

# FENDAS DE PRESENÇA#1: SOLIDÃO PLÁSTICA

PRESENCE CLAWS#1: PLASTIC LONELINESS

RANURAS DE PRESENCIA#1: SOLEDAD PLÁSTICA

**Camilo Cavalcante (UBI-Portugal) <sup>1</sup>**

**Luís Carlos da Costa Nogueira  
(UBI-Portugal) <sup>2</sup>**

1 Doutorando em Media Arts na UBI- Universidade da Beira Interior, investigador bolsheiro da FCT e Mestre em Cinema pela UBI. É membro da IA\* Unidade de Investigação em Artes. Também trabalha como realizador, roteirista e produtor audiovisual com uma carreira multipremiada.

2 Professor Associado do Departamento de Artes da UBI-Universidade da Beira Interior. É membro da IA\* Unidade de Investigação em Artes. Foi Presidente do Departamento de Artes da UBI entre 2019 e 2021. Diretor do Doutoramento em Media Arts da UBI de 2021 a 2023. Tem como principal interesse de investigação a relação do cinema com as demais artes e mídias.

**RESUMO**

Esta comunicação apresenta apontamentos e reflexões para a criação de uma instalação artística que tem como inspiração teórica o pensamento sobre produção de presença de Hans Ulrich Gumbrecht (2010). O autor sugere alternativas epistemológicas ao predomínio cartesiano das Humanidades na busca incessante em interpretar e atribuir sentido aos fenômenos analisados e defende que a experiência estética sempre nos confronta com a tensão entre presença e sentido. No entanto, apenas os efeitos de presença apelam com intensidade aos sentidos. Dialogamos, também, com o pensamento de Georges Didi-Huberman (2010) ao referir-se que todo olho traz consigo o seu invólucro e o desafio é deixar que uma brecha se abra nesse invólucro, permitindo que o olhar abra um fosso naquilo que vê.

**PALAVRAS-CHAVE**

Instalação Artística; Vídeo instalação; Produção de Presença; Media Artes; Olhar.

**ABSTRACT**

This paper presents notes and reflections for the creation of an art installation which has as theoretical inspiration the thought about presence production by Hans Ulrich Gumbrecht (2010). The author suggests epistemological alternatives to the cartesian predominance of the Humanities in the incessant search for interpreting and attributing meaning to the analyzed phenomena and defends that the aesthetic experience will always confront us with the tension between presence and meaning. However, only the presence effects appeal with intensity to the senses. We will also dialogue with Georges Didi-Huberman's (2010) thought when he refers that every eye carries its wrapping and the challenge is to let a gap open in this wrapping, allowing the gaze to open a gap in what it sees.

**KEY-WORDS**

Art Installation; Video Installation; Presence Production; Media Arts; Look.

**RESUMEN**

Esta comunicación presenta apuntes y reflexiones para la creación de una instalación artística cuya inspiración teórica es el pensamiento de Hans Ulrich Gumbrecht (2010) sobre la producción de presencia. El autor sugiere alternativas epistemológicas al predominio cartesiano de las Humanidades en la búsqueda incesante de interpretar y atribuir significado a los fenómenos analizados y argumenta que la experiencia estética siempre nos enfrentará a la tensión entre presencia y significado. Sin embargo, sólo los efectos de la presencia atraen intensamente a los sentidos. Dialogaremos también con Georges Didi-Huberman (2010) cuando afirma que cada ojo lleva su propia envoltura y el desafío es permitir que se abra una brecha en esta envoltura, permitiendo que la mirada pueda abrir un foso en lo que ve.

**PALABRAS-CLAVE**

Instalación de Arte; Video instalación; Producción de Presencia; Media Arts; Mirar.

## Introdução

*Fendas de Presença#1* faz parte da primeira experiência empírica em torno de um dispositivo/conceito, ainda em desenvolvimento, que é um dos pilares da minha pesquisa de doutoramento em *Media Artes*, envolvendo a criação de uma instalação artística intitulada *Panorama Anacrônico da Necropolítica*, reflexo de uma via dupla de investigação: pode ser enquadrada como uma pesquisa em arte (*research into art and design*) por envolver perspectivas teóricas sobre arte - social, econômica, política, histórica, ética, cultural, iconográfica, técnica, material - mas, também, se categoriza como uma pesquisa para arte e design (*research for art and design*), que difere das pesquisas em arte e através da arte, de acordo com Cristopher Frayling, por apresentar um artefato como produto final:

A mais espinhosa é a Pesquisa para arte e design, pesquisa com 'p' minúsculo no dicionário - o que Picasso considerou ser a reunião de materiais de referência, e não a pesquisa propriamente dita. Pesquisa onde o produto final é um artefato - onde o pensamento está, por assim dizer, corporificado no artefato, que o objetivo não é principalmente o conhecimento comunicável no sentido de comunicação verbal, mas no sentido de comunicação visual ou icônica ou imagética<sup>3</sup> (Frayling, 1993, p.5).

Essa investigação artística diverge do predomínio cartesiano nas Humanidades, que impõe limitações privilegiando a separação entre razão e emoção, objetividade e subjetividade, frequentemente reduzindo a compreensão dos fenômenos humanos a uma lógica racionalista. Nesse contexto, perspectivas construtivistas, fenomenológicas, pós-estruturais e decoloniais propõem uma visão mais pluralista e inclusiva do conhecimento, enfatizando a importância do contexto, da experiência vivida e das múltiplas interpretações, questionando a universalidade das categorias cartesianas, reconhecendo a complexidade, a historicidade e a diversidade das formas de compreensão humanas, promovendo, assim, uma busca por sentido que seja mais sensível às especificidades culturais, sociais e subjetivas, ampliando os horizontes interpretativos e contribuindo para uma compreensão plural na contextualização dos fenômenos estudados.

O objeto artístico desenvolvido nesta experiência seminal ressignifica uma caixa de madeira antiga que, intrinsecamente, carrega toda uma história, no fio do tempo e da memória, durante as décadas em que foi utilizada em uma tecelagem durante o século XX que já não está em funcionamento e transformou-se no New Hand Lab, espaço cultural e artístico localizado na Covilhã, no interior de Portugal. Nesta caixa, fizemos três pequenos furos, fendas pelas quais o público será conduzido a outros universos desconhecidos, atiçando a curiosidade do espectador e avivando o olhar

---

<sup>3</sup> Tradução do autor. No original: "The thorny one is Research for art and design, research with a small 'r' in the dictionary - what Picasso considered was the gathering of reference materials rather than research proper. Research where the product is an artefact - where the thinking is, so to speak, embodied in the artefact, the goal is not primarily communicable knowledge in the sense of verbal communication, but in the sense of visual or iconic or imagistic communication".

para explorar o mundo misterioso dentro do objeto. O olho, dessa forma, é o principal elemento condutor dessa experiência estética. A condensação do olhar, diante da inelutável cisão do ver, canaliza as emoções, sensações e explode na produção de presença, cuja intensidade pode ser equalizada pela interpelação da disponibilidade do olho de cada espectador na percepção subjetiva em relação à obra, que não pode ser exclusivamente intermediada por uma relação de sentido.



Fig. 1. Camilo Cavalcante, olho fora da caixa. Fendas de Presença#1: Solidão plástica, 2023, acervo do autor.

Através do olho, pretendemos envolver as emoções do público, integrá-lo ao espaço interior da caixa de madeira e ao conteúdo exibido dentro dela. Essa relação física estabelecida é fator essencial para uma instalação, conforme analisa Claire Bishop:

A instalação artística cria uma situação na qual o espectador entra fisicamente e insiste que você considere isso como uma totalidade singular. A instalação artística difere, portanto, dos media tradicional (escultura, pintura, fotografia, vídeo) na medida em que se dirige ao espectador diretamente como uma presença literal no espaço. Em vez de imaginar o espectador como um par de olhos desencarnados que examina o trabalho à distância, a arte da instalação pressupõe um espectador corporificado cujos sentidos de tato, olfato e som são tão aguçados quanto seu sentido de visão. Essa insistência na presença literal do espectador é sem dúvida a chave característica da arte de instalação<sup>4</sup> (Bishop, 2005, p.06).

---

4 Tradução do autor. No original: "Installation art creates a situation into which the viewer physically enters and insists that you regard this as a singular totality. Installation art therefore differs from traditional media (sculpture,

A partir dessa análise, a autora levanta imediatamente as seguintes questões: que tipo de ‘participação’ o (a) espectador (a) tem na obra? Por que a instalação se dá ao trabalho de enfatizar a ‘experiência’ em primeira mão, e que tipos de experiência ela oferece? São questões complexas para se responder diante das possibilidades interpretativas e da camada de presença que o dispositivo emana.

## **Produção de presença e a cisão do ver**

Presença refere-se, em primeiro lugar, às coisas, que, estando à nossa frente, ocupam espaço, são tangíveis aos nossos corpos e não são apreensíveis, exclusiva e necessariamente, por uma relação de sentido.

Segundo Hans Ulrich Gumbrecht, não existe uma relação de complementaridade entre efeitos de presença e efeitos de sentido, na qual um padrão de estabilidade medie as funções entre as duas partes. Ele defende que a “tensão/ oscilação entre efeitos de presença e efeitos de sentido dota o objeto da experiência estética de um componente provocador de instabilidade e desassossego” (Gumbrecht, 2010, p.137).

Ao dizer que qualquer contato humano com as coisas do mundo contém um componente de sentido e um componente de presença, e que a situação de experiência estética é específica, na medida em que nos permite viver esses dois componentes na sua tensão, não pretendo sugerir que o peso relativo dos dois componentes é sempre igual. Ao contrário, admito que existem distribuições específicas entre o componente de sentido e o componente de presença - que depende da materialidade (isto é, da modalidade mediática) de cada objeto da experiência estética (Gumbrecht, 2010, p.138).

A fenda surge como elemento de interligação entre o mundo interior da caixa (e o universo contido nela) que apela ao olho como elo condutor de presença na percepção de quem se coloca a disposição da experiência estética, em situação de insularidade, a permitir liberdade ao olhar para explorar as dimensões físicas, emocionais, lúdicas e sensitivas contidas dentro de um objeto, à princípio, ordinário. De certa forma, a dualidade/ tensão entre sentido e presença, metaforicamente, está representada na obra pela dicotomia entre dentro e fora, ou seja, o mundo real e o mundo de dentro da caixa; o pensamento racional cartesiano e a possibilidade do onírico; o que é visto e o que nos olha a partir do interior da obra. “O que vemos só vale - só vive – em nossos olhos pelo que nos olha. Inelutável, porém, é a cisão que separa dentro de nós o que vemos daquilo que nos olha” (Huberman, 2010, p.29).

Huberman tece uma análise afiada partindo da afirmação de que a questão do volume e do vazio se coloca inelutavelmente no ato de ver, tomando como uma

---

painting, photography, video) in that it addresses the viewer directly as a literal presence in the space. Rather than imagining the viewer as a pair of embodied eyes that survey the work from a distance, installation art presupposes an embodied viewer whose senses of touch, smell and sound are as heightened as their sense of vision. This insistence on the literal presence of the viewer is arguably the key characteristic of installation art”.

situação exemplar o olhar diante de um túmulo da segunda metade do século XI. O que é visto, num primeiro momento é o volume de um bloco de pedra esculpido figurativamente, gravuras e símbolos modelados no monolito, a preencher um determinado espaço. Por outro lado, há aquilo que nos olha e que não tem nada de evidente, trazendo um esvaziamento pelo inevitável: “o destino do corpo semelhante ao meu, esvaziado de sua vida, de sua fala, de seus movimentos, esvaziado de seu poder de levantar os olhos para mim” (Huberman, 2010, p.37).

Frente a essa dualidade, o autor destaca o pensamento cognitivo do que ele define como o homem da tautologia, que objetivamente revela um entendimento cínico e pragmático com relação às coisas do mundo:

Esse objeto que vejo é aquilo que vejo, um ponto, nada mais”. Terá assim feito tudo para recusar a temporalidade do objeto, o trabalho da memória – ou da obsessão – no olhar. Logo, terá feito tudo para recusar a aura do objeto, ao ostentar um modo de indiferença quanto ao que está justamente por baixo, escondido, presente, jacente. E essa própria indiferença se confere o estatuto de um modo de satisfação diante do que é evidente, evidentemente visível: “O que vejo é o que vejo, e me contento com isso”. O resultado último dessa indiferença, dessa ostentação em forma de satisfação, fará da tautologia uma espécie de cinismo: “O que vejo é o que vejo, e o resto não me importa (Huberman, 2010, p.39-40).

Como atitude oposta à tautologia, na outra ponta da ferradura, o autor coloca a experiência do ver com um exercício de crença, no qual “volume e vazio, corpo e morte, poderia se reorganizar, subsistir, continuar a viver no interior de um grande sonho acordado” (Huberman, 2010, p.40). O paradoxo entre tautologia e crença proposto pelo autor reflete, de certa forma, a dicotomia entre sentido e presença.

No filme *Laranja Mecânica* (1971), obra revolucionária de Stanley Kubrick, adaptação do romance original homônimo do escritor britânico Anthony Burgess, o protagonista-delinquente Alex (interpretado por Malcolm McDowell), após ser preso por seus crimes, torna-se cobaia de uma experiência estatal de ressocialização através de uma terapia de choque, que consiste em assistir a imagens chocantes das maiores atrocidades cometidas pelo ser humano. O jovem tem eletrodos presos à cabeça e os olhos fixos, permanentemente abertos por um mecanismo de metal preso nas pálpebras que as impede de piscarem. A overdose de imagens simbólicas que inundam a retina de Alex com violência e barbárie provoca repugnância, espasmos e náuseas no jovem, sugerindo que a cura para o personagem, ou seja, a conversão dele de um asqueroso marginal para um valoroso homem de bem, respeitador da lei e da ordem, vem através do olhar compulsório que vai aliená-lo, torturando-o a ponto de mudar o seu caráter. A ficção futurista (hoje, já uma realidade diante das agruras do mundo contemporâneo) traz à tona a dicotomia discutida por Huberman, envolvendo-nos enquanto espectadores e nos conduzindo a uma teia de olhares. Senão, vejamos: observamos Alex enquanto ele assiste, aflito, ao bombardeio cruel de imagens que, ao mesmo tempo, nos atinge enquanto cúmplices da narrativa e nos desconforta colocando em cheque as nossas próprias convicções éticas e morais.



É o nosso olhar que assiste a Alex olhando; e nos olha de volta, de fora para dentro, cartilha muda, penetrando nossos sentimentos de maneira cortante.

Nesse contexto, permitimo-nos propor uma analogia relativa ao potencial de produção de presença diante das possibilidades de interpretação do público em contato com a instalação artística. Neste jogo, no qual a visão penetra a fenda ao encontro do conteúdo escondido no interior da caixa, há uma relação delicada de cumplicidade que pode ser estabelecida com cada espectador na apreciação estética da obra. Assim, podemos fazer uma analogia do momento do encontro olho versus obra com o processo de combustão, no qual são imprescindíveis dois elementos: combustível e comburente. Se faltar um dos dois, a combustão não ocorre. Continuando com a analogia, podemos considerar o combustível como representação da obra artística e o comburente, a simbolizar o olho do espectador. Ou, ainda, de forma transversal: o olho seria combustível e a obra seria comburente. De qualquer maneira, cruzando todas as variantes e variáveis, esta equação simples, demonstra que o efeito de presença que o dispositivo pretende provocar e o impacto que o conteúdo artístico pode revelar a cada espectador, depende, em primeiro lugar, da explosão promovida pelo encontro entre olho e instalação artística, sempre intermediado pelas fendas, que catalisam a visão para o centro da obra.

$$\begin{array}{l} \text{combustão} = \text{combustível} + \text{comburente} \\ \text{combustível} - \text{obra artística} \quad \text{obra artística} - \text{comburente} \\ \text{comburente} - \text{olho} \quad \text{olho} - \text{combustível} \end{array}$$

Uma vez mais, evocamos o pensamento de Gumbrecht, em busca de alicerçar o conceito de *fendas de presença* que estamos a desenvolver, no qual o autor afirma que a experiência estética possibilita simultaneamente efeitos de sentido e presença e pode “nos ajudar a recuperar a dimensão espacial (...) a sensação de estarmos-no-mundo, no sentido de fazermos parte de um mundo físico de coisas” (Gumbrecht, 2010, p.146).

Antes de adentrarmos nas especificidades da construção da instalação, ressaltamos que, durante a pesquisa, encontramos uma relativa arquissemelhança do dispositivo em desenvolvimento com o Poliscópio Panorâmico, artefato do pré-cinema, sob uma perspectiva do cinema e das instalações artísticas como arqueologia das mídias. Este artefato não tem origem determinada, mas é provável que tenha sido criado na França, no último quarto do século XIX, de acordo com os arquivos da Fondazione Scienza e Tecnica<sup>5</sup>, em Firenze, Itália:

Trata-se de um jogo ótico que consiste numa caixa de madeira que tem no topo um tabuleiro com uma pega na qual está inserida uma lente biconvexa. A base da caixa é formada por uma folha de papel sobre a qual está pintada a aquarela, uma imagem que representa uma galeria em arco, povoada por várias personagens. Uma

5 <https://www.fstfirenze.it/poliscopio-panoramico/>

série de pequenos orifícios de diferentes diâmetros simula lâmpadas que iluminam a galeria ao longo de todo o seu comprimento. Uma folha de papel de seda esticada sobre o desenho funciona como difusor. A paisagem, observada através da lupa, é fortemente perspectivada e dá uma impressão notável de tridimensionalidade.

Levando em conta a evolução tecnológica ao longo de dois séculos na história da humanidade, podemos sugerir que, hoje, em pleno século XXI, a pintura da aquarela na folha de papel pode ser cambiada por um tablet e os pincéis, tintas e outros utensílios de outrora podem ser substituídos pelos aplicativos de um smartphone ou notebook.

## Praxis artística

Abordaremos a partir de agora, de forma breve, o processo artístico para a construção do artefato, que exigiu uma dinâmica criativa na qual foram necessários vários procedimentos práticos/técnicos de diferentes nuances. Lembramos que se trata de uma primeira experiência na direção de contextualizar empiricamente o potencial artístico e a latência poética que pretendemos explorar através das fendas de presença.

Vamos destacar três campos estruturais e fundamentais para a realização da instalação:

### 1. Campo imagético

É constituído por um vídeo, filmado com a câmera de celular, cujo conteúdo revela bonecos de plástico pegando fogo. Uma boneca no estilo *Barbie* e um boneco com aspecto de super-herói infalível, derretendo, aos poucos, em meio às chamas, transfigurando-se e criando a sensação de uma dança apocalíptica, um balé piromaníaco.

As filmagens foram realizadas à noite, na área externa do *New Hand Lab*, utilizando os seguintes materiais: duas bonecas, dois bonecos, gasolina, fósforos, supercola, um tripé para celular e uma chapa de metal para afixar os bonecos. Após esta etapa, o material bruto foi editado no *DaVinci Resolve*, popular *software* de edição que disponibiliza uma versão gratuita, onde escolhemos as imagens mais impactantes para a montagem seguindo o andamento da música composta exclusivamente para a instalação. O conteúdo finalizado<sup>6</sup> foi exibido na exposição da obra no *i\*Artes 2023*, evento realizado pela Faculdade de Artes e Letras da Universidade da Beira Interior.

---

<sup>6</sup> O vídeo pode ser acessado através do link <https://vimeo.com/840131700>.





Fig. 2. Camilo Cavalcante, vídeo Fendas de Presença#1: Solidão plástica, 2023, acervo do autor.



Fig. 3. Camilo Cavalcante, ponto de vista da fenda com filtro. *Fendas de presença#1: Solidão plástica*, 2023, acervo do autor.

## 2. Campo sonoro

Para acompanhar as imagens e acrescentar à proposta estética uma atmosfera densa, melancólica, por vezes nostálgica, criamos e gravamos uma trilha sonora original, composta e executada no aplicativo *Garage Band*, que possibilita a organização de diversas pistas de som e oferece centenas de opções de instrumentos musicais.

O conceito e a dinâmica sonora/musical tiveram como inspiração as obras de dois grandes músicos para a elaboração criativa:

-Arvo Pärt: compositor e músico erudito estoniano que trabalha com um estilo minimalista e utiliza uma técnica desenvolvida por ele nomeada de *tintinnabuli* (do latim, 'pequenos sinos'). Sua música é feita de repetições melódicas que sublimam uma delicadeza hipnótica e leva os ouvintes a embarcarem numa vigem sonora- sensorial.

*Für Alina* (1976), uma das obras mais significativas do artista, especialmente, serviu como forte inspiração para a criação da música da instalação.

- Zbigniew Preisner: maestro e compositor polonês que ficou mundialmente conhecido pela sua longa e fiel parceria criando as trilhas sonoras originais dos filmes de Krzysztof Kieślowski, importante realizador conterrâneo que criou pérolas da cinematografia mundial, tais quais *Não amarás* (1988), *Não matarás* (1988), *A dupla vida de Véronique* (1991) e a trilogia das cores: *A liberdade é azul* (1993), *A igualdade é branca* (1994) e *A fraternidade é vermelha* (1994). A sonoridade de Preisner perfura a sensibilidade dos ouvintes e torna-se uma personagem marcante dos filmes, descortinando uma certa melancolia entrópica, que motivou nosso interesse em utilizar as suas composições como referencial de estilo.

### 3. Campo das artes plásticas/ design

No início, era uma caixa de madeira, antiga e vazia, ocupada apenas por teias de aranha, esquecida no canto de uma antiga tecelagem desativada que hoje funciona como centro cultural no interior de Portugal. Um objeto que carrega toda uma trajetória no tempo e no espaço. A ressignificação da caixa começou com a etapa de furar os três pequenos buracos, fendas pelas quais os conteúdos imagéticos serão acedidos pelos espectadores, individualmente.

A fenda do meio foi feita um pouco maior do que as fendas laterais, nas quais posteriormente, foram colados papéis coloridos vermelhos provenientes de embalagens de rebuçados (bombons), aqui transformados em filtros que intermediam e deformam a imagem exibida pela tela do *tablet*, aquecendo a temperatura de cor e borrando a visão do espectador, caso ele opte por espiar através destas fendas laterais. A fenda central não contém nenhum filtro ou lente acoplada, assim, permitindo um contato direto olho-imagem.



Fig. 4. Camilo Cavalcante, caixa, furos e filtros. Fendas de Presença#1: Solidão plástica, 2023, acervo do autor.

Em seguida, confeccionamos (de maneira artesanal com papelão, fita adesiva, tesoura e bisturi) a base de suporte para o *tablet*, fonte emissora do conteúdo imagético, dentro de uma pequena caixa de papelão revestida internamente com cartolina preta para evitar os reflexos da luminosidade. Assim, o *tablet* fica inserido dentro deste aparato de papelão, ligado por cabos à energia elétrica e à uma caixa de som portátil. Todo esse mecanismo é arrumado sob a antiga caixa de madeira na altura das fendas e sustentado por uma base de papelão que mantém a estrutura fixa, impedindo-a de desmoronar. O público, então, pode apreciar a obra em sua forma externa e aceder ao conteúdo interior através das fendas de presença.

Por fim, realçamos que esta investigação teórico-prática mantém diálogo e entrelaçamentos com o conceito de transcinemas, para “definir uma imagem que gera ou cria uma nova construção em que a presença do participador ativa a trama envolvida” (Maciel, 2009, p.16). O cinema em trânsito que se utiliza de novas ambientações, narrativas e interatividade e que se expressa em estéticas, fluxos e circuitos criativos alinhados às manifestações expandidas do audiovisual.





Fig. 5. Camilo Cavalcante, processo de construção. Fendas de Presença#1: Solidão plástica, 2023, acervo do autor.



Fig. 6. Camilo Cavalcante, exposição no i\*artes 2023. Fendas de Presença#1: Solidão plástica, 2023, acervo do autor.

## (In) Conclusões

Temos ainda um longo caminho a ser percorrido na busca por estabilizar e amadurecer tanto o conceito quanto o dispositivo artístico das Fendas de Presença. Reconhecemos que essa primeira experiência foi bem-sucedida no âmbito técnico e operacional, onde foram alcançados todos os objetivos propostos nesta fase. Pudemos ter uma noção empírica da dimensão das imagens na tela diante da proporcionalidade do olhar. Ainda, precisamos explorar o potencial que a utilização de lentes e filtros acoplados às fendas podem gerar em termos de ruídos e deformações óticas nas imagens. Mas, de uma forma geral, pudemos comprovar o impacto e a latência poética que o dispositivo desperta no espectador, fator que injeta motivação e impulsiona a continuidade do processo investigativo.

Especificamente, com relação ao *leitmotiv*, solidão plástica, surge oportunamente para instigar inquietações, indagações e provocações ao olhar e aos conceitos do público: seria a obra uma metáfora à perda precoce da infância? Uma crítica ao machismo e à violência contra a mulher? Ou um questionamento à crueldade da inquisição católica ao queimar Joana Darc? Qual seria a caça às bruxas dos tempos atuais? Se a modernidade é líquida, como analisou Zygmunt Bauman, reflexo de uma sociedade individualizada em uma vida líquida voltada completamente para o consumo, poderia ser, a solidão, plástica, sob esse ponto de vista? Alienada pelo consumo que se coloca de forma imediatista como sinônimo de felicidade, vivemos uma inundação de *happy images* que estampam postagens das redes sociais. A instalação seria, então, uma reflexão sobre o narcisismo, a vaidade, o culto às aparências? Ou a constatação do inevitável declínio do mundo capitalista, a queda do ocidente? Ou tudo isso? Ou nada disso? O sentido, cabe ao espectador decifrar. Se, assim, o desejar. Ou, diante da tensão constante entre interpretar os fatos e atribuir sentido a tudo, o melhor, talvez, seria deixar-se levar pela presença que a arte produz.

Olhe e permita-se ser olhado: no fundo da caixa e da alma.



## Referências

BAMBOZZI, Lucas & PORTUGAL, Demétrio. (Org.). **O cinema e seus outros: manifestações expandidas do audiovisual**. São Paulo: Equador: AVXLab – Laboratório de Audiovisual Expandido, 2019.

BISHOP, Claire. **Installation Art**. London: Tate Publishing, 2005.

FRAYLING, Christopher. **Research in art and design**. London: Royal College of Art, 1993.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, Editora PUC-Rio, 2010. In MACIEL, Katia. (Org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: ContraCapa, 2009.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 2010.

## Filmografia

Laranja mecânica (1971), Direção de Stanley Kubrick, USA, ENG.

Não amarás (1988), Direção de Krzysztof Kieślowski, POL.

Não matarás (1988), Direção de Krzysztof Kieślowski, POL.

A dupla vida de Véronique (1991), Direção de Krzysztof Kieślowski, POL, FRA, NOR.

A liberdade é azul (1993), Direção de Krzysztof Kieślowski, FRA, POL, SUI.

A igualdade é branca (1994), Direção de Krzysztof Kieślowski, FRA, POL, SUI.

A fraternidade é vermelha (1994), Direção de Krzysztof Kieślowski, FRA, POL, SUI.

**Submissão:** 16/07/2024

**Aprovação:** 08/05/2025