



PUC-SP

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes: FAFICLA

Graduação em Comunicação e Multimeios

***CABEÇA DE NUVEM: REFLEXÕES SOBRE A
REPRESENTAÇÃO DO CORPO NU NAS TELAS***

MONOGRAFIA

GABRIEL AUGUSTO PRADO DE OLIVEIRA

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2776404259091312>

São Paulo

2021

GABRIEL AUGUSTO PRADO DE OLIVEIRA

***CABEÇA DE NUVEM: REFLEXÕES SOBRE A
REPRESENTAÇÃO DO CORPO NU NAS TELAS***

Monografia apresentada para a
conclusão da disciplina Trabalho de
Conclusão de Curso II do Curso de
Comunicação e Mídias da
Pontifícia Universidade Católica de
São Paulo

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Prioste

São Paulo

2021

AGRADECIMENTOS

À professora Samira Brandão, por me incentivar a seguir investigando a *Cabeça de Nuvem* desde quando tudo não passava de um turbilhão de idéias.

Ao professor Marcus Bastos, pelas muitas conversas nos corredores da PUC-SP.

Ao professor Marcelo Prioste, por me apoiar no difícil momento de fazer escolhas.

Ao Ju Lima e ao Nano Teatro, por terem me acolhido durante o processo.

Ao Jorge Yuri, pela paciência e orientações técnicas.

À Felps, Van, Chuva, Brunette, Gabi e CorpusVulcânico, por terem topado o desafio de dar corpo ao projeto *Cabeça de Nuvem*.

À Vanessa Lopes, pelos comentários fundamentais na etapa final da escrita.

Ao Marcus Mazieri, por todas as trocas e parcerias ao longo da vida.

À Mellanie Reis, por me apoiar desde o início e criar comigo a *Cabeça de Nuvem*.

Às vozes em minha cabeça, que estão sempre propondo, comentando, criticando e dando muitas ideias. Algumas valem a pena investir.

RESUMO

O projeto *Cabeça de Nuvem* tem como tema a percepção do corpo nu nas telas. A questão fundamental do projeto é: como percebemos o corpo nu em uma tela? A fundamentação teórica é composta por: (1) estudos sobre a nudez na construção do imaginário ocidental (AGAMBEN; AMANTINO); (2) estudos sobre a construção da percepção do sujeito na tela (MACHADO); (3) reflexões sobre o vetor tempo no processo de criação (TARKOVSKI); e (4) reflexões sobre o trânsito entre reflexão teórica e experiência artística no processo de criação. A metodologia envolve revisão bibliográfica, elaboração de projeto audiovisual, experimentações em fotografia e vídeo e relatório do processo de criação. Dentre os resultados esperados, buscaremos propor reflexões sobre a representação da nudez nas telas e do vetor tempo no processo de criação, borrando fronteiras entre o pensar e o fazer.

...

Palavras-chave: Percepção; Telas; Nudez; Tempo.

ABSTRACT

The *Cabeça de Nuvem* project has as its subject the perception of the naked body on screens. The main question of the project is: how do we perceive the naked body on a screen? The theoretical basis consists of: (1) studies on nudity in the construction of the western imagination (AGAMBEN; AMANTINO); (2) studies on the construction of the subject perception on the screen (MACHADO); (3) thoughts about time in the creative process (TARKOVSKI) and (4) thoughts on the bridge between theoretical reflection and artistic experience in the creative process. Methodology embraces bibliographic review, audiovisual project conception, photography and video experiments and a creative process report. Among the expected results, the research aims to propose new approaches on the representation of nudity mediated by screens and instigate reflection concerning the matter of time in the creative process, which can blur the borders between thinking and doing.

...

Keywords: Perception; Screens; Nudity; Time.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Registros fotográficos do acontecimento <i>I Like America And America Likes Me</i> ..	16
Figura 2: <i>Still</i> da primeira versão em vídeo da <i>Cabeça de Nuvem</i>	18
Figura 3: Fotografia do ensaio fotográfico com a <i>Cabeça de Nuvem</i>	20
Figura 4: Animação.gif da <i>Cabeça de Nuvem</i>	21
Figura 5: <i>Fac-símile</i> do diário de bordo do processo.....	22
Figura 6: Composições gráficas da identidade visual.....	23
Figura 7: Páginas dos informativos.....	25
Figura 8: <i>Stills</i> das experimentações em vídeo.....	27

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. O CORPO CRU	8
3. O CORPO SE MOVIMENTA	11
4. O CORPO É VISTO NAS TELAS	12
5. O TEMPO NO PROCESSO DE CRIAÇÃO	15
6. OS CAMINHOS DA CRIAÇÃO	17
6.1 Laje na 'quebrada'	17
6.2 Fujichrome com revelação cruzada	19
6.3 Cabecadenuvem.gif	20
6.4 Experimentações em vídeo	22
6.4.1 rascunhos e estruturação	22
6.4.2 as negativas	24
6.4.3 recalculando rota	25
6.4.4 experimentações em vídeo	27
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	29

1. INTRODUÇÃO

Este texto conduz um processo de criação. Como tal, ele está em movimento, é poroso, permite atravessamentos e está em transformação. Como tal, conduz um processo que não é linear, um processo que pode avançar e voltar, um processo que permite mudança de direção. Este texto está sujeito a equívocos, a leituras ainda insegura de conceitos complexos, a inconstâncias que somente com o tempo poderão ser aprofundadas e então se ajustar. Este texto não está encerrado em si. Assim como o processo que conduz, deve ser percebido como um caminho para a criação de uma obra de arte, deve ser percebido como uma presença viva.

O projeto *Cabeça de Nuvem* propõe a criação de uma instalação de vídeo feito para e mediado por telas verticais. Surge no cruzamento de três principais linhas de investigação: a nudez, o corpo em movimento e as telas. Está situado nos estudos das estéticas relacionais e estruturado nas artes do vídeo e da performance. A *Cabeça de Nuvem* procura atuar como um dispositivo técnico, como enunciado para uma obra de arte que só se realiza quando em contato com o público. Este processo de criação é o encontro de vários caminhos e passa por diferentes pesquisas e entendimentos, não sequentes e tampouco lineares. Neste texto, abordarei os caminhos mais importantes para o processo. Começarei olhando para o corpo propriamente dito nu, dentro dos estudos da representação da nudez no ocidente, em busca de um estado primitivo de nudez, uma nudez que precede o pecado e a moral. Depois olharei para o corpo em movimento, um corpo não especializado, um corpo comum e cotidiano, olhado em sua totalidade. Seguirei para uma reflexão sobre o tempo no processo de criação e o entendimento deste vetor como “matéria-prima” na construção de uma obra de arte. Por fim, descreverei os caminhos por onde já passei neste processo e farei alguns apontamentos para direções nas quais o projeto pode seguir.

Assim, este texto é proposto como um diálogo, um espaço de conversa onde cabem comentários, questionamentos e discordâncias. Este texto busca um lugar de vulnerabilidade. Este texto é um convite.

Seja bem vindo(a).

2. O CORPO CRU

O projeto *Cabeça de Nuvem* surge como parte de uma investigação que venho desenvolvendo desde meados de 2015 e que - até encontrar uma palavra que consiga compreender a relevância das práticas nesse percurso - chamo por **corpo cru**. Nesta investigação, busco olhar para um *sujeito* em processo permanente de despir-se das múltiplas camadas sociais que o envolvem e que trazem a moral cristã ocidental como agente regulador. Não são poucas as discussões sobre esse tema hoje em dia e também podemos encontrar abundante bibliografia que o fundamenta, sob diversas perspectivas. Entendendo isso, encontro a necessidade de fazer um recorte específico para minha busca dentro desse universo temático, tanto para construir um caminho coerente de pesquisa quanto para dialogar com os muitos outros caminhos que já foram e/ou estão sendo trilhados. Tomo então como premissa a representação do corpo nu propriamente dito. A nudez da epiderme como primeiro contato com o mundo exterior, a inconsciência e a tomada de consciência desse estado, a nudez como traço cultural e, principalmente, a nudez como ressignificação.

Podemos começar este percurso olhando para a Teoria das Cinco Peles (RESTANY, 1999), desenvolvida pelo artista, arquiteto e ambientalista austríaco Hundertwasser. Segundo ele, o ser humano é envolvido por cinco peles: a epiderme, o vestuário, a casa, a identidade social e o planeta, que se desenrolam como uma espiral concêntrica, que parte do *eu-profundo* para o mundo exterior e é operada nas cadeias sucessivas dos níveis de consciência do indivíduo. Nesta pesquisa, vamos nos ater somente na primeira pele e observar suas implicações nas demais. Para Hundertwasser, o primeiro nível de consciência - o reconhecimento da epiderme como a primeira pele do ser - é propriamente a consciência de si. A consciência da epiderme é o nascimento de uma história pessoal inspirada em linguagens polivalentes. Ela é a nossa causa determinante e a ela é atribuída um poder original. Observando por essa perspectiva, podemos argumentar que na construção dos níveis de consciência em nossa cultura, a camada da epiderme é a primeira a ser interdita e uma das últimas a ser reconhecida, quando reconhecida, sendo ela submetida a múltiplas camadas de negação e silenciamento. Podemos associar essa resignação a vários fatores, mas o que sustenta meu argumento nesta pesquisa é a associação da epiderme exposta à nudez e, neste contexto, devemos olhar para a nudez sob uma perspectiva socioeconômica e cultural.

Segundo o filósofo italiano Giorgio Agamben, é muito difícil olharmos a nudez no ocidente sem defrontar com o mito da cosmogênese cristã, posto que fundamenta os códigos morais que agem como reguladores. Numa análise de perspectiva simbólica, o autor sustenta:

(...) que Adão e Eva antes do pecado não pudessem ver sua nudez porque esta estava recoberta por uma veste de graça não está dito de modo algum na Bíblia. A única coisa certa é que no início Adão e Eva estavam nus e não sentiam vergonha (“O homem e sua mulher estavam ambos nus, mas não sentiam vergonha”). Depois da queda, sentem, ao contrário, a necessidade de se cobrir com as folhas de figueira. A transgressão do mandamento divino implica, assim, a passagem de uma nudez sem vergonha a uma nudez que deve ser coberta (AGAMBEN, 2014, p. 108).

Com isso, é possível argumentar uma qualidade primitiva de nudez, uma nudez que precede o pecado e a moral. Entretanto, essa nudez em estado primitivo, continua Agamben, revela-se como nostalgia de um estado possível de ser alcançado por meio da transcendência espiritual. Assim, lê-se no Evangelho [extracanônico] de Tomé: “e os discípulos lhe perguntaram: ‘Quando te revelarás a nós, quando te veremos?’, e Jesus disse: ‘Quando vos despirdes sem vergonha, quando tirardes as vestes e pisardes sob os vossos pés como crianças, então vereis o filho do Deus vivente e não tereis temor dele’” (TOMÉ apud AGAMBEN, 2014, p. 108).

Podemos observar este estado sob diversas perspectivas, a depender do propósito da análise e tipo de abordagem, mas na *Cabeça de Nuvem* estamos falando da nudez propriamente dita, parte estruturante do projeto. Seguindo nesta direção, encontramos uma malha complexa de entendimentos e questionamentos que ora se complementam ora se atritam e, em alguns casos, seguem paralelos. Mas, existem outras abordagens possíveis ou culturas que olhem para o corpo nu de maneira menos hermética? Sim, elas existem! Mas para isso, teremos que fazer um exercício de tentar olhar para outras epistemologias.

Quando a historiadora brasileira Marcia Amantino analisa diversos documentos europeus do século XVI que narram os primeiros contatos dos colonizadores com os povos originários do Brasil, observa que, a contar pelo número de vezes em que faziam referências aos corpos indígenas, este parecia ter sido um dos estranhamentos mais impactantes. Mas, “apesar do espanto pela nudez, acreditaram que seria um corpo sem pecado, porque tais seres não conheceriam a maldade. Chegaram a essa rápida conclusão apenas observando seus corpos e comportamentos” (AMANTINO,

2011, p.15). Contudo, diante da recusa dos povos originários em usar as vestimentas que lhes eram oferecidas, os religiosos que acompanhavam as expedições logo perceberam que existia uma consciência dessa nudez, que era parte de uma cultura e seria usada como forma de resistência à colonização. “Seja como for, gradativamente os religiosos perceberam que os nativos não eram tão inocentes assim, e o que faziam com os corpos [...] transformou-se em um grande problema para os catequizadores” (p. 21). Seria então possível relacionar essa qualidade de nudez que precede o pecado e a moral, essa nudez em estado primitivo que enuncia Agamben com a nudez dos povos originários encontrados no século XVI em terras que viriam a ser chamadas de Brasil? Poderíamos relacionar a nudez como traço cultural desses povos com o poder original atribuído ao reconhecimento da epiderme como primeiro nível de consciência, conforme argumenta Hundertwasser? Provocado por estas questões, entendo o corpo nu na *Cabeça de Nuvem* situado na busca desta qualidade primitiva de nudez, desta qualidade de nudez consciente que ressignifica e confronta a moral.

Mas esse exercício não é tão simples, pois se por um lado podemos direcionar a premissa da *Cabeça de Nuvem* sentido a esse corpo em estado primitivo, por outro, não podemos prever ou garantir essa percepção por parte de quem o vê. A nudez na *Cabeça de Nuvem* é representada e quando analisamos a representação da nudez no ocidente, quase sempre chegamos na tríade obsceno/erótico/pornográfico. O termo erotismo surge no século XIX e provém do latim *eroticus*, que, por sua vez, deriva do grego *erotikós*, em referência a Eros, o deus grego do amor. Relaciona-se, então, com aquilo que é próprio do amor, do sensorial e da sensualidade. Em outra direção, o termo “pornografia” vem do grego *pornographos* (*porné*, “prostitutas”; *graphos*, “escrita”) e significa literalmente “escrito sobre prostitutas”. Em geral lhe é atribuído um valor pejorativo e negativo, comumente relacionados aos prazeres do corpo, ao consumo e à excitação efêmera. Em outras palavras, o erótico relaciona-se ao desejo e ao prazer enquanto o pornográfico tem como fim a excitação somente. Já o termo obsceno apresenta uma outra significação e está mais associado à percepção do conteúdo do que ao conteúdo propriamente dito. Podemos até argumentar uma qualidade de “efeito obsceno” que pode estar relacionado tanto ao erótico quanto ao pornográfico.

O sociólogo brasileiro Rodrigo Gerace argumenta em seu livro *Cinema Explícito* o efeito obsceno no cinema - que nesta pesquisa será estendido para as demais áreas do audiovisual. A palavra “obsceno” pode derivar tanto do latim *scena*,

que significa “fora de cena”, quanto do latim *obscenu*, que significa “mau agouro” e tem conotação negativa. Assim, o obsceno é entendido como este espaço do proibido, do interdito, daquilo que não deveria ser exposto. Exibe aquilo que deveria estar oculto. Todavia, o obsceno não está na imagem em si, mas no efeito que ela traz. A filósofa estadunidense Susan Sontag vai nos dizer que “o obsceno é uma convenção, a ficção imposta sobre a natureza por uma sociedade convicta de que há algo de vil nas funções sexuais e por extensão no prazer sexual” (SONTAG, 1987, p. 61). Colocar um corpo nu na *Cabeça de Nuvem* pode ser entendido como uma transgressão passível de gerar o efeito obsceno, afinal o “efeito obsceno’ só tem sentido quando colocado em cena, já que o obsceno é aquilo que está fora de cena por ferir o pudor e que deve ser escondido” (GERACE, 2015, p. 32). O corpo nu na *Cabeça de nuvem* não é erótico nem pornográfico, mas poderá ser interpretado como obsceno, pois representa uma qualidade de nudez que não está associada ao desejo nem objetiva a excitação, um corpo nu em estado primitivo. Desta maneira, fica evidente que a *Cabeça de nuvem* implicará diferentes focos aos desejos e valores de cada indivíduo que acessar a obra. Em outras palavras, “é o olhar que torna uma obra obscena, e não a obra em si mesma. Ou seja, tudo gira ao redor daquilo que se vê (ou se quer ver) e não daquilo que se mostra” (FREIXAS; BASSA apud GERACE, 2015, p. 31).

3. O CORPO SE MOVIMENTA

Na *Cabeça de Nuvem*, vemos um corpo que se movimenta. Um olhar rápido e um tanto desavisado poderá dizer que esse corpo está dançando e, logo, associá-lo a um tipo de manifestação restrita a pequenos grupos de artistas e pensadores(as) do corpo, separados da vida cotidiana e da pessoa comum. Mas, o bailarino e coreógrafo brasileiro Klauss Vianna (2005) veio nos dizer que “existe um processo de alquimia que acompanha cada ser humano e é com essa alquimia que cada um deve exprimir-se, buscando não se trair, até chegar à integração de seus recursos físicos e psíquicos” (p. 148). Para ele, o corpo tem que ser pensado em sua totalidade, como uma unidade e só assim, “o resultado, para quem souber ver, será o mesmo para o artista, o carpinteiro, o pensador, a dona-de-casa, o professor: encontraremos neles a mesma dinâmica do ser humano realizada por um longo corpo-a-corpo entre a matéria e suas limitações” (p. 148). O autor argumenta que vida interior e expressão

corporal são coisas inseparáveis e é nesse entendimento que busco conduzir o corpo em movimento na *Cabeça de Nuvem*. Um olhar para o corpo em sua totalidade. Um olhar para esse corpo que pode ser comum e cotidiano, para um movimento que pode ser feito por mim e por você, pois “[...] sabemos agora que a expressão corporal reflete tudo o que sou: minha história, o que penso, como sinto” (p. 149).

4. O CORPO É VISTO NAS TELAS

O corpo na *Cabeça de Nuvem* é mediado por telas. Nos estudos das tecnologias das mídias, temos nos aproximado do consenso de que o surgimento de novas mídias altera a percepção da mensagem recebida. Ao menos desde meados dos anos 60, quando o filósofo canadense Marshall McLuhan argumentou que o meio é um elemento muito importante na comunicação e não somente um veículo de transmissão - e cunhou a expressão *o meio é a mensagem* (MCLUHAN, 1974) - que muitos estudos na área partem do pressuposto que a percepção está intrinsecamente relacionada aos meios técnicos de replicação. Para o autor, cada meio de difusão tem as suas características próprias e seus efeitos específicos. Uma transformação no meio pode ser mais determinante do que uma alteração no conteúdo. É importante dizer que nesta pesquisa a percepção é entendida como um processo relacionado ao contexto em que é observado.

O professor e pesquisador brasileiro Arlindo Machado, quando investiga a construção do sujeito na tela, coloca que “diante dos meios técnicos de replicação, a percepção parece funcionar como um *processo seletivo* largamente condicionado pelo contexto histórico e cultural” (MACHADO, 2007, p. 200). Olhando por uma perspectiva histórica, “nossos órgãos do sentido parecem ser ‘educados’ para se comportar de determinada maneira com relação aos estímulos que lhe são oferecidos” (p. 202). Temos uma percepção em constante remodelação e “nossa experiência perceptiva e sensorial [...], longe de ser “natural” ou “biológica”, depende de processos sociais e econômicos” (p. 206). Deste modo, a percepção da *Cabeça de Nuvem* estará em constante modelação, com interpretações diversas, condicionadas a época e contexto político e cultural em que a obra será vista. Mas, se é praticamente impossível determinar como a *Cabeça de Nuvem* será percebida ao longo do tempo, cabe a mim refletir sobre como construir o enunciado da obra.

Um dos caminhos é compreender que o projeto audiovisual *Cabeça de Nuvem* está sendo desenvolvido para e será mediado por telas verticais. Considerar isso é fundamental, tanto para o processo de criação da obra quanto para sua recepção. As imagens são captadas por câmeras de smartphone e, ainda que a exibição da obra seja pensada para espaços expositivos, a percepção que temos de imagens geradas por estes tipos de câmeras permanece. Podemos considerar que imagens nestes formatos nos geram uma sensação de intimidade, o que pode estar relacionado tanto a uma ilusão ótica quanto a uma percepção condicionada a nossa época. As câmeras digitais integradas aos smartphones equivalem a lentes grande angulares - a câmera principal do Iphone 11, por exemplo, simula uma objetiva de abertura $f1.8$ de 28mm - e devemos levar em conta as principais características deste tipo de construção ótica: ângulo de visão maior do que o alcançado pela visão central humana; extensão da profundidade de campo; distorção na relação entre planos, na qual o primeiro plano é ressaltado em relação aos demais; distorção radial do quadro. O conjunto desses fatores gera uma ilusão ótica que evidencia os objetos que estão em primeiro plano. Resumindo, temos a sensação que o objeto que está na frente é muito mais importante do que os objetos que estão no fundo, pois ele ocupa um lugar de grande destaque. Essa sensação é potencializada na *Cabeça de Nuvem* com a construção vertical da imagem, o que permite enquadrar o corpo inteiro do(a) performer no primeiro plano no quadro. Por outro lado, devemos considerar o fato dos smartphones operarem hoje em dia como extensão do nosso corpo, atuando praticamente em quase todos os domínios de nossas vidas. Como consequência, somos o tempo todo “enganados” pelas resoluções técnicas desenvolvidas para estes aparelhos e, por exemplo, podemos observar as imagens distorcidas geradas por essas câmeras deixarem de ser estranhas aos nossos olhos e passarem a ser facilmente assimiladas. Ainda que através de uma tela, nos sentimos próximo dessas imagens, temos a sensação de intimidade com elas.

Outro caminho possível é entender que o projeto *Cabeça de Nuvem* propõe a criação de um dispositivo técnico. Na prática, estamos falando de uma instalação de vídeo, mas esta instalação por si só não é uma obra de arte. A manifestação da obra, neste caso, se dá por meio da interatividade e esta interação está sujeita ao contexto histórico e cultural em que o dispositivo é acessado. Essa variabilidade na interação se dá pela diferença entre arte e meio técnico de reprodução. As teorias modernistas defendiam que as práticas artísticas e os meios técnicos eram coetâneos, interligados

por laços inseparáveis. Entretanto, o avanço das tecnologias e das reflexões sobre a arte já nos permite argumentar que tecnologias e práticas artísticas nem sempre caminham juntas e essa diferença não prejudica nenhuma das duas. Hoje, parte fundamental do processo de criação de uma obra de arte consiste em refletir sobre as possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias. Quem fez uma reflexão muito interessante sobre isso foi o crítico de arte francês Nicolas Bourriaud, que observou:

Cada inovação técnica após a Segunda Guerra Mundial gerou entre os artistas reações extremamente diversas, que variam da adoção dos modos de produção dominantes (a mec-art dos anos 60) à manutenção a todo custo da tradição pictórica (o formalismo “purista” defendido por Clement Greenberg¹). No entanto, as reflexões mais fecundas foram feitas por artistas que, sem abdicar de sua consciência crítica, trabalhavam a partir das possibilidades oferecidas pelos novos instrumentos, mas sem representá-los *como técnicas*. [...] A tecnologia só tem interesse para o artista na medida em que ele confere uma perspectiva a seus efeitos, sem aceitá-la como instrumento ideológico (BOURRIAUD, 2002, p. 94).

Esta reflexão é importante no processo de criação da *Cabeça de Nuvem*, que se propõe como um dispositivo técnico. O projeto está sendo desenvolvido com tecnologias disponíveis em sua época - câmeras integradas aos smartphones - e é atravessado pelas implicações que estas tecnologias geram em nossa percepção. Entretanto, sua premissa não é condicionada a esta ou outras tecnologias. Sendo um dispositivo técnico, a instalação de vídeo da *Cabeça de Nuvem* será apresentada como provocação e não como obra em si mesma. A obra só existirá a partir da relação de um indivíduo na posição de espectador com este dispositivo, de maneira única, particular, impossível de ser replicada a outros indivíduos - ou ao mesmo indivíduo em qualquer outro momento - pois a obra só pode ser percebida daquela maneira naquele contexto, com o repertório cultural daquele momento, com aquele conjunto de idéias e crenças e com aquele estado de espírito. Indo além, se a mesma premissa da obra for desenvolvida e reproduzida com outras tecnologias e em outro tempo, seguramente chegaremos a outras percepções, muito distintas. Se em algumas décadas recriarmos a *Cabeça de Nuvem* com tecnologia de hologramas ou lentes de contato inteligentes que projetam diretamente na retina, por exemplo, teremos percepções difíceis até de serem imaginadas no momento em que escrevo este texto.

¹ Clement Greenberg (1909 – 1994) foi um ensaísta, crítico de arte visual e esteticista formalista estadunidense, intimamente associado à arte moderna americana de meados do século XX.

5. O TEMPO NO PROCESSO DE CRIAÇÃO

O tempo tem se demonstrado como parte estruturante nos meus processos de criação. Se formos listar as “matérias-primas” usadas no desenvolvimento da *Cabeça de Nuvem*, podemos colocá-las na seguinte ordem: o corpo, a reflexão teórica, o uso das tecnologias e o tempo. Para o cineasta russo Andrei Tarkovski o tempo constitui uma condição de existência do “Eu” e é necessário para que o ser humano seja capaz de se realizar como personalidade. O tempo dá a uma pessoa a oportunidade de se conhecer como um ser moral e como ser moral, essa pessoa é dotada de memória. Tempo e memória são correlatos, atuam como dois lados da mesma moeda. Entendo a memória como fundamental na interação com uma obra de arte, seja a memória do indivíduo - que faz ou vê a obra - ou a memória coletiva, que sustenta os paradigmas de sua época. Quando um(a) artista olha para o vetor tempo e tem consciência do seu atravessamento na criação de uma obra, está lidando diretamente com a construção e transformação das memórias.

Do ponto de vista de um cineasta, Tarkovski diz que a essência do trabalho da direção no cinema pode ser definida como “esculpir o tempo”. Segundo ele,

assim como um escultor toma um bloco de mármore e, guiado pela visão interior de sua futura obra, elimina tudo o que não faz parte dela - do mesmo modo o cineasta, a partir de um “bloco de tempo” constituído por uma enorme e sólida quantidade de fatos vivos, corta e rejeita tudo aquilo de que não necessita, deixando apenas o que deverá ser um elemento do futuro filme (TARKOVSKI, 1998, p. 72).

E esse processo se dá por meio da observação. “Se, no cinema, o tempo se manifesta na forma de um evento real, este se dá em forma de observação simples e direta. O elemento básico do cinema, que permeia até mesmo suas células mais microscópicas, é a observação” (p. 75). Ampliando esse entendimento para olhar outras linguagens podemos encontrar paralelos muito significativos. Embora nem sempre o tempo se manifeste na forma de um evento real numa obra, é por meio da observação que podemos construir um espaço de relação mútua. Para sustentar essa reflexão, retomo umas das obras mais importantes do século XX, fundamental para os estudos das artes da performance: *I Like America and America Likes Me* ou *Coyote*, acontecida por Joseph Beuys² em 1974.

² Joseph Heinrich Beuys (1921-1986) foi um artista multimeios alemão, considerado um dos mais influentes artistas da segunda metade do século XX.

Em maio de 1974, o artista foi levado de avião da Alemanha para os Estados Unidos. No aeroporto em Nova Iorque, foi todo envolvido em feltro e transportado de maca para uma ambulância, que o levou até a *René Block Gallery*, na qual seguiu de maca até o segundo piso, onde uma gaiola havia sido construída para a ação. O chão da gaiola estava coberto com exemplares do *The Wall Street Journal*. O artista compartilhou essa gaiola com um coioote selvagem durante 3 dias. No quarto dia, foi novamente envolvido em feltro, refez o ritual maca-ambulância-aeroporto e retornou de avião para o seu país. Não houve público nesse acontecimento³, mas a fotógrafa Caroline Tisdall ficou encarregada de registrar a ação ao longo dos dias. As imagens foram posteriormente publicadas num livro que documentou a ação.

Esta é uma das obras mais analisadas e discutidas na história da arte ocidental contemporânea, sempre vista como uma peça complexa que incorpora aspectos de performance, instalação, fotografia e arte conceitual. Nesta investigação, busco olhar especialmente para a relação do artista com o tempo. O acontecimento foi registrado em fotografias em preto e branco e não se sabe ao certo o intervalo entre elas. No entanto, o que vemos ao olhar essas imagens é a ação do tempo no corpo do artista, no corpo do animal e no espaço compartilhado entre eles. As transformações nesse acontecimento são visíveis e muito profundas. No meu entendimento, a potência de *I Like America and America Likes Me* está no lugar em que Beuys tem consciência da ação do tempo e o usa como elemento de construção na obra. Ele joga com o tempo. As memórias que traz consigo quando entra na gaiola são transformadas e novas memórias são criadas a partir dessas transformações. A ação do tempo dificilmente seria percebida caso o acontecimento durasse apenas algumas horas ou tivesse a presença de um público transeunte ou, ainda, se perderia no tempo diacrônico de um registro em vídeo.



Figura 1: Registros fotográficos do acontecimento *I Like America And America Likes Me*.

³ opto pela tradução do termo *Happening* para o português.

Voltando para a *Cabeça de Nuvem*, sabemos que o projeto propõe a criação de um dispositivo técnico e é fundamentado nas artes do vídeo e da performance. Por meio da observação, tenho buscado perceber a manifestação do tempo durante o processo e entender como ele atravessa a criação da obra. Entendo que os contratempos surgidos com a pandemia de Covid-19 foram determinantes para que eu chegasse a este estado de observação. No meio do processo, o *campus* Monte Alegre da PUC-SP foi fechado, encontros presenciais foram interditados, os espaços de trabalho tornaram-se precários e adaptados e o improvisado foi a única opção possível. No momento em que vou analisar o material que consegui produzir e montar uma apresentação, compreendo que há um descompasso nos tempos. Compreendo que **o tempo da obra é diferente do tempo cronológico**. Compreendo que o tempo é também uma “matéria-prima” do projeto e tem função estrutural na sua criação. Ignorá-lo seria o equivalente a ignorar o alicerce na alvenaria ou o silêncio na composição de uma música. Simplesmente a obra não se sustentaria nem poderia ser ouvida. Em vista disso, deparo com a não possibilidade de forçar esses tempos, a não possibilidade de adiantar o tempo da obra para conseguir entregar o tempo cronológico, a não possibilidade de ignorar um dos tempos para priorizar os outros. Olhando para o projeto *Cabeça de Nuvem*, vejo (ou deixo de ver) essa “matéria-prima” estrutural no tempo que levaria para o corpo dos(as) intérpretes assimilar a proposta, no tempo que eu levaria para entender as possibilidades que as tecnologias me oferecem para o desenvolvimento do projeto, no tempo para a experimentação do corpo nas telas e para a construção da percepção destas representações, no tempo para encontrar as maiores potências e fragilidades da *Cabeça de Nuvem*, para repensar, refazer e propagar os vídeos, no tempo para colocá-los em diálogo com outras obras e artistas. Assim, para que o projeto possa atuar como um dispositivo, para que se crie um lugar de interação, para que se construa a memória da obra é preciso “esculpir o tempo”.

6. OS CAMINHOS DA CRIAÇÃO

6.1 Laje na ‘quebrada’

A primeira vez que vi a imagem de um corpo se movimentando com um tule colorido enrolado na cabeça foi em meados de 2018. Minha amiga e artista do corpo

Mellanie Reis criava uma performance de vídeo para um festival de videodança e me convidou para dirigir e operar a câmera nesse trabalho. Dentre as propostas, havia a ideia de subir na laje de sua casa, localizada no extremo leste da Cidade de São Paulo, e experimentar alguns movimentos manipulando um pedaço de tule verde e alguns espelhos (Figura 2). Vendo que imagens muito potentes surgiam desses movimentos, Mellanie decidiu construir a performance a partir delas. Durante a experimentação no espaço com os objetos, fiz algumas dezenas de tomadas com a câmera e quando fomos assistir o material bruto e começar a edição, os quadros que mais chamavam a atenção eram os que ela estava como o tule ao redor da cabeça. Num dos quadros, gravado em plano médio, a cabeça envolta com o tule parecia se misturar com as nuvens do céu e essa imagem gerou uma reflexão sobre as analogias possíveis nesse encontro. O tule oculta o rosto e apaga a identidade. A cabeça se mistura com o céu e cria o contraste entre o material e o efêmero, o não-lugar entre a finitude do corpo e a imensidão do universo, o trânsito entre o terrenal e o sublime. A cabeça é amorfa, formada por múltiplas camadas, que se misturam e se confundem, mas vêm de um mesmo contínuo, que podem ser desenroladas e transformadas. A performance de vídeo acabou recebendo o nome de *Cabeça de Nuvem*.



Figura 2: Still do primeiro versão em vídeo da *Cabeça de Nuvem*⁴.

⁴ Acesso em: <https://drive.google.com/file/d/1jpujiBnRgqOHy8CbsdVSuSeamK2ncQox/view?usp=sharing>

6.2 Fujichrome com revelação cruzada

Em 2020, comecei a pensar em algumas possibilidades para a criação do meu trabalho de conclusão de curso. Um dos grandes desafios foi encontrar uma imagem com a qual eu pudesse trabalhar com 3 principais linhas de investigação: as telas, pertinente aos conhecimentos apreendidos no curso de Comunicação de Multimeios; o corpo, relacionado aos estudos integrados às Artes do Corpo; a nudez, investigação que vinha desenvolvendo desde antes do ingresso ao curso. Uma prática inerente ao meu processo de criação é convergir o turbilhão inicial de ideias numa imagem e então começar a trabalhar a partir dela. Inúmeras imagens foram rascunhadas, mas nenhuma delas parecia ter potencial para dialogar com as 3 linhas de investigações. Algumas eram muito potentes numa das direções, mas não se relacionavam com as outras. Outras imagens funcionavam muito bem enquanto inerte, mas quando eram colocadas em movimento enfraqueciam ou se perdiam totalmente. Então, vasculhando minhas memórias, retomei a imagem da *Cabeça de Nuvem*, que nunca chegou a ser esquecida. Essa era uma daquelas imagens que guardamos com a legenda “um vai ser usada em alguma criação” e parecia dialogar com a proposta que estava começando a surgir, ainda que um pouco difusa naquele momento.

Nesse ínterim, recebi um filme fotográfico Fujichrome PROVIA 100F vencido para testar na minha câmera mecânica. A ideia era aprender a trabalhar com filmes chrome e entender um pouco sobre processos de revelação cruzada⁵ e tinha a ver com meus estudos em fotografia analógica. Mas, naquele momento, as pesquisas já estavam se encontrando, se misturando e influenciando umas às outras. Assim, com o filme na mão e a ideia de retomar a imagem da *Cabeça de Nuvem*, subo novamente na laje da casa de Mellanie Reis, desta vez para criar imagens especificamente com o tule envolto na cabeça. Esse processo foi importante para que eu começasse a ter um pouco mais de intimidade com a imagem da *Cabeça de Nuvem* e essas [fotografias](#) se tornaram a principal referência imagética para as ideias que eu vinha refletindo. Com elas, foi possível começar a ver as potências da representação desse corpo na tela e as possibilidades de movimentos.

⁵ As películas fotográficas são feitas com bases orgânicas de gelatina e sofrem degradações naturais ao longo do tempo. Essa degradação faz com que a imagem perca a fidelidade de cores no processo de revelação. No caso de filmes chromo, raros de serem encontrados hoje em dia e com processo de revelação muito caro, existe uma prática experimental de revelação com químicos feitos para outros tipos de filmes, químicos cruzados. Esse processo acentua ainda mais a não fidelidade das cores na imagem e chega a resultados únicos, impossíveis de serem replicados em outras películas.



Figura 3: Fotografia do ensaio fotográfico com a *Cabeça de Nuvem*⁶.

6.3 Cabecadenuvem.gif

Mas ainda faltavam dois pontos fundamentais para que as ideias pudessem ser fechadas como um projeto: a nudez e a percepção da *Cabeça de Nuvem* no corpo. A busca pelo **corpo cru** já se encontrava minimamente fundamentada e eu já tinha uma boa referência imagética da *Cabeça de Nuvem* representada, mas ainda faltava entender no meu corpo os caminhos dessa representação. O corpo sempre foi o ponto de partida nos meus processos de criação e não seria diferente nesse projeto. Logo entendi que só poderia olhar com distanciamento para a *Cabeça de Nuvem* - e nesse caso um distanciamento efetivo e não apenas simbólico, pois é a primeira obra que proponho estando fora da cena - se antes eu conseguisse perceber no meu corpo o que estava sendo proposto. Diversas perguntas práticas surgiam e só poderiam ser respondidas por meio desse processo de corporificação. Como respira um corpo com a cabeça coberta de tule? Como o corpo se localiza e se relaciona com o espaço ao redor? É ou não possível enxergar? Como as diferentes sensações térmicas do corpo exposto com a cabeça coberta com tecido pouco respirável afetam os movimentos?

⁶ Acesso em: <https://www.bitoaugusto.com/cabe%C3%A7a-de-nuvem>

Esta etapa do processo foi desenvolvida em formato .gif (Figura 4) com as técnicas de ilustração digital e animação quadro-a-quadro⁷, criadas no contexto da disciplina de Performance e Audiovisual oferecida pela professora [Samira Brandão](#). A base teórica e o espaço para experimentações que tivemos nessa disciplina abriram os caminhos para o processo de corporificação das ideias e para criar os primeiros movimentos com as imagens.

As fotografias foram feitas com câmera de smartphone, por meio do aplicativo Adobe® Capture, que transforma automaticamente imagens em vetores e as salva no ecossistema Adobe® Creative Cloud. Posteriormente foram editadas e coloridas no Adobe® Illustrator e animadas no site ezgif.com/maker, que realiza esse processo sem perda de resolução das imagens. Essa etapa foi uma transição importante das fotografias feitas com a câmera mecânica para as experimentações em vídeo que são feitas posteriormente.



Figura 4: Animação.gif da *Cabeça de Nuvem*⁸.

⁷ *Stop Motion* (em inglês) ou quadro-a-quadro é uma técnica que utiliza a disposição em sequência de fotografias de um mesmo objeto inanimado em posições diferentes para simular seu movimento.

⁸ Acesso em: <https://drive.google.com/file/d/1c48RGhNjvVpaxsEcCJVWR8uilObx3fep/view?usp=sharing>

6.4 Experimentações em vídeo

Esta etapa iniciou-se como um projeto para a criação de instalação de vídeo a ser entregue como trabalho de conclusão de curso. O cronograma foi elaborado com base na estrutura desenvolvida nas etapas anteriores e buscando lidar com os contratempos que surgiram em decorrência da pandemia de Covid-19. Abordarei cada um dos momentos dessa etapa, mostrando o percurso e como as experiências de cada uma delas alterou o projeto.

6.4.1 rascunhos e estruturação

O primeiro cuidado que tomei no início do desenvolvimento foi o de registrar o processo diariamente (Figura 5). Essa foi uma prática que só aprendi e comecei a formalizar quando entendi sua importância no processo de criação. Registrar as ações diárias, mesmo que em notas curtas, me ajudam a ter uma leitura mais ampla do processo e o retorno a essas anotações me dão segurança para fazer escolhas difíceis e mudanças de trajetória no decorrer do processo, como abordaremos mais pra frente.

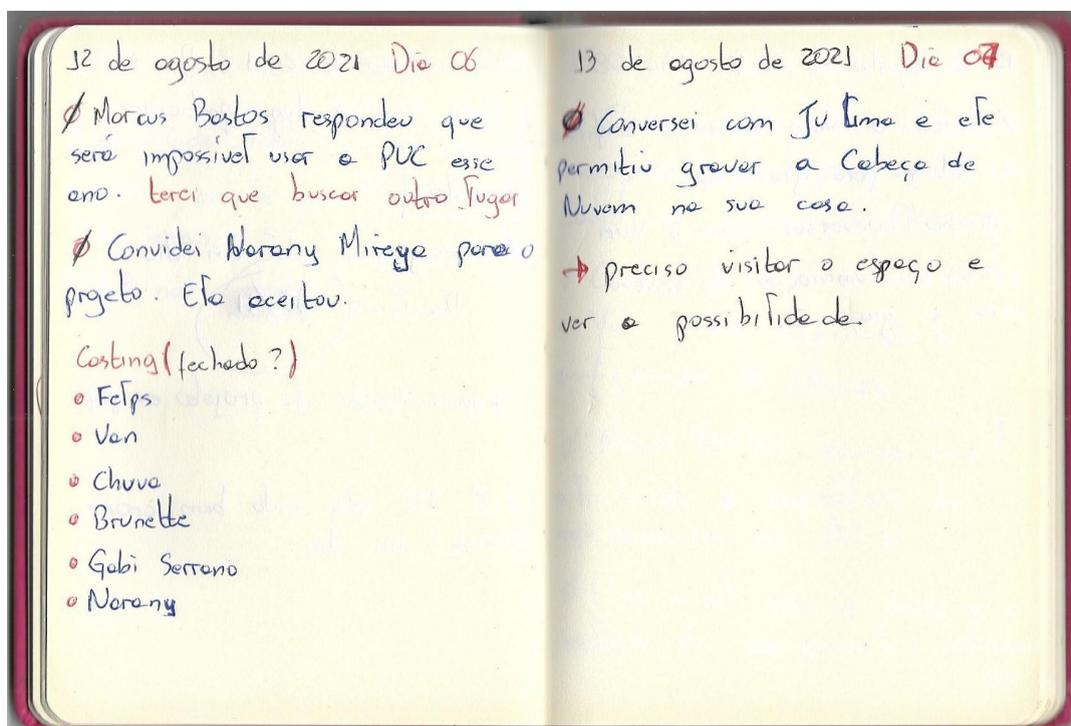


Figura 5: Fac-símile do diário de bordo do processo.

Junto às anotações diárias, desenvolvi a identidade visual do projeto, ainda no primeiro semestre de 2021. Usando como base a cor verde do tule em fundo preto, comecei a testar combinações e formas para a proposta. Fiz diversos testes na busca de uma *font* tipográfica para o nome *Cabeça de Nuvem* e a que melhor dialogou foi a *DISMECHA*. Uma vez escolhida a *font*, testei formas possíveis de composição e optei pela disposição vertical das sílabas, justificadas à esquerda e espaçamento mínimo entre os caracteres. As fotografias criadas da etapa anterior, quando colocadas junto ao logo, complementaram a identidade visual e serviram de base para os materiais gráficos digitais desenvolvidos para o projeto.



CA
DE
CA
NU
VE
NU
VEN



Figura 6: Composições gráficas da identidade visual.

Finalizada a identidade visual, comecei a elaborar estratégias para a produção da instalação de vídeo, que envolviam a reserva e o agendamento para retirada de equipamentos e utilização do laboratório de fotografia do *campus* Monte Alegre da PUC-SP, elaboração do cronograma de atividades, elaboração da proposta e seleção dos(as) intérpretes, compra dos materiais de produção, filmagem e pós-produção.

6.4.2 as negativas

Com todos os protocolos e alterações decorrentes da pandemia de Covid-19, os primeiros contratempos surgiram com a resposta do laboratório de vídeo da PUC-SP informando que a retirada de equipamentos estava condicionada ao agendamento com no mínimo 40 dias de antecedência, o que me obrigou a adiar a gravação para o meio do semestre letivo. Nesse ínterim, eu aguardava a resposta de liberação para gravação no laboratório de fotografia, que não impunha a condição da antecedência, mas não havia nenhuma garantia de que seria liberado para este propósito. Precisei pensar em outras possibilidades, para caso não houvesse a liberação. Uma vez agendado a retirada dos equipamentos e ainda na incerteza da liberação do LAB de fotografia, foi necessário começar a produção para não atrasar o cronograma.

A seleção do elenco era a etapa com maior urgência e o convite foi feito com base na data de liberação dos equipamentos. No exato momento em que o elenco foi fechado, recebi a resposta negativa sobre a utilização do laboratório de fotografia. O *campus* Monte Alegre da PUC-SP não estaria disponível para alunos no 2º semestre de 2021. Tive então que recorrer às outras possibilidades e fui gentilmente acolhido no [Nano Teatro](#), mas o *set* foi improvisado e precisaria fazer adaptações. Tendo a garantia de um espaço para a gravação, pude seguir com as demais etapas.

A próxima etapa foi a de produção. A sequência de negativas me obrigaram a repensar todas as estratégias que eu tinha planejado. A visita técnica no Nano Teatro foi muito importante para avaliar possibilidades e planejar os vídeos dentro do que o espaço permitia. A primeira constatação foi a de que teria de abrir mão dos áudios, pois o espaço era aberto e tinha muita interferência externa. Também precisei criar estratégias para ter uma iluminação uniforme. Havia disponíveis alguns refletores LED, mas a luz que entrava de uma das laterais alterava completamente o ambiente no decorrer do dia. Já a parte da produção que não foi preciso alterar, como a compra dos materiais e preparação da alimentação do elenco, busquei lidar da melhor maneira possível em meio aos contratempos que surgiam. Com todas essas mudanças e com tudo ocorrendo à distância, a forma que encontrei para conversar com a equipe de maneira a não ter informações perdidas ou desconstruídas foi por meio de informativos em formato .pdf, nos quais eu buscava sintetizar as informações o mais acessível possível. Segue alguns exemplos:



Figura 7: Páginas dos informativos⁹¹⁰.

Como poderíamos esperar, todos esses contratempos afetaram diretamente o resultado final dos vídeos e, conseqüentemente, o projeto como um todo. Na etapa final, escolhas importantes e decisões muito difíceis precisaram ser tomadas.

6.4.3 recalculando rota

Escolhas são sempre difíceis de serem feitas e é necessário um mínimo de segurança para mudar a trajetória no meio de um processo criativo. Não foi diferente no projeto *Cabeça de Nuvem*. A diferença entre o que foi planejado e o que consegui fazer dentro das limitações técnicas e a necessidade de improvisos foram maiores do que o esperado em qualquer processo de criação.

⁹ Acesso em: https://drive.google.com/file/d/19qjCBe5P_CRIHmYmWg5vJ5IDOP0PTlqD/view?usp=sharing

¹⁰ Acesso em: https://drive.google.com/file/d/1S14YNCcAW4ATukVI6b7jUwYs-cnWV_zi/view?usp=sharing

As gravações ocorreram de maneira satisfatória. Uma vez adaptado o espaço, o processo fluiu. Ao todo, seis intérpretes toparam o desafio de dar corpo à *Cabeça de Nuvem*. Parte deles(as) já haviam colaborado comigo em projetos anteriores e já tínhamos, com mais ou menos profundidade, um diálogo artístico construído. Mas, mesmo quem colaborava pela primeira vez comigo, recebeu muito bem a proposta e as adaptações que precisaram ser feitas. As gravações aconteceram no Nano Teatro, localizado no bairro do Bixiga, ao longo de 3 dias. Toda a produção foi adaptada para atender protocolos de segurança contra a disseminação da Covid-19.

No entanto, a maior adversidade de todo o processo surgiu no momento da montagem do vídeo. Enquanto revia inúmeras vezes o material bruto eu constatava que parecia não haver uma consistência, as imagens captadas eram potente, mas algo não se encaixava. Poderíamos até dizer que a ideia foi boa mas a execução não deu certo. Essa etapa foi muito angustiante, pois eu percebia que o material não estava funcionando, mas não conseguia detectar onde não funcionava. Como havia previsto, não seria possível usar os áudios e as imagens, por mais irregulares que fossem, poderiam ser recuperadas na pós-produção e dialogavam bem com as linguagens das artes do vídeo e da performance. As irregularidades técnicas não eram o problema, este era algo que eu ainda tinha que descobrir.

Nesta aporia, o caminho que encontrei para uma possível saída foi rever o processo desde o início, retornar aos diários e às anotações e tentar descobrir o que havia escapado do meu entendimento e da minha percepção. Precisei me distanciar e olhar o projeto como um todo, olhar para todas as intersecções e buscar qual ponta havia se soltado ou estava sendo ignorada. Esse distanciamento é muito importante em todo e qualquer processo e pode ser muito apazível fazê-lo, exceto quando você está correndo contra o tempo. E foi exatamente aí que encontrei o fio solto: o tempo. Pela primeira vez, tive consciência do vetor tempo em meu processo de criação e essa compreensão me fez refletir sobre todos os meus entendimentos como artista e como pesquisador. Pela primeira vez percebi a não possibilidade de ignorar o tempo. O tempo da obra se impôs ao tempo cronológico e a mim não restou outra alternativa a não ser respeitá-lo e aprender com ele. Coube a mim fazer escolhas.

Esse foi o momento de repensar os caminhos e de recalcular rota. O momento de lidar com a frustração de ver um projeto tomar uma direção diferente da que você tinha planejado. O momento de ter a segurança para tomar a decisão de ao invés de entregar experimentações de vídeo apoiadas num texto, entregaria um texto apoiado

por experimentações de vídeo. A segurança de entender que está tudo bem e que isso faz parte do processo.

6.4.4 experimentações em vídeo



Figura 8: Stills das experimentações em vídeo.¹¹¹²¹³¹⁴¹⁵¹⁶

- ¹¹ Acesso em: https://drive.google.com/file/d/1UqUoTpe8mrK2hLerIIAtaa_sWK-7Vs7s/view
¹² Acesso em: <https://drive.google.com/file/d/1rdhk0lhbrOVzEnWAI5SRfzixlBjp3GZw/view>
¹³ Acesso em: <https://drive.google.com/file/d/1vsgrDgKT6oNxs5wWnn8s9fs6DLtJNqpJ/view>
¹⁴ Acesso em: https://drive.google.com/file/d/1-RFyvbJOlh2_nzGKIEW-gW42KXqKQqhz/view
¹⁵ Acesso em: https://drive.google.com/file/d/1gXlIvb-i3mX_GEbY8tc0v6tmogrXG1cOH/view
¹⁶ Acesso em: <https://drive.google.com/file/d/1UriThZf0E1r1SnfNn0OtmGkCd2PviCOS/view>

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aprender a trabalhar o tempo é um reflexo de processos de muita observação, amadurecimento e escuta. É um caminho árduo e fazer escolhas é sempre difícil. É preciso estar em lugar de vulnerabilidade. Sobre isso, a escritora e psicanalista Suely Rolnik argumenta a vulnerabilidade como a condição para que o outro deixe de ser apenas um objeto de projeção e torne-se uma presença viva, com a qual construímos nossos territórios de existência e nossa subjetividade. Para ela, estar vulnerável “depende da ativação de uma capacidade específica do sensível” (ROLNIK, 2007, p. 105). É a ativação do sensível que tem sustentado a criação da *Cabeça de Nuvem*, que tem dado segurança para as alterações no percurso. Entretanto, esta ativação não é simples. É preciso chegar a alguns entendimentos e perceber a criação de uma obra de arte como a projeção estética de processos subjetivos é um caminho fundamental para estar vulnerável.

Mas uma obra não deve ser observada como o outro no lugar de um indivíduo, devemos percebê-la como algo além do que um objeto de projeção. Em certo sentido, podemos percebê-la como uma presença viva, na qual projetamos nossa subjetividade. Esta percepção é muito significativa no processo de criação da *Cabeça de Nuvem*, pois isso me permite entendê-lo como um processo com tempo próprio, que não necessariamente está sincronizado com o tempo no qual foi planejado. Escutar este descompasso dos tempos, estar neste lugar de vulnerabilidade está sendo o principal aprendizado nesse processo. Transformar o turbilhão de ideias numa imagem, estruturar uma fundamentação teórica que a sustente, colocar essa imagem para conversar com outras imagens, ir para o campo da experimentação e testar diversas possibilidades, olhar com distanciamento para o percurso e chegar a uma projeção estética da criação são etapas fundamentais em todos os processos, mas somente um lugar que permita estas etapas se atravessarem, se influenciarem, correr em tempos ora sincrônicos ora diacrônicos, faz com que a obra não seja uma mera sucessão de etapas mecanizadas, que a obra seja percebida como presença viva, que atue como um enunciado e ative essa capacidade específica do sensível. Perceber e trabalhar o tempo é estar em lugar de vulnerabilidade.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio; PESSOA, Davi. **Nudez**. São Paulo: Autêntica, 2014.

AMANTINO, Márcia. E eram pardos, todos nus, sem coisa alguma que lhes cobrisse suas vergonhas. **História do corpo no Brasil**. São Paulo: Editora Unesp, p. 15-43, 2011.

ASCOTT, Roy. A arquitetura da cibercepção. In: LEÃO, L. (Org). **Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras, 2002.

BARROS, Bianca Bernardo. **A Fábrica de peles**. 99f. Dissertação - Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

COHEN, Renato. **Work in progress na cena contemporânea: criação, encenação e recepção**. Editora Perspectiva SA. São Paulo, 1998.

ECO, Umberto. **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. Editora Perspectiva SA. São Paulo, 2016.

GERACE, Rodrigo. **Cinema explícito: representações cinematográficas do sexo**. São Paulo: Ed. Perspectiva e Edições Sesc São Paulo, 2015.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Editora Cultrix, 1974.

RESTANY, Pierre. **O poder da arte - Hundertwasser: o pintor-rei das cinco peles**. Lisboa: Taschen, 1999.

ROLNIK, Suely. Geopolítica da cafetinagem. **Direitos Humanos? O que temos a ver com isso?** Rio de Janeiro: Conselho Regional de Psicologia, p.103-118, 2007.

SONTAG, Susan. A Imaginação Pornográfica. [1983]. **A Vontade Radical: Estilos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o Tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VIANNA, Klauss. **A Dança**. São Paulo: Summus Editorial, 2005.