela espécie de coisa assustadora que remonta ao que é há muito conhecido, ao bastante familiar. (FREUD, 2010, p. 249)

Cada visitante completa, então, o processo de desentranhar o seu Estranho dedicando-se a compor, em narrativa, este ser recém-gerado. Na maioria dos casos, as características formais que foram

apropriadas dos materiais originais passam a atuar como impulsionadores dos processos imaginativos de construção das breves e instigantes descrições dos novos seres. O jogo da criação se desenvolve ainda mais amplamente no devaneio das palavras, libertadas pelo vislumbre das formas. O participante, tendo emprestado seu próprio corpo como matéria plasmável no engendramento do ser/imagem, contempla-se agora num outro ser, culminando o espelhamento. Por fim ele inventa a fábula que irá conferir à representação do organismo emergente, a justificativa imaginária de uma existência utópica, fruto do jogo relacional com os fragmentos do mundo real (fig. 7).

O princípio criativo da colagem é portanto a força que orienta e impulsiona todos os estágios de realização do trabalho. Apesar de produzir resultados fotográficos e visuais, a ênfase da atividade recai sobre o processo de interação compartilhada que envolve cada um dos elementos em jogo. TEUET é um ciclo de gestação e nascimento que faz da fricção radical entre linguagens e materialidades, entre sensibilidades e protocolos, intuições e dispositivos, um campo de emergência e de fluxo perene. TEUET é uma plataforma para se lançar em direção ao desconhecido.



Figura 7- ALUAPANA- a apresentação de um novo ser.

Aluapana é uma espécie de mariposa híbrida formada quando a espécie ancestral Alua entrou em contato com a substância X23, sintetizada com a intenção de inibir o sono no ano de 2118. Este espécime raro secreta tujona tanto quando se sente ameaçado, como para atrair parceiros. Esta substância é capaz de induzir sonhos lúcidos a tal ponto que nos torna impossível discernir se estamos acordados ou dormindo.

## REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. *O Ar e os Sonhos*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BENNETT, Jane. *Vibrant Matter: a political ecology of things*. Durham: Duke University Press,

2010.

DERDYK, Edith. *Linha de Horizonte: por uma poética do ato criador*. São Paulo: Intermeios, 2012.

FREUD, Sigmund. O inquietante. In FREUD, Sigmund. *História de uma neurose infantil* (O homem dos lobos); Além do princípio do prazer e outros textos (1917–1920). Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. 247-283.