

VIDEO GAMES

**A autorrepresentação
em abismo**

Mariana Duarte

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

marianaduarte.ia@gmail.com

RESUMO: O presente estudo tem como objetivo analisar o processo de criação de *Video games*, trabalho de artes visuais realizado como série fotográfica. Utilizando o fluxo de consciência como método de criação, avalia-se a autorrepresentação resultante e a narrativa em abismo que se instaura na imagem. Nesse sentido, busca-se fazer um comparativo com o trabalho em vídeo *Now*, da artista Lynda Benglis e trazer o conceito de *mise en abyme* dos autores do campo literário, como Dällenbach e Wolf. Tais questões dialogam com o papel da fotografia na produção em arte na contemporaneidade como herança da arte conceitual.

PALAVRAS-CHAVE: autorrepresentação, narrativa em abismo, *mise en abyme*, fotografia, arte contemporânea.

ABSTRACT: This study aims to analyze the creative process of *Video games*, artwork constituted as a photographic series. Using the stream of consciousness as a creative method, the resulting self-representation is evaluated as well as the narrative in abyss that is set in the image. In this sense, a comparison is made with the video *Now* by the artist Lynda Benglis and concepts of *mise en abyme* by authors of the literary field, such as Dällenbach and Wolf, are discussed. These issues dialogue with the role of photography in contemporary art production as an inheritance of conceptual art.

KEYWORDS: self-representation, narrative in abyss, *mise en abyme*, photography, contemporary art.

E se pudéssemos evadir o momento em que olhamos um espelho para nos ver olhando este espelho? Nesse processo se estabelece um escape. Surge a presença de um *voyeur*. Instaure-se o ato de nos olharmos nos olhando. O abismo de olharmos para nós mesmos. Então, escrevo no papel o conceito do que será cada imagem. Deixo o fluxo de ideias escoar.

O presente artigo trata do processo de criação de *Video games*, trabalho em fotografia que se caracteriza como narrativa visual. Aqui busco abordar questões como o fluxo de consciência como método criativo, a autorrepresentação resultante e as diversas camadas de *mise en abyme* que são possíveis identificar tanto na imagem como no processo em si.

A imagem final é uma fotografia onde eu (fora da televisão) interajo com minha imagem (dentro televisão) (Figura 1). O resultado é uma fotografia encenada, fruto de dois momentos: no primeiro, fotografo o eu que ficará “dentro” da televisão; no segundo, passo a imagem para a televisão e fotografo minha interação com esse eu já representado.



FIGURA 1 – SÉRIE FOTOGRÁFICA *VIDEO GAMES* (2018). FONTE: ACERVO DA AUTORA.

A caixa de joias, já utilizada em outros trabalhos, vem à mente. A ideia da utilização do aparelho de televisão como parte do trabalho veio antes de iniciar o processo de criação do conceito das imagens, dessa forma, as fotografias foram criadas com base nessa ideia. O fluxo de consciência é usado de forma direta para criação da série de imagens. Sem muitas limitações, deixo fluir a concepção de cada imagem, uma depois da outra, anotando em um diário de bordo. A caixa de joias está presente. Poderia ser percebida como um diálogo que eu teria comigo mesma? Seria possível dizer que a caixa me chama para uma conversa? Diálogos internos, respostas e interações que temos conosco. Talvez o fluxo de consciência não esteja somente na gênese do trabalho, mas também se encontre presente como uma alegoria nas imagens, já

que durante o fluxo de pensamento ocorrem eventos que remetem a um diálogo interno na mente do indivíduo.

Posiciono a câmera, minha imagem na televisão e me posiciono no lugar previamente pensado para interagir comigo mesma. Olho-me de longe, olho-me de lado. Sinto a caixa de joias, sinto a tela da TV. Visualmente, busquei o duplo confronto do eu utilizando o recurso do aparelho de televisão. Trata-se da imagem dentro da imagem, da autorrepresentação dentro da autorrepresentação. Ocorre o confronto interno à imagem — no momento da realização (ou execução) do trabalho — e o confronto que ocorre ao ver a imagem pronta. Uma aproximação biográfica se dá ao utilizar elementos que me são caros, como a bastante mencionada caixa de joias. Nesse caso, o conceito de autotextualidade se torna operatório, uma vez que a caixa é um elemento que se duplica internamente, além de ser uma remissão a trabalhos anteriores onde ela já foi utilizada.

O trabalho *Video games* também remete a uma narrativa em abismo. De certa forma, o próprio fluxo de consciência se dá em abismo; é característica desse processo mental infinitas ramificações de pensamentos. Tendo o trabalho se originado conceitualmente através do meu fluxo de consciência, já reside aí uma aproximação com a *mise en abyme*.

A ideia das narrativas em abismo foi descrita pelo escritor francês André Gide, no final do século XIX, para tratar das narrativas que contém outras narrativas dentro de si (GIDE, 1948). O conceito é oriundo da heráldica e representa um escudo contendo em seu centro uma espécie de miniatura de si mesmo, de modo a indicar um processo de profundidade e de infinito. Gide escreveu em seu diário suas ideias literárias sobre histórias *en abyme*. O mais notório estudioso e pensador, até hoje, sobre *mise en abyme*, ainda é Lucien Dällenbach, que declara que Gide entende, pelo que foi posteriormente definido como *mise en abyme*: a repetição dentro de uma obra do objeto dessa obra no nível dos personagens. Já para Dällenbach, o uso da expressão abrange qualquer signo tendo seu referente um aspecto pertinente e contínuo da narrativa (DÄLLENBACH; TOMARKEN, 1980: 436). Dällenbach oferece uma extensão que se relaciona com a ideia de Gide; no entanto, a sua baseia-se menos na metá-

fora heráldica e mais na associação do espelho e ação supostamente reflexiva. Ele afirma que a *mise en abyme* é qualquer espelho interno refletindo a narrativa como um todo por duplicação simples, repetida ou ilusória (DÄLLENBACH, 1989: 52).

Em *Video games* as imagens se compõem em níveis narrativos que dialogam entre si: a imagem dentro da televisão dialoga com a imagem fora da televisão. Os signos e o sistema simbólico presentes no nível mais “profundo” do abismo fazem referência à narrativa como um todo. A presença da minha imagem em ambos os níveis das fotografias, assim como a caixa de joias, proporciona a reflexão especular.

Devido às considerações sobre o uso multidisciplinar da *mise en abyme* no campo das artes, Werner Wolf situou a “autorreferência” como um tipo de *mise en abyme*. A forma geral para definir a autorreferência em qualquer forma de arte é a presença da reflexividade. A competência da autorreflexividade recebe um nome especial: metarreferência. Entretanto, autorreferência e metarreferência não são sinônimos (WOLF, 2017). Nesse sentido, Wolf explica:

Metarreferência pode então ser descrita pelas seguintes três peculiaridades distintas: 1. a existência de uma referência intrassistêmica (autorreferência); 2. a qualidade semântica dessa referência intrassistêmica; em outras palavras: o fato de que esta consiste de, ou implica, uma afirmação autorreferencial e é então autorreflexiva; 3. um tipo de consciência do meio (medium) da parte de ambos produtor e receptor, que é implícita ou explicitamente tematizada na autorreflexão e, então, promove uma metadimensão [...] (WOLF, 2017: 301).⁰¹

⁰¹ Tradução minha do original: “Metareference can thus be described by the following three distinctive traits: 1. the existence of an intrasystemic reference (self-reference); 2. the semantic quality of this intra-systemic reference; in other words: the fact that it consists of, or implies, a self-referential statement and is thus self-reflexive; 3. a kind of medium awareness on the part of both producer and recipient

A reflexividade também se faz presente em meu trabalho. Existiria um estranhamento da imagem, que desencadeia um processo cognitivo e exige a participação do observador? A autorreferência está claramente presente, mas em que nível? Para se configurar metarreferência, segundo Wolf, a autorreferência presente deve remeter ao meio ou à linguagem. A imagem nesse trabalho se apresenta como fotografia, sendo o meio, fotográfico. Assim, a imagem deve apresentar signos que remetam à fotografia. Não somente devem apontar para a técnica fotográfica, mas devem proporcionar metaefeitos, a fim de promover tal afirmação autorreferencial e ser autorreflexiva. Como a imagem contida na televisão é possível de ser percebida, por vezes pela formação de uma estrutura reticulada devido à tela de LCD (*Liquid Crystal Display*), é possível identificar a existência de uma fotografia dentro da fotografia. O título do trabalho *Video games* fornece mais uma pista nesse sentido. O observador que percebe ser uma imagem fotográfica dentro da imagem fotográfica desencadeia um processo cognitivo de reflexão sobre o trabalho e sobre o *medium*. Nesses casos em que o observador completa esse processo, podemos inferir que *Video games* tem uma *mise en abyme* com o caráter metarreferencial de Wolf.

Ao tratar conceitualmente esse trabalho, a observação de mim mesma me remete a Rosalind Krauss em *Vídeo: a estética do narcisismo* (1976), que reflete sobre a auto-observação em trabalhos de arte envolvendo o vídeo e a condição psicológica envolvendo o narcisismo; não como assunto do trabalho artístico, mas como *medium* (mídia ou meio). Krauss expõe ainda os conceitos de refletividade e reflexividade, sendo que refletividade trata da reflexão especular (ou imagem no espaço virtual de um espelho) e a reflexividade está vinculada a uma atitude modernista da obra de arte refletir e testar os limites da técnica, meio ou da arte em si (KRAUSS, 1976).

which is implied or explicitly thematized in the self-reflection and, thus, gives it a metadimension [...]”.

Vejo a possibilidade de o meu trabalho se relacionar em vários graus com tais abordagens de Krauss sobre a produção em vídeo, que também se relacionam com as teorias de Wolf. Existe o aspecto de reflexividade sobre questões da fotografia e da imagem, tratando-se de uma narrativa em abismo, uma imagem dentro de outra imagem. Está presente também a questão de refletividade em dois níveis. Primeiramente, o embate comigo mesma ao me ver refletida em um trabalho em que há a representação de mim mesma. Em segundo nível, mais relevante, em uma camada interna ao trabalho, se dá a reflexão da representação que se vê representada dentro do trabalho.

Video games busca uma aproximação e um diálogo com o trabalho da artista norte-americana Lynda Benglis, intitulado *Now* (1973), o qual se estabelece como um vídeo onde a artista interage com sua imagem (também em vídeo) sendo reproduzida em um aparelho televisor (Figura 2). Em *Now*, Benglis está de perfil, performando com um grande monitor. Neste monitor se passa um vídeo feito previamente pela própria artista executando as mesmas ações, porém posicionada de forma invertida da direita para a esquerda, de forma que ambos os perfis da artista, o real e o de dentro do vídeo, encontram-se frente a frente. Krauss, em seu artigo, cita esse trabalho de Benglis, afirmando que os dois perfis da artista performam um acoplamento autoerótico que, por ser uma regravação, torna-se o *background* para uma outra geração da mesma atividade. A voz de Benglis é ouvida dando o comando “*Now!*” ou perguntando “*Is it now?*”. Para Krauss, fica claro que Benglis está usando a palavra *now* para sublinhar a ambiguidade da referência temporal: não sabemos se o som da voz está vindo do vídeo “ao vivo” ou do vídeo gravado previamente. Também nos damos conta de que por causa da atitude de regravar gerações passadas, todas as camadas de “*now*” estão igualmente no presente. No trabalho *Video games* a sobreposição de camadas temporais também se estabelece; entretanto, são todas percebidas ao mesmo tempo, gerando o paradoxo já conhecido da fotografia: a percepção da passagem do tempo em uma imagem congelada pela câmera fotográfica.



FIGURA 2 – *STILL* DO VÍDEO *NOW* (1973) DE LYNDA BENGLIS. FONTE: VIDEO DATA BANK

Imagens em séries podem sugerir continuidade espacial ou temporal, revelando uma história. Este trabalho se constitui em uma série composta por cinco fotografias, que apresentam individualmente um forte caráter narrativo. Ao serem colocadas lado a lado, uma forte sugestão de sequência se estabelece, propiciando conexões entre as imagens ao espectador.

De fato, o trabalho não foi pensado para ser uma sequência narrativa, mas uma série, por se tratar da mesma temática. Entretanto, ao repensar as ações que instauraram o processo, percebo que, por serem imagens oriundas do meu fluxo de consciência, fica claro que elas estão interligadas. Os elementos que se repetem no tempo e no espaço, nas diversas camadas da imagem, funcionam como o “*now*” de Benglis. Vemos as diferentes “gerações” de caixas de joias ao mesmo tempo, estando igualmente no presente, mas trazendo um movimento no tempo pela percepção das diversas camadas temporais que compõem a imagem.

A escolha por pesquisar meu processo de criação envolvendo o fluxo de consciência e a autotextualidade acabou levando o meu trabalho para a autorrepresentação. O emprego do fluxo de consciência como método de criação torna o processo autobiográfico, e o meu embate com minha representação é uma escolha que faço.

No esforço da autorrepresentação, crio a representação de mim mesma e de minha matéria através de meu corpo. Assim, no processo de criação da obra se dá uma dupla percepção corporal — uma necessária para criar o conceito da autorrepresentação e de confronto e outra que decorre do ato de execução do trabalho físico. Não é sempre que minha representação se dá de forma óbvia, também se dá mediante rastros deixados por movimentos em fotografias, manchas feitas com tinta, imagens formadas através da palavra, desenhos e objetos que me apropriio. Compreendo que me autorrepresento com meu corpo e também através de meu mundo interno e externo.

Percebo, então, que a autorrepresentação surge como consequência do processo criativo. Talvez exista uma potência justamente na força de vontade que o trabalho tem de responder ao processo de sua elaboração conceitual, dando um retorno. Um diálogo se estabelece entre as pontas do processo: o início manda um sinal e a ponta final dá um retorno. O fluxo de consciência aponta as questões internas que se passam no momento; toda informação é processada e o trabalho visual responde, dialogando com o fluxo.

Ponderando sobre as questões internas em trabalhos artísticos, Sandra Rey e Eliane Chiron (2017) afirmam que o artista tem como ponto de partida de seus trabalhos as suas emoções e sentimentos pessoais, que são experimentados em sua vida privada. De fato, no meu processo criativo, o fluxo de consciência registrado em diário de bordo e a concepção conceitual do trabalho visual são partes de algo maior que não está óbvio no trabalho final, visual, que chega ao público. São questões internas. Sobre esse assunto, Rey e Chiron afirmam que:

O artista parte de suas emoções e sentimentos pessoais, experimentados na sua vida privada. Agregando experiências as mais diversas, a obra vai dar uma forma a algo de novo que emerge dessa fusão. O trabalho artístico é esse processo de formação. Mas, para existir plenamente, a arte precisa ser mostrada em público uma vez que faz surgir novas emoções que só existem se compartilhadas. Em público, o que a obra promove são emoções impessoais. Quando a obra encontra o público, numa espécie de transferência, somente então surge a parte íntima, impessoal, da obra; esta escapa ao artista que não tem consciência quando concebe a obra. (REY; CHIRON, 2017: 168).

Como forma de acessar essas emoções e sentimentos pessoais de forma mais livre, muitas vezes lanço mão do meu fluxo de consciência e um diário de bordo onde o registro. Seriam esses assuntos pessoais a força motriz para a execução dos meus trabalhos? Não vejo dessa forma. Segundo Rey e Chiron (2017), a ideia romântica de que o artista possuiria “motivações profundas” para a execução de seu trabalho, que seriam preexistentes a obra e que acabariam por formar o conteúdo do objeto artístico, é um mito: “o que se exprime na obra nunca é esse ‘eu interior’ de existência mais que duvidosa” (REY; CHIRON, 2017:170). De fato, o processo artístico envolve diversos fatores e, por mais particulares que sejam algumas motivações, acaba por envolver diversas camadas de interações de nossas questões subjetivas mais internas com o mundo exterior.

Dessa forma, entendo meu trabalho partindo de questões internas que tem origem na minha vida privada. Durante o processo de criação, o trabalho se transforma em algo novo, quando trago à tona sentimentos — de forma consciente — e os insiro em contextos e conceitos que trabalho artisticamente. Esse algo novo necessita se tornar público para sua plena existência; necessita contatar um observador disposto a se engajar na completude do processo de criação.

REFERÊNCIAS

DÄLLENBACH, L.; TOMARKEN, A.
Reflexivity and Reading, **New Literary
History**, v. 11, n. 3, p. 435-449, 1980.

DÄLLENBACH, L. **The Mirror in the
Text**. Cambridge: Polity, 1989.

GIDE, André. **Journal**: tome I (1887-
1925). Paris: Gallimard, 1948.

KRAUSS, R. Video: The Aesthetics of
Narcissism. **October**, v. 1, pp. 50-64, 1976.

NOW. Produção de Lynda Benglis. Estados Unidos
da América, 1976. 1 vídeo 4:3 (11 min), color, mono.
Disponível em: <https://vdb.org/collection/browser-artist-list/now>. Acesso em: 30 jun. 2020.

REY, Sandra; CHIRON, Eliane. O íntimo, o pri-
vado, o público na arte contemporânea. **Porto
Arte**: Revista de Artes Visuais. Porto Alegre:
PPGAV-UFRGS, v. 22, n. 37, 2017, p.167-180.

WOLF, W. Metafiction and metamusic: Exploring the
limits of Metarreference. *In*: BERNHART, Walter (ed.).
**Selected Essays on Intermediality by Werner Wolf
(1992–2014)**. Boston: Brill Rodopi, 2017, p. 295-316.