

Resíduos Remotos

Tina Velho
tinavelho@gmail.com
Escola de Artes Visuais do Parque Lage

Resumo

O tempo transcorre diante de nós, articulado e organizado, como sucessão de instantaneidades ou de imobilidades e essa experiência da realidade, que interiorizamos gradativamente, oculta nossa consciência interior do tempo. Em sua obra *Matéria e Memória**, Bergson nos mostra que, localizar uma lembrança não significa inseri-la mecanicamente em outras lembranças, mas em descrever, por uma expansão crescente de memória em sua integralidade, um círculo suficientemente amplo para que esse detalhe do passado aí apareça. Esses planos não nos são dados como coisas inteiramente prontas, superpostas umas às outras. Ao invés disso, eles existem virtualmente como resíduos remotos, numa experiência que é própria às coisas do espírito. A inteligência, afirma Bergson, movendo-se a todo instante, ao longo do intervalo que separa esses resíduos, os reencontra, ou melhor, os cria de novo sem cessar: sua existência consiste nesse movimento.

A obra Resíduos Remotos foi desenvolvida a partir de imagens geradas por webcams em diversas partes do mundo. Trata-se de um aplicativo que permite ao usuário criar seus próprios desenhos sobre imagens geradas em tempo real. É, portanto, um trabalho cujo foco principal está ligado à memória e à paisagem através da *web*. A memória, captada no espaço/tempo, construída sobre experiências vividas virtualmente, como resíduos. São momentos que se repetem cotidianamente, determinam e remetem à memória daquele lugar. Durante o dia e à noite, o fluxo permanente das cidades, de pessoas, animais e natureza é capturado em seu tempo estético e científico, a partir de imagens geradas por *webcams* em diversas partes do mundo. As *webcams* são como múltiplos olhos que permanecem continuamente abertos.

http://www.tinavelho.com/residuos_remotos/index.html

Palavras-chave: arte, *web art*, câmeras de vigilância, tecnologia, memória, desenho e mídias móveis.

Resíduos da memórias no espaço-tempo

Completar uma lembrança com detalhes mais pessoais não consiste, de modo algum, em justapor mecanicamente lembranças a esta lembrança, mas em transportar-se a um plano de consciência mais extenso, em afastar-se da ação na direção do sonho. (Bergson, Henri, *op.cit.* p 282)

A memória é o poder que o espírito humano possui de tornar presente o que, irremediavelmente, já passou. O fluxo constante da vida, o tempo, o espaço e o movimento

permanente da realidade exterior sempre estiveram presentes no meu trabalho. Esse movimento que nunca cessa, e que faz a vida acontecer como uma experiência de mudança e de tempo tem sido a diretriz básica de toda a minha criação artística, sobretudo, a partir de 2006. Nesse ano, comecei a visitar vários lugares, em determinados horários, durante vários dias, registrando com câmera digital seus momentos cotidianos. Pude observar então que, para mim, mais relevante que os objetos e a arquitetura eram os acontecimentos que se repetiam no dia a dia.

Na minha percepção, sempre que me recordava daquele lugar, o primeiro pensamento que me vinha à memória era a lembrança dos acontecimentos cotidianos que se repetiam e que, por alguma motivo pessoal, despertaram-me a atenção. Foi dessa forma que, percebendo a passagem do tempo através da realidade do cotidiano, comecei a realizar uma série de trabalhos que abordam a noção de tempo-espaço relacionados à memória.

Posteriormente, as imagens capturadas pela câmera digital foram substituídas pelas imagens de webcams disponibilizadas na internet, e o olhar que presenciava as ocorrências cotidianas diretamente no local dos acontecimentos passaram a ser mediadas pelo computador, podendo se transformar em imagens impressas, vídeos ou composições visualizadas em tempo real. Inicialmente, surgiram as composições ao vivo criadas a partir de *webcams* conectadas em diferentes pontos do mundo.

No trabalho **Halley Webcam**, por exemplo, as imagens da *webcam* são capturadas a partir da contagem do tempo, tornando, dessa maneira, infinita e única a idéia de múltiplo, a matriz/hora – tempo/espaço, que são materializadas em forma de imagens impressas que se baseiam no tempo. A imagem nunca se repete, e se transforma em infinitas cores e formas determinadas pelo tempo e pela luz. A série com 48 imagens foi impressa e papel HAHNEMUHLE, 60X78 cm.

Resíduos Remotos aborda de forma abrangente tanto os conceitos de memória e de paisagem quanto o fluxo do movimento cotidiano apreendidos de um ponto de vista específico. Nesse trabalho, a memória é apresentada intimamente ligada à paisagem e ao tempo. Esta paisagem é múltipla e abrange infinitas visualizações em todo o planeta. É uma obra que acontece exclusivamente na rede - colaborativa e não-linear - que explora um formato em que a autoria é dividida e a sua transformação depende da interação do espectador.

Desse modo, o espectador/usuário pode desenhar sobre imagens geradas pelas *webcams*, captando os momentos cotidianos ocorridos naquele lugar. Esses acontecimentos os quais são capturados através de desenhos podem ser atualizados a qualquer momento, trazendo à tona aquele momento que já passou. Momentos que, apreendidos no espaço-tempo, determinam e remetem à memória daquele lugar. Assim, cada vez que retornamos àquela localidade, mesmo que virtualmente, relembremos os acontecimentos captados anteriormente e que integram o seu cotidiano.

Esses momentos, vividos virtualmente, tornam-se reais para a pessoa que os vivenciou, tal como se o observador os tivesse vivido na realidade. As sensações percebidas são semelhantes as de um *voyeur* parado em uma esquina, ou na janela de um determinado apartamento e que, de modo real, presencia ou presenciou aquele acontecimento. O observador daquele momento virtual quase que pode sentir o vento, o cheiro e a emoção como se fora uma ocorrência real.

Proposta

1 - Proporcionar a criação de paisagens híbridas e imaginárias a partir de desenhos construídos sobre imagens geradas pelas *webcams*. Essas paisagens, que são capturadas e alteradas pelos usuários, possuem certa autonomia. Não há como prever o que é transmitido – já que as imagens apresentadas foram apropriadas de outros sites conectados a internet. Também não há como prever como cada usuário irá complementar o seu desenho, com detalhes pessoais sobre as imagens.

2 – Utilizar e apropriar-se de meios disponíveis na internet tais como: códigos, imagens, aplicativos e muito outros que são compartilhados, multiplicados e modificados constantemente. Esse trabalho foi desenvolvido inteiramente a partir de um aplicativo livre de desenho desenvolvido em Flash e da apropriação de imagens de *webcams* conectadas em diversas partes do mundo.

Descrição

Trata-se de uma instalação interativa que permite ao usuário criar seus próprios desenhos sobre imagens geradas em tempo real. Através de um aplicativo em Flash desenvolvido para desenhar e do sistema de câmeras de vigilância pública disponíveis na internet, adaptados especialmente para o trabalho, o usuário pode desenhar sobre imagens de *webcams*.

A instalação consiste em um projetor e um quiosque para abrigar um computador e apoiar uma *tablet* para que o usuário possa desenhar. A página principal do sistema interativo além de informar sobre a obra e seu funcionamento, permite que o usuário possa escolher doze diferentes *webcams* para interagir desenhando sobre as imagens.

Funcionamento

O sistema é dividido em dois espaços diferentes, duas camadas uma sobreposta a outra. A primeira apresenta o aplicativo desenvolvido em Flash que permite ao usuário desenhar em diversas cores pré-definidas, a segunda camada carrega as imagens das *webcams* que são atualizadas constantemente. O sistema une as duas camadas que podem ser impressas ou arquivadas no computador.

**Bergson, Henri (1854/1941) Matière et Mémoire*

Tradução Paulo Neves - 2ª Edição - S.Paulo: Livraria Editora Martins 1999.

Tina Velho

Vive e trabalha no Rio de Janeiro. É graduada em Gravura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Participou de inúmeros cursos de arte no MAM e na Escola de Artes Visuais do Parque Laje. Realizou exposições individuais e coletivas no Brasil e no Exterior.

Especializada na área gráfica, trabalha com imagem digital desde 1994, realizando pesquisas. É professora da Escola de Artes Visuais do Parque Laje desde 1996. Em 1998, participou da implantação o **Núcleo de arte e tecnologia da Escola de Artes Visuais do Parque**. Em 2006, coordenou a reinauguração do Núcleo de arte e tecnologia da Escola de Artes Visuais do Parque Laje, onde, desde então, coordena os projetos, desenvolve pesquisas e ministra cursos. Coordenou em 2009 o projeto de reestruturação das Oficinas da Imagem Gráfica da Escola de Artes Visuais do Parque Laje, implantando, então, um novo espaço para criação e interseção entre as gravuras tradicionais, fotografia e as mídias digitais. Atualmente é coordenadora do Núcleo de arte e tecnologia e das Oficinas da Imagem

Gráfica da Escola de Artes Visuais do Parque Laje. Integra o 1º GT de Arte Digital do Conselho Nacional de Políticas Cultural do Ministério da Cultura.
<http://www.tinavelho.com>