

“A Ilha” – Projeto de videoperformance em prática de educação artística

Kátia Sá¹

Teresa Matos Pereira²

Resumo

O artigo incide sobre um projeto de videoperformance desenvolvido em contexto de ensino artístico superior com estudantes da licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias (AVT), da Escola Superior de Educação de Lisboa (ESELx), no ano letivo 2016/17.

A proposta, subordinada ao tema “A Ilha” foi lançada como primeiro projeto a desenvolver no âmbito da Unidade Curricular (UC) de Oficina de Artes e Tecnologias III — Módulos de Pintura e Escultura (OAT III). Esta UC surge como o culminar de um processo de aprendizagem em artes visuais e pressupõe o aprofundamento e/ou problematização de conceitos e poéticas da contemporaneidade, considerando cruzamentos e hibridação de linguagens e áreas de atuação — pintura, escultura, vídeo, fotografia, multimédia.

O projeto visou o desenvolvimento de abordagens artísticas capazes de estruturar processos de investigação, a partir do campo das artes visuais, considerando a importância de uma introdução à investigação em arte na formação inicial.

Neste sentido, assumindo como referências as metodologias de investigação baseadas

na prática — *Arts Practice-Based Research* — apresenta-se a proposta de trabalho lançada aos estudantes, os processos criativos e pedagógicos desenvolvidos, a análise dos resultados que, neste caso, assumiram a forma de objetos/intervenções artísticas e textos de reflexão (que dão conta da subjacente investigação de natureza teórico-prática).

Finalmente, este artigo complementa a apresentação das quatro videoperformances submetidas como propostas de exposição.

Palavras-Chave

videoperformance, educação artística, investigação artística baseada na prática

1. Contextualização

O desenvolvimento de projetos artísticos de natureza multidisciplinar, capazes de aprofundar as vertentes teórica e prática — congregando as dimensões conceptual, formal e técnica — e dinâmicas individuais e coletivas, mobilizadas ao nível dos processos criativos, surge como um dos eixos essenciais das prá-

¹ Professora Adjunta Convidada da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa, email: ksa@eselx.ipl.pt, tel:936214804.

² Professora Adjunta da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa, email: tpereira@eselx.ipl.pt tel:960382296.

ticas de ensino-aprendizagem levadas a cabo no âmbito da UC de OAT III que integra a licenciatura em AVT da ESELx/Instituto Politécnico de Lisboa.

A opção pela videoperformance foi assumida como uma modalidade que, por um lado, permitiu proporcionar um espaço de alargamento e experimentação de outras linguagens, e por outro como forma de evidenciar a transversalidade dos saberes artísticos — ao nível dos processos criativos, da composição visual, da plasticidade da imagem, da presença do corpo, do tempo e do espaço — problematizando, simultaneamente, o binómio materialidade/desmaterialização da obra de arte.

A relação dialética entre a presença e a ausência, memória e transitoriedade na fixação de um ato performático, mas igualmente as potencialidades instalativas do vídeo destacaram-se, desde logo, como eixos fundamentais no desenvolvimento do projeto.

A videoperformance foi referenciada aos estudantes enquanto abordagem artística que explora a expressão e dimensão performática do corpo, na criação de uma situação poética, que mobiliza o vídeo não só para o registo da ação mas também para a tradução de uma determinada imagética audiovisual, decorrente da apropriação da câmara enquanto parceira de criação. A proposta de filmar ações em espaços ausentes de público aproxima-se da ideia de “performance de estúdio”, referida por Michael Rush (2006), em que a câmara assume o lugar do “outro” ou do público. Uma ideia de novo organismo ou diferente possibilidade imagética para o corpo, resultante das vigentes possibilidades de captação e edição de vídeo — fragmentação, decomposição, aceleração — que promove a segmentação do corpo, explora um

sentido de fusão e ainda a velocidade frenética do corte, dos movimentos ritmados, do diálogo constante entre corpo e tecnologia que, inevitavelmente, contradiz a noção de tempo real, linear (Melo, 2008).

Deste modo, se assim entendermos, o resultado das propostas também se aproxima de objetos de videoarte.

O investigador Renato Sampaio (2012), referindo a professora Christine Melo (2008) analisa este diálogo entre o vídeo e performance, sugerindo que, na ausência de público os estudantes interagem com a câmara de vídeo, dirigindo uma ideia em colaboração com colegas ou outros *performers*, misturando linguagens, corporal e videográfica. Deste modo, (...)“o que interessa é o corpo do aluno compreendido como organismo cultural, que cria significados por intermédio de sua mediação com mecanismos de registo de imagem — neste caso com a câmara videográfica. Na videoperformance, este corpo do aluno deve vir agregado de conhecimentos artísticos e logo a seguir, performáticos.” (Sampaio, p.48).

Se inicialmente o vídeo evocava-se apenas como meio de registo de uma determinada ação performativa, hoje, ele é também mobilizado para trabalhar o significado da mensagem uma vez que influencia a perceção sobre a ação.

Foram dadas várias referências aos estudantes de performance no seu contexto geral, evidenciando o desempenho de um *performer*, no fazer e atuar, no levantar mais questões do que oferecer respostas, cuja tônica da ação assenta na presença e plasticidade do corpo do artista, nos objetos e adereços utilizados, na apropriação de espaços informais, no acentuado ex-

performativo e improvisação e, por fim, no maior grau de interatividade com o espectador. Foi ainda passada a mensagem de que os seus protagonistas têm formação e práticas profissionais diversificadas, recorrendo a diversos géneros artísticos, que resultam na hibridez de resultados e, conseqüentemente, dificuldade de categorização.

Remetendo para as décadas de 60 e 70 do século XX, altura em que a performance se generalizou, analisaram-se ações performáticas de vários artistas até ao presente, tais como: Yves Klein, Manzoni, Joseph Beuys, Grupo Gutai, Fernando Calhau, Helena Almeida, Marina Abramovic, Vitto Acconci, John Cage e Merce Cunningham, Movimento Fluxus, Acionismo Vienense, Matthew Barney, Olivier Sagazan, Stellarc, entre outros.

As questões de natureza formal/técnica, plástica/visual e poética, inerentes à linguagem da videoperformance são complementadas pelo lançamento de um tema de base – “A Ilha”. A escolha de uma base temática assume aqui uma função crucial pois possibilita criar um foco teórico suficientemente amplo com capacidade de gerar abordagens e poéticas próprias.

O conceito de Ilha (do latim *insula*, -ae) não foi apresentado numa aceção meramente territorial mas como espaço de cruzamento de outras noções que assumem sentidos literais ou metafóricos onde se intersectam referências de natureza artística, filosófica, literária e poética. Neste sentido, poderá remeter para as ideias de limite, isolamento, refúgio, separação e afastamento que, ultrapassando a dimensão meramente espacial, metaforiza o próprio universo individual do ser humano. Nas palavras de José Saramago: «Todo o homem é uma ilha

(...). Se não saís de ti, não chegas a saber quem és» (1997, p.40).

Enquanto parte de um todo autossuficiente, aproxima-se do conceito de átomo ou mônada — no sentido atribuído por Leibniz, de uma conformidade simples, indissociável — ou de Unidade — o que é indivisível, único e individual.

A dimensão imaginária de um espaço-tempo que enquadra uma sociedade idealizada surge na Ilha de Utopia de Thomas More (1516) como metáfora de um não-lugar, de um espaço, social e político, inexistente.

Finalmente, a noção de pertença a algo mais extenso — o continente ou o arquipélago — evidenciando as clivagens entre união/ rutura, distância/proxémia, unidade/multiplicidade, individual/coletivo. Esta dimensão de pertença encontra-se patente nas palavras do poeta John Donne (1624): «No man is an island, entire of itself; every man is a piece of the continent, a part of the main» (1923).

Considerando este feixe de significados em torno do conceito de Ilha, foi proposta a realização de uma videoperformance com uma duração máxima de 7 minutos que permitisse explorar e aprofundar uma das suas inúmeras dimensões aqui sumariamente apresentadas. O projeto deveria ser realizado em grupo de dois ou três elementos e evidenciar uma apropriação de conceitos chave da pintura e da escultura — luz, cor, forma, espaço, tempo — bem como a integração espacial. Contudo, estes diálogos interdisciplinares poderiam assumir uma dupla dimensão, designadamente i) dimensão compositiva — através do enquadramento, estratégias de colocação, peso, equilíbrio, deslocação, etc... ou ii) dimensão poética — pela articulação de natureza narrativa,

alusão/citação ou integração de referências mais ou menos implícitas.

2. Prática pedagógica

2.1. Objetivos e metodologia

Considerando os pressupostos anteriormente mencionados, o projeto de videoperformance assumiu como grandes objetivos i) aprofundar e /ou problematizar processos, conceitos e temas da contemporaneidade; ii) desenvolver processos de investigação no âmbito das artes plásticas atendendo aos diálogos com outros domínios, designadamente fotografia, vídeo, multimédia e performance; iii) responder de forma coerente aos problemas propostos, atendendo aos domínios conceptual, formal e técnico.

Na verdade, tratando-se de uma proposta de trabalho lançada no terceiro ano de uma licenciatura em AVT verifica-se uma necessidade de enveredar precisamente pela exploração de grandes linhas temáticas da contemporaneidade artística, proporcionando momentos de reflexão crítica e desenvolvimento de abordagens originais, resultantes de processos criativos que cruzam as dimensões individual e coletiva, experimentação e consolidação de conhecimentos. Neste sentido, os diálogos entre as várias áreas que integram a *práxis* nas artes visuais e a hibridação de linguagens, assumem uma importância capital no âmbito de processos de investigação em arte baseados na prática.

No seguimento dos estudos recentes nesta área, com destaque para autores como Graeme Sullivan (2005) ou Patricia Le-

avy (2015), as práticas artísticas assumem-se como centrais ao desenvolvimento da investigação e, sobretudo, como espaços de reflexão crítica acerca dos processos e produtos desenvolvidos. Propõe-se, deste modo, uma introdução às práticas de investigação em arte, onde a criação do objeto/intervenção artística é acompanhada de uma reflexão teórica capaz de mobilizar referências pesquisadas — de natureza estética, artística, filosófica, científica, etc... — e fundamentar as escolhas/opções, tanto a nível formal/compositivo, como a nível técnico.

Considerando estes objetivos principais, foi proposto o desenvolvimento do projeto em etapas no contexto das quais os processos de pesquisa, estudo e concretização poderiam ser apoiados por instrumentos de criatividade como o *Brainstorming* e *Mind Map*.

Assim, inicialmente em grupo-turma foi realizado um *brainstorming* a partir do tema proposto com vista a desencadear, a partir de uma dinâmica de pensamento coletivo, a circunscção de ideias-chave que, posteriormente, serviram como polos aglutinadores da pesquisa de referências, conducentes a uma definição conceptual mais aprofundada. Este primeiro momento culmina com a redação de um texto justificativo/reflexivo capaz de clarificar um conceito chave da videoperformance e as ligações diretas ou metafóricas com o tema.

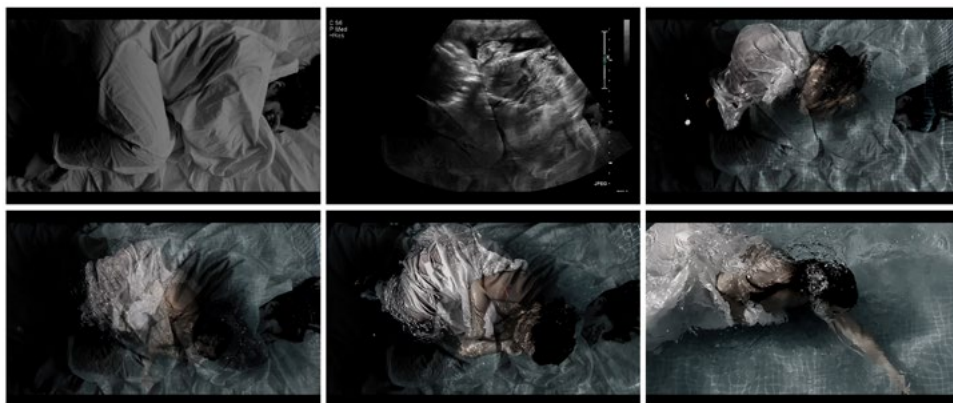
Num segundo momento, foram desenvolvidos estudos — quer através de desenho quer em suporte digital — realização de um *storyboard* para a videoperformance, definidas estratégias — construtivas/compositivas, de narrativa e de exposição — e metodologias de trabalho a seguir.

Finalmente, numa terceira etapa foi concretizado o projeto, atendendo às opções tomadas anteriormente. A apresentação e discussão constituíram-se como momentos fundamentais de partilha e avaliação, tanto dos processos de trabalho levados a cabo, bem como dos produtos finais daí resultantes.

2.2. Resultados

“Arquipélago” | 2016

Andreia Sousa | Filipa Dias Coelho



De entre os vários projetos desenvolvidos foram selecionados quatro que, ao representar diferentes abordagens a partir da mesma base temática, demonstram o campo de possibilidades de criação/investigação que as metodologias de trabalho projetual proporcionam. Neste sentido, apresentam-se os projetos intitulados “Arquipélago”, “Casulo”, “X/Y” e “Lo que se ve no se pergunta”, considerando a sua dimensão estética, compositiva e conceptual, tendo por base os textos reflexivos/justificativos apresentados pelos grupos.

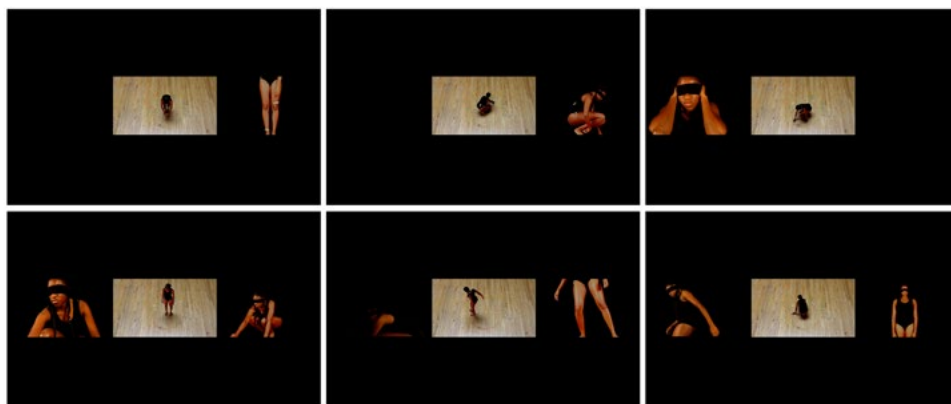
Assumindo como ponto de partida uma aceção literal do que é uma ilha, e das tecnologias ne-

cessárias para a sua cartografia, a videoperformance “Arquipélago”, explora estas dimensões ao nível de uma associação com as geografias do corpo humano. O corpo é assim definido pelas estudantes como «um conjunto de ilhas interdependentes», apenas visíveis com recurso a técnicas de imagiologia. Será a partir deste arquipélago invisível, sob a superfície epidérmica, que se desenvolve uma sequência de imagens onde a ação performática simula o funcionamento de cada um dos órgãos vitais — cérebro, coração, pulmões, fígado, rins — numa metáfora da própria vida, desde a formação embrionária até à morte. Aqui o elemento

água, omnipresente em toda a sequência, estabelece uma clivagem entre a literalidade e a metáfora. Na verdade, assume-se quer como elemento simbólico, primordial, quer como limite territorial — na fronteira com a superfície sólida que demarca — quer como elemento plástico que, numa perspectiva da composição, complementa e enquadra a plasticidade das imagens TAC e raio X.

“Casulo” | 2016

Ana Carina Moreira | André Cordeiro | Joana Conceição



Explorando conceitos de solidão, isolamento, loucura e estigmatização que podem estar associados à doença mental, mais concretamente ao indivíduo que sofre de esquizofrenia, a “Ilha” é aqui interpretada como uma condição de alguém que se sente dentro de um casulo. A dicotomia entrar/sair, orienta a ação que remete para a construção metafórica de um casulo pessoal, em que a *performer* desenha a giz, um casulo em seu redor que, subsequente apaga, destruindo-o. O som, nem sempre presente, é o de uma respiração ofegante ou de vozes que sussurram num discurso impercetível o que

A sobreposição das imagens de corpos envoltos em panejamentos, da água e das imagens médicas é complementada pelo som do batimento cardíaco que, de forma dramática, cessa no final da performance, concluindo assim um ciclo vital onde cada ilha integra uma totalidade orgânica interdependente.

ênfata as imagens que aludem à cegueira e fechamento pessoais.

Podendo ser visto como um *loop* — dentro para fora e de fora para dentro — o vídeo intenta expressar dor e sentimentos de decadência humanos. Formalmente, a edição de vídeo promove a fragmentação do corpo, sincopado em imagens simultâneas, cuja relação do tempo é traduzida em dois planos fixos essenciais — topo e frontal. A montagem permite-nos perceber a sequência da ação e as sequências em detalhe evidenciam a presença do corpo. A estética sóbria da videoperformance transparece uma apropriação gráfica das

possibilidades de edição de vídeo concordantes com a ausência de adereços, transformando o corpo em protagonista.

Para a ideação do seu projeto, o grupo evocou essencialmente dois artistas plásticos, Abraham Poincheval, com a obra “Dentro da pele de um urso” (2014) e Andy Goldsworthy.

“X/Y” | 2016

Afonso de Andrade e Sousa | Diogo Almeida | Maria Leonor Dias



O indivíduo e respetiva personalidade enquanto “Ilha”. Individualidade, distância, conflito e ausência fomentaram a ideação de um personagem niilista na sua essência e profundamente insatisfeito, tanto no seu talento como no seu insucesso, afeto a uma panóplia de sentimentos que este omite, a todo o custo. Num ambiente controlado, encenado, o trabalho plástico de luz, temperatura e cor, observa-se a vivência de um personagem que, em tarefas várias, se confronta diariamente com a frustração pessoal.

O ambiente é recriado com filtros de cores, quentes e frias, que surgem tanto em oposição como em sobreposição — no canto inferior esquerdo aparece, momentaneamente, uma outra pequena janela de vídeo. Formalmente, são pequenas ilhas de acontecimentos simultâneos que se apresentam na janela principal do vídeo. Vários *performers* partilham

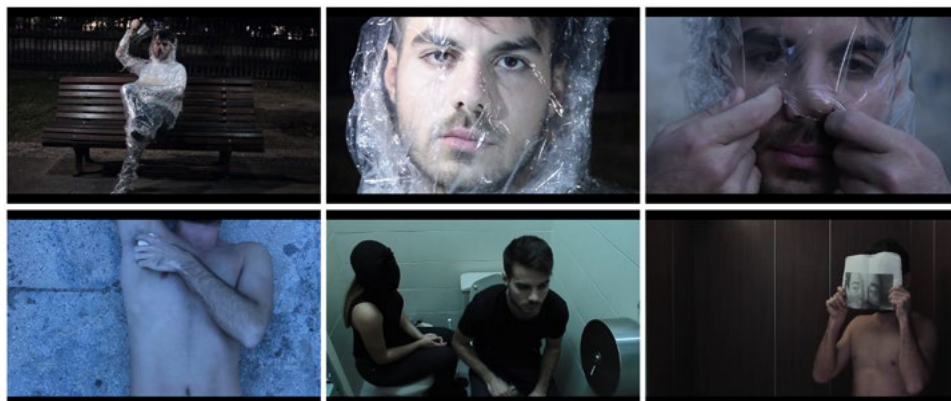
o espaço de ação, desdobrando o personagem, sobrepondo-se ou substituindo-se, gerando alguma desordem perceptiva ao espetador. O som, primeiramente cinematográfico, de *suspense*, posteriormente de síntese e abstrato, exagera a ansiedade relativamente ao que possa acontecer.

A dimensão pictórica da videoperformance é notória. Apesar da utilização de elementos e adereços diversos a bidimensionalidade do vídeo é enfatizada pela inércia de um dos *performers* e pela fragmentação do campo visual. Apesar de assistirmos, essencialmente, a um plano fixo, na apropriação da linguagem do vídeo, os estudantes optaram pela sobreposição de cenas que se desenvolvem em simultâneo, em escalas diferentes, adicionando informação à ação principal. Para o desenvolvimento do seu trabalho, o grupo mobilizou referências e personalidades tanto das artes visuais, como

do cinema e música, tais como: Henri Matisse, Andy Warhol, Stanley Kubrick, Matthew Barney, Frank Capra, Grace Jones, Lady Gaga, David Bowie, entre outros.

“Lo que se ve no se pergunta” | 2016

Bernardo Monteiro | Patrícia Roque | Susana Rodrigues | Tamãra Lomba



“A Ilha” como metáfora da impossibilidade, do nada, do vazio, evocando os conceitos de *tabula rasa*, niilismo e o recurso ao *non sense*. Uma primeira abordagem ao tema surge sob a forma de um manifesto que, assumindo simultaneamente uma dimensão estruturante do processo de trabalho, possibilitou a criação de uma poética própria onde no vazio, cada sequência de imagens metaforiza em si mesma o isolamento e autossuficiência da Ilha; nas palavras dos seus autores a “ilha é crua sem semelhantes (...) a origem das origens”. “Lo que se ve no se pergunta” constitui-se como uma aproximação possível aos espaços de vazio e atos aparentemente irracionais que interpelam o quotidiano do indivíduo-ilha. Mobilizando referências de ordem vária como a obra cinematográfica de Lars Von Trier (*The Idiots*, 1998) e de Yorgos Lanthimos (*Dogtooth*, 2009, *Alps*, 2011 ou *The Lobster*, 2015), o teatro de Brecht, o Livro do Desassossego de Fernando Pessoa ou a obra de Sartre, O Ser e o

Nada, a videoperformance propõe um discurso fragmentado aparentemente sem sentido definido pois afasta-se da narratividade apoiada num *continuum* espaço-temporal. Aqui, a indefinição e a descontinuidade são estratégias que, ao integrar a composição visual, sonora e ação performática, concedem ao espetador um papel ativo na decodificação e reconhecimento de uma intencionalidade — aparentemente ausentes. Simultaneamente, ao negar a sequencialidade e a dimensão epidérmica da imagem e do som, é possível delinear um plano de abertura na leitura da obra final, entendida, à semelhança da Ilha como “Um meio estado em que o sentido não cabe, que só sabe ser medido por nós (...)”.

3. Nota Final

A formação de profissionais em áreas artísticas, integradas no domínio das artes visuais,

capazes de desenvolver processos criativos de forma consequente, flexível, articulada e fundamentada, assumiu-se como um dos principais fios condutores do trabalho desenvolvido ao longo da licenciatura que culmina com a concretização de projetos interdisciplinares de que as videoperformance aqui apresentadas são exemplo. Neste caso concreto, destacam-se as possibilidades de abertura das áreas de especialidade das artes plásticas ao diálogo com outros domínios estético-artísticos, filosóficos, científicos e tecnológicos que permitem abordagens atuais às práticas artísticas, complementando modalidades de trabalho individual e coletivo. Esta última dimensão revelou-se particularmente importante já que alargou a percepção dos estudantes acerca daquilo que são os processos criativos — tradicionalmente entendidos numa vertente autoral e individualista — convocando uma perspectiva coletiva onde partilha de saberes, trabalho em equipa e reflexão conjunta, proporcionaram aprofundar conhecimentos — de natureza teórica, compositiva e técnica — melhorar processos e contribuir igualmente para um enriquecimento pessoal — ao nível de uma consciência de si próprio e da relação com o Outro.

Finalmente, resta destacar a introdução a processos de investigação em arte baseados na prática — *Arts Practice-Based Research* — num momento de formação académica inicial que, para além de contemporizar os estudantes com as recentes metodologias de investigação, permite legar ferramentas de trabalho, mobilizáveis nas suas práticas enquanto artistas/investigadores qualquer que seja o percurso posterior nas áreas artísticas.

Referências

- Donne, John, (1923). *Donne's Devotions*. Cambridge University Press.
- Golderberg, R.L.(2001) *Performance Art - From Futurism to the Present*. London: Série World of Art, Thames & Hudson.
- Leavy, Patricia (2015). *Method meets Art. Arts-Based Research Practice*. New York, London: The Guilford Press.
- Rush, M. (2006) *Novos mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes.
- Mello, Christine. (2008) *Extremidades do Vídeo*. São Paulo: Editora SENAC.
- Sampaio, S.R. (2012) *Compreendendo o ensino/aprendizagem da videoperformance. Relato de uma experiência*. (Dissertação de Mestrado). Disponível na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações USP. (10.11606/D.27.2012.tde-28022013-091358).
- Saramago, José (1997) *Conto da Ilha Desconhecida*. Lisboa, Companhia das Letras
- Sullivan, Graeme. (2005) *Art Practice Research. Inquiry in the Visual Arts*. Los Angeles/London/New Delhi/Singapore, Washington DC: SAGE.