

## A poética do olhar na videoarte de Bill Viola – *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986)

## La poética de la mirada en el videoarte de Bill Viola – *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986)

## The poetics of the gaze in Bill Viola's video art – *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986)

Lucas Murari <sup>1</sup>  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

**Resumo:** Este artigo analisa o vídeo *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986), de Bill Viola, a partir das estratégias estético-narrativas que atravessam sua poética. A obra problematiza a relação entre visão humana e animal, desestabilizando as hierarquias antropocêntricas que historicamente estruturam a cultura visual. A análise dialoga com os aportes teóricos de Laura Mulvey (1983) e John Berger (2003), articulando os regimes de visibilidade que sustentam a dominação de gênero e espécie. O texto também mobiliza a teoria psicanalítica de orientação lacaniana e a reflexão de Rosalind Krauss (2008) sobre a estética do narcisismo na videoarte. Bill Viola propõe uma reflexão sensível sobre a alteridade e o autoconhecimento por meio dessa obra. O vídeo torna-se, assim, um campo expandido de reflexão sobre os limites da percepção e a possibilidade de desautomatização do olhar.

**Palavras-chave:** Bill Viola; videoarte; cultura visual; antropocentrismo; alteridade

**Resumen:** Este artículo analiza el video *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986), de Bill Viola, a partir de las estrategias estético-narrativas que atraviesan su poética. La obra problematiza la relación entre la visión humana y animal, desestabilizando las jerarquías antropocéntricas que históricamente estructuran la cultura visual. El análisis dialoga con los aportes teóricos de Laura Mulvey (1983) y John Berger (2003), articulando los regímenes de visibilidad que sustentan la dominación de género y especie. El texto también moviliza la teoría psicoanalítica de orientación lacaniana y la reflexión de Rosalind Krauss (2008) sobre la estética del narcisismo en el videoarte. Bill Viola propone una reflexión sensible sobre la alteridad y el autoconocimiento a través de esta obra. El video se convierte, así, en un campo expandido de reflexión sobre los límites de la percepción y la posibilidad de desautomatizar la mirada.

**Palabras clave:** Bill Viola; videoarte; cultura visual; antropocentrismo; alteridad

**Abstract:** This article analyzes Bill Viola's video *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986), focusing on the aesthetic and narrative strategies that shape its poetics. The work interrogates the relationship between human and animal vision, destabilizing the anthropocentric hierarchies that have historically structured visual culture. The analysis dialogues with the theoretical contributions of Laura Mulvey (1983) and John Berger (2003), articulating the regimes of visibility that sustain gender and species

<sup>1</sup> Pesquisador de cinema experimental e arte de vanguarda. Doutor em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, com período sanduíche na Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3 (bolsa PDSE/CAPES). Mestre pelo PPGCOM/UFRJ (2015). Bacharel em Cinema e Vídeo pela Faculdade de Artes do Paraná. Foi bolsista do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) entre 2013 e 2019. Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-6468-0199>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8257832830854711>. E-mail: [lucasmurari@gmail.com](mailto:lucasmurari@gmail.com).

domination. The text also mobilizes Lacanian psychoanalytic theory and Rosalind Krauss' (2008) reflection on the aesthetics of narcissism in video art. Through this work, Bill Viola proposes a sensitive reflection on alterity and self-knowledge. The video thus becomes an expanded field of reflection on the limits of perception and the possibility of defamiliarizing the gaze.

**Keywords:** Bill Viola; video art; visual culture; anthropocentrism; alterity

## 1 INTRODUÇÃO

A natureza que se dirige à câmera não é a mesma que se dirige ao olhar (Benjamin, 1996, p. 189).

Uma das questões centrais da cultura visual está ligada à problematização do olhar, entendido não apenas como um ato biológico de enxergar, mas como uma construção cultural, histórica e social. O olhar é mediado por contextos, valores e relações que influenciam tanto a produção quanto a interpretação/interpelação das imagens. Assim, a cultura visual investiga como vemos, o que vemos e, sobretudo, como somos levados a ver de determinadas maneiras, questionando as estruturas que moldam nossa percepção e atribuem significados ao visível. Nas últimas décadas, o pensamento contemporâneo tem destacado o olhar como um aspecto fundamental na dinâmica de negociação e exercício do poder. Essa abordagem revela como o ato de ver — e ser visto — está intrinsecamente ligado a relações de dominação, resistência e construção de sentidos, evidenciando que o olhar não é neutro, mas, sim, um gesto político carregado de intencionalidades. As câmeras — fotográficas, videográficas e cinematográficas —, por exemplo, são dispositivos que incorporam a convergência de uma série de técnicas e conhecimentos desenvolvidos ao longo da história, muitos dos quais foram sistematizados durante o Renascimento Italiano. Esse período, marcado por avanços significativos nas áreas de Óptica, Geometria e estudos sobre a luz, estabeleceu as bases científicas e artísticas que possibilitaram a criação de outras configurações visuais. É o caso do domínio da perspectiva, do uso das sombras, da exploração da profundidade, em suma, da composição visual, elementos que hoje se materializam no funcionamento das chamadas imagens técnicas, conectando a cultura visual do passado com as inovações tecnológicas do presente.

Uma das discussões relativamente recentes mais notórias acerca da questão do olhar foi apresentada no ensaio *Prazer visual e cinema narrativo*, escrito por Laura Mulvey em 1975 e publicado na revista *Screen*<sup>2</sup>, em que a autora aponta três tipos de olhar: o da câmera, que registra os elementos pró-filmicos (o que está sendo registrado diante da câmera); o olhar entre os personagens, que estabelece relações diegéticas dentro da narrativa; e do(a) espectador(a), induzido por códigos de identificação (Mulvey, 1983). O artigo concentra-se no cinema clássico *hollywoodiano*, como no caso de filmes de Alfred Hitchcock, Josef von Sternberg, Otto Preminger e Howard Hawks, analisando o instinto escopolífico, a espetatorialidade voyeurista e o fetichismo que estrutura o olhar masculino direcionado à figura feminina. Sua análise revela como essa construção visual, fundamentada em relações de gênero, transforma a mulher em objeto de desejo e espetáculo, reforçando estereótipos tanto na narrativa fílmica quanto na experiência do(a) espectador(a).

Para sustentar sua argumentação, Mulvey (1983) recorre à psicanálise como ferramenta

<sup>2</sup> A publicação do artigo é um desdobramento de uma apresentação proferida no Departamento de Francês da Universidade de Wisconsin, Madison, na primavera de 1973.

política, explicitando como o inconsciente patriarcal moldou grande parte da linguagem cinematográfica. Ao recorrer a conceitos ligados às fantasias masculinas, ela demonstra a função estratégica da imagem feminina em obras como *Marrocos* (*Morocco*, 1930), *Uma aventura na Martinica* (*To have and have not*, 1944), *O rio das almas perdidas* (*River of no return*, 1954) e *Um corpo que cai* (*Vertigo*, 1958), expondo os mecanismos que também privilegiam a dominação do olhar. Diante disso, o prazer visual foi dividido entre ativo/masculino e passivo/feminino. Em seu papel clássico-narrativo, grande parte da figuração feminina assume uma função essencialmente exibicionista — a mulher é simultaneamente objeto do olhar e espetáculo a ser mostrado. Sua aparência é cuidadosamente codificada pela linguagem cinematográfica para produzir um efeito visual e erótico, característica que consolida sua condição “para-ser-olhada”. Um recurso técnico como o *close-up*, dentre outros, reconfigura radicalmente a inscrição dos corpos na cultura visual e “o pedaço de um corpo fragmentado destrói o espaço da Renascença, a ilusão da profundidade exigida pela narrativa. Ao invés da verossimilhança com a tela, cria-se um achatamento característico de um recorte, ou de um ícone” (Mulvey, 1983, p. 445). Mulvey (1983) expõe, ainda, como a objetificação do corpo feminino transcende o cinema clássico *hollywoodiano*, estruturando toda uma indústria do espetáculo erótico em produtos culturais como calendário de garotas, poses congeladas de *pin-ups* e espetáculos de *strip-tease*.

Outra reflexão fundamental em torno do olhar foi elaborada por John Berger (2003), em seu ensaio de 1980 intitulado *Por que olhar para os animais?*, em que o autor expande a crítica da cultura visual para além das relações humanas, examinando a interação entre humanos e animais como uma metáfora de dominação e perda. Para ele, é a partir da virada do século XIX para o XX que se completa o ciclo do capitalismo que rompe as conexões entre humanidade e natureza (Berger, 2003). Os animais tiveram um papel decisivo nessa transformação no sentido em que foram marginalizados como membros subordinados do sistema econômico em ascensão. Antes, eram considerados entes místicos, com funções mágicas, oraculares, sacrificiais, além de eles estarem “com a humanidade no centro do mundo” (Berger, 2003, p. 3). As criaturas eram utilizadas como signos universais, uma forma de mapear as atividades e experiências entre os seres. Na Antiguidade Clássica, eles representavam os elementos do zodíaco; na cultura grega, expressavam os marcadores referentes às horas do dia. As espécies também são arquétipos de valores e qualidades: leão, poder; coruja, sabedoria; cobra, sensualidade; cavalo, força; cachorro, lealdade; pavão, beleza etc. Berger (2003) argumenta que a modernidade foi o período em que os animais começaram a desaparecer da esfera simbólica, sendo transformados em brinquedos, espetáculos e ilustrações. Em outras palavras, os animais foram reduzidos a objetos do olhar — em zoológicos, cartazes publicitários ou como símbolos culturalmente esvaziados —, refletindo uma ruptura na relação ancestral de reciprocidade e mistério que outrora os envolvia (Berger, 2003). No ensaio *Por que olhar para os animais?*, os exemplos apresentados discutem essa condição, relacionando-a especialmente ao universo infantil: livros de desenho e de prosa da escritora Beatrix Potter, animações realizadas pela produtora Walt Disney, cavalos de balanço, bichos de pelúcia etc

Outro lugar que lhe foi confinado foi como seres de estimação dos lares a partir da domesticação e adestramento. Como resultado, os animais foram transformados em matérias visuais e bens de consumo, de modo que os bichos foram subjugados e perderam grande parte de sua relevância cultural. Essa forma de cooptação foi uma abordagem totalmente centrada no favorecimento dos aspectos humanos. Para o autor, “o que sabemos sobre eles [animais] é um índice de nosso poder e, portanto, um índice do que nos separa deles. Quanto mais julgamos saber sobre eles, mais distantes eles ficam” (Berger, 2003, p. 16). Na interpretação de Berger (2003), o olhar humano sobre os animais tornou-se unilateral: um ato de controle, não mais de

diálogo. Essa perspectiva ressoa com suas análises anteriores, desenvolvidas na série televisiva *Modos de ver* (*Ways of seeing*, 1972), produzida pela BBC, a qual já discutia como o olhar colonial, patriarcal e capitalista transforma sujeitos em objetos, seja na pintura europeia, na publicidade ou no cinema. Ao olhar para os animais, o sujeito moderno não vê criaturas com subjetividade própria, o que evidencia o sintoma de uma crise mais ampla de alienação enraizada em seu narcisismo especista.

A problemática do olhar em Berger (2003), portanto, não se limita à esfera visual, mas desvela também camadas políticas. Se Laura Mulvey (1983) expõe o olhar como instrumento de opressão de gênero no cinema clássico *hollywoodiano*, John Berger (2003) o estende às hierarquias entre espécies, questionando como a cultura visual moderna naturaliza a subjugação dos corpos animais. Ambos os autores, embora partindo de pontos distintos, convergem ao desnaturalizar o ato de olhar, insistindo que o gesto está imbricado em relações de poder e estruturas simbólicas de dominação.

## 2 ENTRE OLHARES: A INVESTIGAÇÃO PELA CONSCIÊNCIA E PELA ALTERIDADE

Certa vez, passei uma tarde escura em uma cafeteria decadente de Manhattan, afogando (ou amplificando) minhas mágoas em cafés pretos. Depois desta tarde sombria, saí para a rua e me deparei com um personagem de olhos arregalados que gritava com todos que atravessavam a rua na sua direção. Quando me aproximei, consegui ouvir o que ele dizia. Ele apontava para os transeuntes, olhando-os nos olhos e gritava: “Sim, mas você sabe como você realmente parece?” (Viola, 1995a, p. 88, tradução minha).

A questão do olhar é um tropo que atravessa o trabalho do videoartista Bill Viola, destacando-se como um elemento fundamental para investigar as conexões entre o indivíduo e o mundo. Em seus vídeos e instalações, o olhar é frequentemente deslocado de sua função convencional, transformando-se em um importante meio de reflexão. A dinâmica entre observar e ser observado, as relações entre sujeito e objeto e as fronteiras entre o visível e o invisível são elementos-chave que o artista articula em sua poética. Este artigo concentra-se mais especificamente na análise do vídeo *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986), realizado por Bill Viola, e destaca as querelas do olhar que a obra suscita. O projeto nasceu de uma bolsa recebida do American Film Institute (AFI) para desenvolver um trabalho sobre animais. Com o objetivo de se aproximar da multiplicidade de criaturas existentes, Viola ingressou na residência artística ofertada pelo zoológico de San Diego, na Califórnia. O resultado dessa incursão é uma experiência espiritual que emerge tanto do diálogo com a natureza quanto da sacralidade ancestral de rituais religiosos. Nas palavras do próprio realizador, é uma “investigação pessoal dos estados internos e conexões com a consciência animal que todos carregamos dentro de nós” (Viola, 2017, p. 59, tradução minha). Em entrevista a Michael Nash (1987, p. 63, tradução minha), ele diz que esse projeto corresponde às “diferentes consciências que representam o mundo”. O trabalho contou com o apoio de outras instituições, como o Contemporary Art Television Fund (CAT), e foi transmitida em 1987 pela emissora de televisão WGBH Boston como parte de sua temporada chamada de New Television. *I Do Not Know What It Is I Am Like* também foi uma das primeiras fitas a ser comercializada em formatos domésticos nos anos 1980, incluindo VHS e Betacam Digital (DigiBeta), marcando uma transição importante na circulação da videoarte daquele contexto (Balsom, 2017).

O artista organizou o material em cinco capítulos identificados apenas nos créditos: O corpo escuro (*Il corpo scuro*), A linguagem dos pássaros (*The language of the birds*), A noite

do nentido (*The night of sense*), Atordoada pelo tambor (*Stunned by the Drum*) e A chama viva (*The living flame*). A divisão não é estanque e várias cenas se entrecruzam. Os dois primeiros blocos giram em torno da figuração animal. Bill Viola fabula a busca pela transcendência profundamente enraizada nos aspectos físicos e sensíveis que partilhamos com outros seres mundanos. Cria, assim, sua visão particular do nosso lugar enquanto sujeito dentro dele. *I Do Not Know What It Is I Am Like* pode ser definido como um vídeo autoetnográfico, e, ao mesmo tempo, uma pesquisa espiritual. O mérito da obra é o modo como trouxe a subjetividade para o primeiro plano por meio da estética ligada ao gesto de olhar para animais. As imagens foram gravadas durante a residência artística no zoológico de San Diego e em outras viagens que o realizador empreendeu ao longo de um período de dois anos, tanto pelo Ocidente como no Oriente. As informações apresentadas nos créditos finais identificam as locações, como o Parque Nacional de Wind Cave e o Monumento Nacional Jewel Cave, ambos localizados na Dakota do Sul, o Templo Mahadevi, em Suva, ilhas Fiji, o *Wild Animal Park*, também em San Diego, entre outros espaços. O terceiro capítulo mostra o artista em sua casa, imerso no processo de análise e reflexão sobre as imagens previamente capturadas. É possível vê-lo assistindo às gravações em um pequeno monitor. Bill Viola editou a fita de 89 minutos durante um período de seis meses em seu equipamento doméstico recém-adquirido. Seu acesso ilimitado a esse sistema videográfico permitiu que explorasse a organização das cenas de maneira mais deliberada. A montagem intencionalmente evoca a linguagem dos registros amadores de viagem, subvertendo as convenções do cinema dito “profissional”. Algumas das transições entre as cenas são marcadas por cortes nas fitas de bobina executadas de modo caseiro. Esse detalhe técnico reforça o teor de investigação desejado pelo projeto.

O título original, cuja tradução livre remete a *Não sei como é que pareço*, faz referência ao *Rigueveda* (*Rig Veda*), também conhecido como *Livro dos Hinos* — uma antiga coletânea de textos sagrados hindus que abordam temas como nascimento, consciência, existência, intuição, conhecimento, razão e fé, com o propósito de promover a elevação espiritual. Os Vedas constituem a base das escrituras sagradas dessa religião, que se originou no Oriente, mais especificamente na Índia. O hinduísmo, considerado uma das religiões mais antigas da humanidade, tem suas raízes na pré-história. Seus textos sagrados, os Vedas, são compostos por quatro obras fundamentais — *Rigueveda*, *Yajurveda*, *Samaveda* e *Atarvaveda* —, escritas em sânscrito védico. Dentre eles, o *Rigueveda* destaca-se como o mais importante, servindo de base para os demais. No hinduísmo, o pensamento humano é visto como uma espécie de limitação, um tipo de obstáculo à verdadeira compreensão. Segundo essa tradição, as formas mais profundas de conhecimento emergem justamente da conexão com o que está além do humano. Os hinos védicos consagram os elementos da natureza enquanto expressão de forças sagradas veiculadoras do *prāna* (energia vital). Essa conexão revela como o sagrado se manifesta em todas as coisas, demonstrando uma sintonia entre o Divino e o cosmos material.

Os modelos fundamentais dos seres humanos vêm da natureza porque somos parte da natureza. E se consideramos a essência do que constitui o mundo natural vemos que este é feito de *mudança* e de *processo*. Então descobrimos que existe no ser humano, à medida que ele atravessa a vida, um tipo de processo que em termos geológicos chama-se ‘sedimentação’, quando as camadas da experiência humana assemelham-se as camadas de sedimentação da terra (Viola, 1995b, p. 270).

O nome escolhido por Bill Viola foi tirado do hino 1.164 do antigo sânscrito *Rigueveda*. A expressão anuncia sua crise existencial. O sujeito “eu”, que supõe a dimensão interior, está posto na mesma frase duas vezes na versão original. Para Catherine Russell (2013, p. 373), “a questão colocada não é ‘Quem sou eu?’, mas ‘O que sou eu?’”. A dimensão narrativa do vídeo, ao transformar a própria busca de identidade como questão a ser investigada, estabelece uma

profunda conexão com a espiritualidade hinduísta — seja por meio do contato direto, como no ritual de fogo das ilhas Fiji que compõe o capítulo (A Chama Viva), seja pela imersão contemplativa na natureza, nos lagos, nas paisagens e, sobretudo, no ato de olhar os animais. Trata-se de uma expansão metafísica que ultrapassa o humano, um estudo de consciência sensível ao mundo.

Desde os primeiros planos, o vídeo expressa o título misterioso como uma questão de olhar — ou, mais precisamente, de percepção visual. O enquadramento de uma paisagem natural inicia inclinada, em posição incomum para a postura humana. A trilha sonora é composta por uma música hinduísta marcada pelo forte acompanhamento percussivo. É um tom pulsante, ritualístico. A câmera, em seguida, vira o mundo de cabeça para baixo e imerge em um lago. A música é interrompida. O áudio nessa parte ecoa os ruídos subaquáticos, transmitindo uma sensação de estar presente no local. A imagem se movimenta pelo lago mesmo de maneira invertida. O fluxo é mais lento embaixo d'água. É possível observar rochas e corais. A cena de abertura remete a uma experiência autobiográfica do realizador. Em entrevista para Laura Barnett (2012), ele descreve o ocorrido. Aos 6 anos de idade, em férias com a família nas montanhas, o futuro artista por pouco não morreu afogado ao cair em um lago. Foi salvo por seu tio, que mergulhou de prontidão e o salvou. O tempo que permaneceu submerso o marcou profundamente. Ao invés de medo, sua sensação foi a oposta. Bill Viola diz:

[...] fui direto para o fundo e vi o mundo mais lindo que já vi: peixes, feixes de luz, plantas ondulando na brisa. Eu pensei que estava no céu. Eu teria ficado lá se meu tio não tivesse me puxado. É por isso que minha arte tem muito a ver com a água — porque eu sonho em voltar àquele lugar (Barnett, 2012, s. p., tradução minha).

A experiência traumática lhe rendeu fascinação. Outras de suas obras são marcadas pela ênfase dada a substâncias líquidas, como *The reflecting pool* (1979), *The passing* (1992) e *The fall into paradise* (2005). O artista explora o mundo na ordem do incognoscível em *I Do Not Know What It Is I Am Like*. A poética experimental da obra transforma a linguagem em laboratório, o caráter investigativo converte a busca em ato criativo. A estética desenvolvida se abre para a heterogeneidade de seres e as múltiplas naturezas que o cercam. É o caso da sequência seguinte à abertura, que se concentra nos aspectos minerais. O trecho se passa todo em uma caverna escura, permeada por estruturas de pedras, estalactites e estalagmites. Em outro momento, as paisagens são vistas em agitação, fora de foco, como se o calor exprimisse as energias presentes ali. O ambiente, assim, configura-se como elo entre os espaços íntimos (interior) e o mundo (exterior). Viola (1995c, p. 173, tradução minha) elucida: “a paisagem pode existir como um reflexo sobre as paredes internas do espírito ou como projeção externa de um estado interno”.

O tema central, que ecoa ao longo do vídeo, surge desse gesto primordial: olhar os animais através da câmera — não como objetos, mas como entes. Essa relação de alteridade foi uma das formas que o artista encontrou para fazer uma etnografia de si. O outro dito “radical” é almejado como troca entre consciências, um aprofundamento do conhecimento interespecíes. Bill Viola, em ensaio sobre a própria obra, defende que “os olhos se tornam os condutores da troca de energias entre o organismo e o meio ambiente, entre o observador e o observado. Uma linha de visão pode facilmente dividir a separação entre sujeito e objeto, da mesma forma que pode ser refinada” (Viola, 2017, p. 62, tradução minha). A primeira aparição de espécie animal é um búfalo morto. A carcaça está rodeada de moscas que comem os detritos. O zumbido dos insetos é realçado como trilha sonora. O trabalho de câmera decompõe o corpo em pequenos fragmentos. Algumas partes são irreconhecíveis. A carne é vista em estado avançado de putrefação. Os próximos planos abordam rebanhos de búfalos pastando em meio ao campo. A

cena começa mostrando-os afastados, para depois se aproximar. O artista e a equipe se posicionam perto. As criaturas são registradas realizando suas necessidades básicas enquanto viventes, como comer e urinar. Por mais que exista identificação, estes são completamente indiferentes à presença humana, como John Berger (2003, p. 28) escreve sobre a visão no zoológico: “o olhar do animal cintila e passa adiante. Eles olham de lado. Eles olham cegamente para o além”. O vídeo chega a enfatizar o olho do búfalo, mas como sintoma de indiferença. Assim encerra o capítulo *O corpo escuro*.

O segundo bloco, *A Linguagem dos pássaros*, tem início repetindo essa mesma ação, ou seja, registrando o semblante de peixes e pássaros em *closes* que nos permitem analisar suas características faciais. As espécies são vistas sem emoção, minimizadas em seu habitat artificial. É possível visualizar os corpos, mas não a linguagem que nomeia o capítulo. O humano não acessa as mentes animais. Nesse sentido, as criaturas olham sem ver. É uma relação hierárquica absolutamente desigual, não existe interesse ou comunicação por parte do outro. As gravações se passam no zoológico de San Diego. Uma das sequências mais memoráveis de *I Do Not Know What It Is I Am Like* se dá nesse momento (Figura 1). A câmera observa, a distância, uma coruja em cativeiro. É realizado um *zoom* lento e contínuo em direção à ave. O animal interpela fixamente o dispositivo videográfico. A imagem encerra a aproximação se detendo nos olhos, como se contemplasse o olhar do olhar. O enquadramento é tão íntimo que é possível notar o reflexo em sua pupila. Duas pessoas são vistas nessa reprodução: Bill Viola e Kira Perov — esta última manuseando o equipamento que gerou a obra. Ambos são figurados como criaturas inexpressivas. É uma metáfora visual interessante. Como Berger (2003, p. 5) reconhece, “o animal examina cuidadosamente o homem através do abismo de sua não-compreensão [...] quando ele é visto pelo animal, ele é visto da mesma forma como o seu entorno é visto por ele. Seu reconhecimento desse fato é o que torna o olhar do animal familiar”. No cinema narrativo clássico, uma das premissas mais respeitadas sobre o ponto de vista é manter os códigos referentes à “quarta parede”, a divisão imaginária que separa o universo artístico (obra) do mundo real (espectador). Essa é uma herança do palco teatral, por meio da qual a plateia assiste passivamente o espetáculo encenado. Em grande parte dos filmes narrativos e/ou comerciais, uma das instruções de direção que são dadas para atores e atrizes é não olhar diretamente para a lente da câmera, com intuito de valorizar e respeitar o espaço ficcional. Existem inúmeros exemplos de peças teatrais e produtos audiovisuais que romperam intencionalmente a quarta parede, com objetivos dos mais distintos. É por meio dessa reflexividade que o artista busca se reconhecer em *I Do Not Know What It Is I Am Like*. O efeito-espelho oferece a possibilidade de se ver pela ótica dessa espécie. Quando vemos uma criatura que também nos vê, confrontamos uma visão de nós mesmos. O ser humano, historicamente, não olhou para os animais para estudar e aprender exclusivamente sobre as outras vidas. O interesse antropocêntrico, enquanto sujeito dito “eleito”, olhou para os animais como forma de aprofundar o entendimento dos instintos e comportamentos próprios. Ao se projetar nessa coruja, os questionamentos de alteridade se complexificam. O problema não trata mais de apenas observá-los pacificamente em zoológicos, mas induz perguntas como: quem está olhando e por quê? Tal abordagem ressoa o arcabouço psicanalítico que Laura Mulvey (1983) mobiliza em *Prazer visual e cinema narrativo*, articulando-se especificamente com a teoria lacaniana do estágio do espelho — momento fundante do desenvolvimento infantil em que a criança, ao reconhecer-se pela primeira vez na sua imagem refletida, estrutura as primeiras formações do ego. Bill Viola (2017, p. 62, tradução minha) explica sua relação com esta cena específica da coruja em seu vídeo:

Como porta de entrada para a alma, a pupila do olho tem sido uma imagem simbólica poderosa e um objeto físico evocativo na busca pelo conhecimento do eu. A cor da pupila é preta. É nesse preto que você vê sua auto-imagem quando tenta olhar de perto o seu próprio olho ou o olho do outro.... a grandeza da sua própria imagem, impedindo uma visão desobstruída. [...] É através desse preto que nos confrontamos com o olhar de um animal, em parte com medo, com curiosidade, com familiaridade, com mistério. Nos vemos em seus olhos ao sentir a alteridade irreconciliável de uma inteligência ordenada em torno de um mundo que podemos compartilhar no corpo, mas não na mente. O preto é uma luz brilhante em um dia escuro, como olhar diretamente para o sol, a intensidade da fonte produzindo a escuridão protetora do olho fechado. É o preto que 'vemos' quando todas as luzes se apagam, o espaço entre as linhas elétricas brilhantes da imagem de vídeo, o espaço posterior ao último corte de um filme, ou o preto luminoso das noites da lua nova. Se há uma luz lá, é apenas a luz procurando na sala escura, a qual, limitada pelo canal óptico dentro do seu feixe, supõe haver luz por toda parte aonde ela se volta (Viola, 2017, p. 61, tradução minha).

**Figura 1** – Fotograma de *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986), de Bill Viola



Fonte: Viola (1986).

A escolha da espécie efetuada pelo artista para se autoconhecer é curiosa. A coruja é um símbolo histórico de sabedoria, cuja referência remete à mitologia grega. Nesta tradição da Antiguidade Clássica, Atena, a deusa da sabedoria, das artes, da inteligência, tinha uma coruja como mascote de estimação. O período da noite era considerado o momento do pensamento filosófico e da revelação intelectual. A ave, por possuir hábitos notívagos, ficou associada à busca pelo conhecimento. A maneira como a coruja encara a câmera no vídeo é diferente das outras trocas de olhares registradas no zoológico. De um modo um tanto quanto singular, ela rebate a contemplação. A criatura parece extremamente controlada e racional, e permanece estática durante todo o longo plano. Seus olhos são grandes e resplandecentes. É como se fosse uma

relação entre duas pessoas, uma situação de julgamento ético e moral. Existe uma troca, mesmo que nenhuma palavra ou som sejam utilizados. Neste caso, ocorre uma inversão de valores que demonstra a fragilidade do espírito humano. Para Sean Cubitt (1989, p. 69, tradução minha), nessa interpelação “a posição do espectador é a de um rato diante do olhar de seu predador”. Além do homem e da mulher observados pelo reflexo da pupila, também é possível observar um ponto de luz no lado oposto ao catifeiro. A busca pela consciência do artista é mediada pelo olhar do animal.

*A Noite do sentido*, o terceiro capítulo, estabelece um diálogo com essa célebre sequência. Temos aqui novamente a presença física do artista. Ele está em casa, no escritório, pesquisando. Na mesa de trabalho, estão dispostos materiais de consulta dos mais variados: livros sobre comportamento humano, um ovo, uma rocha, um conjunto de joias. Bill Viola está sentado assistindo às imagens que gravou em um reproduzidor caseiro e fazendo anotações. Os semblantes dos animais são vistos em uma tela pequena. São as mesmas cenas recém-exibidas. O espectador é convidado a reconstruir esses momentos junto ao processo de autoconhecimento proposto pelo vídeo. Em *Prazer visual e cinema narrativo*, Laura Mulvey (1983, p. 452) argumenta que o cinema clássico *hollywoodiano* suprime dois tipos de olhares: o da câmera, durante a filmagem/gravação; e o do espectador, no momento da exibição/projeção. Essa dupla negação — que busca apagar qualquer consciência do aparato técnico e da posição do público — serve ao propósito de reforçar a ilusão realista (Mulvey, 1983). Assim, o dispositivo do cinema clássico concentra-se exclusivamente nos olhares trocados entre personagens, consolidando o drama ficcional como universo autônomo. A questão do olhar em *I Do Not Know What It Is I Am Like* envolve uma série de outros elementos: 1) a visão humana; 2) a visão animal; 3) a câmera de vídeo; e 4) o monitor de reprodução. São inscrições no campo do visível, uma relação que complexifica o tratamento entre observador e observado. A experiência do espectador diante da obra leva em consideração a soma cumulativa dessas imagens. Para Sean Cubitt (1989, p. 72, tradução minha), no entanto, o olhar de Viola ainda é o do etnógrafo, “a necessidade de ser visto, como condição de ver, resolve os dilemas do momento colonial na visualização”. Embora o artista busque a transcendência espiritual, a cena no escritório revela como sua prática — mesmo quando aspira ao místico — permanece estruturalmente vinculada a uma epistemologia racionalista, denunciando a persistência do paradigma cientificista.

### 3 ESPELHOS ELETRÔNICOS: A ESTÉTICA DO NARCISISMO

Em seu ensaio *Vídeo: a estética do narcisismo* publicado em 1976, a historiadora da arte Rosalind Krauss (2008) considerou o narcisismo como uma das principais características da videoarte. Desde os trabalhos pioneiros realizada nas décadas de 1960 e 1970, nota-se o dispositivo videográfico utilizado como espelho. As análises de Krauss (2008) se concentram nas obras de Vito Acconci, Bruce Nauman, Lynda Benglis, Joan Jonas, Peter Campus, Richard Serra e Nancy Holt. O próprio artista, seja pelo aspecto corpóreo ou em sentido psicológico, é um elemento-chave de figuração nesse tipo de produção. O narcisismo é entendido, nesse contexto, como a condição fixa de uma frustração perpétua. A autora se refere a essa configuração em termos do autoenvolvimento e autoencapsulamento pela mídia em questão. As imagens de síntese possibilitaram uma nova etapa na história da cultura visual, com formatos e possibilidades díspares se comparado aos suportes tecnológicos precedentes. Em essência, a película cinematográfica e o vídeo compartilham o mesmo objetivo: o registro de imagens em movimento. A diferença decisiva se manifesta na materialidade, pois a película depende de processos fotoquímicos e o vídeo de fluxos eletrônicos. Essa distinção determina que a imagem videográfica

é instantaneamente recuperável como informação visual. Tanto o equipamento de câmera como o monitor de reprodução possuem dinâmismos mecânicos que permitem o imediatismo no ato de visualização.

De acordo com Krauss (2008, p. 146), “diferente das outras artes visuais, o vídeo é capaz de gravar e transmitir ao mesmo tempo, produzindo imediato *feedback*. Portanto, é como se o corpo estivesse centralizado entre duas máquinas, que abrem e fecham parênteses”. Esse efeito sincrônico é diferencial do aparato cinematográfico analógico, que envolve toda um circuito de finalização até chegar ao público em salas de cinema como produto final. Quando assistimos a *I Do Not Know What It Is I Am Like*, vemos o próprio artista vendo suas gravações no monitor de sua casa. O vídeo estabeleceu uma outra mediação entre o artista e seu material de criação, reconfigurando os processos criativos. Krauss (2008) distingue, no ensaio, duas formas de espelhamento: a obra de reflexão e a obra de reflexividade. No primeiro caso, “é movimento em direção à simetria externa” (Krauss, 2008, p. 150); no segundo, “é estratégia para alcançar assimetria radical, vinda de dentro” (Krauss, 2008, p. 150). A reflexividade é a cisão entre dois dispositivos distintos que podem elucidar um ao outro, visto que estão separados. A reflexão é justamente a superação dessa distinção, a fusão entre a imagem e seu duplo, “a operação de reflexão é uma forma de apropriação, de ilusionisticamente apagar a diferença entre o assunto e o objeto” (Krauss, 2008, p. 150). O que torna singular o modo como *I Do Not Know What It Is I Am Like* olha para os animais, em especial, a cena de *zoom* e *close* no semblante da coruja, é que o seu duplo, aqui, é um outro. A reflexão teorizada por Krauss (2008) também se aplica a este caso. Bill Viola está em busca de si próprio nas imagens (re)reproduzidas. O diferencial é que o investimento no *self*, utilizando o termo empregado pela autora a partir do vocabulário psicanalítico, é uma situação de alteridade radical. A investigação de cunho pessoal proposta perpassa agentes externos e a mídia vídeo. A estética do narcisismo é inspirada no pensamento de Jacques Lacan, em especial *The language of self*<sup>3</sup>. A reflexão e a reflexividade também ocorrem no contexto terapêutico da psicanálise, como no caso do sujeito deitado no divã, descrito como “a projeção narcisística de um *self* congelado” (Krauss, 2008, p. 151).

Para Lacan (1998), essa situação marcada pelo silêncio do analista é caracterizada pelo vazio. Nesse espaço de transferência, o paciente projeta o monólogo de sua própria narrativa, “a construção monumental do seu narcisismo” (Lacan, 1998 *apud* Krauss, 2008, p. 151). O que marca essa relação monológica de autoexplicação e de silêncio por parte do analista, segundo o autor francês, é a profunda frustração. O paciente percebe que esse *self* é uma projeção. No trabalho de reconstruí-lo, “ele encontra a alienação fundamental que o fez construí-la como um outro, e que sempre esteve destinada a ser tomada por um outro” (Lacan, 1998 *apud* Krauss, 2008, p. 151), ou seja, seu *status* de alienação é atualizado. A análise psicanalítica interrompe o poder dessa fascinação do espelho. É uma situação em que o paciente deve perceber a diferença entre sua própria subjetividade e as projeções fantasiosas de si mesmo como objeto, em que o sujeito em condição ideal deve se engajar em se recuperar. De acordo com Krauss (2008, p. 152), “o projeto analítico é então aquele no qual o paciente se liberta da ‘estátua’ de seu *self* refletido e, pelo método de reflexividade, redescobre o tempo real de sua própria história. Ele troca a atemporalidade da repetição pela temporalidade da mudança”.

Nessa reflexão proposta pela autora, o modernismo é exposto como o período histórico da arte em que o artista localiza sua própria expressividade pela descoberta de condições objetivas de sua mídia e de sua história. Bill Viola se vale do vídeo como possibilidade de encontrar a própria subjetividade, “um modo estético no qual o *self* é criado por meio de dispositivos

<sup>3</sup> Esta reflexão se encontra traduzida para o português em Jacques Lacan (1998).

eletrônicos de *feedback*” (Krauss, 2008, p. 152). O espelhamento narcisístico abre a narrativa para o plano da reflexão crítica sobre sua própria constituição enquanto ser no mundo. O trecho final do capítulo 3 e de algumas outras cenas do restante de *I Do Not Know What It Is I Am Like* enveredam pela forma do sonho, um mergulho no inconsciente do artista. A estética realista se inclina para a dimensão do mistério. Logo após o jantar, acontecimentos inexplicáveis começam a acontecer no escritório: um caramujo ganha vida no meio do conjunto de joias; o ovo choca; fora da casa, em um jardim escuro, um cachorro o ataca pela ótica da câmera subjetiva. O vídeo explora a flicagem das imagens. No último capítulo, Bill Viola registra a cerimônia do fogo nas ilhas Fiji. Para os adeptos da religião hinduísta, o estado de transe é alcançado a partir da junção entre a mente o corpo, um modo de controle pessoal extremo. O ritual gravado é radicalmente diferente do método de pesquisa que realizou em seu escritório. A espiritualidade, enfim, irrompe para além dos domínios da razão.

Em sua reflexão inspirada por *I Do Not Know What It Is I Am Like*, Laymert Garcia dos Santos (2003, p. 185) propõe uma analogia interessante: “[Bill] Viola é um xamã que recorre às máquinas eletrônicas como o feiticeiro dispõe de um arsenal de objetos e fetiches para invocar as forças e as potências, e canalizá-las com o intuito de empreender uma transformação”. Essa leitura xamânica ganha camadas adicionais quando consideramos a forte presença de animais no vídeo. Viola estabelece seu pacto por meio das lentes — a coruja, o búfalo e os pássaros surgem não como símbolos, mas como presenças que interrompem a lógica antropocêntrica. A câmera, nesse sentido, seria menos um instrumento de dominação — como no cinema *hollywoodiano* analisado por Mulvey (1983) e também na tradição de grande parte do cinema etnográfico — e mais uma ferramenta de libertação do olhar.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde a década de 1970, Bill Viola (1951-2024) foi uma figura-chave no desenvolvimento do vídeo como manifestação artística. Sua maneira de utilizar a tecnologia ampliou, como poucos artistas conseguiram fazer, as possibilidades dessa mídia. Enquanto muitos de seus contemporâneos ainda relegavam o formato a um papel secundário, visto como instrumento de registro documental, Viola percebeu seu potencial como linguagem, capaz de articular novas formas de experiência estética. Seu domínio — desde os primeiros experimentos com imagens de síntese até as instalações imersivas dos anos 2000 — serviam como complexas investigações sobre questões existenciais e/ou espirituais. Nesse contexto, *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986) surge como obra paradigmática em sua longa trajetória — um projeto que transita entre a autoetnografia e a meditação transcendental. Ao explorar a relação entre o olhar humano, animal e maquínico (dos dispositivos em torno do vídeo), o artista revela as estruturas hierárquicas que fundamentam boa parte da cultura visual contemporânea. Se Laura Mulvey (1983) explicitou o caráter de gênero do olhar no cinema clássico, e John Berger (2003), por sua vez, diagnosticou a redução da subjetividade animal na modernidade, Bill Viola radicalizou essas reflexões ao desconstruir o próprio paradigma antropocêntrico que fundamenta ambas as teorias. Em sua obra analisada aqui, as estratégias estético-narrativas adotadas revelam sua compreensão da tecnologia como ferramenta para desautomatizar nossos processos perceptivos e, conseqüentemente, embaralhar as estruturas cognitivas e relacionais.

## Referências

BALSOM, E. *After uniqueness: A history of film and video art in circulation*. New York: Columbia University Press, 2017.

BARNETT, L. Portrait of the artist: Bill Viola, video artist. *The Guardian*, London, 15 maio 2012. Disponível em: <https://www.theguardian.com/culture/2012/may/15/portrait-of-the-artist-bill-viola-video-artist>. Acesso em: 14 jun. 2025.

BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, W. (org.). *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1996. p. 165-196.

BERGER, J. Por que olhar os animais? In: BERGER, J. (org.). *Sobre o olhar*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003. p. 11-32.

CUBITT, S. Video art and colonialism: an other and its others. *Screen*, Glasgow, v. 30, n. 4, p. 66-79, 1989. DOI: <https://doi.org/10.1093/screen/30.4.66>. Disponível em: <https://academic.oup.com/screen/article-abstract/30/4/66/1614953?redirectedFrom=PDF>. Acesso em: 12 jun. 2025.

KRAUSS, R. Vídeo: a estética do narcisismo. *Arte & Ensaios*, Rio de Janeiro, v. 16, n. 16, p. 144-157, 2008. Disponível em: <https://revistas.ufjf.br/index.php/ae/article/view/51653>. Acesso em: 12 jun. 2025.

LACAN, J. Função e campo da fala e da linguagem em psicanálise. In: LACAN, J. (org.). *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998. p. 238-324.

MULVEY, L. Prazer Visual e Cinema Narrativo. In: XAVIER, I. (org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983. p. 437-454.

NASH, M. Bill Viola's Re-visions of Mortality. *High Performance*, n. 37, p. 63-64, 1987.

RUSSELL, C. Subjectivity Lost and Found - Bill Viola's I Do Not Know What It Is I Am Like. In: GRANT, B.; SLONIOWSKI, J. (ed.). *Documenting the documentary – close readings of documentary film and video*. Detroit: Wayne State University Press, 2013. p. 368-384.

SANTOS, L. G. *Polítizar as novas tecnologias: o impacto sociotécnico da informação digital e genética*. São Paulo: Editora 34, 2003.

STEPHENS, C. Bill Viola's I Do Not Know What It Is I Am Like. *Cinema Scope* 72, [S. l.], v. 19, n. 3, 2017. Disponível em: <https://cinema-scope.com/cinema-scope-magazine/exploded-view-bill-violas-i-do-not-know-what-it-is-i-am-like/>. Acesso em: 12 jun. 2025.

VIOLA, B. I Do Not Know What It Is I Am Like (1986). *Internet Archive*, [S. l.], 1 jan. 1986. Disponível em: <https://archive.org/details/i-do-not-know-what-it-is-i-am-like-1986>. Acesso em: 26 jun. 2025.

VIOLA, B. Sight unseen: enlightened squirrels and fatal experiments. *In: VIOLA, B.; VIOLETTE, R. (ed.). Reasons for knocking at an empty house writings 1973-1994.* London: Thames & Hudson, 1995a. p. 88-95.

VIOLA, B. Putting the whole back together: in conversation with Otto Neumaier and Alexander Pühringer. *In: VIOLA, B.; VIOLETTE, R. (ed.). Reasons for knocking at an empty house writings 1973-1994.* London: Thames & Hudson, 1995b. p. 265-286.

VIOLA, B. Note. *In: VIOLA, B.; VIOLETTE, R. (ed.). Reasons for knocking at an empty house writings 1973-1994.* London: Thames & Hudson, 1995c. p. 53-54.

VIOLA, B. Selected works and writings. *In: LONDON, B. (ed.). Bill Viola: installations and videotapes - essays by Barbara London, J. Hoberman, Donald Kuspit, selected writings by Bill Viola.* Nova York: The Museum of Modern Art, 2017. p. 23-62.

**Submissão:** 08/02/2025

**Aprovação:** 03/06/2025