

SAMSARA:

Tempo, espaço e movimento, a criação de lugares outros em processos artísticos

Lynn Carone, PPGAV Universidade de Brasília
Suzete Venturelli, PPGAV Universidade de Brasília

Resumo

Este artigo tem por objetivo apresentar o percurso teórico-prático e as discussões suscitadas na elaboração da videoarte “Samsara”. A metodologia é ancorada no conceito *site specificity art*, mais precisamente *site-oriented*, e na cartografia para mapear conceitos, partindo da especificidade de um lugar como agente propulsor de reflexões e transformações. O espaço físico em seu registro fílmico ganha uma dinâmica em novas dimensões temporais e discursivas na realidade virtual. Os recursos computacionais possibilitam recriar outras realidades e revelar tanto um desejo pessoal quanto um olhar crítico para uma situação observada. A autopoiese é a capacidade dos seres de se autoproduzirem, assim como acontece no processo criativo do artista. Por meio desses processos artísticos, os usos de dispositivos tecnológicos possibilitam dar vida virtualmente e obter deslocamentos no tempo-espaço. Como resultado, nos faz refletir acerca do conceito de “samsara”, em sânscrito, “vagando”, “fluindo”, “passando”, ou o ciclo de repetição de nascimento, vida e morte, passado, presente e futuro, e notar o contraste entre a morte provocada por impactos ambientais *versus* a ritualística que a morte recebe na própria natureza. Se o budismo ajuda a entender esses ciclos também como forma de transformação de estados mentais e da consciência pessoal, é possível, por meio da arte, convocar a empatia e a alteridade na construção de lugares outros.

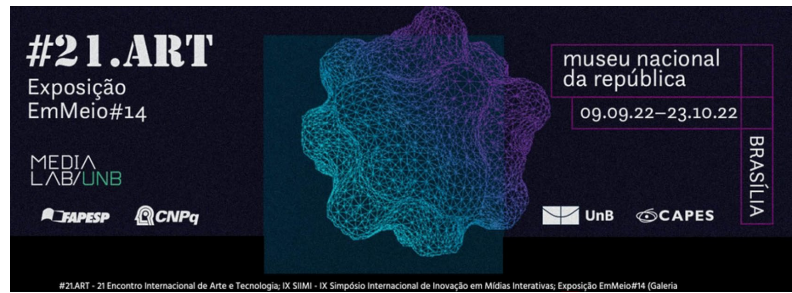
Palavras-chave: *Site specificity*; samsara; corpos utópicos; autopoiesis; videoarte.

SAMSARA:

Time, space and movement, the creation of places others in artistic processes

Abstract

This article aims to present a theoretical-practical journey and the discussions that the elaboration of video-art "Samsara" has aroused. The methodology is anchored to the concept of site specificity art, with greater precision, site-orientation, and in Cartography to map concepts, based on the specificity of a place as a propelling agent for reflections and transformations. The physical space in its film record gains a dynamic in new temporal and discursive dimensions in virtual reality. Computational resources allow us to recreate other realities and reveal both a personal desire and a critical vision for an observed situation. Autopoiesis is the ability of beings to produce themselves, similarly to what happens in the artist's creative process. Through these artistic processes, the use of technological devices



makes it possible to give life, virtually, and obtain displacements in time-space. As a result, it makes us reflect on the concept of Samsara, in Sanskrit, “wandering”, “flowing”, “passing”, or, the repeating cycle of birth, life and death, past, present and future and notice the contrast between the death provoked by environmental impacts versus the ritualistic that death receives in nature itself. If Buddhism helps to understand these cycles also as a way of transforming mental states and personal consciousness, it is possible through art to summon empathy and alterity in the construction of places others.

Keywords: *Site specificity*; samsara; utopic bodies; autopoiesis; video-art.

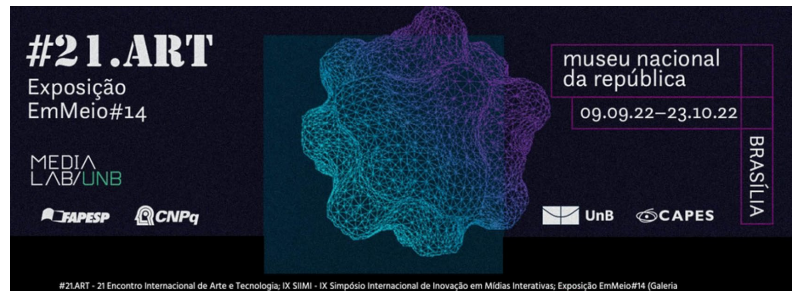
SAMSARA:

Tiempo, espacio y movimiento, la creación de otros lugares en los procesos artístico

Resumen

Este artículo tiene por objetivo presentar un recorrido teórico-práctico y las discusiones que ha despertado la elaboración del video-arte “Samsara”. La metodología está anclada al concepto *site specificity art*, con mayor precisión, *site-oriented* y en la cartografía para mapear conceptos, partiendo de la especificidad de un lugar como agente propulsor de reflexiones y transformaciones. El espacio físico, registrado en película, adquiere una dinámica en nuevas dimensiones temporales y discursivas en la realidad virtual. Los recursos computacionales permiten recrear otras realidades y revelar tanto un deseo personal como una mirada crítica para determinada situación observada. La autopoiesis es la capacidad de autoproducción de los seres, de la misma forma como sucede con el proceso creativo del artista. A través de esos procesos artísticos, los usos de dispositivos tecnológicos posibilitan darle vida virtualmente y obtener desplazamientos en el tiempo-espacio. Como resultado, nos hace reflexionar sobre el concepto de samsara, en sánscrito: “vagando”, “fluyendo”, “pasando”, o bien, el ciclo de repetición del nacimiento, vida y muerte; pasado, presente y futuro, y notar el contraste entre la muerte provocada por impactos ambientales *versus* la ritualista que la muerte recibe en la propia naturaleza. Si el budismo ayuda a entender estos ciclos también como una forma de transformación de estados mentales y de la conciencia personal, es posible por medio del arte convocar a la empatía y a la alteridad en la construcción de lugares *otros*.

Palabras clave: *Site specificity*; samsara; cuerpos utópicos; autopoiesis; video-arte.



INTRODUÇÃO

A videoarte “Samsara”¹ foi concebida a partir de caminhadas rotineiras, sempre em uma mesma rua, SH Estrada do Sol, localização -15.850352, -47.750247², da quadra 18 à quadra 4, de um condomínio rural no Setor Habitacional Jardim Botânico, Brasília, Distrito Federal. O Condomínio Solar da Serra³, criado em 1985, foi um desmembramento de parte da Fazenda Taboquinha em módulos rurais que foram, depois, fracionados em lotes e vendidos a um grupo de compradores.

A Estrada do Sol, local onde ocorreu o percurso cotidiano, é paralela ao córrego Taboquinha, localizado na Unidade Hidrográfica 31 – Ribeirão Taboca, parte da bacia do Rio São Bartolomeu⁴. A via é acompanhada por um trecho de mata do Cerrado, que, por sua vez, circunda as bordas de parte do condomínio onde se localizam algumas casas construídas próximas das águas e da vegetação ao redor. Os impactos das obras, bem como o fluxo das chuvas nas ruas, têm ocasionado um constante assoreamento do córrego, mudando seu curso e volume de água.

Em março de 2021, em uma dessas caminhadas, foi registrado o primeiro animal esmagado, um lagarto, provavelmente atropelado por um carro, o que deu início à série denominada “Esmagadinhos”. A impressionante quantidade de diferentes tipos de animais silvestres encontrados repetidamente nessa situação, em uma mesma rua de um condomínio rural, local onde, *a priori*, os carros deveriam ser conduzidos cuidadosa e vagarosamente, ao mesmo tempo, chamou a atenção e causou mal-estar. Ao longo de um ano e meio, foi observada a mesma especificidade nesse lugar: pequenos animais silvestres atropelados, como rãs, sapos, lagartos, passarinhos, cobras, um saruê e um macaquinho. A observação e o registro fotográfico desses impactos invisíveis ocasionados pela convivência entre humanos e não humanos causou angústia e desejo de reparação. Portanto, essa especificidade relatada foi propulsora para a reflexão e a elaboração de um processo artístico que incluiu aspectos visuais, técnicos, narrativos e discursivos. Tornou-se possível, então, a construção de lugares outros no exercício da empatia e da alteridade e, por meio do processo artístico, recorrer aos meios tecnológicos e computacionais e, segundo Foucault (2013), à criação de corpos utópicos.

A videoarte “Samsara” apresenta o registro das caminhadas por um corpo praticamente invisível que se desloca por meio de passos que vagueiam (veem-se apenas o movimento e detalhes de pés que caminham) e, ao mesmo tempo, observam, são observados, comunicam e transformam. Acontece o encontro de um caminhante que vê os animais

¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RdmP8cvKc2U>. Acesso em: 31 out. 2022.

² Disponível em: <https://www.google.com.br/maps/place/Condom%C3%ADnio+Solar+da+Serra/@-15.8495614,-47.7525497,17.5z/data=!4m5!3m4!1s0x935a220a1947fcab:0x3452ad16eeab85ab!8m2!3d-15.8505476!4d-47.7642052>. Acesso em: 31 out. 2022.

³ Disponível em: <https://www.solardaserradf.com.br/o-condominio-01/historico>. Acesso em: 28 out. 2022.

⁴ Disponível em: <https://www.sema.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2017/09/Frente-do-Mapa-Hidrogr%C3%A1fico.pdf>. Acesso em: 31 out. 2022.

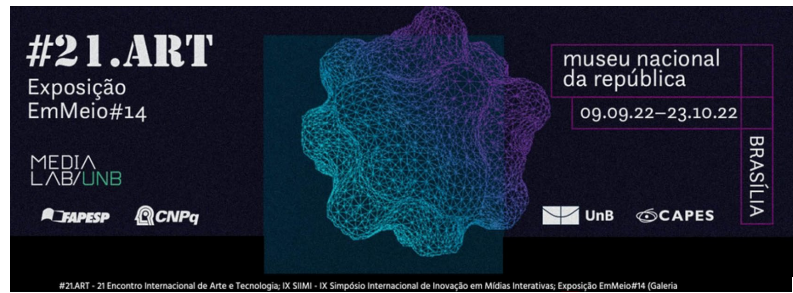
esmagados e, na sequência, testemunha a reconstrução desses corpos que escapam com vida do campo de visão da tela. Por fim, o último animal reanimado, um pássaro, atravessa nuvens e conduz para uma cena em que disciplinadas formigas colaboram conjuntamente na tarefa de carregar uma pequena rã morta, revelando, de certa maneira, um ritual dos ciclos de vida e morte e como é tratado na natureza, como mostra a Figura 1.

Figura 1 – Frame da videoarte Samsara: cortejo da princesa rã



Fonte: Arquivo pessoal, 2022

Os conceitos de *site specificity* (KWON, 1977), em particular em sua abordagem *site-oriented*, e cartografia (PASSOS; KASTRUP; ESCÓSSIA, 2020) são apropriados como método para o desenvolvimento do trabalho artístico. Portanto, consideram-se, nesse processo, a localização de onde parte o trabalho e os deslocamentos para um sítio determinado discursivamente por narrativas nômades que possibilitem trocas no âmbito do conhecimento de diferentes campos e da subjetividade do sujeito artista. Os conteúdos que se interligam são mapeados e formam tramas que se tecem em contínuas reflexões e questionamentos.



Por meio de animação e modelagem 3D feita com o uso do programa livre *Blender*⁵, alguns dos registros fotográficos dos animais atropelados ganham volumosos corpos que se movimentam, criam ilusão e escapam da tela, como uma insurreição ao destino que lhes foi dado. Isso se torna possível por meio de reconstrução e modelagem possibilitadas por um programa computacional em que o processo criativo do artista revela-se como a autopoiesis na capacidade de tais seres se autoproduzirem, sendo possível dar vida artificialmente.

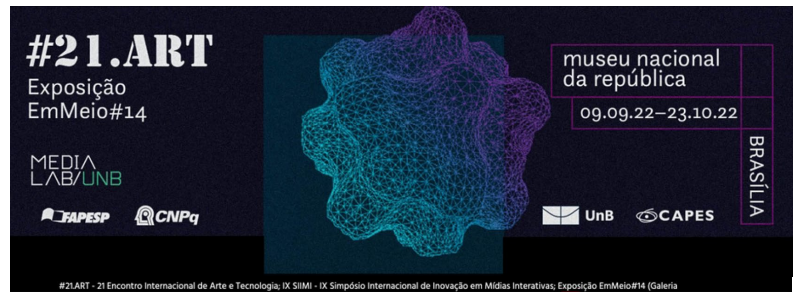
SITE SPECIFICITY E A CARTOGRAFIA COMO MÉTODO: A ESPECIFICIDADE DE UM LUGAR COMO DOBRA PARA UM MAPEAMENTO CONCEITUAL E NARRATIVO

Não é de surpreender que a escolha de retomar o conceito de *site specific* desdobrado nas questões do *site specificity* amplamente discutido por Miwon Kwon nos anos 1990 ainda sirva de subsídio para discussões atuais na arte contemporânea. No trabalho prático aqui apresentado, há uma apropriação desse conceito como método de trabalho da artista.

Lançando um breve olhar para o contexto histórico do qual a autora parte do *site specific* aos diferentes desdobramentos do *site specificity* (KWON, 1997), no final da década de 1960 e anos 1970, os artistas direcionavam suas críticas para uma libertação do cubo branco, de instituições como museus, galerias e mercado da arte, estruturadas no sistema capitalista vigente. Essa inquietude foi expressa pelo deslocamento da produção artística para outros espaços, como ambientes públicos, espaços da natureza e lugares descolados do circuito tradicional da arte. Nesse contexto, na prática do *site specific*, havia uma exigência inicial na qual o artista priorizava a inseparabilidade entre o trabalho e o local de sua instalação, considerando que um não faria sentido sem o outro, o que exigia a presença física do espectador como complemento essencial para o trabalho.

Embora ainda existam trabalhos que mantêm essa premissa, com o passar do tempo, notou-se uma progressiva desmaterialização do lugar e do trabalho de arte para além do sítio físico, considerando-se também seus aspectos institucionais, culturais e sociais. Nesse processo de transformações conceituais para *site specificity*, o *site-oriented*, para além da presença em um lugar físico, considerava que o trabalho se constrói partindo de suas especificidades em uma crescente desmaterialização e transposição para ações discursivas em que acontece um deslocamento do lugar físico para a construção de narrativas. Além disso, por meio de conexões e interfaces entre arte e tecnologia e seus dispositivos, são possíveis deslocamentos no tempo e no espaço para ambientes computacionais e também trânsitos em tempo real via internet e suas redes em um caráter de mobilidade e nomadismo. Nesse sentido, Kwon (1997) atesta que James Mayer parte do *site-oriented* para desenvolver a ideia de *functional site*, que seria a ampliação desse processo para uma operação/processo que

⁵ *Blender* é uma ferramenta livre para criação de diferentes conteúdos 3D com funcionalidades como modelagem, renderização, animação, pós-produção de personagens e games, interativos ou não, para ambientes computacionais.



ocorre entre sítios em que há mapeamentos envolvendo instituições e movimento de corpos entre elas e o(a) artista.

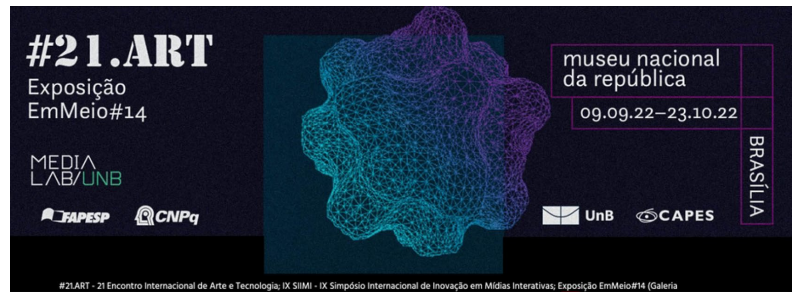
Feitas tais considerações, é preciso situar que o conceito de *site-oriented* é apropriado como método. O trabalho artístico parte da especificidade de um lugar, no caso, SH Estrada do Sol, localização -15.850352, -47.750247, da quadra 18 à quadra 4, que seria a repetida ocorrência de animais silvestres atropelados. O fato observado atua como agente propulsor para a construção do trabalho artístico, que se desenvolve tanto por meio de uma narrativa reflexiva quanto por uma videoarte, compostas de vários conceitos e elaborações da artista, oriundas de indagações acerca da especificidade observada.

Figura 2– Mapa Lugar/Conceitual



Fonte: Arquivo pessoal, 2022

A partir dessas observações, a cartografia é utilizada conjuntamente para a construção do trabalho como um todo. Suely Rolnik (2016) nos ajuda a pensar que a cartografia é



composta por mapas abertos formados por desenhos em contínuo movimento e que um (a) cartógrafo (a) artista, em seu trabalho de campo, trabalha e pensa por meio de sobreposições de mapas abertos que vão se configurando durante o processo, como uma aventura no desvendar dos lugares e de suas histórias reais. A Figura 2 ilustra o mapa do local sobreposto por conceitos em uma cartografia inicial do processo artístico.

É das especificidades observadas de um lugar que se apreende um pouco de sua história e dos sujeitos que o habitam, e é desse encontro que se designam a investigação, as perguntas e a pulsação de criar um trabalho artístico como parte da elaboração desses questionamentos.

Cartografar (PASSOS; KASTRUP; ESCÓSSIA, 2020) é um processo que se inicia por um rastreio, um vislumbre, uma primeira seleção de que algo está acontecendo e precisa ser visto. Conforme se habita um território existencial, ocorre um movimento de abrir mão das próprias crenças ou formas identitárias, como, no caso, o encontro entre o humano e o não humano, e a possibilidade de questionar essa hierarquia estabelecida. É preciso acolher e ser acolhido na diferença, colocando em relação sujeito e objeto, pesquisador (a) e pesquisado (a), o eu e o mundo. É colocar em xeque pontos de vista solidificados em territórios existenciais, ou seja, dissolver o ponto de vista do (a) observador (a), sem anular a observação, e, por meio de afecções mútuas, colocar-se aberto(a) como aprendiz para um agenciamento de composição entre heterogêneos. Assim, adota-se uma política da narratividade como uma tomada de posição em relação a si mesmo e ao mundo e de como se expressa o conhecimento adquirido nessas relações.

Concluindo, o método parte da especificidade de um lugar que funciona como agente propulsor, e desse território cria-se uma cartografia, composta por mapas abertos formando uma rede de entrelaçamentos de conceitos e ideias, como o “Samsara”, os impactos invisíveis causados aos animais, a criação autopoiética artística e recursos tecnológicos possibilitando a experiência virtual de corpos utópicos e da criação de lugares outros. É por meio dessa orquestração cartográfica de narrativas visuais e discursivas que o trabalho artístico acontece.

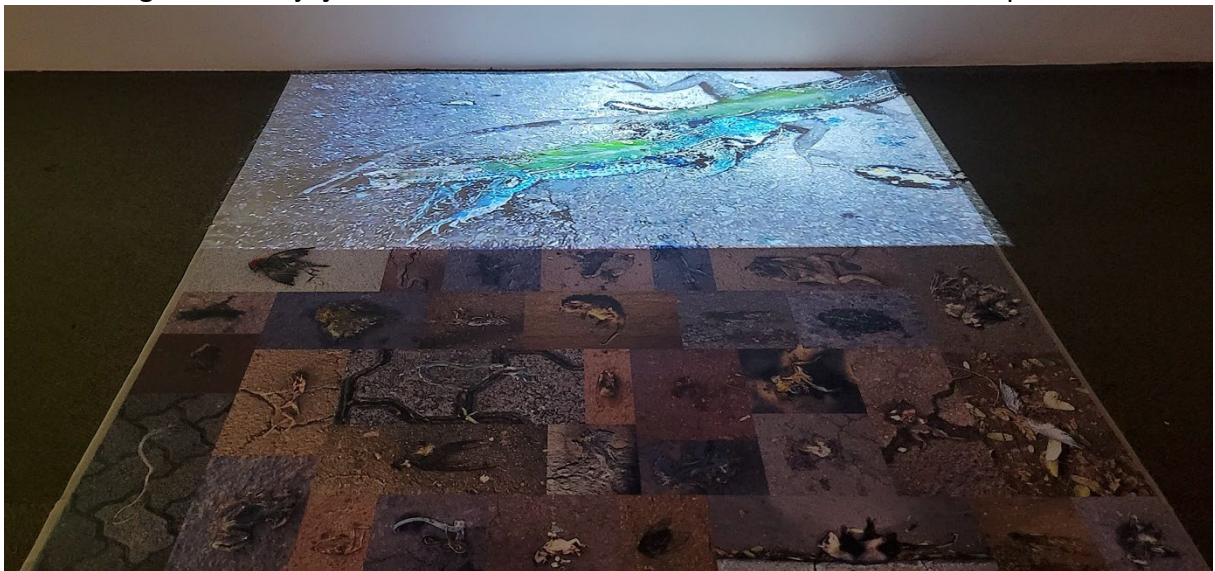
SAMSARA

“Samsara”, título da videoarte em discussão, nasce de um contínuo caminhar e fluir por uma mesma via na qual um doloroso testemunho se repete: a morte de animais silvestres. Na videoarte, por meio de animação e modelagem 3D, os animais “renascem”, encontram um ponto de fuga e “escapam” da tela, conforme ilustra a Figura 3. No final desse ciclo, o último animal, o pássaro, encaminha para a cena em que uma pequena rã morta é carregada por formigas. O vídeo em *looping* repete a ação continuamente.

Inicialmente, é preciso considerar que a abordagem do conceito de “samsara” utilizada como parte da investigação reflexiva do trabalho artístico apresentada no presente artigo não

pode nem pretende representar a complexa dimensão filosófica e religiosa que o entendimento de sua concepção envolve com todas as suas variantes.

Figura 3 – Projeção de Samsara #21.Art.2022- Museu Nacional da República

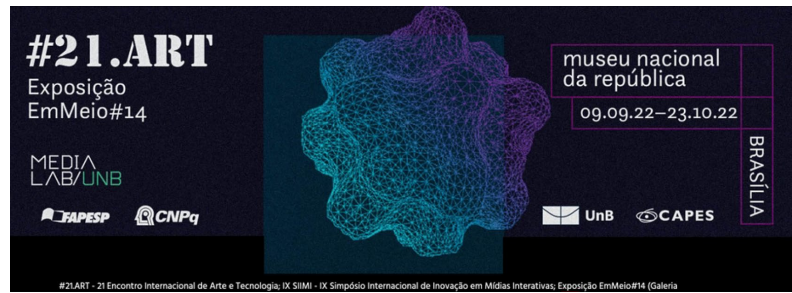


Fonte: Arquivo pessoal, 2022

Embora “Samsara” precise de um amplo e profundo estudo, é possível apropriar-se de seus princípios básicos para uma concepção poética que conduza a alguns questionamentos aqui propostos, sem que isso implique uma posição ou crença religiosa.

Segundo o *Dicionário de Símbolos* de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant (2006, p. 800), samsara é um “termo sânscrito (de Sam-S R: ‘fluir com’) que indica o ciclo dos nascimentos e das mortes, o fluxo do devir fenomenal, simbolizado por uma roda [...]”. De acordo com os autores, tanto no Hinduísmo quanto no Budismo, a concepção de samsara é a roda da existência em seu contínuo ciclo de vida e morte, em uma correnteza de existências dos seres viventes sem começo ou fim. Os raios da roda em torno do eixo representam a tumultuada vida na qual os seres se debatem na dualidade do prazer e da dor, adormecidos pela ignorância e pelo mundo das aparências, e o eixo representado pelo centro da roda é onde a consciência adquire paz, escapa da dualidade, vence a ignorância pela via da sabedoria.

Patrul Rimpoche (1998), na publicação em que traduz os ensinamentos budistas como dedicado discípulo de Kunzang Lama’l Shelung, enfatiza que, diante da impermanência e da morte, mesmo uma vida dotada de vantagens e liberdade está fadada à finitude. Ainda que em face de seu desaparecimento, ou aparente fim, os seres estão em samsara, forçados a uma nova existência. O termo “samsara” designaria, portanto, as voltas dadas em círculo, de um



lugar para outro, em recorrentes renascimentos (RIMPOCHE, 1998). Nesse sentido, o autor se refere à reencarnação não apenas dos humanos, mas de todos os seres vivos⁶:

We have been wandering since beginningless time in these samsaric worlds in which every being, without exception, has had relations of affection, enmity and indifference with every other being. Everyone has been everyone else's father and mother. [...] There is not a single form of life that we have not taken throughout beginningless samsara until now.⁷ (RIMPOCHE, 1998, p. 62)

O autor afirma que a aparente e pouco confiável alegria da roda do samsara sempre traz sofrimento em seguida. Para libertar-se da dualidade samsárica, é preciso uma transformação de consciência.

Ethel Pansa Beluzzi (2016) afirma que, no panorama filosófico oriental, embora existam diferentes tradições e escolas com caminhos próprios, samsara é um conceito comum no centro de suas investigações, como a percepção de uma situação existencial:

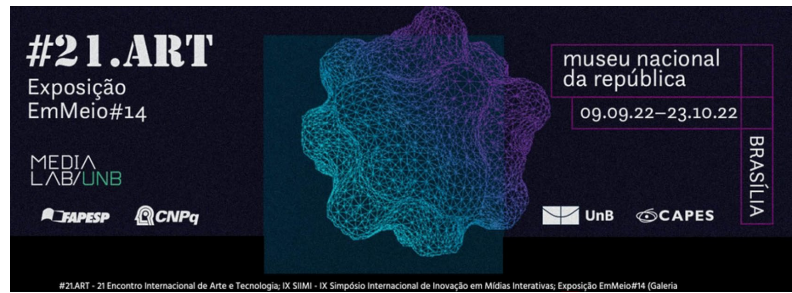
Esse fluir, portanto, está intimamente relacionado com a passagem do tempo; um fluir através do tempo não condicionado por apenas essa existência, mas por uma sucessão de existências. Entretanto, como entender essa sucessão de existências, que pode tanto ser entendida como uma sucessão de estados nessa vida quanto em diversas vidas? (BELUZZI, 2016, p. 37)

Nesses estados de existências, a autora levanta três questões em seus estudos: (i) a aplicação de uma dimensão ética⁸; (ii) a presença de diferentes estados (no Budismo representados como “céus” e “infernos”) em uma mesma existência; e (iii) a inclusão de todas as formas de vida nesse ciclo. Nesse sentido, é importante enfatizar uma maior proximidade com outros seres: uma vez que não há “um *status* permanente de ser superior, o

⁶ Observação: o ensinamento budista considera que, na roda do samsara, não há hierarquia nas reencarnações, podendo um ser humano encarnar como animal e vice-versa.

⁷ Tradução nossa: Vagamos desde tempos imemoriais nesses mundos samsáricos em que todo ser, sem exceção, teve relações de afeto, inimizade e indiferença com todos os outros seres. Todo mundo já foi pai e mãe de todo mundo. [...] até agora, não há uma única forma de vida que não tenhamos tido ao longo do eterno samsara.

⁸ “A experiência de um ser no samsara está diretamente relacionada a um *ethos*, uma maneira de conduzir as ações, que não é estruturada numa perspectiva de moralidade ou de uma ética construída em um código moral, mas por uma ética que é marcada por uma realidade causal. As experiências que os seres vão experimentar no samsara estão em uma lógica causal que se impõe à realidade, seja física ou psíquica. Não há, portanto, um casuismo na experiência de um atropelamento animal ou no aquecimento global. São causas e condições produzindo seus efeitos com consequência de lógica causal. O conceito de samsara carrega essa lógica de causalidade que permeia a experiência de realidade e que implica um processo de autorresponsabilização. Não há casuismo nessa experiência de realidade. Estamos imersos nessa lógica de causalidade implicada nas experiências de realidade que se experimentam ao longo da vida”. Esse comentário é de Lama Wangdu, contribuição para o entendimento da ética no “Samsara”, recebida e transcrita em 21 nov. 2022.



renascimento humano é considerado temporário”. Há uma ação do tempo (em sua noção de impermanência) que desconstrói a “ideia de superioridade inerente, e traz uma concepção muito mais realista de superioridade relativa” (BELUZZI, 2016, p. 38-39). Por conseguinte, estabelece-se uma relação de maior equanimidade entre os seres. Samsara também caracteriza uma alternância dos diferentes estados mentais e emocionais em que a constante insatisfação da existência, as aflições, os condicionantes de percepções distorcidas da realidade colocam os seres nas voltas dadas em círculos de repetições (BELUZZI, 2016).

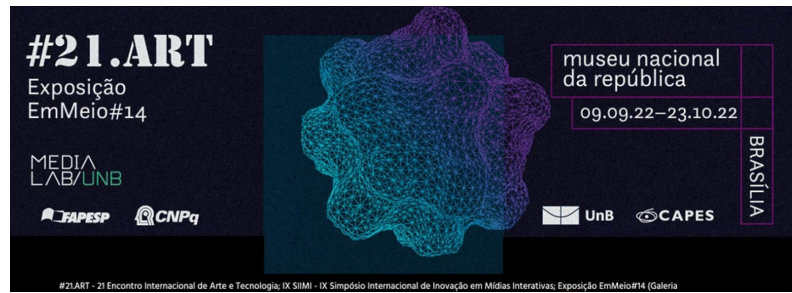
Independentemente de dogmas ou crenças em que o samsara possa estar inserido, é um conceito que provoca reflexões e questionamentos ao nos lembrar a impermanência e a morte que acometem igualmente a todos os seres vivos. A videoarte “Samsara” parte de um processo de dor e da percepção dos impactos invisíveis causados aos pequenos animais e da impotência diante desses fatos. A compreensão dos caminhos e das escolhas feitas por nós, habitantes do planeta, deveria ser suficiente para mudanças efetivas, para uma tomada mínima de consciência.

IMPACTOS INVISÍVEIS: É PRECISO VER

O ciclo de caminhadas repetidas em uma mesma via, dentro de um condomínio, possibilitou a observação e o registro de repetidos atropelamentos de animais silvestres. A Figura 4, que compõe a instalação da videoarte, é composta com algumas fotos da série “Esmagadinhos”, registrada no período de um ano de caminhadas em uma via interna, cujo limite de velocidade é baixo. Para isso, foi preciso um olhar atento para que se pudesse notar o que estava acontecendo. Registro após registro, foi possível chegar a algumas conclusões: (i) o limite de velocidade não é respeitado; (ii) as pessoas não prestam atenção e não enxergam os pequenos animais; e (iii), na pior das hipóteses, não lhes dão importância.

Figura 4 – “Esmagadinhos”





Fonte: Arquivo pessoal, 2022

O Ibram (Brasília Ambiental) reconhece o atropelamento como grande causa de mortalidade de invertebrados, às vezes provocando um impacto até maior do que a caça. Os dados no Brasil são alarmantes acerca da quantidade de mortes decorrentes desses atropelamentos.

Segundo o Centro Brasileiro de Estudos de Ecologia de Estradas – CBEE, estima-se que mais de 15 animais morrem nas estradas brasileiras a cada segundo. Diariamente, devem morrer mais de 1,3 milhão de animais. E, ao final de um ano, mais de 475 milhões de animais selvagens são atropelados no Brasil⁹.

Ainda de acordo com o Ibram, a maioria das ocorrências incide sobre pequenos vertebrados, como sapos e aves, estimativa que bate com os registros fotográficos feitos, em sua maioria, de sapos, rãs, lagartos, cobras e pássaros.

Quando feita uma comparação com o tráfico de animais silvestres, calculado em torno de 38 milhões de espécies por ano, dados informados pelo Relatório Nacional sobre o Tráfico de Fauna Silvestre, da Rede Nacional de Combate ao Tráfico de Animais Silvestres (RENCTAS) de 2001, dimensiona-se a gravidade dos impactos ocasionados pelos atropelamentos que vitimam a fauna. Nesse sentido, Adele Santelli, em artigo publicado pela *Nacional Geografic Brasil* em 2019¹⁰, apresenta a preocupação de diversos pesquisadores com a possibilidade da antecipação da extinção de espécies da fauna brasileira. Esse problema também acomete diversos países, em suas rodovias. Biólogos preocupados com questões que envolvem repensar as malhas viárias buscam formas de mitigar o problema. Algumas medidas interessantes têm sido tomadas, a exemplo do sistema Urubu¹¹, aplicativo desenvolvido pela CBEE da Universidade Federal de Lavras, com o intuito de reunir mais dados desse problema ambiental silencioso. É uma forma de implicar e sensibilizar as pessoas que, ao colaborarem com as informações, ajudam a atualizar os números dos atropelamentos¹².

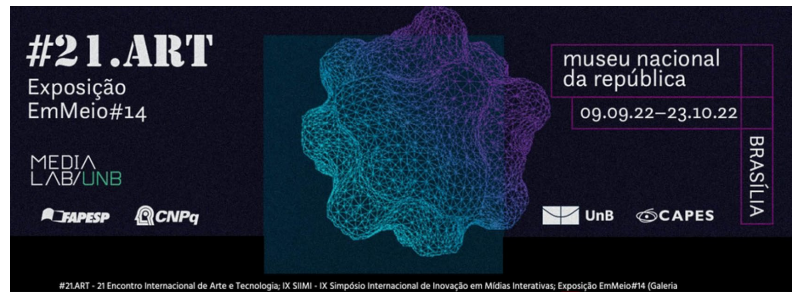
Entretanto, parece-nos que uma solução efetiva para esses impactos e tantos outros permanece distante. Bruno Latour (2020) é enfático quando afirma que já não se pode dizer mais que vivemos uma “crise ecológica”. Para o filósofo, falar em crise seria o mesmo que abrir espaço para uma falsa tranquilidade, pois “logo estará superada”. O tempo de superar a crise passou, e nada foi feito para isso. Sim, poderia ter sido passageira se tivesse havido ações

⁹ Disponível em: <http://www.ibram.df.gov.br/atropelamento-de-fauna-no-mundo-em-numeros/>. Acesso em: 15 nov. 2022.

¹⁰ Disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/animais/2019/09/atropelamentos-antecipam-extincao-de-especies-da-fauna-brasileira>. Acesso em: 15 nov. 2022.

¹¹ Disponível em: <https://sistemaurubu.com.br/dados/>. Acesso em: 15 nov. 2022.

¹² Disponível em: <https://oeco.org.br/noticias/sistema-urubu-agora-registra-solucoes-para-atropelamento-de-fauna/>. Acesso em: 15 nov. 2022.



efetivas trinta ou quarenta anos atrás. “De acordo com especialistas, melhor seria falar de uma ‘mutação’: estávamos acostumados a um mundo; agora, passamos, mudamos para outro” (LATOURE, 2020, p. 23). No caso, é preciso enfrentar o desconforto de enfrentar os fatos que implicam lidar com a urgência de questões referentes ao *habitat* de todos. Trata-se de defender os próprios territórios.

O que é um *território* se não isso sem o qual não podemos viver? Listemos todos esses seres, essas agências sem as quais nada seria possível. Identificaremos então os territórios que estão sob ataque, aqueles que vale a pena defender e aqueles que podem ser abandonados. (LATOURE, 2014, p. 24-25)

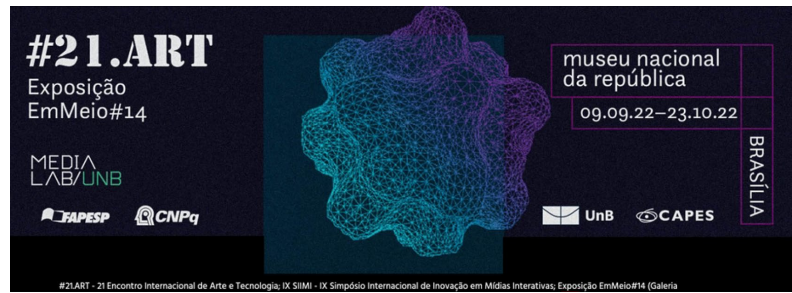
O autor enfatiza a necessidade de posicionamentos políticos, de ações, de escaparmos dessa esperança no sentido de conduzir a um “escapar das consequências de nossa ação” ou de postergar as coisas a um enfrentamento inevitável:

[...] há tantas novas linhas de conflito que uma Gaia-política totalmente diferente passa agora a redesenhar mapas. Ao recombinar todos os ingredientes do que costumava a pertencer aos diferentes domínios da subjetividade e da objetividade, a própria noção de Antropoceno torna-se realmente uma imensa fonte de confusão-porém uma fonte bem-vinda [...] nosso retorno coletivo à Terra não deixa de ser bastante traumático. Mas finalmente sabemos onde estamos e pelo que temos que lutar. Ah! Mas será que já não sabíamos disso o tempo todo? (LATOURE, 2014, p. 28)

Latour (2014, p.28) finaliza: “*Memento, homo, quia pulvis es, et in pulverem revertereris*” – “Lembra-te, homem, que tu és pó, e que ao pó voltarás”. O autor se refere aos territórios e a essas agências de todos os seres, abrindo caminho para que pensemos nas relações entre humanos e não humanos. Nessa direção, para Maria Esther Maciel (2021), a poesia pode nos conduzir para o “mundo incógnito (e espinhoso) da animalidade”:

Pensar, imaginar e escrever o animal não deixa, portanto, de ser uma experiência que se aloja nos limites da linguagem, lá onde a aproximação entre os mundos humano e não humano se torna viável, apesar de eles não compartilharem um registro comum de signos. E, ainda que sempre falhe tal experiência de traduzir esse ‘outro mais outro que qualquer outro’, que está fora e dentro de nós mesmos, a poesia deixa sempre um resto, um rastro de saber sobre ele. (MACIEL, 2021, p. 46-47)

Não podemos deixar de transpor essas reflexões para a experiência vivida no processo de criação da videoarte “Samsara”. A arte, em suas diversas manifestações, nos constrói e desconstrói o tempo todo.



TEMPO, ESPAÇO E MOVIMENTO: O IMAGINÁRIO COMO DESEJO DE SONHAR E CRIAR PONTOS DE FUGA NA RECRIAÇÃO DE MUNDOS

Partindo do conceito de samsara, temos o fluir, os círculos de repetição, a passagem do tempo, diferentes estados mentais, a noção de impermanência, os ciclos de vida e morte e de transformações que permitem reflexões existenciais que podem gerar uma percepção mais efetiva da presença de causa e efeito quando se observam os impactos ambientais revelados pelo atropelamento de pequenos animais silvestres. É interessante notar que o mal-estar gerado provoca um desejo imediato de reparação que se confronta com a impotência. Não há como consertar o que já foi, como Latour (2014) alerta. É nessa perspectiva que a cartografia acontece, na busca de entendimento do emaranhado de conceitos e ideias que surgem ao se entrar em um território¹³ desconhecido. As descobertas se configuram em narrativas que partem da especificidade de um lugar físico e se constroem visual e discursivamente, tornando-se partes constitutivas do sistema em que a obra se engendra.

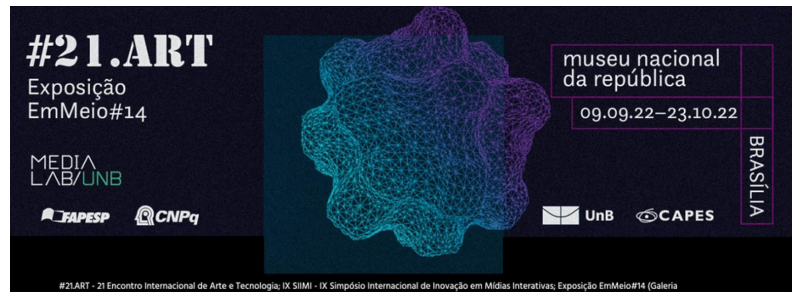
O desejo de reparação, nesse caso, impulsiona a criação artística. Seria possível dar vida novamente a esses animais? Os registros fotográficos dos animais feitos pelo celular viram a extensão do corpo da artista, de onde se inicia o processo de criação de uma obra/projeto. Nesse sentido, Nara Cristina Santos (2007) faz uma interessante aproximação da autopoiesis como referência possível para compreender a arte como sistema. Ela entende que a obra de arte seria como um “sistema, autorreferente, dependente do artista e do interator¹⁴ para existir no entorno, em um contexto, através de um processo sinérgico” (SANTOS, 2007, p. 433). Ainda afirma que essa obra/projeto vai se formalizando no decorrer de seu processo e considera:

[...] o computador como um sistema, capaz de criar, produzir, visualizar, disponibilizar e manter imagens, cujo resultado no campo artístico não poderia ser outro, senão compreendermos a própria arte produzida através da tecnologia e das mídias digitais a partir da concepção de sistema, por toda organização e estrutura necessárias para sua existência como obra em processo. (SANTOS, 2007, p. 433-444)

Em sua investigação, Santos (2007) verifica a possibilidade de essa “obra/projeto de arte compreendida como um sistema”, ao ser munida das tecnologias digitais, desenvolver a

¹³ Território aqui, conforme Haesbaert e Glauco Bruce (2012): no sentido de que pensar é desterritorializar, portanto o pensamento cria algo novo e, nesse processo, o território existente é rompido e se cria outro, pois novos agenciamentos são necessários, proporcionando novos encontros, funções e arranjos.

¹⁴ No caso da videoarte aqui apresentada, em vez de interator (como propõe a autora), que pressupõe que a imagem reaja em tempo real qual o sistema se modifica em funções do interator ou interagente, substituiríamos pelo espectador, como ente ativo em sua fruição, como elemento constitutivo da obra como um processo, uma vez que suas ações, seu olhar e corpo fazem parte dela em suas múltiplas camadas. Especificamente, chamamos a atenção para as imagens da página 16, para ilustrar essas observações.



capacidade de se autogerar em uma contínua existência como arte. A autopoiesis, teoria de Maturana e Varela (1995), pensa a organização dos seres vivos, considerando cada ser vivo uma unidade capaz de produzir a si mesmo, de se autoproduzir, de modo a se conservar e regenerar. Assim, “os sistemas vivos são máquinas autopoieticas: transformam a matéria neles mesmos, de maneira tal que seu produto é a própria organização” (MATURANA; VARELA, 1995, p. 73).

Suzete Venturelli (2004) nos leva a pensar na efemeridade e no dinamismo que a arte ganha quando os processos de criação artística ocorrem em parceria com os usos da tecnologia. É preciso configurá-la no espaço-tempo-movimento. A modelagem tridimensional, que surgiu a partir dos anos 1980, trouxe o conceito de simulação, uma vez que essa tecnologia computacional passou a permitir a construção de imagens bem realistas, com movimento: “a imagem computacional, ou de síntese, é, antes de tudo, uma matriz numérica, essencialmente interativa, que formaliza, de certo modo, a expressão artística” (VENTURELLI, 2004, p. 65).

O trabalho artístico inicia-se a partir do real, da visão do bicho esmagado, que é, em seguida, transformado em fotografia digital. Por meio da animação e da modelagem 3D, essas imagens são o ponto de partida para que os animais atropelados ganhem corpo e movimento e escapem da tela, como uma insurreição ao destino que lhes foi dado, conforme revela a Figura 5. Assim sendo, “a simulação permite a reconstituição da aparência da realidade como uma representação calculada do real e, desse modo, de construção de todo um universo de tempo, espaço e imagem” (VENTURELLI, 2004, p. 78).

Se samsara é a repetição sem fim dos ciclos de vida e morte, colocando todos os seres na mesma roda indistintamente, e se os impactos ambientais parecem distantes de serem solucionados, a simulação apresenta a possibilidade de intervir no tempo-espaço e trazer a vida que já se foi:

Na simulação o artista computacional, algumas vezes, procura dar uma aparência real àquilo que na realidade nunca poderia ter. Nesses casos, a simulação passa a ser essa existência digna de ser vivida, e não apenas uma simulação que põe em causa a diferença do verdadeiro e do falso, do real e do imaginário. (VENTURELLI, 2004, p. 79)

Figura 5 – Frame da videoarte Samsara



Fonte: Arquivo pessoal, 2022

Venturelli (2004) refere-se, ainda, à “sensação virtual” na interação humano-computador, proporcionada, sobretudo, pela interação que acontece nos *games*. Entretanto, de forma geral, essa sensação virtual é como um amplo mapeamento que ocorre nos caminhos neurais de modo a alimentar o cérebro com algo que traz como recompensa sensações agradáveis, o prazer. Genericamente, pode ocorrer, por exemplo, nos desafios de um domínio esportivo, mas também em experiências que possibilitem uma cinestesia artificial. Embora a videoarte aqui apresentada não esteja no formato interativo de *game*, sua projeção no chão proporcionou uma imersão, e alguns registros revelam alguma interatividade com os visitantes manifestada pelo corpo em um desejo de “entrar” na obra. Cada espectador como fruidor da obra tem sua experiência singular ao ver aquilo que “não poderia ser”, os animais “ressuscitando” em movimento, como pode ser notado na Figura 6, em que temos o registro espontâneo dos expectadores e a projeção.

Figura 6 – Visitantes em momentos de fruição durante a exposição #21.Art.2022



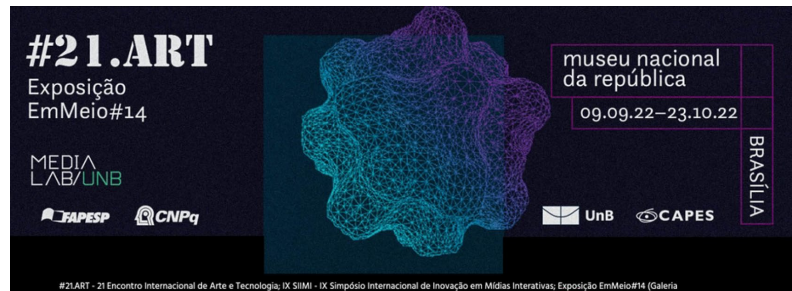
Fonte: Arquivo pessoal de Tainá Santos, Natasha de Albuquerque e Marta Mencarini, 2022

Embora não ocorra um processo de interação na videoarte aqui apresentada, conforme já explicado, é interessante considerar as reflexões de Domingues (2003) acerca da relação autopoietica do artista em seu processo criativo, aqui no seu profundo sentido poético. A autora refere-se à interação entre corpo e sistema, como “rituais comunicativos”. Já não se pode separar o biológico do tecnológico, pois existe um acoplamento entre o corpo, o pensar e o sentir, e as interfaces computacionais e a criação artística propõem mundos com vida própria:

São mundos em autopoiesis, mostrando a vida como ela poderia ser, num sentir tecnologizado. Este tipo de construção de mundos demanda uma grande capacidade criativa que está além de alguns posicionamentos de artistas e métodos científicos ortodoxos. Devem ser pensadas situações além das interfaces, onde o corpo está amplificado em relação ao cosmos e seus processos de autorregeneração. Nas criações, exploram-se limites onde o mágico, a sensível, o inesperado, o imprevisível, o efêmero, a autorregeneração alimentam o imaginário e o desejo humano de sonhar. (DOMINGUES, 2003, p. 2)

TOPOS IMAGINÁRIO: CORPOS UTÓPICOS E A CONSTRUÇÃO DE LUGARES OUTROS DE EMPATIA E ALTERIDADE

A videoarte “Samsara” apresenta um trajeto feito por um corpo praticamente invisível, apenas as pontas dos pés são levemente perceptíveis enquanto se deslocam. É um corpo invisível que observa. Observa e presencia em seu trajeto vestígios de corpos não humanos, pequenos animais, corpos apagados. O vídeo em si é um lugar de corpos “incorporais”, corpos



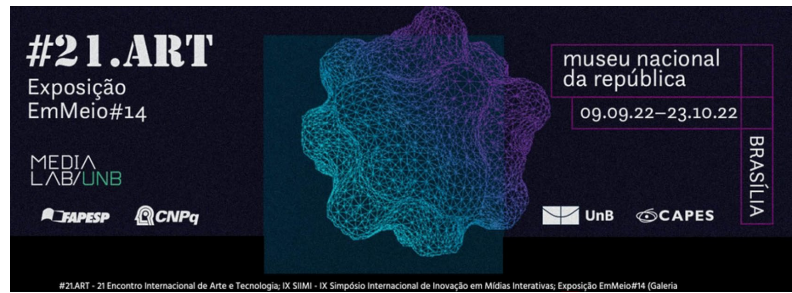
virtuais. Esse mesmo observador testemunha o surgimento dos animais, como se esse olhar, de um corpo invisível, na sua imaginação, pudesse criar corpos e lugares outros.

Para Michel Foucault (2013), fazemos nascer utopias em um processo de “apagamento” de nossos corpos. O autor parte de um corpo que supostamente está em uma *topia* implacável, à qual está preso, sempre em uma mesma presença, uma mesma imagem vista no espelho, uma mesma cabeça de onde se fala, pensa e olha. Esse corpo ao qual, a princípio, se está condenado é o ponto de partida de onde se faz nascer a utopia, “lugar fora de todos os lugares, mas um lugar onde eu teria um corpo *sem corpo*” (FOUCAULT, 2013, p. 8). A utopia seria feita, então, para apagar corpos, exemplifica, como no “país das fadas”, em que um corpo pode ser visível ou invisível, ou no “país dos mortos”, tal como as múmias egípcias em corpos utópicos que atravessam o tempo, ou o mito da alma, que, alojada no corpo, dele sabe escapar, ou ainda, o corpo fantasma na miragem do espelho. Não obstante, o autor afirma que todas essas utopias das quais se esquivava o corpo encontram-se no seu lugar de origem, portanto “nascem do próprio corpo e, em seguida, talvez, retornem contra ele” (FOUCAULT, 2013, p. 11). Nesse sentido, o corpo humano torna-se o ator protagonista de todas as utopias:

Meu corpo está de fato, *sempre* em outro lugar, ligado a todos os outros lugares do mundo e, na verdade, está em outro lugar que não o mundo. Pois é em torno dele que as coisas estão dispostas, é em relação a ele - em relação a ele como em relação a um soberano- que há um acima, um abaixo, uma direita, uma esquerda, um diante, um atrás, um próximo, um longínquo. O corpo é o ponto zero do mundo, lá onde os caminhos e os espaços se cruzam, o corpo está em parte alguma: ele está no coração do mundo, este pequeno fulcro utópico, a partir do qual eu sonho, falo, imagino, percebo as coisas em seu lugar e também as nego pelo poder indefinido das utopias que imagino. (FOUCAULT, 2013, p. 14)

Onde estaria o corpo do artista na videoarte “Samsara”, no espaço computacional? Seria esse corpo o protagonista, o ator, o criador de sonhos? Seria esse corpo capaz de se autogerar, de se reinventar em outros corpos inventados e criados das utopias que imagina? O caminhante do vídeo é, ao mesmo tempo, observador e observado, visível e invisível. No encontro desse caminhante que observa os animais mortos que ganham vida virtualmente, há uma subversão ao se tornar possível algo que seria impossível: trazer vida aos animais, dar a eles um escape.

Para Foucault (2013), se a utopia, verdadeiramente, não tem lugar algum, a heterotopia é um lugar outro, um lugar de contestação, criado pelos seres humanos de forma variada e inconstante. Não há sociedade que não construa suas heterotopias, mesmo quando viram desviantes e dispostas à sua margem. Para o autor, entre os exemplos e princípios de heterotopias que apresenta, uma de suas regras seria a “justaposição em um lugar real vários espaços que, normalmente, seriam ou deveriam ser incompatíveis”. A exemplo do teatro, um

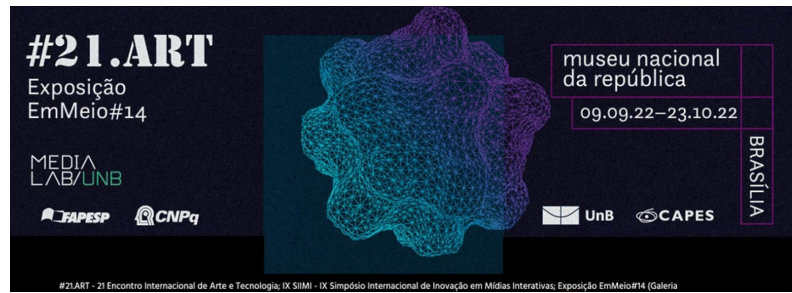


retângulo em que acontecem encenações de “uma série de lugares estranhos” ou do cinema, “uma grande sala retangular, no fundo da qual, sobre um espaço de duas dimensões, projeta-se um novo espaço de três dimensões” (FOUCAULT, 2013, p. 24). Outro exemplo: as heterotopias do tempo são ligadas a recortes singulares de tempo, como os museus e as bibliotecas, representantes de um arquivo geral da cultura, contêm o espaço de todos os tempos, por sua vez, também fora do tempo, em um acúmulo infinito.

Os exemplos acima permitem compreender a videoarte e a instalação “Samsara” no contexto de um museu. Um projetor instalado no teto faz sua projeção em um espaço de duas dimensões, no caso, o piso, criando um novo espaço de três dimensões. Ali acontece esse “espaço outro” em que o artista pode compartilhar, por meio de sua obra/projeto, espaços utópicos criados pela arte computacional e, em sinergia com os espectadores, participantes do processo em sua fruição, e convidar para esse “espaço outro”, lugar em que seria possível insubordinar momentaneamente a finitude samsárica, ou aprender de sua impermanência que os seres vivos podem e devem experimentar um encontro com a empatia e a alteridade.

REFERÊNCIAS

- BELUZZI, Ethel P. Tempo na Índia Antiga: o conceito de Samsāra. **Revista de Estudos Filosóficos e Históricos da Antiguidade**, Campinas/SP, v. 21, n. 30, p. 33-44, 2022. Disponível em: <https://ojs.ifch.unicamp.br/index.php/cpa/article/view/2677/2092>. Acesso em: 19 nov. 2022.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. Rio de Janeiro: José Olympio, 2006.
- DOMINGUES, Diana. Arte, vida, ciência e criatividade com as tecnologias numéricas. In: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte e Vida no Século XXI**: Tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Editora UNESP, 2003. p. 95-114.
- HAESBAERT, Rogério; BRUCE, Glauco. A desterritorialização na obra de Deleuze e Guattari. **GEOgraphia**, Niterói/RJ, v. 4, n. 7, p. 7-22, 2009.
- KWON, Miwon. One place after another: notes on site specificity. **October**, v. 80, p. 85-110, 1997.
- LATOIR, Bruno. **Diante de Gaia**: oito conferências sobre a natureza do Antropoceno. São Paulo/Rio de Janeiro: Ubu editora/Ateliê de humanidades editorial, 2020.
- MACIEL, Esther M. **Literatura e animalidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2021.



MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. **De maquinas y seres vivos autopoiesis: La organización de lo vivo.** Buenos Aires: Lumen, 2003.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da. **Pistas do método da cartografia – pesquisa, intervenção e produção de subjetividade.** Porto Alegre: Sulina, 2020.

ROLNIK, SUELY. **Cartografia sentimental.** Porto alegre: Sulina editora da UFRGS, 2016.

RIMPOCHE, Patrul. **The Words of My Perfect Teacher/Kunzang Lama’l Shelung.** Boston: Shambala, 1998.

SANTOS, Nara C. Autopoiese – uma possível referência para compreender a arte como sistema. 16° ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES DE ARTES PLÁSTICAS DINÂMICAS EPISTEMOLÓGICAS EM ARTES VISUAIS – 24 a 28 de setembro de 2007 – Florianópolis.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço, tempo, imagem.** Brasília: Editora da UnB, 2004.

Lynn Carone

Mestranda do PPGAV da Universidade de Brasília

Lynn.carone@gmail.com

ORCID: 0000-0003-0936-2852 – <https://orcid.org/0000-0003-0936-2852>

Artista, formada pela Faap/SP e mestranda do PPGAV na Linha de Arte e Tecnologia onde lecionou por dois anos. Sua pesquisa atual é *site specificity* e arte digital e técnicas híbridas. Participa de congressos e exposições nacionais e internacionais com trabalhos em diversas publicações. Atualmente integra os coletivos 1 Mulher por M2 e LMNA.

Suzete Venturelli

Doutora e professora do PPGAV da Universidade de Brasília e do PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi

E-mail: suzeteventurelli@gmail.com

ORCID: 0000-0003-0254-9286

É professora e artista designer computacional da Universidade Anhembi Morumbi (PPG Design) e Universidade de Brasília (PPGAV). Pesquisadora do CNPq. Coordena o MediaLab/UAM. Participa de congressos e exposições nacionais e internacionais, tem diversos livros e artigos publicados.