

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES  
CENTRO DE ESTUDOS LATINO-AMERICANOS SOBRE CULTURA E COMUNICAÇÃO

# Novas possibilidades de narração audiovisual através da ciberarte

---

A engenharia do mundo de *Temps Mort*

Alexandre de Carvalho Guimarães

Novembro de 2015

# NOVAS POSSIBILIDADES DE NARRAÇÃO AUDIOVISUAL ATRAVÉS DA CIBERARTE<sup>1</sup>

Alexandre de Carvalho Guimarães<sup>2</sup>

## RESUMO

O presente artigo discute as possibilidades de narração audiovisual em instalações que utilizam recursos tecnológicos ligados à informática – a chamada ciberarte, arte eletrônica ou arte informática. O exemplo estudado é a obra *Temps Mort* de Alex Verhaest, evidenciando a questão do tempo narrativo que se dá através do olhar do espectador pelas diversas telas em que a instalação se constitui e da interatividade da instalação. A partir de uma perspectiva histórica do audiovisual, detalha-se o modo pelo qual a criação artística se diversifica com a presença cada vez maior de recursos tecnológicos.

**Palavras-chave:** arte eletrônica, audiovisual, artes plásticas, fotografia, performance.

## ABSTRACT

This article discusses the possibilities of audiovisual narration in installations with technological resources based on computer, the Cyberart, electronic art, or computer art. The example studied is the work of Alex Verhaest, *Temps Mort*, highlighting the issue of narrative time through the eye of the beholder through several screens in which the installation is constituted. From a historical perspective of audiovisual, the text details how artistic creation is diversified with the increasing presence of technological resources.

**Key words:** electronic art, audiovisual, art, photography, performance.

## RESUMEN

Este artículo analiza las posibilidades de la narración audiovisual en las instalaciones que usan recursos tecnológicos conectados al ordenador, el llamado Cyberart, arte electrónico, o arte del ordenador. El ejemplo estudiado es la obra *Temps Mort* de Alex Verhaest, destacando la cuestión del tiempo narrativo que transcurre a través del ojo del espectador a través de varias pantallas en las que se constituye la instalación. Desde una perspectiva histórica del audiovisual, se detalla la forma en que la creación artística se diversificó con la creciente presencia de los recursos tecnológicos.

**Palabras clave:** electrónica de arte, audiovisuales, arte, fotografía, performance.

---

<sup>1</sup> Trabalho de conclusão de curso apresentado como condição para obtenção do título de Especialista em Mídia, Informação e Cultura.

<sup>2</sup> Graduado em Comunicação Social Habilitação em Cinema pela Fundação Armando Álvares Penteado, pós-graduando em Mídia, Informação e Cultura pelo CELACC/ECA-USP.

## 1. Introdução

Alex Verhaest, artista nascida em 1985 em Roeselare, Bélgica, e que vive e trabalha em Amsterdã, explora e investiga os limites da linguagem e o potencial das novas formas de contar histórias. A base de cada projeto seu é o roteiro narrativo, existente ou original, em volta do qual ela cria um corpo de peças individuais utilizadas para compor o enredo, explorando os limites da constituição da linguagem. Seus trabalhos operam na justaposição de pintura, vídeo e a tecnologia contemporânea. O trabalho de Verhaest evidencia a afirmação de Levy (2010) de que a nova universalidade não depende mais da autossuficiência dos textos, de uma fixação e de uma independência das significações. Ela se constrói e se estende por meio da interconexão das mensagens entre si.

Essa interconexão é o objeto de estudo deste trabalho. Aqui se pretende entender como outras formas de narrativas mais tradicionais podem dialogar com o atual mundo tecnológico. Ao analisar a justaposição de artes diversas feitas pela artista, o caminho entre passado e presente se torna possível.

O primeiro trabalho solo de Verhaest, *Temps Mort*, que pretendemos analisar, é um filme que relata a história de uma família em que o patriarca foi assassinado. A história é distribuída por uma ampla gama de obras distintas, cada qual representando um certo momento. Por exemplo, os *Character Studies* (estudos de personagem) representam uma análise pessoal dos cinco personagens do filme. Os espectadores são encorajados a formar laços entre esses elementos díspares. Desse modo, Verhaest expõe as mecânicas que conduzem a mídia do filme. Como se cria uma narrativa ou um personagem? Qual é o papel da edição nesse processo? O que é alienação e como se conduz o público a entrar na ilusão? Não necessariamente respondendo a essas perguntas, mas sim propondo-as, a artista faz com que o público, através do olhar sobre as telas da instalação e da interatividade, possa editar os elementos distintos criando seu próprio filme coeso.

Aqui chegamos ao ponto principal de nosso campo de interesse, o caminho entre as artes plásticas, a fotografia, o vídeo até chegar a uma nova forma de cinema, pois temos os planos determinados pelas telas de vídeo da instalação, cuja narrativa é montada pelo espectador. Essa montagem é feita tanto através de um olhar contemplativo das obras pictóricas entre as telas que podem ser vistas

como quadros, quanto na possibilidade de intervir na narrativa, através de um telefonema dirigido a um personagem da história que atenderá o aparelho e desencadeará uma série de pequenas ações dos personagens.

Há que se observar, no entanto, que a escolha de *Temps Mort* como objeto de estudo traz um olhar crítico sobre as possibilidades de comunicação e conexão dos seres humanos. Os tempos mortos indicados pelo título da obra são um modo irônico de lidar com a narrativa. Os personagens e a instalação estão sempre entre o movimento e esse tempo morto, em que os personagens não conseguem sair de sua paralisia. Já o espectador fica entre o contemplativo e o participante, entre quem olha um quadro ou uma fotografia, quem assiste a um filme ou até quem consegue alterar e interferir na narrativa. É sobre esse jogo entre passado, futuro, ação e imobilidade que se pretende refletir neste trabalho.

## 2. Da invenção da fotografia à ciberarte – *Temps Mort* e a história do audiovisual

### 2.1. A fotografia

Não seria descabido, para analisar *Temps Mort* em uma perspectiva histórica, retroceder a toda a história da pintura, já que essa obra evoca pontos-chaves das artes plásticas, como a *Última Ceia*, de Da Vinci, as naturezas-mortas, os retratos pintados. No entanto, faremos um recorte e começaremos do nascimento da fotografia, onde a pintura será citada tangencialmente, pois o objetivo aqui é a ponte entre o cinema – que nada mais é do que fotografias animadas –, o vídeo e as novas tecnologias.

O surgimento da fotografia pode ser resumido como o resultado de uma descoberta ótica, o dispositivo de captação da imagem, e de outra química, a sensibilização à luz de certas substâncias à base de sais de prata. Dubois (1994) lembra que o dispositivo ótico existe bem antes da fotografia. Ele está ligado à visão perspectiva do Renascimento, no século XVII, como “lanterna mágica”, desenvolvida a partir da câmera escura. Quanto a esta última, consistia em um mesmo aparelho para captar imagens, pintá-las posteriormente e projetar sobre uma tela imagens anteriormente pintadas ou desenhadas. Já havia o vínculo entre captura e difusão que transitavam pela mesma “caixa”.

No entanto, o ponto mais importante para o início da fotografia, a grande diferença entre a foto e a pintura, é a dimensão química. A câmera escura, simples meio de captar a imagem, pode servir para ambas. É a descoberta da sensibilidade dos sais de prata à luz que vai permitir abandonar o trabalho do decalque e cópia manual da imagem em proveito de um novo meio de registro, a inscrição automática. Algumas das primeiras experiências foram feitas pelo físico francês Hippolyte Charles em 1780 e pelo inglês Thomas Wedgwood em 1802. O grande desafio nessa época é que não bastava apenas formar uma imagem sobre um suporte com os sais de prata; era preciso fixar essa imagem luminosa. (Dubois,1994)



FIGURA 1 – Joseph Nicéphore Niépce, “Point de Vue du Gras”, 1826, Saint-Loup-de-Vareennes, França.

Fonte: <[www.tipografos.net/fotografia/niepce.html](http://www.tipografos.net/fotografia/niepce.html)>.

Após muitos testes, Joseph Nicéphore Niépce (na figura 1, temos a primeira fotografia permanente que sobreviveu até os nossos dias, tirada por ele do quintal de sua casa), Louis Jacques Mandé Daguerre (responsável pela primeira patente de processo fotográfico com o seu daguerreótipo em 1835) e William Fox Talbot (inventor do calótipo, que utilizava um negativo para produzir vários positivos, assim como o método utilizado até recentemente) conseguiram elaborar um modo de fixar o processo de sensibilização da luz. (DUBOIS, 1994)

## 2.2 O cinema

O cinema transmite a ilusão de movimento ao projetar 24 quadros por segundo (na época do cinema mudo eram 16), porque essas imagens não se desvanecem instantaneamente em nossa retina (SADOUL, 1963). Aplicando os conhecimentos sobre esse fenômeno, foram construídos a *Roda de Faraday*, por Peter Mark Roget em 1830; *Fenakistiscópio*, por Joseph Antoine Ferdinand Plateau, em 1830, que podia servir tanto para reconstituição do movimento como para sua reprodução.

Esses aparelhos poderiam originar o desenho animado moderno, mas, para que se transformassem em cinema, havia a necessidade de que a fotografia fosse adicionada. Plateau inicia experiências nesse sentido, sem sucesso. O problema é que, para o cinema existir, era preciso ser criada também a foto instantânea. Em 1839 ainda era necessária uma pose de meia hora. Foi somente em 1851 com o colódio úmido<sup>3</sup> e o consequente aparecimento das fotografias com negativos em chapa de vidro que este problema foi resolvido.

O inglês Eadwerard Muybridge realizou a experiência decisiva para captação do movimento ao registrar, em 1877-1878, todas as fases da locomoção de um cavalo, imperceptíveis à visão normal. O inspirador dessas experiências foi o fisiólogo francês Etienne-Jules Marey, com seus registros gráficos eletromecânicos da andadura de um cavalo. Marey, após a visita de Muybridge à Europa, decide utilizar a fotografia em suas pesquisas. Ele utiliza uma *espingarda fotográfica*, aparelho que permitia tirar 12 fotogramas por segundo, e continua seus experimentos com o cronofotógrafo (1882), instrumento formado por um disco com furos que girava à frente de uma placa sensível que registrava várias imagens.

Já Thomas Alva Edison cria o filme moderno de 35 mm, com quatro pares de perfuração de cada lado da imagem. O escocês William Kennedy Laurie Dickson, sob a direção de Edison, aperfeiçoa o cronofotógrafo de Marey introduzindo a perfuração da película e o filme de celulose, fabricado pela Eastman Kodak. Só que Edison não projetava seus filmes, porque não acreditava que o cinema mudo pudesse atrair o interesse do público e, ao mesmo tempo, não conseguia realizar seu projeto de cinema sonoro. Comercializou então, em 1894,

---

<sup>3</sup> O processo tinha essa denominação porque empregava o colódio (composto por partes iguais de éter e álcool numa solução de nitrato de celulose) como substância ligante para fazer aderir o nitrato de prata.

seus *Kinetoscópios*, aparelhos de observação individual. A partir daí, diversos inventores tentaram criar a projeção pública. A tarefa parecia bem simples: projetar o filme em uma lanterna mágica através dos meios mecânicos existentes. Para isso utilizavam o positivo dos filmes de Edison comprados livremente.

Em 1895, multiplicaram-se as apresentações públicas de cinema e houve grande controvérsia sobre quem o teria inventado. De qualquer forma, nenhuma dessas apresentações teve uma acolhida tão grandiosa quanto o *Cinematógrafo Lumière*, a partir de 28 de dezembro de 1895, no “Grand Café” do Boulevard de Capucines, em Paris. Auguste e Louis Lumière construíram o seu cronofotógrafo e, após diversas demonstrações públicas, mandaram fabricar o seu cinematógrafo – que tinha a função de câmera de tomada de vistas, um projetor e uma copiadora – produzindo assim uma máquina imensamente superior às demais. Dezenas de operadores formados pelos irmãos Lumière difundiram o aparelho no mundo inteiro, filmando e apresentando pequenas cenas de acontecimentos reais; com isso, o termo *cinematógrafo* também se popularizou. No fim de 1896, o cinema tinha saído definitivamente do laboratório, com diversas marcas de máquinas registradas: Lumière, Méliès, Pathé e Gaumont, na França, Edison e a empresa Biograph, nos Estados Unidos e Willian Paul, em Londres.

Outro importante pioneiro do cinema foi Georges Méliès. Esse parisiense foi o primeiro a adaptar as maquetes do circo e do teatro ao cinema e a utilizar trucagens, graças às quais a magia e a imaginação adentraram a sétima arte. *Voyage dans la Lune*, foi o ponto alto de sua carreira.

A genialidade de Méliès consistiu em empregar sistematicamente no cinema diversos meios do teatro: argumento, atores, trajes, caracterização, cenários, maquinaria, divisão em cenas ou em atos, etc. Características conservadas pelo cinema até os nossos dias. Seu “estúdio de poses” combinava o estúdio do fotógrafo com o palco teatral, conservando a disposição geral do primeiro com a maquinaria do segundo.



FIGURA 2 – George Méliès. “Viagem à Lua”, 1902, França.

Fonte: <[https://aviagemdosargonautasdotcom.files.wordpress.com/2014/08/melies\\_viagem\\_a\\_lua\\_1](https://aviagemdosargonautasdotcom.files.wordpress.com/2014/08/melies_viagem_a_lua_1)>

Méliès conservava a câmera estática, como a visão do espectador teatral e a divisão do filme em atos e não em cenas, como no cinema. É o cineasta americano D. W. Griffith, com os seus filmes “Nascimento de uma Nação” (1915) e “Intolerância” (1916) o responsável pelo fim do cinema primitivo e do início da maturidade artística desta mídia.



FIGURA 3 – D.W.Griffith, “O nascimento de uma nação”, 1915, Estados Unidos.

Fonte: <<http://cinema10.com.br/filme/o-nascimento-de-uma-nacao>>.

Existe uma longa discussão sobre o que Griffith teria inventado ou aproveitado de outras experiências cinematográficas, mas nos filmes desse cineasta as várias formas que ele e outros vinham intuitivamente pesquisando se organizaram num sistema. A partir dele, temos como base da expressão cinematográfica a seleção de imagens na filmagem com seus diversos ângulos e sua organização, através da montagem (SADOUL, 1963).

### 2.3 A videoarte

Passamos agora a analisar a videoarte, que está também relacionada com as novas tecnologias, já que se trata, igualmente, de uma arte eletrônica. Parente (2003) lembra o importante lugar que o vídeo desempenhou entre o audiovisual e as artes plásticas. Nos anos 1960 o vídeo intensifica o processo que começou com o cinema experimental de deslocamento da imagem-movimento para os territórios da arte. Com os dispositivos da videoarte, práticas como a multiplicação das telas, o dispositivo do circuito fechado (tempo real), a coexistência entre imagem e objeto, as instalações e a interação com a imagem são introduzidas e/ou potencializadas.

A mídia vídeo aparece 25 anos após o advento da televisão. Dois são os pioneiros de seu uso artístico: o coreano Nam June Paik e o alemão Wolf Vostell. Desde 1959, Paik se mostrou interessado pela tecnologia da TV como recurso de produção de arte. De sua parte, Vostell iniciara em 1958 o seu combate ao consumo massificado da televisão com o *décollage* *Deutscher Ausblick*. Em 1963, Paik analisou o vídeo sob efeitos de mudança de voltagem, de distorções magnéticas da imagem, com a instalação “Exposition of Music-Electronic”, No mês de maio, Vostell apresentou o seu *TV décollage*, também com imagens alteradas (MACHADO, 2007).



de Veneza.

Fonte: [https://fr.wikipedia.org/wiki/Wolf\\_Vostell](https://fr.wikipedia.org/wiki/Wolf_Vostell)

1968, Bienal



FIGURA 5 – Nam June Paik, “Exposition of Music-Electronic”, 1963, Alemanha.

Paik, depois da Alemanha, fixou-se em Tóquio, onde realizou experiências com a TV em cores em colaboração com o engenheiro Shuya Abe, com quem, em 1969-1970, construiria vídeos sintetizadores. Residindo nos Estados Unidos, Shuya Abe, esse compositor e intérprete musical, mas também interessado na tecnologia eletrônica, foi membro fundador do Grupo Fluxus, como Vostell, destacando-se desde o início por uma contextualidade de elementos sociais e especulações de valores transcendentais. A história da videoarte se adensou no início do século XXI, encontrando um terreno muito favorável nos Estados Unidos e no Canadá, enquanto na Europa não raros extratos culturais procuraram resistir à “invasão” eletrônica. A abordagem do vídeo, a partir do final do século XX, vem sendo geralmente realizada por artistas plásticos, em angulações várias da percepção nova e direta que a mídia permite da realidade em tempo real e pela manipulação técnica do fluxo de imagens, convertidas em significantes abstratos. (MACHADO, 2007).

## 2.4 Cinema expandido

Para pensar em nosso percurso até *Temps Mort*, precisamos retornar à expressão “cinema expandido” proposta por Gene Youngblood (1970), que consiste no alargamento da noção de cinema ocorrido nas últimas décadas, baseado principalmente na convergência de linguagens no audiovisual, ultrapassando a noção de sala de projeção. Podem ser considerados de acordo com este conceito, uma série de trabalhos experimentais diferentes nos seus objetivos, mas que compartilhavam a mesma recusa aos mecanismos padronizados dos equipamentos cinematográficos (MACIEL, 2009). Essa crítica pode ser resumida em cinco máximas: multiplicação dos níveis de projeção, abolição das fronteiras entre diferentes formas de arte, retorno à corporalidade, desconstrução das técnicas fílmicas e a criação de obras de arte feitas de pura luz. As práticas artísticas que se localizavam sob o rótulo de “cinema expandido” tiveram início com o grupo USCO, nos Estados Unidos, destacando-se também na Holanda. Essas práticas mostravam uma relação muito clara com as concepções arquitetônicas que buscavam romper com as barreiras entre a arquitetura, arte e vida.

A expressão *cinema expandido* retorna intermitentemente quando se tem em mente a estética e as raízes artísticas da arte midiática atual. A forma de desenvolvimento mais privilegiada do “cinema expandido” da arte midiática e mesmo para a ciberarte de hoje está exemplificada nas obras de Jeffrey Shaw, artista australiano radicado na Alemanha. Ele foi pioneiro no uso da interatividade e virtualidade. Sua temática estava voltada para a estrutura efêmera da imagem, para a projeção nela mesma e para suas causas ambientais.

Em 1963, trabalhando nos laboratórios Bell em New Jersey, A. Michael Noll começou a produzir imagens abstratas geradas computacionalmente, tais como *Gaussian Gadratic*. Juntamente com os alemães Frieder Nake e Georg Nees, Noll é considerado o pioneiro da arte computacional. (MACHADO, 2007)

Arlindo Machado (2007) considera Waldemar Cordeiro um outro pioneiro da via eletrônica das artes. Em 1968, associado ao engenheiro Giorgio Moscati, realizou seus primeiros trabalhos de arte computacional enquanto dirigia o centro de Arte Eletrônica da Unicamp. Além de realizador, foi incentivador, nos anos

70, da nascente arte cibernética, aquela que faz uso de meios eletrônicos, entre os quais o computador.

Por essa época, no entanto, a videoarte começava a ser sempre a mais presente em festivais e eventos de arte de ponta. A tecnologia computacional era difícil e cara, nada comparável ao vídeo e à câmera de mão, que eram também alternativas acessíveis quando comparadas à produção onerosa de filmes. Embora a arte da instalação em geral e a videoarte particularmente tenham nascido no ambiente contestatório antimuseus dos anos 60 e 70, por estarem ligadas a noções expandidas de espaço escultural e promover uma maior participação do observador, sua absorção pelos museus e entre os críticos foi bastante facilitada.

Outra tendência inovadora, que germinou nos anos 70 e se prolongou pelas décadas seguintes até meados dos anos 90, quando se deu a popularização da World Wide Web, foram os projetos e eventos artísticos que faziam uso das telecomunicações, isto é, das transmissões de informações intercambiáveis através de fones, telex, fax, videotexto.

Antes que se desse a explosão da internet e das novas formas de arte que ela viria crescentemente instaurar a partir dos anos 90, uma década antes, com o surgimento da imagem numérica, isto é, imagem produzida por computador, a febre da arte computacional atingiu seu ápice nos experimentos dos artistas com a geração de imagens computacionais e a representação de objetos tridimensionais animados. O leque de formas de arte que, já nos anos 80, a digitalização tornou possível incluía a computação gráfica, animação, esculturas cibernéticas, shows a laser (MACHADO, 2007).

### 3. Da fotografia à ciberarte – *Temps Mort* e a convergência narrativa

#### 3.1. A fotografia

Depois de um apanhado histórico das diversas artes relacionadas ao audiovisual, nesta parte do trabalho situaremos *Temps Mort* dentro de cada uma e na convergência de todas essas mídias. Neste caminho poderemos refletir em que lugar a arte eletrônica ou ciberarte se situa entre as expressões artísticas do passado e um novo conceito artístico.

Para começar o nosso percurso, *Temps Mort* pode ser vista como uma exposição fotográfica. Os protagonistas são apresentados por uma série de cinco estudos de personagens: uma série de retratos que mostram o esforço emocional interno e a inabilidade dos parentes sobreviventes de adotar uma atitude adequada diante da morte do patriarca. (PRIX, 2014) Estamos diante de peças que evocam o que se entende por fotografia, mas apontam também para outros caminhos.



FIGURA 6 – Alex Verhaest, “Helene” in “*Temps Mort – Idle Times*”, 2013, Bélgica.

Fonte: <[www.shift.jp.org/en/archives/2015/02/alex\\_verhaest.html](http://www.shift.jp.org/en/archives/2015/02/alex_verhaest.html)>.

Aqui temos a personagem Helene triste. Temos uma fotografia que mostra as feições da personagem, em um determinado lugar da sala de jantar de *Temps Mort*, a captura de um momento da realidade. O objetivo desta peça é a captura do real, o mesmo das artes em geral e da fotografia em particular, segundo a definição de André Bazin (1983) em *Ontologia da Imagem Fotográfica*.

Se a história das artes plásticas não é somente a de sua estética, mas antes a de sua psicologia, então ela é essencialmente a história da semelhança, ou, se se quer, do realismo. Nesta linha histórica, a fotografia e o cinema são pontos decisivos, pois, por sua própria constituição são os instrumentos mais perfeitos para a captura do real. (BAZIN, 1983, p. 122)

Ao observar detidamente este retrato, no entanto, percebemos que, embora ele evoque a realidade nos trazendo a sensação de estarmos diante de uma foto de família, é uma imagem de um rosto criado ou transformado pelo computador. Os quadros de *Temps Mort* são como os retratos fotográficos, mas a realidade aqui revelada é uma realidade “virtual”. A realidade que observamos está dentro da máquina. Como afirma Dubois (2004, p. 47), “com a imagem informática, pode-se dizer que é o próprio *Real* que se torna maquínico, pois é gerado por computador”. Há nesta obra um questionamento da ideia de representação e do que é real. Essa mistura entre o verossímil e o virtual é sempre como uma imitação da realidade, como se a representação do humano se desse a partir da máquina. Neste universo maquínico de *Temps Mort* estamos entre a identificação e um certo distanciamento: nesta foto vemos a representação do sofrimento da personagem, mas percebemos que é algo criado. *Temps Mort* coloca em evidência que a crença absoluta de que estamos diante de algo real, a que chegamos quando confrontados com a fotografia, precisa mais do que nunca ser revista com as novas possibilidades de recriação da realidade através da tecnologia.

Além de serem imagens maquínicas, há outra diferença entre os retratos de *Temps Mort* e as fotografias tradicionais. Vejamos mais este momento do quadro de Helene:

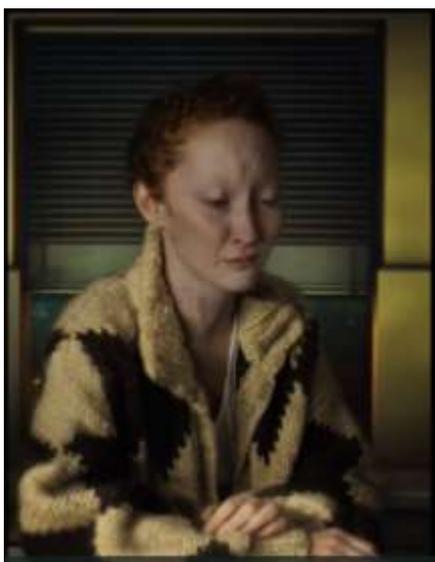


FIGURA 7 – Alex Verhaest, “Helene” in “Temps Mort – Idle Times”, 2013, Bélgica.

Fonte: <<https://vimeo.com/75478759>>.

Acima temos um momento de Helene mais próximo do choro, embora não esteja chorando de fato. A peça é de uma fotografia, mas não é totalmente estática, ela possui movimento. A expressão artística é de algo entre a fotografia e o cinema.

Nesta perspectiva, o cinema vem a ser a consecução no tempo da objetividade fotográfica. O filme não se contenta mais em conservar para nós o objeto lacrado no instante, como no âmbar, o corpo intacto dos insetos de uma era extinta, ele livra a arte barroca de sua catalepsia compulsiva. Pela primeira vez, a imagem das coisas é também a imagem da duração delas, como que uma múmia em mutação. (BAZIN, 1983, p.126)

Os *Estudos de personagem*, retratos de família como este, são fotografias dos personagens paralisadas em seu quadro, mas com um sutil movimento. Aqui temos um jogo dentro de uma ação narrativa em que os personagens não conseguem sair de sua imobilidade, como que embalsamados. Primeiro, ao observar este quadro, temos o objeto lacrado em seu instante. Depois ao percebermos o movimento concluímos que a imagem que vemos é a da duração de uma ação que se repete ao infinito e nunca se completa, a ação não acontece, Helene vai chorar, mas não o faz. Aqui *Temps Mort* trabalha esse estado do audiovisual entre a imobilidade e o movimento.

Nessa linha de reflexão, convém observar que a fotografia também, desde o início, procurou captar e registrar o movimento, mas só conseguiu o seu intento com a camera estereoscópica<sup>4</sup> (FABRIS, 2004) e que a sensação de movimento do cinema é uma ilusão de ótica criada com a projeção de vinte e quatro fotos por segundo (SADOUL, 1963). Neste primeiro ponto de análise de *Temps Mort*, temos a fotografia confrontada com seus dilemas, radicalizados com o advento das novas tecnologias: registro de uma realidade e criação de um mundo particular, imobilidade e o anseio pelo movimento. Neste caminho, as fotos de *Temps Mort* ficam sempre no meio, não são reais, mas tentam exprimir essa realidade; não são estáticas, mas não possuem um movimento completo.

---

<sup>4</sup> A câmera estereoscópica é a que cria duas imagens do mesmo objeto, e quando estas são vistas por um visualizador adequado, transmitem a sensação de tridimensionalidade.

### 3.2 O cinema

Após a análise de *Temps Mort* sob a ótica da fotografia, vamos olhar esta instalação como se olha para um filme cinematográfico. Como o cinema nada mais é que fotos em movimento, o pensamento é de como as telas desta instalação se movimentam para contar a sua história. Ao observar esta obra artística fica bem claro que ela foi concebida como um filme, com suas diversas telas e planos que se interligam para o desenrolar de sua trama.

Outra coisa que fica clara é que o papel de Alex Verhaest é diferente do de um cineasta convencional. Ela faz a engenharia de um pequeno mundo em que o usuário pode criar a narrativa. Esse conceito de engenharia de mundos (LEVY, 2010) será tratado mais especificamente à frente, no item 3.4 que trata da ciberarte. Agora vamos analisar como os conceitos específicos do cinema se encaixam com esta instalação. Toda a história de *Temps Mort* se passa em um único cenário, como observamos a seguir:



FIGURA 8 – Alex Verhaest, “Dinner table” in “Temps Mort – Idle Times”, 2013, Bélgica.

Fonte: <[www.japantimes.co.jp/multimedia\\_category/culture-3/](http://www.japantimes.co.jp/multimedia_category/culture-3/)>.

Cada cena de *Temps Mort* é o passeio do olhar sobre um momento da narrativa e sobre os ângulos deste único ambiente do filme: uma sala com uma mesa, uma janela atrás da mesa e personagens. Pensando na escala de planos normalmente aceita, na sala de jantar temos o plano médio – utilizado em ambientes

fechados, mostra todo o ângulo em que a ação se encontra (XAVIER, 1977) – aqui vemos praticamente toda a sala. Para o espectador de *Temps Mort*, este quadro é a base para a construção de uma narrativa em que os detalhes serão encontrados nos outros quadros.

Algo importante a se observar é que a *Mesa de Jantar* apresenta dois tempos narrativos em um mesmo ângulo – antes e depois do assassinato ou suicídio do patriarca. Este recurso subverte a ordem tradicional de montagem cinematográfica, onde o filme se compõe de certo número de partes separadas. (XAVIER, 1977). Este plano específico possui duas funções dramáticas e pelo menos duas unidades de tempo (antes e depois da tragédia). No roteiro tradicional, uma sequência possui determinada função dramática ou importância na narrativa. Cada uma delas é dividida em cenas, partes que possuem unidade de tempo e espaço e as cenas são divididas em planos, cada divisão entre dois cortes, filmados de vários ângulos (XAVIER, 1977). Esta subversão da lógica cinematográfica se deve ao fato de *Temps Mort* ser uma obra híbrida e, neste caso, apresentar elementos da videoarte que serão tratados mais especificamente quando fomos falar sobre vídeo.

Analisando agora outros quadros de *Temps Mort* neste filme os personagens aparecem principalmente em planos americanos – figuras humanas mostradas até a cintura (XAVIER, 1977) – nos retratos de personagens, o que dá uma sensação de proximidade (não tão grande quanto o primeiro plano ou *close-up* que mostra um rosto ou um detalhe, este tipo de enquadramento terá que ser feito especificamente pelo olhar do espectador, já que não está presente em nenhuma das telas) como pode ser observado a seguir:



FIGURA 9 - Alex Verhaest, “Dolores” in “Temps Mort – Idle Times”, 2013, Bélgica.

Fonte: <[www.shift.jp.org/en/archives/2015/02/alex\\_verhaest.html](http://www.shift.jp.org/en/archives/2015/02/alex_verhaest.html)>.

Na figura 9 temos Dolores, que está grávida do primeiro neto do patriarca falecido.



FIGURA 10 – Alex Verhaest, “Peter” in “Temps Mort – Idle Times”, 2013, Bélgica.

Fonte: <[www.shift.jp.org/en/archives/2015/02/alex\\_verhaest.html](http://www.shift.jp.org/en/archives/2015/02/alex_verhaest.html)>

Na figura 10 temos Peter, o narrador da história.

Vejam agora à tela “*Vista do sexto andar*”:



FIGURA 11 – Alex Verhaest, “The View from the 6th floor” in “*Temps Mort – Idle Times*”, 2013, Bélgica.

Fonte: <[www.artsy.net/artist/alex-verhaest](http://www.artsy.net/artist/alex-verhaest)>.

Na *vista*, figura 11, temos o plano geral – utilizado em cenas exteriores ou grandes espaços, mostra todo o espaço da ação (XAVIER, 1977) – pois aqui conseguimos ter uma visão geral de uma cidade fictícia. É importante observar que o espectador de *Temps Mort* tem uma visão diferente do espectador de uma tela tradicional de cinema, pode se movimentar e focar o ângulo que quiser das telas desta instalação. Na *Vista*, por exemplo, o espectador vai se aproximando, primeiro vê uma janela ao longe, depois pode ver um plano geral da cidade, depois pode observar um plano em que uma personagem da trama aparece inteira.

Algo que fica claro quando observamos a *Vista* é que ela é ao mesmo tempo um quadro na parede da exposição *Temps Mort* e um recorte do filme com o mesmo nome, cuja trama principal se desenrola na mesa de jantar, a mesma janela está lá no fundo daquele plano médio, atrás dos personagens.

Os limites da tela cinematográfica não são o quadro, como às vezes é sugerido, mas um “recorte” que mostra apenas uma parte da

realidade, sendo que existe um espaço fora da tela. O quadro ( da pintura) concentra o espaço em direção ao seu interior; tudo que não é mostrado pela tela pode se estender infinitivamente no universo. (BAZIN apud XAVIER, 1977, p. 20)

Na janela da *Vista*, a impressão transmitida é essa do quadro, de que contem em seu interior tudo que não aparece, o que é confirmado, quando de dentro dela aparece um personagem da trama. Quanto ao recorte, em *Temps Mort* a forma da exposição não facilita a percepção de um espaço fora da tela, ou pelo menos fora do cenário em que a trama acontece, pois o espectador de *Temps Mort* pode ver quase todos os ângulos simultaneamente. Ao mesmo tempo, para efetuar a narrativa proposta pela instalação, o espectador precisa fazer vários recortes.

### 3.3 A videoarte

Depois de pensar *Temps Mort* como um filme de cinema, passamos a pensar esta instalação sob a perspectiva do vídeo ou, mais especificamente, da videoarte. Aqui cabe observar que, como lembra Philippe Dubois (2013), nada impede que o videoartista aplique toda a lógica da montagem cinematográfica em uma obra em vídeo, mas as facilidades desta última mídia fazem com que os artistas videográficos geralmente se utilizem de uma lógica bem específica.

O exemplo da *Mesa de jantar* que mostra em um mesmo quadro os personagens em momentos diferentes é bem característico. Com este procedimento Alex Verhaest se vale de uma característica cara à videoarte, a experimentação, onde a narrativa linear tradicional perde importância. Aqui impera a “imagem virtualmente total, multiplicada e composta (...) com simultaneidade dos componentes” (DUBOIS, 2013, p. 94). Neste exemplo de *Temps Mort* a quebra de linearidade não é somente do espaço, mas também do tempo.

Mas não é somente em um ou outro procedimento que *Temps Mort* pode ser caracterizada por uma obra artística de videoarte. Em *Temps Mort*, a imagem se forma e só tem sentido a partir do dispositivo, das telas que se completam e da interação com o público. Esta obra se encaixa com a definição de Dubois, de que o vídeo é uma forma de pensamento, não é um objeto e sim um estado, onde convém “pensar a imagem como dispositivo e o dispositivo como imagem” (DUBOIS, 2013, p. 101). Abaixo os dispositivos de *Temps Mort*.



FIGURA 12 – Alex Verhaest, “Temps Mort – Idle Times”, 2013, Bélgica

Fonte: <<http://prix2015.aec.at/prixwinner/16337/>>.

Na figura 12, *Temps Mort* em uma instalação na Bélgica, aqui o local de exposição é como o lar dos personagens da trama. Ao fundo a peça “The Marsh” lembra uma janela. Em cima da lareira está “Dinner table” o quadro central da exposição e ao seu lado uma “Table prop” como uma pequena natureza morta. O efeito da instalação neste lugar é de que o espectador começa a observar a exposição em um clima familiar que contrasta com o estranhamento que acaba sentindo com as peças provocativas de *Temps Mort* – como os insetos cibernéticos das “Table Props”, por exemplo:



FIGURA 13 – Alex Verhaest, “Table Props” in “Temps Mort – Idle Times”, 2013, Bélgica

Fonte: <[www.anothersomething.org/2013/09/21/temps-mort-by-alex-verhaest/](http://www.anothersomething.org/2013/09/21/temps-mort-by-alex-verhaest/)>.



FIGURA 14 – Alex Verhaest, “Table Props” in “Temps Mort – Idle Times”, 2013, Bélgica

Fonte: <[www.anothersomething.org/2013/09/21/temps-mort-by-alex-verhaest/](http://www.anothersomething.org/2013/09/21/temps-mort-by-alex-verhaest/)>.



FIGURA 15 – Alex Verhaest, “Table Props” in “Temps Mort – Idle Times”, 2013, Bélgica.

Fonte: <<http://envoyenterprises.com/wordpress/?p=1212>>.



FIGURA 16 – Alex Verhaest, “Table Props” in “Temps Mort – Idle Times”, 2013, Bélgica.

Fonte: <[http://prix2015.aec.at/prixwinner/asset/16337/716032/716019\\_preview.jpg](http://prix2015.aec.at/prixwinner/asset/16337/716032/716019_preview.jpg)>.

As *Table Props* são as únicas peças que não estão representadas na sala de jantar, a não ser por alguns insetos que aparecem ali eventualmente ou nos pequenos restos de comida. Isso sugere que correspondem apenas a estados psicológicos do personagem. Cada *Table Prop* corresponde a um personagem da trama.

Outra característica que insere *Temps Mort* na videoarte é que se trata de uma exposição que tem os pressupostos cinematográficos muito presentes, tanto pelas imagens em movimento, quanto pelos diversos ângulos de suas telas que evocam a montagem feita na película de cinema.

Por intermédio das obras de seus artistas, mas também pela evolução de seus dispositivos, o vídeo trouxe a imagem em movimento aos templos da arte e inaugurou o fenômeno do “cinema de museu”. Trata-se do “efeito-cinema” na arte contemporânea. (PARENTE, 2009, p. 38)

Analisando o efeito de um “cinema de museu” como *Temps Mort* percebe-se que, de um lado, as telas expostas em paredes afastam a imersão

existente na sala escura do cinema. Já a tela da *Vista* imita uma parede com uma janela e na *Mesa de Jantar*, podemos telefonar para os personagens. A exposição interativa pode aproximar ou afastar o espectador da simulação da realidade, tirando este da passividade e inserindo-o em um mundo virtual em que pode participar. O cinema se vê interrogado e questionado pelo vídeo, como forma, dispositivo, imagem, narração, duração.

### 3.4 O cinema expandido pela ciberarte

A sala de jantar de *Temps Mort* faz parte do universo virtual descrito por Levy (2010) formado a partir da conexão dos textos que não possuem nem fixação nem independência de significação. O pensador francês afirma que um dos principais vetores de uma mudança de paradigma nas artes é o conceito de autor, que passa a ter um papel menor. A proposta de trabalho artístico se desloca para o acontecimento. Agora o artista é um engenheiro de mundos. Além disso, o ambiente criado pelo engenheiro de mundos é inacabado, como na presente obra estudada, em que o espectador pode entrar e criar sua própria narrativa.

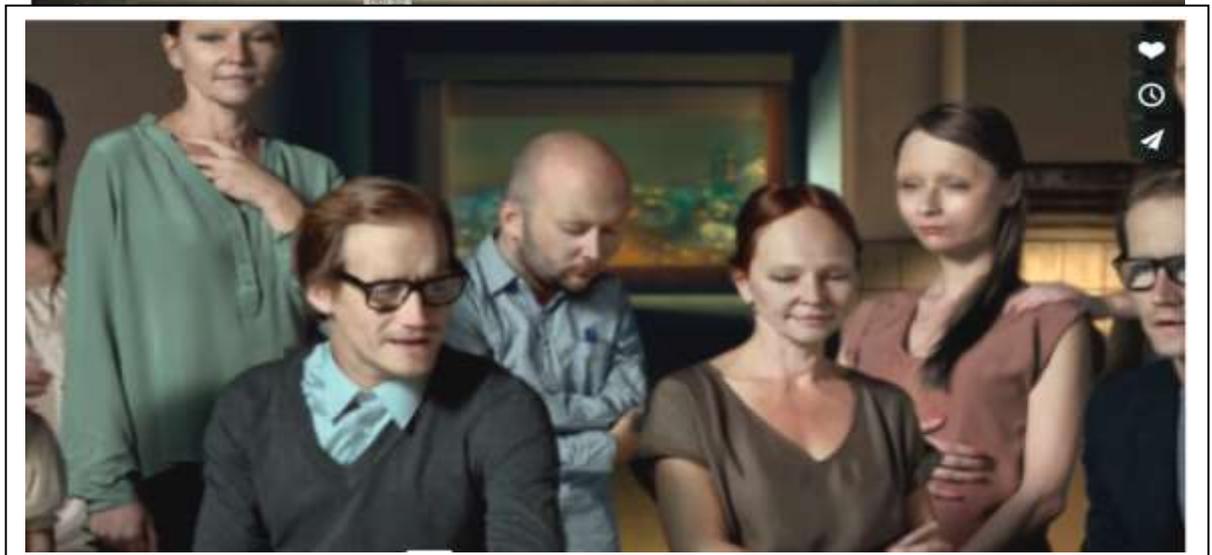
O engenheiro de mundos provê as virtualidades, arquiteta os espaços de comunicação, organiza os equipamentos coletivos de cognição e da memória, estrutura a interação sensório-motora com o universo dos dados. (LEVY, 2010, p. 145)

Sim, podemos perceber a presença do que é descrito por Pierre Levy, mas que tipo de engenharia surge do pequeno mundo de *Temps Mort*? O ambiente desta instalação é inacabado por definição: personagens quase paralisados que dão a impressão de esperar por um espectador que detone a ação.

Em um dos ambientes interativos desta instalação, *A Mesa de Jantar*, é possível o contato telefônico do público com os personagens. Pensando na comparação feita por Levy da interatividade existente, de um lado, nos mundos virtuais; - que seriam mais interativos no sentido de que implicam tanto a imagem quanto a situação – com o telefone de outro – que é mais interativo em um segundo sentido, nos colocando em contato com o corpo de quem está do outro lado da linha, através não da imagem corporal, mas a voz, sua dimensão física. (LEVY, 2010) No presente exemplo, temos representadas as características tanto do mundo virtual quanto do telefone. Mas qual é o nível de interatividade, que foi definida por Levy como a participação do beneficiário em uma troca de informações? Vejamos as imagens a seguir:



FIGURAS 17 e 18 – Alex Verhaest, “Temps Mort – Idle Times”, 2013, Bélgica.



FIGURAS 19 e 20 – Alex Verhaest, “Temps Mort – Idle Times”, 2013, Bélgica  
Fonte: <<https://vimeo.com/75478759>>.

Aqui temos o ambiente interativo da *Mesa de Jantar*. Na figura 17 o espectador digita o número de telefone existente em um cartão que recebeu. Na figura 18 a ligação é efetuada e na próxima figura (19) o telefone de Peter toca na mesa, ele segura o telefone, mas não atende. Com o telefonema, há a reação de todos os personagens presentes naquele local, (na figura 20, Peter fala algo), mas eles se limitam a proferir frases soltas, como: quem é?; não sou eu; eu estou aqui; é, estamos todos aqui. Eles afirmam que são reais, concordando com a posição de Pierre Levy de que o virtual, “embora não fixado em coordenada espaço temporal, é real, ele existe sem estar presente” (LEVY, 2010, p. 47). No entanto, não conseguem efetuar uma ação de fato, nem o telefone é atendido. Aqui Alex Verhaest questiona a possibilidade de interação e comunicação.

Quanto ao tipo de interação, existem dois tipos de mundos virtuais, um deles é o *off-line*, fechado para a rede, embora aberto á participação do usuário. O outro tipo é o *on-line*, são obras abertas á interação e conexão com outros mundos virtuais. Embora a interação de *Temps Mort* seja em geral *off-line*, já que quem interage está presente ao vivo, há uma conexão online através do telefone celular em que o espectador pode interferir na narrativa.

A cibercultura é analisada sob dois aspectos que se misturam, a tecnologia e as novas práticas sociais humanas que se estabelecem. a partir delas. A tecnologia pode ser entendida até como um novo estado de desenvolvimento do homem. Anders (2003), por exemplo, prefere abordar o ciberespaço como uma extensão da nossa consciência. Para ele, se caracterizarmos o ciberespaço como a ferramenta espacial usada na mídia eletrônica, ainda nos falta definir o próprio espaço. Aquilo que vivenciamos como espaço é na verdade, produto de complexos processos mentais. No caso de *Temps Mort*, o espectador é convidado a vivenciar esses processos mentais para criar o espaço em que a ação do filme se dá.

#### 4 Considerações finais

Na escolha do tema para o projeto de conclusão de curso, foi definida a ideia de analisar as obras que utilizavam a linguagem eletrônica e as novas formas de narração propostas por elas. A partir deste momento, a dificuldade foi encontrar uma obra que se encaixasse com esta proposta e pudesse desenvolver este tema em toda sua potencialidade. A bem da verdade, toda instalação tecnológica que encontrada continha a sua narrativa. No entanto, como bem definiu Levy (2010) uma das características da ciberarte é a interação e o consequente declínio do conceito de autor, quem assiste a obra é o mesmo que determina a narração. O artista é apenas o engenheiro deste novo mundo.

A escolha de *Temps Mort*, de Alex Verhaest, foi fruto do vínculo desta obra com artes em que o autor está ainda presente, principalmente no cinema, mas também na fotografia e no vídeo. O efeito do trabalho de intersecção das várias artes desta artista belga pode ser comparado com a semelhança apontada por Arlindo Machado entre o cinema e a caverna de Platão. Como a luz do projetor cinematográfico, o fogo que projetava as figuras na caverna situava-se atrás e acima dos prisioneiros. Se o foco de luz estivesse em outro lugar projetaria os espectadores na tela, desvelando o dispositivo. (MACHADO, 2007)

*Temps Mort* ao tirar a projeção cinematográfica de seu lugar tradicional, revela ao espectador o dispositivo, colocando em questão as formas de expressão midiáticas conhecidas, de forma crítica. Embora *Temps Mort* trabalhe com elementos de identificação com o cotidiano do espectador – os retratos na parede, as janelas – seus contrastes tornam o dispositivo bastante evidente gerando um distanciamento. Machado cita Oliver Grau como um dos poucos teorizadores das novas mídias que pensam o ilusionismo ideologicamente. Para Grau (apud MACHADO, 2007), as interfaces mais visíveis dariam mais consciência ao espectador. Certamente Alex Verhaest está filiada a este pensamento.

Ficou claro, desde o início que se estava diante de uma obra e de uma artista que questionavam intensamente os limites da narrativa e, portanto da expressão e da comunicação, neste novo mundo em que as novas tecnologias são obrigatórias. Aqui a situação do artista como engenheiro de mundos é evidenciada de maneira crítica, seu papel de estruturador “da interação sensório-motora com o

universo dos dados” (LEVY, 2010, p. 145), sempre se dá com uma ponta de ironia, como no telefonema feito para a mesa de jantar que nunca é atendido (embora haja interação sensório-motora) ou os retratos dos personagens que não se movem realmente – o espectador nunca conseguirá fazê-los agir de fato e estabelecer uma narrativa.

*Temps Mort* se revela como um contraponto à visão otimista de Paul Levy com relação à criação coletiva. Logo de início existe uma limitação à interação em mundos virtuais, ela sempre será adstrita às alternativas construídas por seus engenheiros que são, de alguma forma, limitadas. Arlindo Machado dá o exemplo do filme “Spellbound” em que o vilão vai dar um tiro em uma médica encurralada e ele inesperadamente atira na própria cabeça. Um videogame, embora apresente alternativas de escolhas para o jogador aparentemente infinitas, jamais poderia prever esta alternativa de suicídio (MACHADO, 2007).

Além disso, embora o mundo virtual de *Temps Mort* seja formado pela interconexão das várias mídias conhecidas, ele não consegue se definir entre nenhuma delas: não possui a imobilidade da fotografia e não tem uma ação real como o cinema; não transmite uma certeza de que estamos diante do real, como a fotografia e o cinema, mas não se assume como uma irrealidade. Essa indefinição é fruto de uma crise da representação advinda com a imagem informática: desapareceu a diferença entre objeto e figuração. Não há nada além da máquina. (DUBOIS, 2004)

Voltando às semelhanças entre a caverna de Platão e o cinema apontadas por Arlindo Machado (2007), Alex Verhaest está na mesma posição do sábio grego, que embora tenha como objetivo a crítica à ilusão da projeção como simulacro da realidade está do lado dos que projetam as imagens, atrás e acima da caverna e não deixa de demonstrar um fascínio por elas. Existe uma dicotomia entre o distanciamento e esse fascínio pela imersão. Alex certamente explora os potenciais de uma arte convergente, mas seu olhar é sempre irônico, como se estas enormes possibilidades de movimento pudessem ser também amarras. Esse questionamento aparece na história em si e no como ela é contada. O quadro da mesa de jantar apresenta os mesmos personagens nas duas extremidades, antes e depois da tragédia que se abateu sobre a família. Eles continuam passivos antes e depois do

fato, como se, mesmo com toda a tecnologia comunicacional, e, talvez, ainda mais com a presença desta, continuamos com uma imensa dificuldade de comunicação.

## Referências

ANDERS, Peters. Ciberespaço antrópico: definições do espaço eletrônico através das leis fundamentais. In: DOMINGUES, Diana. **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. Unesp, 2003.

BALACZ, Bela. O homem visível. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Graal, 1983.

BAZIN, André. O homem visível. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Graal, 1983.

DOMINGUES, Diana. **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. Unesp, 2003.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Cosac Naify, 2013.

\_\_\_\_\_. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Papirus Editora, 1994.

FABRIS, Annateresa. **A captação do movimento: do instantâneo ao fotodinamismo**. ARS, São Paulo, v. 2, n. 4, p. 51-77, 2004.

FILE – ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL. **Temps Morts/Idle Times.2014** disponível em: < [http://file.org.br/file\\_sp\\_2014/file-sp-2014-installation-14/?lang=pt](http://file.org.br/file_sp_2014/file-sp-2014-installation-14/?lang=pt)>. Acesso em: 26 de outubro de 2015.

GRIMGALLERY. **Temps Morts.2013** disponível em:<[http://grimgallery.com/press\\_releases/temps-mort-2/](http://grimgallery.com/press_releases/temps-mort-2/)>  
>. Acesso em: 26 de outubro de 2015.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

MACIEL, Katia; PARENTE, André. **Transcinemas**. Contra Capa, 2009.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Papyrus Editora, 1997, pg. 237.

MACHADO, Arlindo. **Made in Brasil**: três décadas do vídeo brasileiro. Iluminuras, 2007.

PRIX ARS ELECTRONICA. **Temps Morts/Idle Times.2014** disponível em:  
<<http://prix2015.aec.at/prixwinner/16337/>>. Acesso em: 26 de outubro de 2015.

SADOUL, Georges; SACADURA, Júlio de Albuquerque; SACADURA, Maria Helena Belino. **História do Cinema Mundial**: das origens aos nossos dias. 1963.

YOUNGBLOOD, Gene; FULLER, R. Buckminster. **Expanded cinema**. New York: Dutton, 1970.

XAVIER, Ismail, ed. **A experiência do cinema**: antologia. Graal, 1983.

\_\_\_\_\_. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. v. 4. Paz e Terra, 1977.