



tutorial para acesso ao QR code

iphone

- 1 - acesse ajustes em seu celular apple
- 2 - ative a função “escanear códigos QR”
- 3 - aproxime a câmera do celular ao código
- 4 - abra o link do código no safari

android

- 1 - se seu smartphone não possuir a função de escanear código QR, recomenda-se baixar um aplicativo para tal.
- 2 - acesse o aplicativo da play store e digite “QR Scanner” e baixe o aplicativo de sua escolha.
- 3 - no aplicativo, aproxime a câmera do código e clique no link oferecido



trauma infinito: a memória autoficcional
do trauma na gif-arte e na instalação

joão ricardo de souza cruz

orientadora: luisa günther
instituto de artes visuais
unb



universidade de Brasília
instituto de artes
curso de artes visuais

joão ricardo de souza cruz

trauma infinito: a memória autoficcional na
gif-arte e na instalação

trabalho de conclusão de curso
do curso de ARTES VISUAIS
da UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

agradecimientos

agradeço antes de tudo a arthur, pela paciência, compreensão e ajuda em momentos difíceis.

a lux, por ser uma fonte de inspiração norteadora,

a joão, por estar ao meu lado e ser meu porto seguro sempre que eu preciso.

obrigado mignez e ricardo, por serem bastante compreensivos e pacientes.

obrigado amanda, ana clara, camila e lucas por me ajudarem dos melhores jeitos possíveis.

á toda a rede de apoio que tenho orgulho de chamar de amigos

á minha orientadora luisa.

sumário

Introdução

1 Trauma

1.1 Berserk, Trauma e Glitch

2 Autoficção

2.1 Tarkovsky - O espelho

2.2 Satoshi-Kon - Millennium Actress

2.3 Hitchcock - Um corpo que cai

2.4 Holy Motors e a criação incessante de persona

3 Memória recriada

3.1 Livro de cabeceira - Peter Greenaway

4 Gif

4.1 A estética do looping

4.2 Instalação

4.3 Nam June Paik

5 Conclusão

introdução

Trauma infinito: a memória autoficcional na gif-arte e na instalação apresenta os resultados da minha pesquisa sobre a autoficção e a memória em obras cinematográficas e impressas, assim como a análise das linguagens artísticas da gif-arte e da instalação e como esses temas constituem minha obra poética. Ao longo de minha graduação tive contato com diversas mídias, das mais convencionais às mais experimentais, no decorrer destes processos, encontrei familiaridade no formato GIF, que se assemelha às minhas percepções estéticas da memória e do trauma, assim, essa mídia se apresenta também como tema deste trabalho.

Juntamente com este texto, desenvolvo o trabalho trauma infinito 2, onde abordo visualmente as questões aqui exploradas de maneira mais teórica. O trabalho é o que acredito ser a síntese da minha poética audiovisual, desenvolvida ao longo da graduação. A obra criada é uma instalação que reflete memórias recriadas a partir da invenção de uma narrativa autoficcional.

Trauma infinito 2 é o fruto direto e continuação da obra Trauma infinito, realizada em 2018, sendo assim um desdobramento em um formato de exibição mais interativo. Ambas são instalações e neste trabalho falei também um pouco sobre a imersão presente na linguagem instalativa e seu desenrolar conceitual.

Este trabalho de conclusão de curso, por fim, tem o objetivo de expor uma pesquisa sobre novos formatos possíveis na arte digital, contribuir no desenvolvimento da poética da autoficção no meio visual e apontar a presença da memória como fator inicial para a construção de uma narrativa.

Durante a minha vida acumulei traumas, e por mim entendidos como mo-

mentos nos quais grandes acontecimentos marcaram a minha vida emocionalmente e me causaram algum tipo de marco psicológico, e com esse projeto busco a sublimação destes instantes, por meio dele disponibilizo um convite à imersão nestes impactos ressignificados. Ao produzir os textos e as obras aqui apresentadas, utilizo de conteúdo feito ao longo dos anos, como um arquivo de registros digitais, um banco de memórias, desse modo uso da apropriação trazendo cenas marcantes de outros objetos audiovisuais de estudo de maneira de ambientação ficcional.

Ao realizar uma pesquisa autobiográfica para a escrita desse trabalho reconheci em vários atos e momentos os impactos negativos que a presença de traumas tem ocasionado durante minha vivência. Das coisas mais simples até sequelas emocionais que me impedem de mencionar ou pensar em certos assuntos, até de frequentar certos lugares. Durante muito tempo estive em depressão devido a momentos sobre os quais eu não conseguia falar sobre, e decidi várias vezes como forma de auto-mutilação emocional revivê-los dentro de mim repetitivamente. Encontrei nesse trabalho uma forma de expressar o que senti nesse período e também uma forma de registro.

Ao desenvolver as idéias do trauma e da memória na minha poética é determinado um padrão repetitivo que se assemelha bastante à estética dos formatos abordados aqui. A solução para encarar esses traumas de frente foi a transformação de mim mesmo num personagem por meio da autoficção. Partindo dessa estratégia, foi possível organizar um estudo sobre a minha psiquê e a memória do trauma como objeto artístico.



trauma

Neste trabalho conceitua-se o trauma inicialmente partindo de duas perspectivas da psicanálise, em um primeiro momento, por suas colaborações com o desenvolvimento da área, apresentamos a definição de Sigmund Freud, considerado o pai da psicanálise, e em seguida, trabalhamos com a definição do pediatra e psicanalista Donald Woods Winnicott. Ambos os autores citados têm perspectivas complementares sobre o trauma, mas para fins poéticos a perspectiva de Winnicott se torna mais interessante, por abordar o trauma em uma relação humana. Sendo assim, passamos a uma apresentação inicial dos conceitos. Ana Favero, em análise sobre o conceito freudiano de trauma expõe:

a partir da observação clínica de diferentes casos de histeria, Freud chega a noção de trauma psíquico, noção está estreitamente relacionada à teoria da histeria, já nos primeiros textos freudianos: “(...) transforma-se em trauma psíquico toda impressão que o sistema nervoso tem dificuldade em abolir por meio do pensamento associativo ou da reação motora”(Freud, 1940-1941, p 222). Logo, a definição de trauma psíquico implica, numa perspectiva freudiana, na ideia de um choque violento, de uma efraseção sobre o aparelho psíquico e também das consequências, sobre o conjunto da organização psíquica (FREUD, 1940-1941, p. 222 apud FAVERO, 2019, p.19).

Embora a definição de trauma dada por Freud se aproxima e complementa o discurso aqui criado em torno do trauma, a teoria da libido e da histeria causada por excitações, também proposta por Freud, limita o meu entendimento sobre o mesmo. Porém o autor foi de grande ajuda a favor do tratamento de psiconeuroses, segundo Freud, explicado por Leopoldo Fulgencio (2004, p. 264), existe um conceito quantitativo de excitações que leva o indivíduo à uma situação traumática, ligada a histe-

ria, este é “apenas uma especulação” e que seu uso era apenas utilizado para auxiliar a organização dos dados empíricos.

Em seu artigo A Noção de Trauma em Freud e Winnicott Fulgencio apresenta, em paralelo ao conceito Freudiano, o conceito de Trauma por Winnicott da seguinte forma:

O conjunto das observações clínicas de Winnicott levou-o a pensar o trauma como uma ruptura na linha da vida. Trata-se, para ele, de um acontecimento que diz respeito à preservação e continuidade do si mesmo numa relação inter-humana.”(FULGENCIO; 2004, p. 264)

Na tese de Winnicott, por mais que seja trabalhada a relação interpessoal, é criado um vínculo entre esta teoria e o conceito de trauma aqui abordado. Trauma aqui é representado pela ruptura na linha da vivência, algo que muda a perspectiva na vida do ser e, como para Winnicott, é vivenciado prioritariamente no processo de crescimento, entre a dependência absoluta à independência relativa, afetando diretamente o completo desenvolvimento e amadurecimento do ser.

Hoje entendo o trauma como uma força inerente ao ser humano. A idéia do trauma para mim sugere que ele se presentifica quando atualiza o passado no presente, sendo percebido infinitamente no “looping”(a noção de retorno) que este proporciona.



What may not be in this world
will be in the next.

berserk,

trauma e glitch

Berserk é uma série de mangá japonesa criada inicialmente em 1989 por Kentaro Miura, e é lançada bimestralmente até hoje. A série se passa no contexto da Europa medieval onde existe uma conexão entre um mundo surreal, no qual existem criaturas da imaginação humana como fadas e demônios, e o mundo real, no qual se passa a história. A narrativa central da obra gira em torno da personagem Guts, um cavaleiro solitário que carrega consigo a marca da maldição, uma espécie de tatuagem remanescente de um trauma a muito sofrido no início da história fundamental do personagem. Por causa dessa marca, Guts é perseguido incessantemente por monstros de outro mundo e aparentemente não existe paz em seu universo.

Ao colocarmos em evidência o fato de que a partir de um evento que mudou sua vida, o personagem principal adquiriu uma marca, a princípio, eterna que faz que monstros o persigam pode-se estabelecer uma relação metafórica para com a história do personagem e também com a poética do trauma aqui explorada. Voltando ao artigo de Leopoldo Fulgencio, em uma exemplificação de classificações de trauma apontados por Winnicott percebe-se:

por último, o quinto sentido, focado ainda na questão da continuidade de ser, Winnicott dirá que o trauma é um tipo de “destruição da pureza da experiência individual” causada por uma invasão “súbita ou imprevisível de fatos reais” (WINNICOTT, 1989; apud FULGENCIO, 2004)

Berserk é um mangá conhecido por abordar o pior lado do comportamento humano ao colocar ambos corpo e mente em situações de limite. Seus leitores estão habituados com as cenas mais variadas de carnificina e violência, e todos os personagens principais da série tem no passado algum trauma relacionado ao abuso, violência ou perda, remetem à

súbita destruição da pureza da experiência individual tratada por Winnicott e são traumas que se reafirmam a cada passo do desenrolar da série.

Ao decorrer da narrativa presente em *Berserk* nota-se a presença do trauma nas personagens que passaram por situações de desespero ou que estiveram presentes nessas situações. A personagem Casca, por exemplo, começa a história como uma cavaleira destemida, porém após eventos catastróficos acontecerem a si e aos que estão a sua volta, esta perde a memória a ponto de não poder falar ou pensar como costumava. Um efeito exagerado do impacto do trauma, mas que contempla a mudança completa de personalidade após o evento traumático.

Esteticamente busco como forma imediata e recorrente de representação do trauma em meus trabalhos a glitch-art como ferramenta.

Ao tratar do trauma em meios digitais ocorre uma ligação quase que imediata do estado mental com a aparência de arquivos corrompidos. Como apresentado anteriormente os efeitos diretos do trauma nesse trabalho configuram uma mudança na forma de pensar e de agir.

Essa mudança não é natural no sentido que altera o comportamento automático, então pode-se configurar como erro, condição primária para a existência do glitch, que por método pode ser configurado por dados de mídia “bagunçados”, entre outros meios. Jonas Downey, ao tornar claros alguns fatos sobre a Glitch-art faz uma observação pertinente sobre a representação do glitch no movimento:

“Esses artistas evitaram representações visuais diretas da realidade figurada, em favor de experimentos em espontaneidade, absolutos ou estudos em forma, cor ou forma. Glitch art, no entanto, é fundamentalmente representacional no conceito, uma vez que a maioria dos glitches são representações diretas de dados (mutilados). Pelo valor nominal,

isso parece ser uma diferença significativa entre os dois gêneros; mas o problema com essa comparação surge quando se considera o que o termo “representação” significa no espaço digital (codificado). Num contexto digital, a representação não se refere à definição tradicional - uma imagem ou semelhança de um objeto físico - mas sim a uma nova definição: uma imagem ou semelhança de informação imaterial.”(-DOWNEY, 2002)

Partindo do conceito da representação do imaterial no glitch utilizo da característica estética do erro para compor a idéia digital do trauma.





autoficção

Durante a produção da obra Trauma infinito 2: o DVD, foram utilizados, em conjunto com o conceito autoficcional, a pesquisa da memória autobiográfica para a construção de uma narrativa condizente com as minhas emoções passadas, e assim a reprodução dessas em mídia visual.

A autoficção é um termo originário da literatura que chamou a minha atenção desde que me deparei com ele. Ao lidar com a memória enxergo a necessidade de inventar e acrescentar momentos para evitar lembrar da maneira que eles aconteceram, o que me leva a divagar por lembranças autoficcionais naturalmente. Desta forma, a noção de autoficção passa a ser aplicada a minha poética. Entendo autoficção como um conceito por meio de Maurício Silva, que na publicação Ensaio sobre a Autoficção faz uma breve apresentação do termo, trabalhado como:

Termo relativamente recente no universo da teoria literária, a autoficção é uma categoria ainda carente de uma definição precisa, motivo pelo qual, embora já tenha sido utilizada em muitas análises da produção literária ocidental, tem sido, cada vez mais, objeto de reflexão dos teóricos e pesquisadores da literatura. [...] apesar de o termo autoficção ter surgido em 1977, por ocasião da publicação de Fils, de Serge Doubrovsky, a prática que ele representa já existia bem antes; hoje em dia, contudo, o termo tem ganho maior dinâmica, apesar da falta de consenso entre os críticos em defini-lo. (SILVA 2014, p. 732)

A autoficção é usada como ferramenta parcialmente documental neste trabalho. Uma forma de convergir a realidade das memórias à catarse visual. Aqui utilizado como método narrativo, seu propósito literário é conceituado parcialmente por Vicent Collonna, como explica ainda

Silva:

Vincent Collonna propõe alguns subtipos da autoficção, definindo a autoficção fantástica nos seguintes termos: “O escritor está no centro do texto como em uma autobiografia (é o herói), mas transfigura sua existência e sua identidade, em uma história irreal, indiferente à verossimilhança. O duplo ali projetado se torna um personagem fora do comum, perfeito herói de ficção, que ninguém teria a ideia de associar diretamente a uma imagem do autor.” (COLLONA, 2014, p. 39 apud SILVA, 2014, p. 732)

Quando se trata de ficção e as maneiras de representá-la sinto grande inclinação a linguagem animada, especificamente, a animação 2d. Além de ser uma linguagem criada inicialmente a partir de desenhos, a mesma esteve presente em grande parte da minha infância, época na qual aconteceram os primeiros traumas.

O suspense e aproximação contextual presente em outras obras audiovisuais também serviram de grande inspiração e fonte de material para o desdobramento e confecção deste trabalho.

Em uma busca por trabalhos visuais que contenham ou abordem de certa forma o tema autoficção, recorro a diferentes diretores de cinema de contextos e escolas variadas, mas que em sua produção identifico um elo no que diz respeito a autoficção. Foram escolhidos para a pesquisa aqui presente obras de Andrei Tarkovsky, Alfred Hitchcock, Leos Carax e Satoshi-Kon.

Os diretores escolhidos aplicam, em suas obras, mesmo que em alguns

casos de forma indireta ou não proposital, relações interpessoais e a criação de contextos autoficcionais. Observamos aqui os filmes: “O espelho”(1975) de Andrei Tarkovski, “Um Corpo que Cai”(1958) de Alfred Hitchcock, “Holy Motors”(2012) de Leos Carax e “Millennium Actress”(2001) de Satoshi Kon.

Em uma de suas mais conceituadas obras, Millennium Actress (2001), o diretor Satoshi-Kon, em meio ao desenvolvimento da trama, entrega certamente mais uma obra prima do cinema japonês. Ao ter um olhar mais aprofundado do filme pode-se perceber grandes relações do roteiro à poética autoficcional, ponto que desenvolvemos adiante.

Andrei Tarkovski se encontra presente na minha lista de referências pela forma como o diretor trata da memória. Com apenas 7 filmes feitos, Tarkovski se destaca entre os mais famosos cineastas pela habilidade de construir uma narrativa irreal por meio de memórias. Muitas vezes pulando de contexto em contexto sem apresentar explicitamente um caminho pelo qual o espectador deve seguir, como será visto em “O espelho” de 1975, suas obras levantam questionamentos e novas interpretações até hoje.

Alfred Hitchcock foi um grande explorador das relações humanas. Em seus filmes, adotando um olhar crítico, podemos identificar constantemente certas pitadas de autoficção. Seus personagens mais lembrados são retratados envoltos em alguma “mentira”. O diretor frequentemente buscava retratar a vontade dos personagens de ser outra pessoa ou agir de uma forma que não agiria, num comportamento impulsivo, focando muito no desenvolvimento das mesmas.

Ao me deparar com a obra de Leos Carax tive a reação inicial comum de não entender o roteiro de seus filmes até ter um segundo olhar mais

aprofundado da maneira com que o diretor desenvolve seu roteiro. Em especial no filme "Holy Motors", considerado por críticos uma de suas maiores e mais conceituais obras, Carax nos leva numa viagem onde o veículo principal é a autoficção.

Nos próximos tópicos desenvolvemos de maneira um pouco mais aprofundada as relações entre os trabalhos dos diretores e os pontos de intersecção com a poética da autoficção que permeiam meu trabalho, criando conexões entre a presença do conceito nas obras cinematográficas e no meu trabalho, desenvolvendo assim considerações sobre o ato de criar narrativas auto ficcionais.



satoshi-kon
millennium actress

Satoshi-Kon(1963 - 2010) foi um roteirista, diretor e animador japonês. Durante muito tempo atuou criativamente longe da direção, na parte do roteiro e animação antes de dirigir seus primeiros filmes. Roteirizou cerca de 10 obras animadas e dirigiu 7, dentre elas: Perfect Blue(1997), Millennium Actress(2001), e Paprika(2006), que até hoje são tidas como referências visuais internacionais.

Apesar de ser um diretor de animações, a sua produção contraria o senso comum, e é voltada especialmente para o público adultos, trazendo fortes conflitos psicológicos, tramas complexas e personagens bem construídos. Após o contato com seu trabalho é possível supor uma atenção quase obsessiva aos detalhes e ao comprometimento com o roteiro, como apresenta Bombardi:

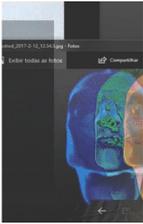
Há quem diga que, ao se escrever uma história, tudo é o seu personagem. Tudo mesmo: o cenário, o clima, o modo como as janelas batem ou estão abertas, a linha temporal. Satoshi-Kon constrói suas histórias sobre esse conceito. Suas personagens são fortes e memoráveis, e a caracterização delas não se limita ao contorno de seu corpo, a personagem passa a ser o cenário, o clima, o tempo, em uma gradação que nos leva até o limite em que a história seja contada pelo fluxo psicológico.(BOMBARDI, 2019 pagina)

Na obra supracitada, Millennium Actress, acompanhamos a história de Chiyoko, uma velha atriz a ser entrevistada para a produção de um documentário. Ao decorrer da narrativa entendemos o motivo dela ter se tornado atriz, e no processo de narração podemos examinar uma busca da personagem principal em suas memórias, muitas vezes mescladas com filmes em que a atriz participou, numa espécie de viagem entre a ficção e a realidade, deixando muitas vezes em aberto o que é a ficção e o que

se dá como realidade, explicitando a criação de uma narrativa autoficcional por parte da personagem.

A atriz é entrevistada por dois senhores, um repórter e um camera-man, ao escutarem a história de Chiyoko, ambos são transportados para as memórias da moça, assim como para os filmes que estrelou. Trata-se de uma situação completamente imersiva, os dois personagens se veem dentro dessa realidade e em alguns momentos até tomando atitudes dentro do enredo fantasioso da atriz.

Dessa forma, me relaciono com chyoko no momento em que me transporto para ambientes e situações ficcionais em uma busca contínua por minhas próprias memórias, o resultado dessas buscas em processo, apresento àquele que se coloca diante do meu trabalho.



andrei tarkovsky
o espelho

Andrei Tarkovsky(1932 - 1986) foi um cineasta mundialmente respeitado e ganhador de diversos prêmios de cinema europeus. Tarkovski nasceu na Rússia, antiga União Soviética, e mudou-se para a Itália no final de sua vida. Durante sua carreira profissional dirigiu 7 filmes, ganhou cerca de 6 prêmios entre eles o Leão de Ouro em 1962 pelo filme “A Infância de Ivan” e o BAFTA pelo filme “O Sacrifício”, em 1988.

Na obra de Andrei Tarkovsky podem ser encontradas evidências da preocupação com a autoficção e a memória, mais especificamente no filme “O espelho”, de 2012, como é apresentado por Elisson:

Engajado numa narrativa que desvela o interior de seus personagens, alguns deles extremamente vinculados à vida do diretor, Tarkovski investiu num cinema que se relaciona aos pensamentos e sentimentos mais profundos de um protagonista. Pensando nas propriedades da memória, levou às películas um fluxo inconsciente e, poderia se dizer, até autoficcional, quando expôs em declarações íntimas a faceta pessoal de seu cinema. “Exteriormente, a disposição dos acontecimentos, das ações e do comportamento do protagonista seria alterada. O filme seria a história de seus pensamentos, lembranças e sonhos (TARKOVSKI, 1998 p 30)”(ELISSON, 2016 p. 74 apud TARKOVSKI)

Como explica Elisson o cinema de Tarkovski explora a memória das personagens assim como a sua própria, utilizando da mesma para construir uma narrativa fluida de maneira não convencional e por muitos criticada como confusa. O método cinematográfico de Tarkovski me fascina e nele encontro inspiração metodológica para produzir, alterando lembranças e mesclando-as a cenários irrealis, proporcionando uma tela em

branco para o novo desenrolar de narrativas.

O Longa “Zerkalo”, O espelho, de 2012, apresenta uma história fragmentada composta também por memórias. Talvez a obra mais autoficcional de Tarkovski, O Espelho foi meu primeiro guia na elaboração de uma linearidade pictórica, ou uma “não-linearidade”. A autobiografia presente no filme é uma peça chave para o entendimento de seu roteiro, pois este se mescla com relatos oníricos, memoriais e ficcionais.



alfred hitchcock
um corpo que cai

Alfred Hitchcock(1899 - 1980) nasceu em Londres, e após terminar seus estudos entrou para uma empresa estadunidense de cinema onde escreveu e desenhou seus primeiros filmes mudos. O diretor dirigiu mais de 50 filmes em sua carreira, dos quais alguns são grandes clássicos do cinema. Hitchcock construiu sua reputação com a produção de filmes de terror e de suspense, dentre suas mais famosas obras estão os ícones populares “Psycho” traduzido como Psicose, “The Birds” (Os pássaros), “Rear Window” (Janela Indiscreta) e “Vertigo”, lançado no Brasil como “Um Corpo que cai”.

Das obras citadas, escolhemos como plataforma de observação o filme O corpo que cai. A película tem como trama resumida a história de um detetive que sofre de um terrível medo de altura, ele aceita um trabalho particular de um amigo, este o pede para vigiar a própria esposa por medo de ela estar possuída. No desenrolar da trama, o detetive, interpretado por James Stewart, se apaixona pela mulher de seu amigo, interpretada por Kim Novac, porém descobre que a moça pela qual se apaixonou não é quem diz ser.

O longa-metragem era originalmente um livro que teve seus direitos comprados pelo diretor. O romance original “D’entre les morts” em tradução livre Entre os Mortos, também publicado como “Vertigo”, é um romance de 1954, escrito por Boileau e Narcejac, e carrega a mesma história do longa porém com a execução de mudanças pequenas na ordem dos acontecimentos pelo diretor para dar vida à publicação.

No decorrer da narrativa, o protagonista se vê envolto em um plano para encobrir um crime perfeito, no qual Kim Novac interpreta duas personagens diferentes. O longa, segundo fala Hitchcock para Truffaut

em entrevista, tem duas partes:

“Como você sabe, há duas partes nessa história. A primeira vai até a morte de Madeleine, a queda do alto do campanário, e a segunda começa quando o protagonista encontra a moça morena, Judy, que parece Madeleine. No livro, no início da segunda parte o protagonista encontra Judy e a obriga a ficar mais parecida com Madeleine. É só no fim que ficamos sabendo, ao mesmo tempo que ele, que se tratava da mesma mulher.”(HITCHCOCK 2004; apud TRUFFAUT p. 245)

Como explicado acima, Kim Novac interpreta ambas Madeline e Judy, deixando o público em suspense para descobrir qual seria a próxima ação do protagonista ao descobrir a farsa. No filme em questão vemos um efeito de “dupla atuação” em certo momento, quando é uma atriz interpretando outra atriz (Judy) que por sua vez interpreta Madeleine, a vítima, acrescentando delírios como se Madeleine estivesse possuída ou sob alguma ilusão, onde a meu ver entra a parte autoficcional da história.

Além de estar interpretando outra pessoa, Judy é instruída a parecer possuída ou delirante, inventando uma personalidade que não se aplica à verdadeira Madeleine, até a morte da vítima ser provocada.

No que parece a priori ser uma trama caótica, vislumbra-se na primeira metade do filme a tentativa da personagem, até então Madeleine, de se parecer com uma moça há muito falecida, Carlotta. Carlotta, de acordo com o filme, foi uma mulher que na juventude se apaixonara por um homem e este lhe tirou tudo que amava. Desolada, Carlotta enlouquece lentamente e se mata. Em seus supostos delírios, Madeleine faz caminhos

inusitados e visita lugares marcantes da história de Carlotta. Numa espécie de obsessão, Madeleine chega a se vestir como a falecida e passar horas encarando um quadro antigo que carrega seu nome, até finalmente se jogar no lago e ser salva pelo personagem principal.

A busca por uma outra história de vida que não a sua, e a obsessão de Madeleine em se parecer e viver a vida de Carlotta, tudo isso gira em torno do conceito ficcional criador de uma outra realidade para si próprio. E partindo da idéia de se apropriar de outra identidade, é feita ligação com a idéia de autoficção, na qual é possível simplesmente inventar informações sobre mim mesmo na construção de uma história.

leos carax
holy motors

Alexandre Oscar Dupont, conhecido mais tarde como Leos Carax, é um diretor, crítico de cinema e escritor francês. Nascido em 1960, é conhecido hoje como diretor de 15 obras, curtas e longa-metragens, a maioria ganhadora de prêmios de cinema, entre seus filmes mais famosos notam-se o ganhador do festival de Cannes de 1984 “Boy Meets Girl”, do mesmo ano; “Sangue Ruim” de 1986; e o “enigmático” “Holy Motors”, ganhador de 30 prêmios de cinema e com mais de 60 indicações.

Com uma carreira marcada por triunfos críticos e grandes hiatos, Leos Carax conta com uma grande obra audiovisual. Inicialmente, sua produção é bastante variada e aborda diversos assuntos, dos temas mais comuns como uma história de amor a um enredo inusitado que beira o surreal.

Holy motors (2012), foi a primeira longa metragem de Carax após quase 13 anos em hiato, foi recebido com várias discussões por ter não uma, porém várias narrativas, e isto não impediu o filme de ser uma das obras mais premiadas de Carax, fenômeno explicado brevemente por Saige Walton:

Dada a metamorfose do eu, suas alusões à história do filme, e a propensão ao enigma, Holy Motors é um filme que também foge de uma interpretação certa. Ainda assim, os ‘atos’ ecléticos de Oscar não desfazem nenhuma fixação conceitual como alguns críticos sugerem, assim como o mundo alucinatório de Holy Motors excede a poética surrealista do cinema como sonho.” (WALTON, 2014 p. 246, tradução nossa)

A longa metragem apresenta uma narrativa dificilmente linear. Um homem presumidamente pai de uma família bem sucedido sai de casa pela manhã

quando é buscado por uma limusine, a caminho de algum lugar o homem troca de roupa e de aparência no carro de modo com que não seja reconhecido. A limusine o deixa em baixo de uma ponte e de dentro o homem sai dessa vez como um mendigo, que anda com dificuldade até uma praça para pedir dinheiro.

A ordem de acontecimentos se repete com diferentes personas durante o filme, ora um louco, ora um artista, ora uma pessoa comum buscando sua filha em uma festa. Nunca se sabe qual será o próximo destino, a próxima fantasia, ou a próxima realidade do personagem principal. Ao final do filme somos deixados com a última fala do filme “It’s me”. Conforme muitos críticos de cinema interpretam o filme como uma grande ode ao cinema, também é possível enxergar grande inclinação do roteiro ao conceito autoficcional. Em entrevista para a filmmaker magazine, Leos Carax fala sobre os assuntos tratados no filme:

O intervalo já ocorreu. Eu acho que todas as gerações se sentem como mutantes, mas acho que desta vez no cinema - e não apenas no cinema - você realmente sente isso completamente. Mas obviamente o cinema passou por grandes mudanças anteriormente. Eu ainda acho que o que chamamos de cinema é a possibilidade de se recriar a toda vez. O problema é encontrar novamente aquele poder primitivo do cinema, aquela primeira cena do trem em La Ciotat. É cada vez mais difícil de ser feita hoje. Você tem que reinventar aquele poder, que é quase um poder místico, um poder mágico.” (CARAX, 2012; apud MACAULEY, 2012, tradução nossa)

Da mesma forma que Carax fala sobre o cinema e sua necessidade de reinvenção, o mesmo pode vir a ser dito sobre nós, seres humanos, e

nossa necessidade de reinvenção. Todo dia buscamos de algum jeito nos
representar como outra coisa além da realidade que vivemos, e como no
filme Holy Motors, viver várias vidas.



memória

recriada

Cada vez que edito uma memória sinto satisfação em mudar aquele momento, devaneio sobre pequenas histórias, é possível mudar completamente o foco e a atenção aos detalhes, repetindo-se sempre com novos olhares. O reviver de memórias de todos os jeitos, em busca de entender como se deu minha formação e o que sou agora.

Alterar o momento não significa deixá-lo melhor ou pior, ou mais atuável, trata-se de enriquecê-lo e objetivá-lo, se assemelha as etapas de pós-produção que obras cinematográficas são submetidas, o simbólico sempre foi uma opção e as metáforas me agradam, daí o interesse em linguagens com maior potencial surreal tais como a animação. Em uma análise inicial sobre os mecanismos da memória, Henri Bergson contempla em duas hipóteses como se daria a conservação e o reconhecimento da memória no presente:

“I. O passado sobrevive sob duas formas distintas: 1) em mecanismos motores; 2) em lembranças independentes. Com isso, a operação prática e conseqüentemente ordinária da memória, a utilização da experiência passada para a ação presente, o reconhecimento, enfim, deve realizar-se de duas maneiras. Ora se fará na própria ação, e pelo funcionamento completamente automático do mecanismo apropriado às circunstâncias; ora implicará um trabalho do espírito, que irá buscar no passado, para dirigi-las ao presente, as representações mais capazes de se inserirem na situação atual. ” (BERGSON, 1999; p. 86)

Na primeira hipótese, Bergson fala da utilização de memórias por meio da busca por situações que possam ser úteis ao agora por meio da ação.

Buscando um pouco essa lógica tento construir uma “rede de apropriação de arquivo”. Nessa rede organizo uma biblioteca de arquivos que podem ser úteis a mim ao desenrolar do conceito. Existe um melhor manejo desses arquivos por não se deteriorarem com o tempo e o desuso, como as reais memórias que compõem a criação dos objetos. Porém estes não representam a realidade, ou sequer fizeram parte dos momentos que busco representar.



peter greenaway
o livro da cabeceira

Peter Greenaway é um diretor inglês nascido em 1942, conta com uma filmografia provocante e extensa, com mais de trinta e seis obras. Graduado em artes plásticas, seus filmes contam com um grande senso estético e edição visual inovadora. Aqui discorro sobre o impacto narrativo e estético do longa metragem “The Pillowbook”, O Livro de Cabeceira, de 1996, na minha produção artística e nas formas de pensar a linearidade narrativa audiovisual.

Greenaway nasceu na cidade de Newport, no país de Gales, de lá se mudou para a região de Essex, na Inglaterra, com três anos de idade. Com grande aspiração para se tornar pintor, Greenaway ingressa na faculdade de artes de Walthamstow, em 1962. Em 1965 começa a trabalhar como editor e diretor de filmes, e em 1966 fez seu primeiro filme “Train”, Trem.

O diretor torna-se conhecido positivamente pelos críticos ao entregar sua obra “The Draughtsman’s Contract”, O Contrato do Desenhista em 1982. Greenaway então deixa sua marca no cinema como sendo um diretor filosófico que explora narrativas não convencionais, tendo a estética de seus filmes como uma ferramenta para desenvolver suas histórias.

Greenaway chegou a ser reconhecido como um filósofo de cinema, uma vez que o estilo e a substância de seu trabalho abordam a mudança de status da imagem no mundo contemporâneo. Seus filmes desenham conscientemente em várias artes - pintura, literatura, caligrafia, teatro, arquitetura e música - no entanto, não são apenas exercícios formais de estilo. Embora eles sejam obcecados com a natureza e importância da forma, eles abordam questões profundas sobre o papel histórico da arte na cultura. (LANDY, 2003-2014)

Em 1995 lança o filme “O Livro de Cabeceira”, seguindo suas também marcantes obras “The Prospero’s Books”, O Livro de Próspero, em 1991; e “The baby of Malcon”, O bebê de Malcon, em 1993. Filmes marcados pela estética e pela controvérsia de cenas fortes.

O Livro de Cabeceira conta a história de Nagiko Kiohara, uma jovem japonesa com uma forte conexão com a escrita. Seu pai trabalhava como escritor em sua infância, fazendo em todos os aniversários de Kiohara uma escritura simbólica no rosto, como um ritual. Sua tia a apresenta o trabalho da escritora japonesa Sei Shonagon, “O Livro de Cabeceira”.

A personagem principal desenvolve um hábito de escrita em seu próprio livro de cabeceira e casa-se com um homem que não valoriza esse hábito. Seu primeiro casamento culmina no incinerar do livro de cabeceira de Nagiko, e em sua retaliação direta ao marido, queimando a casa onde viviam.

Kiohara muda-se então para Hong Kong, onde se torna designer e desenvolve uma vida sexual ativa, sempre procurando um amante com a caligrafia habilidosa que possa escrever em seu corpo. Ao decorrer do filme, Nagiko se envolve com um tradutor inglês chamado Jerome, que inspira a personagem a ser a autora de seus próprios textos.

Não me demorarei na história completa do longa metragem, voltando-me para a estética presente na obra. O Livro de cabeceira, visualmente, chama a atenção pela linearidade com as quais as memórias, e eventos futuros são tratadas nas cenas, como Wilton Garcia nos apresenta inicialmente:

As entrelinhas do filme são pistas que organizam um caminho conceitual para formação de uma rede de diferentes

elementos subjetivamente representacionais. Greenaway propõe introduzir a obra da escritora aos códigos culturais da nossa pós-modernidade: atemporalidade, não-totalidade e desreferencialidade.(GARCIA,2003 p.2)

Garcia fala sobre modos de representação filmográfica desconstruídos no filme e o labirinto conceitual “Greenawayano”, segundo o mesmo, nota-se a partir da decupagem do filme um jogo de colagens, embaraços e de recortes que exigem perspicácia ao serem analisados.

Utilizei do método de construção da linearidade Greenawayano como referência processual, tentando construir narrativas visuais mais parecido com esse embolamento explicado. Proponho uma sobreposição que comunique com o formato de O Livro de Cabeceira, mas que ao mesmo tempo preserve o objetivo da “história” por mim criada.

gif

Gif (Graphics Interchange Format, ou Formato de intercâmbio de gráficos em tradução livre), é um formato de imagem, geralmente em baixa definição, criado em 1987 pela empresa CompuServe. Sua característica mais marcante é a repetição de quadros de imagem, formando uma animação de poucos segundos.

Se popularizou principalmente na internet, uma vez que sua baixa resolução garantia a rapidez do download e do upload, num tempo no qual a maioria dos provedores de internet eram discados, isto é, derivada de provedores antigos com baixo fluxo de dados geralmente contratados em conjunto com a linha telefônica. Ainda em 1990, o formato torna-se uma ferramenta estética famosa tanto em conversas online quanto na decoração de websites.

Hoje em dia, ao colocarmos em evidência sua utilização dentro das plataformas das redes sociais, o papel do Gif é mais popularmente cômico, como forma de reação ou “meme”. Segundo Luana Inocencio (2015; p133), os memes de internet são artefatos culturais, elaborados por usuários que ressignificam assuntos cotidianos, conteúdos midiáticos e discursos sociopolíticos. Atualmente os Gifs carregam bastante ironia e, ainda que usados predominantemente em diálogos como emoticons de reação, esse formato vem sendo absorvido cada vez mais na sociedade artística, onde nasce a gif arte.

“...O fato de que existe uma categoria de produtores e consumidores de um GIF com preocupação estética e intenção artística leva a crer que essa forma de construção do movimento, baseada na repetição, pode proporcionar possibilidades sensíveis mais amplas, uma vez que boa parte da produção de GIF arte não tem intenção cômica.”
(ALVES C. M. 2015; p 19)

O Gif como arte começa a ser visto nos cinemagraphs, que consistiam em fotografias com apenas uma parte da imagem em movimento, fazendo uma volta completa na animação (loop). Inventado por Kevin Burg e Jamie Beck em 2011, era utilizado inicialmente nos seus trabalhos fotográficos para a moda e campanhas publicitárias e embora essa ramificação tenha popularmente “originado” esse conceito, a Gif arte ainda permite diversos outros tipos de interpretação e maneiras diferentes de ser aplicado, diferenciando-se do Gif utilizado cotidianamente nas redes sociais, que possui caráter cômico e memético.

Utilizo a gif arte na obra Trauma infinito como forma de mimetizar parcialmente minha visão das memórias e traumas que revivo diariamente. Tento construir um espaço onde apenas existem registros variados, tais como sonhos, uma mistura de detalhes em acontecimentos e momentos.



a estética do
looping

Na Investigação pessoal em busca por traumas, e no método de produção poético das minhas obras, enxergo certa semelhança entre a estética do formato pesquisado Gif e a minha percepção do trauma. Ao relembrar momentos traumáticos sinto a necessidade de modificar cada detalhe que me lembro, repetidamente.

Minha intenção ao trabalhar com o formato Gif se deve ao fato do mesmo ter um curto período de duração, ao mesmo tempo que o formato não tem qualidade, o que gera uma “sensação inquietante”, ao explicar um pouco desse impacto causado pela Gif-arte em detrimento do uso de Gifs no meio memético, Camila Moura observa:

Entende-se que essa impressão tem ligação com quanto tempo se passa assistindo o GIF. Quando meméticos, imagina-se que dificilmente transmitirão essa sensação, por ser consumidos muito rápido, tal qual acontece com todos os memes. Já os GIFs arte inspiram a observação por um tempo maior, o que pode inspirar um raciocínio mais complexo e o surgimento dessas emoções perturbadoras. (ALVES, p.19, 2015)

Torna-se clara a necessidade de provocar o desconforto quando se fala de trauma e a representação estética desse em mídias visuais. O Gif funciona no meu trabalho como a tradução digital dos efeitos do trauma. Algo que não pode ser mudado, que sempre estará em eterno looping nas memórias do ser afetado.



instalação

Trazendo objetos pessoais para a montagem da obra é observado ainda mais como o conceito da autoficção se prende ao trabalho devido a todos os objetos terem feito parte mesmo que indiretamente dos traumas vividos. Nesse contexto, trabalhar com uma instalação de objetos me permite criar novas narrativas autoficcionais por meio do deslocamento dos traumas contidos nos objetos. Causar uma interrupção no espaço por meio da instalação me permite novas interrupções no looping dos meus traumas.

Ao trabalharmos com instalação estamos nos referindo a uma linguagem própria, uma manifestação artística que se utiliza do espaço como meio e mensagem:

“Nessa manifestação artística, geralmente, o artista tem como objetivo provocar o espectador a se aventurar, a perceber, a ter uma postura mais participativa extrapolando muito os limites do deleite com o belo, a criticar e refletir sobre a própria vida e o meio que o cerca. Os artistas estão cada vez mais interessados em explorar a percepção e a ação imaginativa do espectador, propondo muitas possibilidades de leitura de seus atos e de suas produções.” (PENHA. 2007.pg 35)

Como explica Penha, a instalação artística tem como objetivo convidar o espectador a fazer parte da obra de algum jeito, deixando espaço livre para o artista se apropriar ou criar objetos que compõem sua obra.

A escolha dos objetos se deu de forma simples, resignificando as funções destes mas ainda assim trazendo o espectador e convidando-o a testemunhar os ocorridos como se estes (espectadores) estivessem vendo

um DVD de um filme comum. A sensação que tenho sobre os objetos organizados assemelha-se a estética da instalação como uma parte de uma casa retirada de contexto. Embora a possibilidade de interação seja limitada, os objetos lá presentes representam esse local.

Partindo de uma visão psicológica a respeito do sonho representado dentro da “dream scene” na instalação, Claire Bishop faz uma ponte entre a interpretação de sonhos Freudiana e como os objetos dentro de uma instalação devem ser contemplados:

“Nós nos projetamos imaginariamente numa “cena” imersiva para articular seu significado; Para isso ser feito, os elementos reunidos na instalação são lidos individualmente e simbolicamente - como partes metonímicas de uma narrativa.”(BISHOP, p. 16, 2005, tradução nossa)

Assim podemos ver a instalação como parte da narrativa, e também como objetos que de alguma forma empenham um papel de cenário na construção desta.

Trauma Infinito II

Play

o mesmo lugar

nam june paik
global groove

Nam June Paik(1932-2006) foi um artista visual sul-coreano conhecido como precursor da vídeo arte. Suas instalações com televisores de tubo são famosos mundialmente e sua poética tem influências do movimento fluxus. Irei discorrer aqui sobre um pouco do conceito acerca da obra “Global Groove” e como Nam June Paik em suas instalações ajudou a compor meu trabalho e obras.

Formado em história da arte em Tóquio, Paik começou sua jornada artística em contato com grandes nomes da música eletrônica e logo se juntou ao movimento fluxus, quando expôs suas primeiras obras performáticas com materiais eletrônicos e vídeo em televisões. Foi reconhecido como inovador no mundo das artes após apresentar suas obras na “Exposition of Music-Electronic Television”.

Paik apresentou na exposição sua obra “Televisão experimental” que era composta por 12 televisores que passavam imagens da programação local editadas pelo artista. Continuou pelo caminho da arte e tecnologia ganhando fama e reconhecimento até 1973, quando exibiu a obra “Global Groove”.

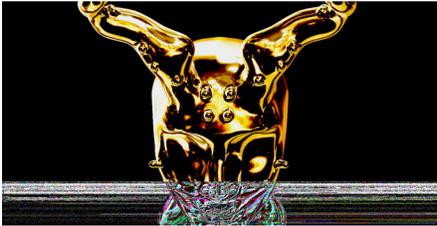
“Global Groove” é uma instalação fundida com vídeo-arte e passa o conceito de uma sociedade utópica onde todos os canais do mundo estarão disponíveis ao alcance das Tvs, como sugere o próprio vídeo reproduzido nos aparelhos:

“Isso é um vislumbre de uma paisagem de vídeo do amanhã, quando será possível sintonizar qualquer canal de Tv do mundo e os guias de Tv serão tão gordos quanto a lista telefônica de Manhattan.”(PAIK, 1973-2000, tradução nossa)

Nam June Paik desenvolveu em vida obras que apontavam para o futuro da sociedade e da arte na tecnologia, buscando criar um futuro ideal assim como a idéia da livre plataforma de compartilhamento ou comércio de vídeo, que veio a se concretizar mais tarde com a chegada das redes sociais e plataformas de compartilhamento de conteúdo. Busco por meio do trabalho de Paik complementar a visão que tenho sobre o futuro da minha obra e poética, assim como o futuro das linguagens visuais digitais.

A imersão proposta pelo artista também contempla a poética seguida aqui, nos mais diversos cenários suas obras tiveram na maioria das vezes espaços onde as pessoas poderiam se aventurar e experimentar o “futuro”. Busco a mesma prática em outro contexto ligado a uma imersão de memória formando um espaço onde o espectador possa fazer parte, cumprindo seu papel como receptor inserido no cenário.

De acordo com a pesquisa apresentada na presente monografia, assim como na construção e montagem da obra Trauma Infinito 2: o DvD, foi atingido o objetivo central de pesquisa teórica e conceitual sobre os assuntos aqui tratados. foram estudados e postas em evidência relações entre conceito, método e linguagem.



considerações
finais

Seguindo para as considerações finais, acreditamos que de acordo com o que foi apresentado ao longo deste trabalho, os conceitos de autoficção e memória são apreendidos pelas práticas contemporâneas, o que reflete na construção e montagem da obra Trauma Infinito 2: o DVD. Da mesma forma, por meio da apresentação do trauma em diferentes contextos resultantes em produtos visuais e artísticos, identifica-se então o trauma como uma narrativa poética. Associada a essa narrativa, pensamos em formatos que corroboram com a percepção do trauma, retomando Winnicott ao falar da interrupção na linha. A ideia de interrupção aparece por meio do GIF, do Glitch e do Looping. Desta forma, acredito que foram estudados e postas em evidência as relações entre o conceito, o método e a linguagem.

Ao nos debruçarmos sobre o trauma percebe-se uma aproximação de seus conceitos teóricos, apresentados por meio de Freud e Winnicott e também algumas diferenças que podem ser atribuídas ao rápido avanço da psicanálise na sociedade, que se torna cada vez mais traumática, dessa forma o tema aparece em evidência e repetidamente, sendo absorvido com mais intensidade pelas poéticas e práticas contemporâneas.

Ao buscar referências sobre a poética do trauma e a estética que esta constrói, identificamos como objeto de investigação e como uma referência conceitual o mangá Berserk, de Kentaro Miura, estabelecendo uma conexão característica com a estética da glitch-art, que aqui aparece como o erro, como a pane, uma quebra na memória, e aqui relacionamos o glitch a ideia de trauma, o que, na busca pela representação do trauma, aparece no desenho e na narrativa de Kentaro Miura.

Define-se teoricamente, assim como foi feito no trauma, a autoficção, tema no passado abordado na literatura mas que atualmente vem sendo representado em obras audiovisuais, focando principalmente a pesquisa na parte cinematográfica. Constata-se que a autoficção foi utilizada de maneira parcialmente documental na construção da obra Trauma Infinito 2, fazendo conexões com a memória e o imaginário.

Ao investigarmos sobre a memória são analisados seus principais mecanismos de acordo com Henri Bergson e como funciona a recriação da memória proposta na obra, fazendo conexão com a linearidade narrativa de memória presente no filme O Livro de Cabeceira.

Explorando a respeito das linguagens expositoras e estéticas, o formato Gif, aqui investigado historicamente, tem papel representativo se tratando do conceito do trauma e do looping que é de sua natureza, exhibe-se a diferença entre a utilização do formato Gif na internet de forma memética e a sua utilização na Gif-arte tal como seu impacto perceptivo.

A Instalação é aqui demonstrada como uma passagem para o imaginário por meio de objetos que são a princípio interativos. Dando espaço para a inserção de um espectador a fim deste criar uma conexão com a obra. Fala-se da poética do artista Nam June Paik e sua relação entre ele e a Instalação, assim como o conteúdo dos seus vídeos.

referências

ALVES, Camila Moura. Animação de movimentos em repetição: uma ênfase nas possibilidades do formato GIF. 2015 - Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/136492>>.

AMATE, Elisson Tiago Barros - Autoficção na narrativa cinematográfica: meio século entre Truffaut e Xavier Dolan - Niterói, RJ - 2018 - Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/5568>

AREDE, Laila - Satoshi Kon e Seu Legado para o cinema de animação - Design Culture - 2017 . Disponível em: <https://designculture.com.br/satoshi-kon-e-seu-legado-para-o-cinema-de-animacao> Acessos em Jun 2019.

Bombardi, Erica - Satoshi Kon - Ilusões matam, 2019 - Disponível em: <https://medium.com/@ericabombardi/satoshi-kon-ilus%C3%B5es-matam-c6ce-0ed9e3e2>

Bergson, Henri - Matéria e memória, 1999 - Disponível em: <https://marcosfabionuva.files.wordpress.com/2011/08/matc3a9ria-e-mem-c3b3ria.pdf>

Bishop, Claire - Installation Art: A Critical History - 2005 Disponível(p. 6-47) em: <http://www.acastronovo.com/ClassHtms/ClassDocs/Bishop001.pdf>

DOWNEY, Jonas - GLITCH ART: Ninth Letter- University of Illinois at Urbana - Disponível em: <https://jonas.do/assets/essays/glitch-art->

-jonasdowney.pdf

FAVERO, Ana Beatriz - A Noção de Trauma em Psicanálise - PUC - Rio - Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=13362@1>

FULGENCIO, Leopoldo. A noção de trauma em Freud e Winnicott. Nat. hum., São Paulo, v. 6, n. 2, p. 255-270, dez. 2004. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-24302004000200003&lng=pt&nrm=iso. acessos em 16 jun. 2019.

Garcia, Wilton. Escritura Fílmica do livro de cabeça, 2000. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/750bb45e-0709f6564669e8e7adc3ea7b.pdf>

INOCENCIO. L. e NICOLAU. M: Internacionalidades Midiáticas: das tecnologias de compartilhamento à supremacia dos fãs; 2015. Disponível em: http://www.insite.pro.br/elivre/livro_cgmid_2015.pdf

LANDY, Marcia - Greenaway, Peter(1942-) - Screen Online - 2003 - 2014. Disponível em: <http://www.screenonline.org.uk/people/id/460978/index.html>

Laplanche, Jean Vocabulário da psicanálise / Laplanche e Pontalis ; sob a direção de Daniel Lagache ; tradução Pedro Tamen. - 4a ed. - São Paulo : Martins Fontes, 2001.

Macaulay, Scott - Director Leos Carax on Holy Motors - Film maker magazine - 2012. Disponível em: <https://filmmakermagazine.com/54957-leos->

-carax-holy-motors/#.XRBIguhKjIU

Maria da Pennha Fonseca - A arte contemporânea: instalações artísticas e suas contribuições para um processo educativo em arte, 2007. Disponível em:

http://portais4.ufes.br/posgrad/teses/nometese_96_MARIA%20DA%20PENHA%20FONSECA.pdf

MONTEIRO, Mayara Domingues. Quando o Monumento às Bandeiras (sp) sangrou: uma análise do conceito de monumento - 2015. Monografia (Graduação em Museologia) - UnB, Faculdade de Ciência da Informação, Brasília, 2015. Orientação: Profa.Dra. Ana Lúcia Abreu Gomes.

Morgana, Polyanna - Ver o semelhante: Mimesis, Representação e Autoficção, 2014 - Disponível em:

http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/18941/1/2015_PolyannaMorganaDuartedeOliveiraRocha.pdf

NORONHA, Jovita Maria Gerheim; SILVA, Maurício - Ensaios Sobre a Autoficção - 2014. Matraga, v.24 n.42 .Disponível em:

<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/matraga/article/view/30189>

RAFFAELLI, Rafael - O Livro de Cabeceira:O LivrocorpoThe Pillowbook: The Bodybook Paper. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdespesquisa/article/view/1724>

ROSEBUSH, Judson. Nam June Paik : Video `n' Videology 1959-1973, Vernon Museum of Art, Syracuse, New York, np. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/88/> Acesso em: 2019. jun.

Walton, Saige. NECSUS. European Journal of Media Studies, Volume 3, Number 1, 2014 - Disponível em: <https://doi.org/10.5117/NECSUS2014.1.WALT>



