

VideOtoni: memórias, metamorfoses e imaginários poéticos em experimentações audiovisuais de um artista amazônida¹

Rafael de Figueiredo LOPES²

Resumo

O artigo aborda aspectos das dinâmicas emergentes da produção audiovisual no cotidiano, proporcionadas pelo contexto cibercultural. A abordagem segue o viés dos Ecossistemas Comunicacionais, ou seja, inter-relacionando aspectos sociais, culturais, ambientais e tecnológicos para a compreensão do fenômeno. Além da pesquisa bibliográfica foram observados vídeos produzidos com celular pelo artista visual amazonense Otoni Mesquita e postados no *Facebook*, a fim de refletirmos sobre as imbricações entre cotidiano-arte-tecnologia-entretenimento.

Palavras-chave: ecossistemas comunicacionais; audiovisual; arte contemporânea; Otoni Mesquita.

Introdução: um artista multimídia e ecossistêmico

Neste artigo propomos uma possibilidade de leitura relacional, para audiovisualidades contemporâneas no contexto hipermidiático, destacando a obra do artista amazonense Otoni Mesquita, que desenvolve um repertório multi-expressivo de linguagens artísticas, como pintura, escultura, gravura, instalação, ensaio literário, performance, teatro e audiovisual (foco deste trabalho). O conjunto de sua obra configura uma dinâmica rede de manifestações interdependentes, ou seja, um ecossistema criativo-comunicacional articulado por multiplicidades, memórias e transformações. É um dos artistas mais instigantes no cenário cultural amazonense contemporâneo, destacando-se tanto por sua postura crítica em relação à sociedade, quanto pela plasticidade do universo alegórico que representa em suas criações, voltadas principalmente à natureza e aos mitos amazônicos.

Otoni Mesquita tem formação em Comunicação Social e Gravura, com mestrado em Artes Visuais e doutorado em História Social. Embora seja mais conhecido como artista plástico, vem propondo a experimentação audiovisuais que se tornaram mais frequentes nos últimos anos, devido às facilidades dos recursos tecnológicos que

¹ Trabalho apresentado no DT4-Comunicação Audiovisual do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte, realizado de 24 a 26 de maio de 2017.

² Doutorando em Sociedade e Cultura na Amazônia (UFAM), mestre em Ciências da Comunicação (UFAM) e bacharel em Comunicação Social (UFRR). E-mail: rafaflopes@bol.com.br.

permitem gravar, editar e exibir filmes com equipamentos de uso cotidiano, como câmeras fotográficas, celulares e *notebooks*. A maneira como o artista dialoga no contexto cibercultural, a partir de suas postagens no *Facebook*, nos propõe inúmeras reflexões sobre visualidades amazônicas e o comportamento da sociedade contemporânea.

Por isso, vasculhamos seus álbuns na referida rede social (MESQUITA, 2016), a partir da *netnografia*³ (AMARAL, 2008), atribuindo às suas postagens, simultaneamente, o caráter documental de arquivos de criação digital e “auto-curadoria”, já que o próprio artista é quem escolhe o que será publicado (em forma e conteúdo). Os acessos foram realizados entre 08 de abril e 12 de agosto de 2016, com a observação 106 postagens em “vídeos de Otoni”, que estavam disponíveis no período investigado. Para a leitura e análise das criações de Otoni Mesquita, nos embasamos na ideia de Coutinho (2006), que não considera somente aspectos técnicos, comunicacionais e artísticos, mas propõe traduzir códigos de linguagens artísticas mediante uma interpretação que transcodifique o que é apreendido pelos sentidos. Ou seja, relacionando as circunstâncias onde seus componentes se inserem e se estabelecem imagetivamente, já que não significam por si só enquanto imagens que são, mas dentro de contextos de representação. Conforme a autora, a complexidade de elementos que as peças audiovisuais apresentam, seja de forma objetiva ou subliminarmente, podem gerar interpretações diferenciadas conforme as conexões realizadas pelo pesquisador.

Assim procuramos nos aproximar da linguagem polissêmica de Otoni Mesquita para compreender suas intervenções audiovisuais cotidianas de maneira relacional. Essa estratégia metodológica é embasada na concepção de “processos de criação”, de Cecilia Salles (2010). A autora compreende as expressões artísticas como fluxos comunicacionais em constante transformação, e a internet, pela mobilidade do ambiente *on-line*, expande as possibilidades de discutir a curadoria de processos criativos ou redes de criação. Conforme Salles (2010), as dinâmicas interações proporcionadas na *web* podem estimular a criação de novos conceitos e abordagens.

A criação como rede pode ser descrita como um processo contínuo de interconexões instáveis, gerando nós de interação, cuja variabilidade obedece a alguns princípios direcionadores. Essas interconexões envolvem a relação do artista com seu espaço

³ A *netnografia* é um aporte metodológico de pesquisa em comunicação que analisa o comportamento e as dinâmicas de sujeitos e grupos sociais na internet. É uma transposição virtual da *etnografia*, método antropológico de pesquisa de campo para coleta, análise e interpretação de dados. Muitos teóricos dizem que a técnica apresenta limitações pelo fato não estar sustentada na vivência direta do fenômeno observado.

e seu tempo, questões relativas à memória, à percepção, recursos criativos, assim como os diferentes modos que se organizam as tramas do pensamento em criação. O artista deixa rastros desse percurso nos diferentes documentos do processo criativo (SALLES, 2010, p. 215).

Em função dessa configuração, a abordagem segue o viés dos Ecossistemas Comunicacionais, ou seja, considerando a complexidade sistêmica e informacional dos fenômenos comunicativos, numa perspectiva que propõe “estudos sobre os processos de organização, transformação e produção das mensagens conformadas na cultura a partir das interações entre sistemas sócio-culturais-tecnológicos” (MONTEIRO; ABBUD; PEREIRA, 2012, p. 09).

Para caracterizar os Ecossistemas Comunicacionais, Colferai (2014) recorre a conceitos formulados pelos biólogos chilenos Francisco Varela e Humberto Maturana, como *enação*, ao considerar a inseparabilidade entre ser humano e natureza, e *autopoiese*, ou seja, a capacidade dos sistemas vivos e suas estruturas estarem em constante autoprodução e autorregulação, mantendo interações entre seus próprios elementos e na relação com outros sistemas. Também se apoia em princípios do *pensamento complexo*, do filósofo Edgar Morin, e da *ecologia dos saberes*, do sociólogo Boaventura Sousa Santos, em favor de uma ciência não paradigmática.

Colferai (2014) defende que a comunicação se estabelece por subjetividades e materialidades efetivadas entre vivências, contradições e compreensões transitórias, pelas quais o ser humano apreende ao atuar com o meio onde se insere, muitas vezes através de acoplamentos tecnológicos ou de interfaces sensoriais, que também constituem o processo de formação cultural e da codificação de linguagens.

Ter como princípio os saberes conectados implica em compreender que no Ecossistema Comunicacional não há separações entre as organizações sociais e os significados nelas postos em circulação, o ambiente físico-natural e as novas percepções e sensibilidades acionadas pela ampliação da comunicação e circulação de informações proporcionada pelas novas tecnologias (COLFERAI, 2014, p. 59).

Desse modo, conforme Colferai (2014), embasado em Marshall McLuhan (com a ideia dos meios de comunicação como extensões do homem), explica que há uma plasticidade favorável à conexão entre ser humano, ambiente e aparatos tecnológicos. O que vemos, ouvimos e sentimos (seja na experiência real ou virtual, individual ou na interação social, pelas telas de TV, celulares, *ipods*, jogos eletrônicos etc.) provocam

reações no sistema nervoso criando novas conexões neuromusculares e cognitivas, fazendo com que os aspectos biológicos, psíquicos, sociais, do ambiente e o aparato tecnológico tornem-se pontos de conexão em simbiose. Nesse sentido, os processos de produção audiovisual no cotidiano ilustram a ideia de ecossistema hipermediático, como veremos a seguir.

Audiovisualidades contemporâneas

Na chamada sociedade cibercultural ou hipermediática (em virtude da relação interdependente e convergente entre as tecnologias da comunicação, informação e a cultura, no ambiente digital), as linguagens artísticas hibridizam-se, miscigenam-se e contaminam-se em fugacidades cotidianas, numa velocidade e diversidade maiores do que em outras épocas e, assim, multiplicam-se inúmeras possibilidades de criação. Isso significa que a comunicação e a arte na era digital ou da convergência, vêm provocando rupturas sociais e influenciando novas relações culturais. Conforme Ferrari (2016), a hipermídia (conjunto de meios que se fundem num ambiente digital, não linear e interativo), criou o corpo social contemporâneo. Segundo a autora é uma linguagem híbrida que mistura formatos e softwares, configurando-se como a escrita imagética do século XXI, mas que também reflete um anseio ancestral da humanidade: a busca por interação.

Cada vez mais a relação com os dispositivos digitais e a ubiquidade *on-line* incorpora-se ao dia a dia da sociedade, de modo que a dicotomia entre o real e o virtual já foi superada por meio de novas formas de organizações tecnológicas e lógicas de pensamento. Não é preciso ser um programador ou um técnico especializado para estar conectado à internet ou interagir com aplicativos para celular. São possibilidades que trazem um amplo repertório de oportunidades e respostas para necessidades corriqueiras ou apresentando alternativas que vão da recolocação de um profissional no mercado de trabalho até perigosas articulações de facções criminosas.

Nunca foi tão fácil e rápido tomar um táxi pelo, fazer transações bancárias, escolher a melhor rota para fugir do trânsito congestionado, ouvir música, assistir filmes, conversar por videoconferência com um grupo de pesquisa do outro lado do mundo, conferir a previsão do tempo para saber se será necessário sair com um guarda-chuva, controlar os níveis de diabetes e até buscar um relacionamento amoroso. A

multiplicidade de ferramentas e a habilidade em lidarmos com a plasticidade dos aparatos que giram em torno do ciberespaço, conforme Ferrari (2016, p. 21), "nos permite misturar, articular e incorporar formatos não textuais em textuais, imagéticos em sonoros e vice-versa - tudo em fluxo de negociações intersemióticas".

Para Ferrari (2016, p. 22) ainda é difícil compreender a explosão e a expansão da comunicação participativa na atual sociedade, remixada e em transformação, aturdida pelo turbilhão de estímulos sonoros, visuais e tecnológicos no ambiente que a envolve, pois, segundo a autora, "estamos tecendo uma nova utopia cognitiva, do mesmo modo que os modernos do século XX encontraram no surgimento da fotografia e do cinema o reflexo de uma cultura em mutação".

As possibilidades comunicacionais da sociedade contemporânea se multiplicam entre o entretenimento e a informação, à medida em que se diversificam plataformas e aplicativos móveis. Atualmente a produção audiovisual, por exemplo, não é um nicho restrito aos grandes estúdios de *Hollywood*, produtoras comerciais, emissoras de TV ou artistas conceituais. É uma prática cotidiana capaz de tornar os sonhos de "cineastas amadores" em realidade.

Com um celular e alguns aplicativos é possível gravar, editar e compartilhar vídeos de diferentes formatos, gêneros e abordagens temáticas. Já o *Snapchat*, rede social que se diferencia por ser uma plataforma de vídeo ao vivo, incorpora-se aos programas de entretenimento e até ao telejornalismo, com a divulgação de conteúdos produzidos pelos cidadãos, provocando rupturas no formato e conteúdo de muitos meios de comunicação tradicionais (como o jornal, o rádio e a TV), que há algum tempo, inclusive, vêm sendo pautados pela repercussão de assuntos no *Facebook* e *WhatsApp*.

Num curto espaço de tempo o hábito de consumir produtos audiovisuais, sejam eles artísticos, de entretenimento ou informativos, modificou-se, assim como seus sistemas de produção, difusão, interação e mobilidade, transformando o público em agente. Desse modo nos constituímos pelas linguagens que vamos produzindo, convergindo tecnologia às relações interpessoais e vice-versa.

Portanto, os ecossistemas comunicacionais audiovisuais, no contexto da hipermídia, tendem a tornarem-se cada vez mais complexos de serem compreendidos, devido à intersecção de variáveis cambiantes na articulação entre o homem, a cultura, o ambiente e a tecnologia. Neste artigo a intenção não é aprofundar essas questões, haja vista a necessidade de um aporte teórico e metodológico mais robusto, mas achamos

importante essa breve contextualização para refletirmos sobre o trabalho “lúdico-criativo-crítico” do artista Otoni Mesquita.

***VideOtoni*: memórias e metamorfoses no processo criativo**

VideOtoni é a expressão que criamos para nos referirmos aos vídeos produzidos por Otoni Mesquita, por meio de celular e postados no *Facebook*. Os vídeos tem em média dois minutos e raramente ultrapassam os cinco minutos, sendo que alguns tem menos de trinta segundos. Neste artigo não temos a intenção de fazer uma análise clássica de imagens ou dos discursos das peças audiovisuais, mas descrever impressões na busca de uma compreensão ecossistêmica. Desse modo não será feito um relato técnico sobre as postagens, mas considerações pontuais acerca do que foi apreendido pelos sentidos e interpretação relacional sobre elementos de criação artística dentro de seus contextos de representação, conforme já salientamos.

Os *VideOtonis* são realizados com simplicidade tecnológica, utilizando basicamente os programas *Photoshop*, *Movie Maker* e *Midea Show*. As imagens são captadas por celular e editadas no computador de sua casa. Otoni geralmente é personagem dos próprios vídeos. Assim, os dispositivos tecnológicos são extensões de seu corpo. O artista brinca com códigos da linguagem audiovisual, como os letreiros de abertura e os créditos finais com ficha a técnica composta por uma única pessoa desempenhando todas as funções, fazendo questão de enfatizar que é o responsável por todo o processo. O próprio criador faz questão de reforçar essa opção, em respostas a comentários de internautas, quando explica que sua arte só pode ser feita por ele, não por uma questão de prepotência, mas de liberdade artística.

Usa trilhas sonoras de domínio público, para evitar problemas com direitos autorais, ou músicas autorizadas por amigos. Não é possível precisar se há uma elaboração prévia ou a ideia se efetiva no próprio processo de realização, pois não se nota um apuro técnico-formal em relação aos enquadramentos e à edição. Não são vídeos comerciais, não são exatamente videoarte ou videopoema, mas podem ser lidos, em princípio, como lúdicas experimentações sérias com uma aparência “caseira”.

O primeiro vídeo que o artista postou, em 20 de junho de 2013, é denominado *Mana, Manaus ferveu. Foi bonita a festa, pai. Cheiro de alecrim...*, refere-se a uma manifestação pública que reuniu cerca de 100 mil pessoas no centro da capital

amazonense, integrando a série de protestos ocorridos em todo o Brasil no ano de 2013. O vídeo que tem um minuto e meio, foi gravado de cima de uma árvore por celular e mostra a passeata, com som ambiente, compreendendo a primeira parte do hino nacional brasileiro, cantado pelos manifestantes. É interessante as referências que o artista faz no título sobre as impressões dessa manifestação, inclusive, no cheiro que pairou pelo ar.

O último vídeo visualizado para este trabalho, postado em 08 de agosto de 2006, é uma vinheta em animação artesanal, chamada *Olimpíadas em Manaus* (publicada três dias após o início da Olimpíada do Rio). Foi criada a partir de desenhos encomendados ao artista para o projeto de um aplicativo para celular que acabou sendo cancelado. Otoni aproveitou o material para fazer uma espécie de zombaria sobre modalidades esportivas que poderiam ser típicas competições manauaras, brincando com símbolos arquitetônicos de Manaus e arquétipos (ou seriam estereótipos?) amazônicos, como a figura do índio e das guerreiras Amazonas. A trilha em estilo *noise music*, corrente musical que utiliza sonoridades dissonantes, foi acelerada, causando ainda mais estranheza.

Uma das tendências no trabalho audiovisual de Otoni Mesquita é o registro de flagrantes do cotidiano. São cenas captadas pelo artista em diferentes situações, desde uma caminhada por ruas de Manaus, passando pela reunião com amigos, a montagem de uma exposição, ou peripécias em viagens turísticas, por exemplo. O material posteriormente passa por uma edição, na qual o ritmo das imagens e do som ambiente geralmente são acelerados ou retardados para enfatizar a expressividade das situações. Eventualmente, opta-se pelo tratamento de cor e a mixagem do som ambiente com trilha sonora musical.

No fluxo criativo-comunicacional, Otoni conserva o frescor da curiosidade infantil, fazendo com que acontecimentos banais ganhem contornos pitorescos e cômicos: um cachorro se coçando e rolando numa calçada; uma minhoca bailarina que dança entre os dedos do artista; a louca movimentação de formigas de bunda dourada; brincadeiras em uma aula de estamparia na Faculdade de Artes; o embate entre um pavão e uma cotia em um parque no Rio de Janeiro; e até uma performance com a própria sombra projetada na parede de um prédio, com fusões e deslocamentos, conforme a passagem de carros em uma rua movimentada durante à noite.

Labirinto da caverna, postado em 5 de setembro de 2014, registra a performance de Otoni, ao pintar telas com grandes figuras humanas, cercado de um aparato de som e

luz, num “processo show”, em parceria com os artistas Fabiano Barros e Mazo Rodrigues, realizada em março de 2012, no Centro Cultural Povos da Amazônia. Já em *Performance no ICBEU, com Nina e André*, improvisa uma performance descontraída, durante a montagem de uma exposição coletiva, com dois amigos, quando se entrelaçam e ficam de perfil, fazendo expressões corporais, em tríade sinuosa, subindo e descendo, imprimindo uma visualidade em movimento que lembra as *personas*, uma série de pinturas que o artista desenvolveu representando criaturas híbridas.

Ainda na vertente de documentar o dia a dia, há peças de delicadeza lírica, como por exemplo, uma revoada de borboletas que formavam um tapete às margens de um rio; um bando de periquitos se aninhando em uma árvore no centro histórico de Manaus; o som da chuva captado à bordo de flutuante num igarapé. Já o cunho crítico sobre questões políticas, ideológicas e ambientais se expressa desde passeatas e manifestações sociais, até situações extremamente chocantes, como o flagrante do desespero de um bicho-preguiça carregando o filhote após o desmatamento de uma área verde no campus da Universidade Federal do Amazonas para a construção de um estacionamento.

Percebemos algumas reelaborações sobre o mesmo tema e o reaproveitamento de imagens. Por exemplo, o vídeo intitulado *Dia das bruxas em Manaus*, postado em 31 de outubro de 2015, repleto de humor negro, faz uma crítica mordaz à falta de consciência ecológica, ao denunciar a situação de descaso em relação às toneladas lixo acumuladas na praia da Manaus Moderna, no período de seca. Mostra também a questão do esgoto que é jogado sem tratamento no Rio Negro, de onde é retirada a água para o abastecimento da população manauara, evidenciando a negligência tanto da população quanto das autoridades governamentais e de órgãos de fiscalização. As imagens são reforçadas pela narração do próprio Otoni, feita no local, a partir das impressões do artista, com um tom que alia reportagem e fabulação, ao mostrar uma situação de risco ambiental e ironizar que as águas jorrando do esgoto seriam a “fonte das bruxas”.

Posteriormente, o vídeo *Olhar indiscreto sobre a cidade: por cima e pelas beiras*, postado em 27 de maio de 2016, apresenta cenas panorâmicas de Manaus registradas do alto de um prédio. As vistas lembram cartões-postais, com o *skyline* do centro da cidade, detalhes da cúpula do Teatro Amazonas, a ponte sobre o Rio Negro, enquadrados em ângulos que transmitem a estabilidade de uma cidade bem urbanizada. Em seguida, corta para detalhes de esgoto sem tratamento, entulhos e lixo, um aglomerado de embarcações que servem de moradia para a população do entorno dos

igarapés de Manaus. A metáfora de abandono e caos atravessa, como uma espada, a paisagem idealizada de um cartão-postal. Para essa segunda parte, utiliza-se das imagens da praia que haviam ilustrado o vídeo citado anteriormente. Mas, neste caso não há qualquer narração ao vivo ou em *off*, toda a banda sonora é trabalhada com a música “Perdi meu coração velho” de autoria dos compositores e instrumentistas Zeca Torres Torrinho e Aldísio Filgueiras, poetas do cenário cultural amazônico, com versos que iniciam dizendo "olha pra essa paisagem de silêncio e paz, na moldura da parede armo a minha rede, devolve o meu verde verão...", nos fazendo novamente refletir sobre a questão ambiental.

Outra tendência percebida nos vídeos de Otoni Mesquita é a digitalização de algumas de suas pinturas, gravuras e fotografias para posterior manipulação, animação e ressignificação. Em *Genética da Obra*, postado em 23 de agosto de 2014, o artista resgata trabalhos de 1983. São esboços feitos durante o curso de Belas Artes, nos quais representa construções e templos de cidades imaginárias e figuras humanas perfiladas que por meio digital vão se desmaterializando em fusões e distorções. Muitas dessas experiências gráficas iniciais tornaram-se características marcantes na obra de Otoni, como os *fragmentos* e as *personas*, que nesse vídeo regressam do passado, ou de suas origens imagéticas.

Reconstrução, postado em 24 de março de 2016, é a mutação de um desenho feito com canetinhas hidrocor e pincel atômico, em 1975, retrabalhado em *Photoshop* e animado em *Movie Maker*. No vídeo, um cubo em perspectiva, aos poucos se transforma numa figura humana estilizada, cheia de arestas geométricas, como se a pele fosse um jogo de xadrez, gerando embate com uma força interna querendo romper o traçado que a recobre e a enclausura. Quando consegue se libertar vai adquirindo formas orgânicas e figurativas até se transformar em curvas totalmente abstratas.

Em *Mutante a cada instante*, postado em 27 de março de 2016, o artista reprocessa digitalmente estudos feitos em 2003, compostos por anotações e desenhos em caneta esferográfica, que se fundem a padrões e texturas elaborados para pinturas, relevos de reciclagem de papel, criando o que ele chama de "gravuras digitais", realizadas "num sábado meio nublado em Manaus"

Em *Caras e bocas*, postado em 01 de abril de 2015, resgata desenhos de uma caderneta de 1978, cujo propósito, na época, eram estudos para uma animação. A primeira parte do vídeo que tem dois minutos, mostra uma mulher, em close, apenas

delimitando seu rosto, fazendo caretas. Na segunda parte, a boca protagoniza a cena, com inúmeras possibilidades de movimentos entre os lábios, a língua e os dentes.

Um dos trabalhos que mais chama a atenção, tanto pelo contexto da concepção quanto pelo impacto audiovisual, é a animação *Criação*, postada em 30 dezembro de 2014. Na descrição do vídeo, o artista explica que, em 1979, quando cursava a disciplina de Cinema, na fase de conclusão do curso de Comunicação, havia produzido mais de 400 telas para uma animação que seria finalizada em película *Super-8*. O trabalho chegou a ser realizado, mas foi engavetado pelo resultado não ter lhe parecido satisfatório, na época. Trinta e cinco anos depois resolveu voltar àquela ideia e com equipamentos digitais retrabalhou a animação e a publicou em sua rede social, conquistando um grande número de compartilhamentos elogiosos pela criatividade do vídeo. Nele, as aquarelas digitalizadas trazem uma gama de cores vibrantes, bichos e pessoas entram dançando e se transformam em letras, compondo a palavra "Desenho", em seguida palavras "Otoni Mesquita", fundem-se formando o contorno de cúpulas e minaretes de uma mesquita. A tela fica azul e entra uma bisnaga de tinta. Dos respingos surge um feto humano, que se desenvolve e sai andando, envelhece, vira luz, planta, árvore, planeta. Paralelamente a esta sequência, um peixe, que do mar salta para o ar, vira pássaro e depois astronauta. E assim, outros elementos que surgiram dos respingos de tinta vão interagindo entre si e se transformando, preenchendo a tela, compondo paisagens fantásticas e situações surreais, sempre em metamorfose, finalizando com uma bailarina que dança com o sol nas mãos, até virar pegadas de gente e tudo escurecer. A criação desse universo dura apenas um minuto.

Opereta do solitário segue essa mesma poética mutante, com desenhos produzidos no final da década de 1970, misturando ideias da biogenética, transformação urbana das cidades, experiências místicas e extraterrestres, com trilha acelerada de Nino Rota, feita para o filme *Casanova* (Federico Fellini, 1976). Já o clip *Lá vai Teteá*, baseado em desenhos de 2002, animado em 2010 e postado 2014, mostra a metamorfose de três jovens caboclas sensuais que dançam, se exibem e aos poucos vão se deformando até "apodrecerem", com trilha acelerada, no rock pós-punk gótico da banda escocesa *Cocteau Twins*.

Bonequitas de Goya, postado em 20 e janeiro de 2016, é um ensaio visual de dois minutos e quarenta e cinco segundos, homenagem ao pintor espanhol Francisco de Goya, que poderia ser até considerado um videodança, a partir de uma sequência de

fotografias de um guardanapo amassado, feito num voo entre Rio e Manaus. O vídeo, que tem um clima nostálgico pelos tons âmbar, remetendo à paleta cromática de Goya, é um balé digital e investiga a plasticidade da representação do corpo, explorando possibilidades de movimentos.

De modo geral, os *VideOtoni* evidenciam a dinâmica de memórias e metamorfoses do processo criativo do artista, que constrói um repertório audiovisual por trajetórias ecossistêmicas, propondo inter-relações em metáforas mutantes, ao sobrepor camadas entre o cotidiano social, os mitos, a natureza, suas influências artísticas e o seu imaginário particular. Ao enfatizarmos tais características na obra de Otoni Mesquita, percebemos como esse ecossistema reverbera reflexões sobre a crise da sociedade contemporânea, por meio de fluxos criativo-comunicacionais, sobretudo, nos desdobramentos da produção de sentidos, evidenciando a emergência de uma valorização ética e sociocultural sustentável.

Indefinições necessárias para definições desnecessárias

As experiências no campo da *videoarte*, conforme Machado (1988), desde a década de 1960, propõem articular reflexões estéticas. Artistas como Nam June Paik, Wolf Vostell, Joseph Beuys e Bill Viola, se dedicaram à experimentação entre linguagens das artes plásticas e do cinema, tendo o vídeo como suporte, no intuito de provocar impressões e experiências passageiras, ampliando possibilidades de criação audiovisual. Nesse sentido, o debate sobre o fazer artístico, suas relações com realidades urbanas, preocupações com a natureza e o desenvolvimento tecnológico, integrando diferentes suportes e linguagens por meio do vídeo, têm resultado em obras multimídias como, videoinstalações, videoperformances, videoesculturas, videodança, videoclipe, videotexto entre outros subgêneros.

O desenvolvimento tecnológico e a diversificação de experimentações e artistas envolvidos com a videoarte, foram transformando as relações da obra de arte com o espaço e o espectador, despertando outros olhares e perspectivas expandidas sobre arte, comunicação, cultura e sociedade, sinalizando que há inúmeras possibilidades de criação audiovisual que extrapolam meios tradicionais, como o cinema e a TV.

Desde os primórdios do cinema, especialmente com Georges Méliès, e depois com a evolução da produção audiovisual, os artistas buscam criar novas visualidades e

experiências sensoriais, conforme os meios e aparatos disponíveis, seja pelo celuloide, por fitas eletromagnéticas ou por suportes digitais. Nesse sentido o trabalho de Otoni, não traz nenhuma atitude inovadora, mas ganha originalidade pelo contexto em que se insere e em como o interpreta e o representa. Muitos outros artistas contemporâneos também se valem das inúmeras possibilidades do meio digital para expressarem suas ideias e interagirem com o público, como o multimídia Alexandre Navarro Moreira, o videoblogger Nacho Duran, o publicitário Jarbas Agnelli, o videasta e poeta Tadeu Jungle.

Portanto, os *VideOtoni* também são possibilidades de expressão artística e comunicacional pelo exercício criativo da experimentação. Não são propriamente documentários nem ficções, no sentido clássico de gênero, mas são representações de realidades e devaneios tangíveis. Fortuitamente, evocam a gênese conceitual imbuída nas demais expressões artísticas que florescem do criador, que com seu espírito aberto às experiências do mundo vai reelaborando e construindo um universo particular, reflexo de seu imaginário, percepções, valores éticos e consciência cidadã.

Sem buscar enquadramentos conceituais, poderíamos dizer que em suas fábulas experimentais do cotidiano real; nas suas animações existenciais de sonhos; ou nos fragmentos de documentários da ilusão, a sua inventividade imagética e o seu discurso político ecoam, desafiando classificações habituais e ampliando a discussão sobre o caráter das representações, especialmente, em relação à Amazônia.

Da-Rin (2006) acredita que as abordagens teóricas sobre a produção audiovisual que fogem do convencional, sobretudo, obras de não-ficção, como o documentário contemporâneo que se apresenta de forma híbrida, se defrontam com um desafio quase intransponível para delimitar um campo conceitual. Por isso, é uma discussão complexa, que não deve ser esvaziada em tentativas simplistas de enquadrar por gêneros, estéticas e formatos. Conforme Da-Rin (2006) o percurso da história do cinema traz, na diversidade de manifestações, uma fluidez estética que transmite ao entendimento contemporâneo a noção de que a produção audiovisual não cabe em fronteiras fáceis de se delimitar, pois implica em inscrever por imagens e sons, subjetividades, afetividades e valores. Para Da-Rin (2006) é importante contextualizar, pois não se pode conhecer uma realidade sem estar mediado por algum sistema significativa, portanto, a superioridade de uma verdade absoluta deve ser desmitificada, fazendo até mesmo do gênero documentário um “constructo”, assim como os filmes de ficção.

Travar um combate no campo simbólico não consiste meramente em reproduzir representações "verdadeiras" do mundo. Representações só assumem uma dimensão política quando seu sentido não se deixa aprisionar na univocidade e na totalidade. Uma pedagogia da imagem, no atual contexto audiovisual, é aquela que estimula o esvaziamento das agências de poder e promove o descentramento de suas representações prontas e acabadas (DA-RIN, 2006, p. 233).

Nesse sentido, acreditamos que as experimentações audiovisuais de Otoni Mesquita sejam manifestações que podem instigar questionamentos às estruturas de poder e suas verdades institucionais, contrapondo-se às representações dominantes e a retórica que age sobre a sociedade de maneira geral, buscando outras imagens, outros discursos e outras verdades.

Verdades fragmentárias, que estimulam uma subjetividade capaz de abordar mais criticamente o próprio processo social da produção de sentido. Um atributo cada vez mais importante, em meio ao dilúvio de representações que caracteriza o mundo contemporâneo, chamado por alguns de sociedade da imagem (DA-RIN, 2006, p. 224).

Metz (2007), a partir da reflexão de teóricos como André Bazin, Serguei Eisenstein, Bela Balázás, Rudolf Arnheim, também compreende o audiovisual (aborda o cinema, mas podemos trazer sua perspectiva para a nossa discussão) como um campo complexo de ser analisado, porque é necessário compreender a fenomenologia da narração, ou seja, um sistema de transformações espaço-temporais e acontecimentos, numa sequência de elementos significantes visuais, verbais e sonoros. A compreensão de um universo diegético, proporcionado pela conjunção de uma gramática composta por diálogos, encenação, fotografia, trilha sonora etc., conforme Metz (2007), faz com que toda a impressão seja uma representação.

Portanto, além de ser constituído por uma essência intercambiável e complexa de códigos técnico-artísticos, próprios do universo audiovisual, ainda se articula entre ambientes configurados por elementos de ordem sociocultural, política, econômica e tecnológica, configurando um ecossistema que pressupõe a percepção e a relação para sua significação.

Desse modo, nas ambiguidades de ser "uma linguagem que quer se tornar arte no seio de uma arte que, por sua vez, quer se tornar linguagem" (METZ, 2007, p.76), desencadeia inúmeras abordagens teóricas, metodológicas e procedimentos de investigação, tais como análise de discurso, análise de conteúdo, exploração etnográfica, pelo viés fenomenológico, sociológico, semiótico, pela psicologia da percepção entre outros.

Linguagem ou arte, o discurso imagético é um sistema aberto, difícil de codificar, com suas unidades de base não discretas (= as imagens), sua inteligibilidade por demais natural, sua ausência de distância entre significante e significado. Arte ou linguagem o filme é composto por um sistema ainda mais aberto, com parcelas inteiras de significação que ele nos entrega diretamente (METZ, 2007, p. 76).

Nesse sentido, toda a construção interpretativa que fazemos sobre a videografia otoniana é significada pela teia de relações, apresentando-se como uma possibilidade compreensiva, que não tem a intenção de esgotar-se em uma verdade, haja vista que estamos trabalhando com multiexpressões em diferentes linguagens entrelaçadas, e sua decodificação é um conjunto de ações perceptivas, intelectivas, iconológicas, ideológicas etc. Desse modo, refletindo a combinação de relações que foram possíveis estabelecer pelo pesquisador dentro da complexidade de um ecossistema, com muitas camadas simbólicas e que se fundem a outros sistemas.

A ludicidade das experimentações audiovisuais otonianas, em suas contestações sociais irônicas e ao fantasiar reais-imaginários, tira suas próprias máscaras e desmascara a sociedade, com percepções anticonvencionais do mundo. Os *VideOtoni* se metamorfoseiam em imagens-ideias-sensações, assumindo (trans)reconfigurações imprevistas. Assim, o artista canibaliza a sua própria arte, no universo iconofágico da cultura contemporânea, com a autenticidade do vivido e demonstra que é impossível fugir das ambiguidades pessoais, apagar as memórias e desconsiderar as influências socioculturais, ambientais e tecnológicas.

O que apresentamos é a leitura de uma interpretação relacional para partituras poético-audiovisuais, inscritas na complexidade dos processos de criação artística, na ebulição de uma mistura heterogênea. Desse modo, a arte de Otoni Mesquita se estabelece como um recurso ecológico e sustentável para dar sentido à reflexões de agora, outrora e futuras, percorrendo e fechando ciclos que se abrem para outros. Mas, sem pontos de corte, pois ocorrem em fusão, atados por nós conectivos, num tecer contínuo...

Referências

AMARAL, A. **Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital**. In: Revista Sessões do Imaginário, Porto Alegre, v. 2, n. 20, p.34-40, dez. 2008.

COLFERAI, S. **A Amazônia como metáfora do ecossistema comunicacional**: uma leitura do conceito a partir da região. Tese (Doutorado em Sociedade e Cultura na Amazônia).

Universidade Federal do Amazonas, Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia. Manaus: UFAM, 2014.

COUTINHO, I. **Leitura e análise da imagem**. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (org.). Métodos e técnicas da pesquisa em comunicação. São Paulo: Atlas, 2008.

DA-RIN, S. **Espelho partido**: tradição e transformação do documentário. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2006.

FERRARI, P. **Comunicação digital na era da participação**. Porto Alegre: Editora Fi, 2016.

MACHADO, A. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

MESQUITA, O. **Álbuns do Facebook de Otoni Mesquita**. Disponível em: <https://www.facebook.com/otoni.demesquita/photos_albums>. Acessos entre: 08 abr. 2016 e 12 ago. 2016.

METZ, C. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

MONTEIRO, G.; ABBUD, M.; PEREIRA, M (orgs.). **Estudos e perspectivas dos ecossistemas na comunicação**. Manaus: Edua/UFAM, 2012.

SALLES, C. **Arquivos de Criação**: arte e curadoria. São Paulo: FAPESP/ Horizonte, 2010.