

MÓIN-MÓIN

REVISTA DE ESTUDOS SOBRE TEATRO DE FORMAS ANIMADAS:
TEATRO DE ANIMAÇÃO, ECOLOGIA E SUSTENTABILIDADE

Florianópolis, v. 2, n. 25, p. 173 - 192, dez. 2021

E - ISSN: 2595.0347

Eidolon: as sombras e fantasmagorias de um corpo-espectro videográfico

Nicole Koutsantonis

Centro Universitário Belas Artes de São Paulo (Brasil)



Figura 1 – Primeiros testes com modelo de Helena em papel, com partes articuladas.
Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon* (2020), por Nicole Kouts.

DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/2595034702252021173>

***Eidolon*: as sombras e fantasmagorias de um corpo-espectro videográfico¹**

Nicole Koutsantonis²

Resumo: Este artigo é uma análise do processo de criação do vídeo *Eidolon* (2020), trabalho artístico conduzido pelas noções de sombra, duplo e fantasmagoria presentes no teatro de sombras, nos espetáculos de fantasmagoria, na animação de silhuetas no cinema e na linguagem videográfica, para evocar os efeitos de presença de corpos representados como imagem em telas iluminadas, projetadas e luminosas. O objetivo da investigação é evidenciar o potencial poético da interlocução entre ancestral e tecnológico e levantar questões sobre as sombras do híbrido, da técnica, do oculto, do desejo e da memória em imagens-fantasma nas narrativas contemporâneas.

Palavras-chave: Sombra; Fantasmagoria; Duplo; Corpo; Vídeo.

***Eidolon*: the shadows and phantasmagoria of a body-spectrum videographic**

Abstract: This article is an analysis of the creation process of the video *Eidolon* (2020), an artistic work conducted by the notions of shadow, double and phantasmagoria present in shadow theater, in phantasmagoria shows, in the animation of silhouettes in cinema and in videographic language, to evoke the effects of presence of bodies represented as an image on illuminated, projected and luminous screens. The investigation aims to highlight the poetic potential of the interlocution between ancestral and technological and raise questions about the shadows of the hybrid, the technique, the occult, the desire, and memory in ghost images in contemporary narratives.

Keywords: Shadow; Phantasmagoria; Double; Body; Video.

¹ Data de submissão do artigo: 31/05/2021. | Data de aprovação do artigo: 27/07/2021.

² Nicole Kouts é artista multimídia e pesquisadora. Bacharel em Artes Visuais (2018) e Pós-graduada em Cenografia e Figurino (2020) pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, cursou Direção de Arte na Academia Internacional de Cinema (2019). Investiga as imagens como meio de transporte de crenças ancestrais para tecnologias contemporâneas. Seu trabalho integra exposições no Brasil, ao redor do mundo e online. Website: www.nicolekouts.com | E-mail: nicolekoutsantonis@gmail.com | ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6411-6569>

*O corpo dos desejos é uma imagem. E o que é
inconfessável no desejo é a imagem que dele fazemos.*

(Giorgio Agamben)

O presente artigo é guiado pelo processo de criação do vídeo *Eidolon*, trabalho artístico desenvolvido durante o ano de 2020, permeado pelas condições de criação possíveis em isolamento social e o impacto específico das “telas luminosas” neste período. É continuidade de minha pesquisa como artista multimídia, com enfoque na arqueologia das mídias, na genealogia das imagens, na interdisciplinaridade da performance e na linguagem digital. Aqui, apresento como mote uma experiência com o teatro de sombras que originou meu desejo de vislumbrar caminhos entre uma ancestralidade afetiva e o impacto das transformações tecnológicas nas artes: brasileira e neta de imigrantes gregos, visitei a Grécia quando criança. Na ocasião, assisti a um espetáculo de *Karagiozi*, na rua, ao ar livre. Sombras de personagens caricatos, disformes e misteriosos se movimentando em uma tela que iluminava a noite junto a uma narração com vozes exageradas, provocando deslumbre e risos no público e a mim também, mesmo sem compreender o idioma. Hipnotizada, com um certo medo e fascínio, guardei essa memória e agora me pergunto: Por que a humanidade projeta seus corpos de sombra e duplos fantasmagóricos para contar histórias? Existe alguma semelhança entre aquela tela iluminada e as telas luminosas da atualidade?

Neste projeto, me propus a investigar tais questões por meio da criação de um trabalho artístico em vídeo. A aproximação a essa linguagem se deu espontaneamente, por ser recorrente em minha prática e por desempenhar um papel substancial na comunicação atual em meios digitais. Apresento, desse modo, o percurso de pensamento para a construção do vídeo *Eidolon*, estruturado por três eixos norteadores: Tela Iluminada, Tela Projeção e Tela Luminosa (Figura 2).

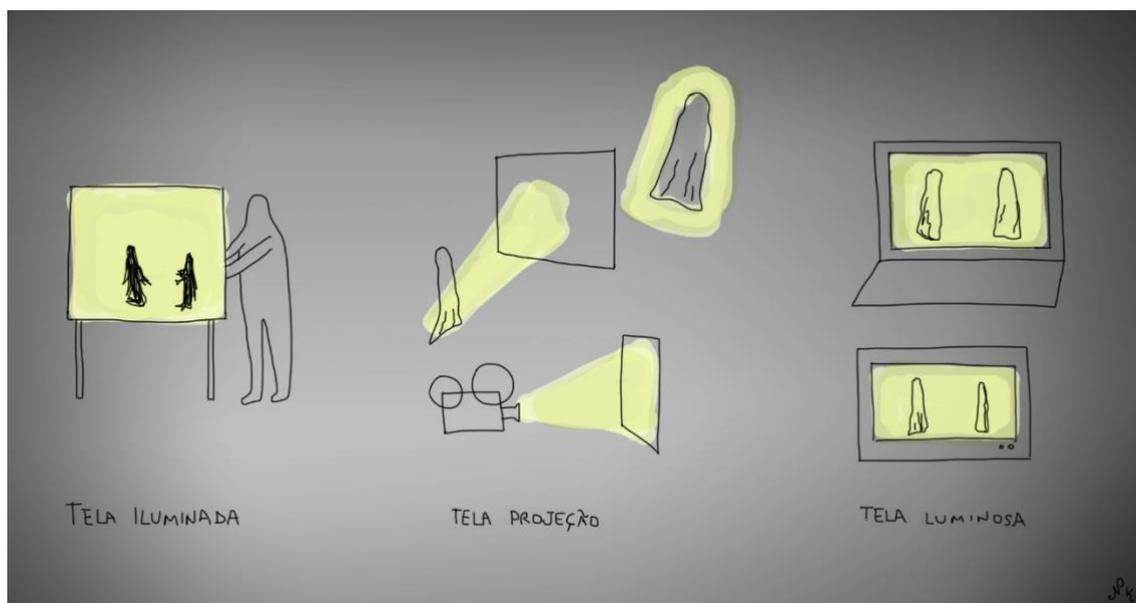


Figura 2 – Desenhos que sintetizam os conceitos de tela iluminada, tela projeção e tela luminosa. Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon* (2020), por Nicole Kouts.

Estes desenhos, criados para ilustrar as primeiras hipóteses da pesquisa, tornaram-se um esqueleto de toda a construção formal e conceitual do trabalho. Nas relações entre as telas apresentadas, estão convergências, divergências e sobreposições entre tempos, narrativas e técnicas. Antes de discorrer mais detalhadamente a respeito de cada um dos eixos, descrevo o que delineiam os esboços: em Tela Iluminada está uma pessoa atrás de uma tela translúcida e iluminada, manipulando figuras (corpos, representados em forma de bonecos articulados) para contar uma história. É possível localizar quem manipula os bonecos e o espaço do público é o entorno da cena. A referência deste eixo conceitual são os teatros de sombra e as animações de silhueta.

Em Tela Projeção, um desenho apresenta a figura de um corpo (no caso, coberto por um tecido) que, por meio da incidência de uma luz em uma tela translúcida e um jogo de vidros e espelhos, aparece projetado com um efeito espectral no espaço. A pessoa que controla a projeção das imagens e realiza a manipulação do que é visível e o que é invisível está oculta: a referência são os espetáculos de Lanterna Mágica e as fantasmagorias do século XVIII. Há também a ilustração de um projetor cinematográfico, que projeta a luz sobre uma tela/superfície, onde as imagens aparecem. Uma ênfase ao distanciamento que

ocorre entre percepção do público e processo de criação, transferindo ao dispositivo a manipulação e emissão das imagens.

Em Tela Luminosa estão os desenhos de um computador e uma televisão. A luz advém das telas que, quando acesas, conferem ao dispositivo a capacidade de apresentar imagens eletrônicas ou digitais ao espectador/público/usuário, em um espaço mais acentuado de distorções do que se vê e de onde ocorrem as manipulações de imagens (abordagem que será traduzida por um viés poético no vídeo). As representações de corpos que fazem referência às fantasmagorias do pré-cinema e aos bonecos articulados do teatro de sombras foram intencionalmente desenhadas, pois essa conjuntura, que culmina em evocar possíveis diálogos entre a linguagem videográfica e as manifestações artísticas citadas, é a base de *Eidolon*.

Já o elo narrativo que deu corpo a este trabalho foi a obra *Helena, de Eurípides, e Seu Duplo*. Escrita por Eurípides em 412 a.C., um dos expoentes da tragédia grega clássica, essa peça desnorreadora foi escolhida pois, além de flertar com a tragicomédia e, segundo Vieira (2018), com a ficção científica contemporânea, foi também uma vasta fonte de poesia para a investigação, ao permitir o vislumbre de outras possíveis aproximações entre corpo, duplo, sombra e fantasmagoria, para além da técnica.

Eidolon é uma adaptação livre de um momento do texto de Eurípides. De forma resumida, nesta obra teatral Helena de Troia é um espectro criado pelos deuses, enquanto a Helena “original” está no Egito durante toda a guerra ocasionada em seu nome. A história vira do avesso quando Menelau aporta no Egito, acompanhado de quem acreditou ser sua verdadeira esposa e por quem guerreou ao longo de anos, e encontra Helena, indignada com a situação. Impossível diferenciá-las, quem é Helena de fato? Quanto do *duplo* também é ela mesma? O encontro entre Helena e seu *duplo* é a cena poeticamente trabalhada no vídeo. A partir desta introdução, começo a análise do processo criativo de *Eidolon* com um desenho que esquematiza o momento da captação do vídeo (Figura 3), e propõe um vínculo com os esboços em Tela Iluminada, Tela Projeção e Tela Luminosa.

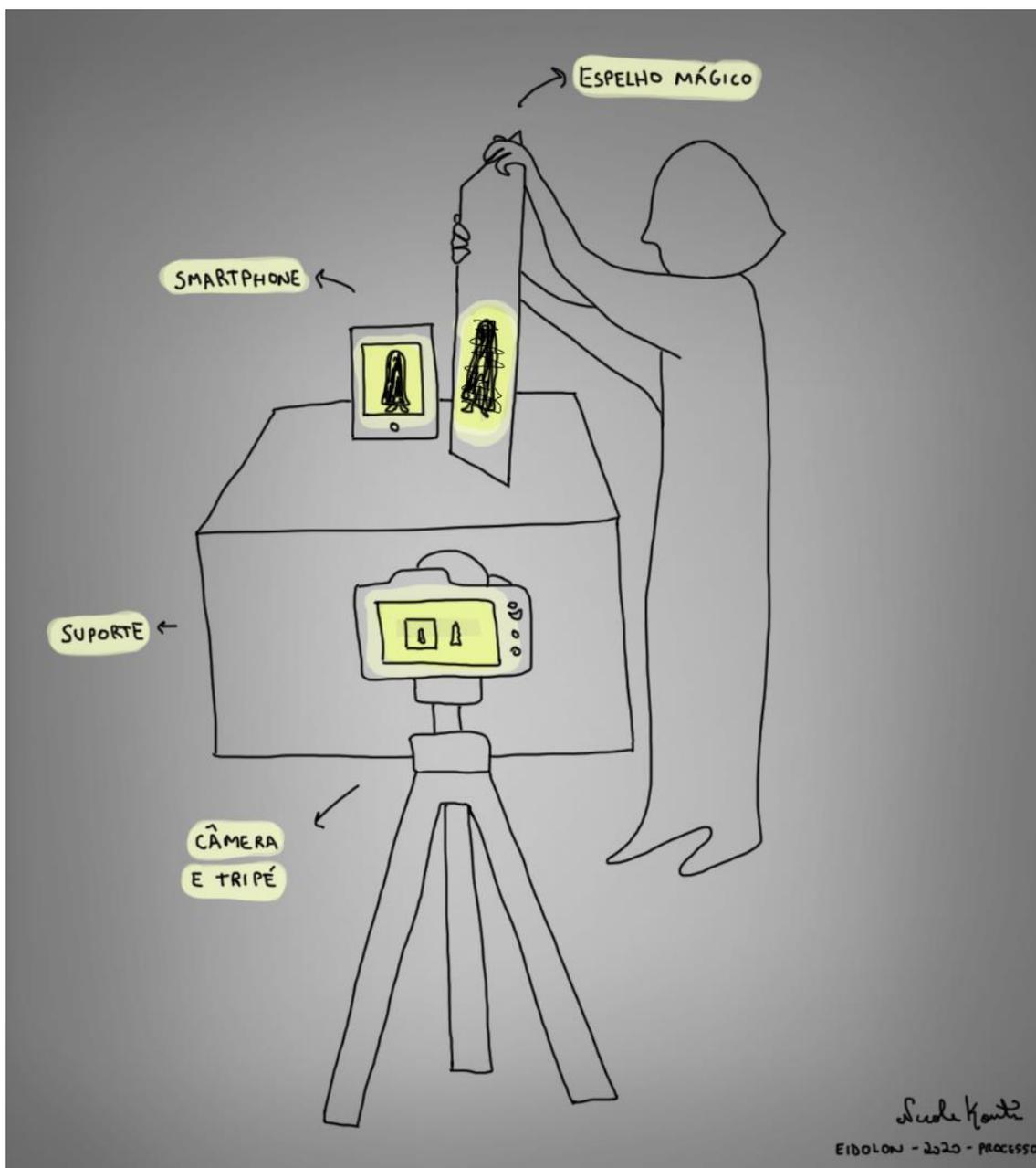


Figura 3 – Desenho que esquematiza o processo de captação do vídeo.
Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon* (2020), por Nicole Kouts.

O processo incluiu a animação digital de um boneco articulado, a transmissão da animação por meio de um *smartphone*, a manipulação de um espelho mágico e uma câmera estática em uma sala escura, precisamente posicionada. A partir do estudo de referências visuais, percursos historiográficos e aproximações entre as tecnologias e conceitos dos eixos norteadores, combinei elementos de construção do teatro de sombras, dos espetáculos de

fantasmagoria e da animação de silhuetas ao hibridismo do vídeo digital, para dar forma às hipóteses iniciais. Compartilharei, a seguir, os trajetos conceituais mais significativos que percorri para chegar à forma final de *Eidolon*.

Tela iluminada

A sombra existe desde o momento em que a luz incide sobre os corpos. Algo que permanece comum entre os seres humanos e seus mais remotos ancestrais. Não apenas a sombra, mas sua percepção como reflexo metafísico inevitável de todo corpo físico. Esse duplo inseparável é como um eterno lembrete: existir gera um fantasma, um efeito de dúvida no tempo e no espaço, no visível e no oculto. “A sombra é, de um lado, o que se opõe à luz; é, do outro lado, a própria imagem das coisas fugidias, reais e mutantes” (CHEVALIER, 1998, p. 842).

A relação entre sombra e sagrado remete à origem dos desejos visuais: nas primeiras manifestações rituais que culminaram no teatro, o foco de atenção não eram atores, mas instrumentos simbólicos, como figuras totêmicas, máscaras e bonecos. O ser humano e suas deidades eram representados por meio de uma manipulação capaz de criar ilusão de vida na matéria inanimada (Amaral, 1997). A autora aponta um elo entre esta reflexão e a contemporaneidade:

A origem dos bonecos está nesse fascínio, que sempre dominou o homem, de se ver representado, ainda que não necessariamente de maneira realista. Algo que lhe dê a sensação de se ver refletido, seja na água, seja em sua própria sombra, em figuras esculpidas, em bonecos ou em autômatos, na fotografia, em filme ou vídeo. Já se disse que os autômatos de ontem são os computadores de hoje. (AMARAL, 1997, p. 36)

A pesquisa histórica sobre este vasto universo, para a criação de *Eidolon*, partiu das confluências entre arte e ritual nas primeiras narrativas do Teatro de Sombras, em países como China, Taiwan, Índia, Indonésia, Camboja, Malásia e Tailândia (Maturana, 2009), e de uma análise técnica da criação das sombras: a construção dos bonecos, as formas, cores, modos de articulação, materiais utilizados, destreza das manipulações, espaço da cena, iluminação, música e oralidade. A mesma análise foi aplicada às tradições do Oriente Médio, em

especial na Turquia, com o *Karagoz*, que derivou o *Karagiozi*, na Grécia (com suas variações e abordagens mais satíricas, críticas e políticas), que por sua vez influenciou outros países da Europa, onde surgiram diversos gêneros de espetáculos itinerantes com marionetes e sombras, como a *Lanterna Mágica* e as *silhouettes*.

No vídeo há também uma grande influência da artista alemã Lotte Reiniger (1899-1981), precursora da animação de silhuetas no cinema. Suas personagens eram feitas em papel preto recortado e articuladas em vários pontos sob uma tela plana iluminada, fotografada de cima e no modo quadro a quadro, com a técnica da câmera multiplanos. Segundo Giesen (2009), Reiniger considera uma divergência fundamental entre seu trabalho e as técnicas ancestrais, que consiste na diferença entre sombra, mutável, e silhueta, que não pode ser distorcida. Nos exemplos citados, a sombra advém e é consequente de um corpo manipulável – é sua parte incorporal e mutável. Os primeiros teatros de sombras possuem um fundo religioso: são manifestações vindas do mundo espiritual materializadas em bonecos. Já a animação digital é somente espiritual: não cria uma manifestação material, somente imagens-fantasma (GIESEN, 2009).

O eixo Tela Iluminada, que a princípio estaria concentrado na fundamentação histórica, conduziu a uma compreensão mais profunda sobre a ideia de sombra e suas proximidades com os tempos atuais. Percebi que meu argumento sobre ancestralidade neste processo, antes voltado para uma experiência afetiva e pessoal com o *Karagiozi* (descrita anteriormente), poderia alcançar questionamentos mais amplos a respeito da sombra como duplo do corpo e fantasma do tempo – especialmente em manifestações artísticas que manipulam estes elementos específicos para contar histórias.

Esta etapa do estudo também indicou possíveis maneiras de representar Helena no vídeo. A imagem escolhida está presente em uma fotografia de uma ânfora grega de aproximadamente 550 d.C. (Figura 4). Após imprimir este corpo no papel e realizar diversos testes para compreender as possibilidades de manipulação, desenvolvi um modelo semelhante aos bonecos do teatro de sombras, tendo como referência um exemplar físico de um boneco de *Karagiozi*

e técnicas de animação de recortes para *stop motion* (Figura 5). A manipulação da figura, com as partes recortadas e ligadas por arames, foi fundamental para notar nuances de movimento na materialidade física e simbólica desta representação ancestral de Helena (antecipando uma relação com conceitos que serão desenvolvidos em Tela Projeção).



Figura 4 – Representação de Helena em ânfora grega de aproximadamente 550 d.C.
Fonte: Acervo do museu Antikensammlungen, Munich.



Figura 5 – Primeiros testes com modelo de Helena em papel, com partes articuladas.
Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon* (2020), por Nicole Kouts.

Utilizando os mesmos princípios da manipulação de sombras e da animação de silhuetas, a figura de Helena, já dividida em partes distintas e movimentáveis, foi transportada ao programa *Photoshop*, onde cada parte do figurino foi aprimorada, de modo a preencher espaços com o que seriam continuações de sua forma (Figuras 6 e 7). Este processo evidenciou a função do figurino como matéria inerente à corpos animados como este, pois conduzem movimentos e conferem símbolos elementares para a compreensão da personagem representada. Assim, a primeira técnica escolhida para integrar o vídeo foi a manipulação da figura de Helena por meio de animação 2D.



Figuras 6 e 7 – Partes do corpo divididas e preenchidas no *Photoshop*, para serem animadas.
Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon* (2020), por Nicole Kouts.

Tela projeção

A movimentação do corpo e as técnicas de animação 2D quadro a quadro foram o primeiro passo para desenhar a narrativa do vídeo. No entanto, uma questão basilar permanecia em aberto: como surgiria o *duplo* de Helena e qual seria sua forma? Para isso, busquei respostas em momentos históricos nos quais desenvolvimentos tecnológicos acentuaram o ímpeto humano de enunciar desejos por meio da visão; com imagens sombrias, que emergem de territórios imprecisos e tempos imemoriais. Em meados do século XVIII, há uma sinergia entre ciência, ilusionismo e artes cênicas na busca por controlar formas do efêmero e apresentá-las como aparições de outra esfera da realidade.

Decorrentes da *Lanterna Mágica*, surgem os espetáculos de fantasmagoria que, conforme Leite (2019, p. 150), são um híbrido de performance ao vivo e manipulação de imagens projetadas, com instrumentos ópticos e estruturas narrativas que anteciparam alguns dos princípios do cinema. Como exemplo, em Caveney, et al. (2018), está o espetáculo *Phantasmagoria* (1794), do cientista Robertson, no qual fantasmas apareciam em salas escuras, por meio de lanternas mágicas escondidas, lentes enceradas, telas translúcidas e manipulações precisas; e o *Pepper's Ghost* (1862), criado em Londres pelo professor Pepper e seus alunos. Um fantasma “dimensional” que contracenava com atores, a partir de uma grande tela de vidro, inclinada e invisível para a audiência, e um jogo de luzes que refletia a pessoa que interpretava o fantasma, coberta por um pano.

Os espetáculos referenciados antecedem o cinema, que nasce algumas décadas depois com particularidades técnicas e novas relações entre público e imagem projetada que merecem destaque; especialmente no que diz respeito aos efeitos do desenvolvimento técnico desta linguagem que perdura até os dias de hoje. Machado (2011) comenta que nas primeiras exibições de filmes, o público já estava fascinado pela ideia de “duplicação” do mundo visível pela máquina (modelo dos Lumière³) e deslumbrado com o universo que se abria a seus olhos como evasão para o onírico e o desconhecido (modelo Méliès⁴): “O poder da sala escura de revolver e invocar nossos fantasmas interiores repercutiu fundo no espírito do homem de nosso tempo, paradoxalmente esmagado pelo peso da positividade dos sistemas, das máquinas e das técnicas.” (MACHADO, 2011, p. 25).

Ao descrever o trabalho de Robertson, Mannoni (2003) aponta que o cientista compreendeu como captar a atenção de milhares de pessoas com suas imagens projetadas, trabalhando todas as possibilidades e métodos de projeção que faziam parte do “espírito de seu tempo”. Assim como Méliès, foram criadores capazes de expandir campos da criação artística a partir de invenções

³Auguste Lumière (1862-1954) e Louis Lumière (1864-1948).

⁴Georges Méliès (1861-1938).

mecânicas. Este aspecto amplia a discussão, ao apontar para o cerne da atração e do mistério das ilusões de óptica que emergem de tais arranjos técnicos. Conforme as manipulações são mais precisas e as telas iluminadas tornam-se telas-projeção, os corpos-sombra representados também configuram outra complexidade: a ideia de fantasmagoria e *duplo*. Tal aproximação foi um dos motivos da escolha do texto *Helena, de Eurípides, e seu duplo*, como base para o vídeo. Antes de dar ênfase a este raciocínio, considero importante desenvolver tais conceitos.

Fantasmagoria é o espaço simbólico onde habita o reflexo desconhecido do ser humano e anuncia a efemeridade de sua existência. A partir do estudo de Freud sobre o *Inquietante*⁵, Felinto (2008) discorre sobre o movimento natural de associar o fantasma ao *duplo*, como um corpo de outra dimensão, que perturba a ordem do tempo e atormenta o sujeito de quem ele é a imagem espectral. Fantasma que distancia-se dos estereótipos da ficção e baseia-se na estranheza inquietante que sua aparição provoca, questionando o olhar e a relação entre corpo, tempo e memória. Essas visões fantasmagóricas podem emergir de experiências visuais com aparelhos ópticos, muito exploradas nos espetáculos de fantasmagoria. Mannoni (2003) conduz uma reflexão interessante, ao apontar que os dispositivos que nossos antepassados utilizavam para se entreter, com visões ópticas emprestadas da vida cotidiana e das fantasias da imaginação (até a chegada da Lanterna Mágica no século XVII), eram salas escuras com jogos de luz e alguns truques com espelhos, elementos fundamentais para os sistemas de projeção, aparição e animação. Eram técnicas pautadas pela fascinação do ser humano em ver o reflexo de sua própria imagem e pelo mistério da transformação da visão real em algum desarranjo no espaço. Houve uma grande variação de jogos com espelhos para ilusões em espetáculos. O estudo dessa multiplicidade levou à utilização do espelho mágico como técnica de captação do diálogo entre Helena e seu *duplo* no vídeo *Eidolon* (dinâmica elaborada a partir de desenhos e esboços conforme as Figuras 8 e 9).

⁵ *Das Unheimliche* (1919), ensaio de Sigmund Freud sobre o sentimento de estranhamento familiar que estaria também associado à noção de *duplo*.

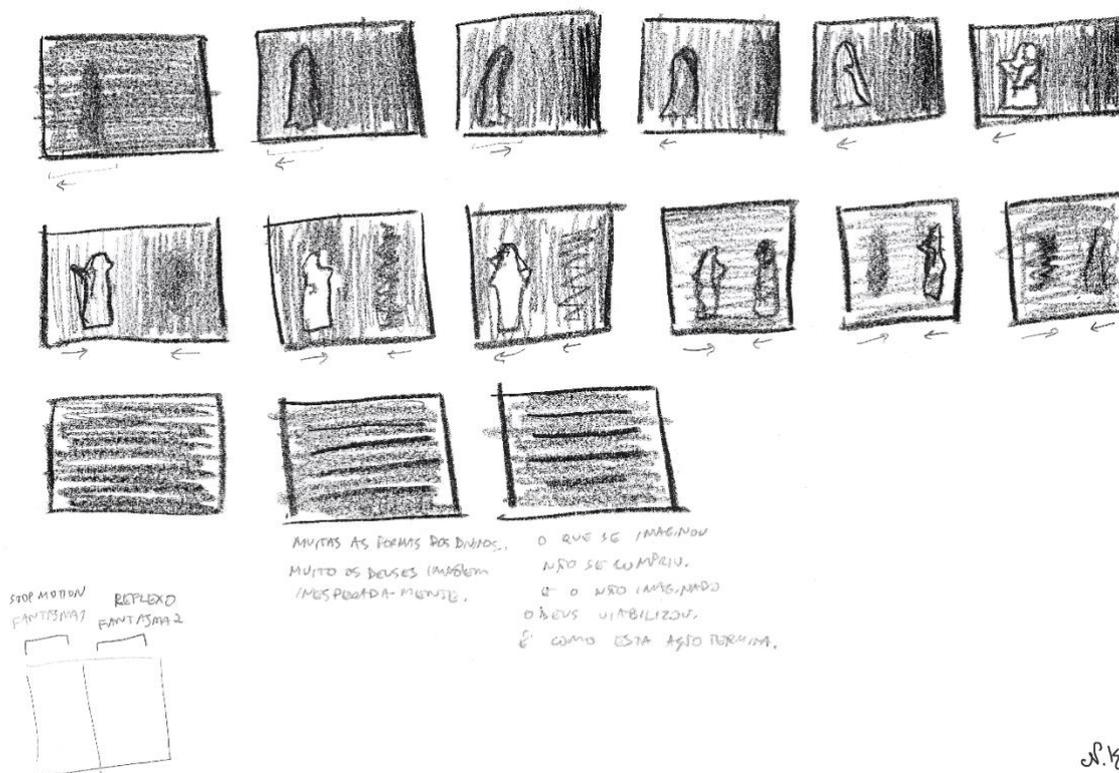


Figura 8 – Esboço inicial do roteiro, feito com giz de cera.
 Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon* (2020), por Nicole Kouts.



Figura 9 – Primeiros esboços da forma de Helena interagindo com seu duplo.
 Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon* (2020), por Nicole Kouts.

Ainda sobre aspectos conceituais, incluo a análise de Stoichita (1999) sobre conceito de *duplo* de Freud. O autor aponta que há uma divergência entre a compreensão da sombra como duplo a partir do Renascimento, quando os princípios da perspectiva foram introduzidos na manipulação e representação da sombra, que alcançou uma nova amplitude de formas e volumes que modificou as possibilidades de simbolização de sua “presença real”. Há uma mudança de paradigma, que cria uma distância com outros tempos e espaços míticos. A sombra passa a ganhar autonomia ao tornar-se uma ilustração de sua alteridade. A ideia de duplo emerge com outro aspecto, mais próximo de um *efeito* inquietante, que, em *Eidolon*, é explorado junto à ideia de fantasmagoria.

Na atualidade, este paradigma se acentua, pois o automatismo da máquina também é um tipo de *duplo*. Os dispositivos adquirem um ritmo próprio e as imagens perdem cada vez mais o referencial humano de sua manipulação. Surgem corpos-imagem que habitam telas luminosas, provocando um vasto universo de relações entre o que está visível e invisível para o público. Sconce (2000) comenta sobre o impacto da televisão e sua metafísica oculta no imaginário cotidiano, com a presença eletrônica no século XX - a ilusão de teletransporte virtual ao vivo e instantâneo para outro tempo e lugar. O fascínio por televisões, pelo ciberespaço e outros mundos de consciência digitalizada diz respeito a uma aparente subjetividade eletrônica das imagens. Um mundo de sombras que adquire autonomia em um dispositivo doméstico com poderes invisíveis conjurados a partir de eletricidade e ar. O corpo-espectador já não assiste suas sombras em telas iluminadas ou seus fantasmas em telas projetadas: a manifestação do *duplo* está em telas luminosas. São mediações no cotidiano de infinitos corpos-fantasma dotados de luz própria.

***Eidolon*: criação e processo em telas luminosas**

Agamben (2009) anuncia que a contemporaneidade está entre o presente e o arcaico; a chave para estudá-la está velada no imemorial e pré-histórico, em uma arqueologia que não regride a um passado remoto, mas que, no presente, revisita sua força pulsante e inalcançável. Telas luminosas apresentam corpos híbridos, em simbiose com as mídias que os incorporam. É possível analisar uma

trajetória que vai do mecânico ao eletrônico, do analógico ao digital, da tradição teatral ao audiovisual, culminando no conceito de “humano expandido” (Leite, 2019).

Assim, dentro desta chave, revisito o texto de Eurípides e o termo *eidolon* utilizado para designar o *duplo* de Helena: conforme Vieira (2018, p. 14), o termo grego *eidolon*, está relacionado com *eidos* (“aspecto, forma”). Diferente de um fantasma fugaz e inconsistente, a outra Helena confunde-se de fato com a original. Como traduzir o dilema linguístico sobre os corpos de Helena em forma de vídeo, tensionando o paradigma atual da imagem digital? O que poderia mediar o efeito de presença de um ícone criado por Hera, que “insufla o vento vão” e “forja um fragmento do éter”?

Em grego, imagem se diz *eidôlon* ou *eikôn*. *Eikôn* designa o retrato ou o reflexo. *Eidôlon*, antes de significar imagem e retrato, designava o fantasma dos mortos, o espectro. O *eidôlon* arcaico designa a alma dos mortos que deixa o cadáver, o duplo, cuja natureza tênue, mas surpreendente, é ainda corporal. (COELHO, 2012, p. 118)

Entre o texto, as divindades e a imaginação do leitor-espectador, Eurípides fixa o lugar ocupado pelo duplo em uma mutação mental que conduz ao advento da imagem. Vernant (1990) apresenta uma definição de *duplo* interessante para este ponto da argumentação:

O duplo é uma coisa bem diferente da imagem. Não é um objeto “natural”, mas não é também um produto mental: nem uma imitação de um objeto real, nem uma ilusão do espírito, nem uma criação do pensamento. [...] Move-se em dois planos ao mesmo tempo contrastados: no momento em que se mostra presente, revela-se como não pertencendo a este mundo, mas a um mundo inacessível. (VERNANT, 1990, p. 389)

Para Larrue (2019), as imagens já não são apreendidas como uma série de objetos móveis dotados de essência, mas como a mobilidade em si: não há coisas, apenas movimentos, não há essência, apenas ação, não há mídia, apenas convergências que produzem mediações. O vídeo nasce como um híbrido desse cruzamento e o atravessa. Com base na perspectiva de Mello (2008), o vídeo é uma forma de extensão dos olhos, permitindo ver tanto o “ao vivo” quanto o “não visível”. É um modo de registrar o passado que substitui a ação e torna-se a prova do acontecimento; é um meio de captar e reproduzir a

realidade sem grandes maquinarias. Sua matéria fluida pode multiplicar-se ao infinito superando o tempo e o espaço. A cultura digital é um estado de experiência híbrida, por estar sempre confrontando realidades e misturando linguagens de diferentes naturezas. Evocar as sombras e acrescentar fantasmas do agora, nessa esfera do vídeo, é o desafio proposto com a criação de *Eidolon*.

É importante comentar as especificidades da imagem videográfica quando está imersa na cultura digital, distanciada dos alicerces do espetáculo da presentificação. “Não se pode permanecer estático com a tela interativa da Web. O que quer que esteja na tela desaparece em uma escuridão desconhecida. A única maneira de evitar o fechamento forçado é continuar clicando em mais links e correr o risco de esquecer o ponto de partida.” (Rush, 2006, p.192). O que não dispensa, pelo contrário: potencializa a sensação espectral das imagens digitais. Flusser relembra o caráter mágico das imagens, essencial para a compreensão de suas mensagens e intenções, e seu potencial de tradução de processos em cenas, eventos em situações: “Não que as imagens eternalizem eventos; elas substituem eventos por cenas. E tal poder mágico, inerente à estruturação plana da imagem, domina a dialética interna da imagem, própria a toda mediação, e nela se manifesta de forma incomparável.” (2002, p. 7).

Em um contexto no qual as imagens se confundem com a realidade, há um processo de retroalimentação entre formas de ver e formas de apresentar. Um reflexo que faz mídias ancestrais parecerem distantes, mas são seu próprio fundamento. Neste ponto, as hipóteses iniciais encontram espaço na forma de um trabalho artístico em vídeo. Por que a humanidade projeta seus corpos de sombra e duplos fantasmagóricos para contar histórias? Existe alguma semelhança entre as primeiras telas iluminadas e as telas luminosas da atualidade?

Eidolon (2020) é um vídeo de um minuto. A cena se desdobra em tons de cinza e com pouca nitidez, envolta por uma névoa digital. Os sons são ecos de diálogo, como ventos ruidosos e distantes. Emergindo de um cenário plano e cinza, coberta por um pano, Helena aos poucos se descobre. Olha para o lado e percebe seu reflexo. Aproxima-se, observa rapidamente, cobre-se e

desaparece, enquanto a Helena do outro lado permanece mais alguns segundos, e desaparece também.

A animação de Helena foi transmitida em um *smartphone* perpendicular a um espelho mágico, em um ambiente completamente escuro, que reflete o vídeo como um fantasma duplicado de aspecto ruidoso. Ao posicionar o espelho mágico em uma superfície plana, com uma luz incidindo de um lado, surge no lado oposto um fantasma da imagem, que pode ser observado apenas através de um ângulo do espelho. Esta ação foi filmada por uma câmera em um tripé, enquanto a manipulação do espelho mágico foi feita simultaneamente à transmissão do vídeo, para criar movimentos distintos aos da figura do outro lado. Em seguida, a filmagem foi editada digitalmente para torná-la completamente cinza e acrescentar a linha sonora, que também ruidosa, confere às figuras um diálogo entre suas vozes, o tempo e o espaço da tela luminosa. Após a ação, no cenário cinza, surge um texto. É a última fala da peça de Eurípides, proferida pelo coro:

CORO:
Muitas as formas dos divinos,
muito os deuses impõem inesperadamente.
O que se imaginou não se cumpriu
e o não imaginado o deus viabilizou.
É como esta ação termina. (VIEIRA, 2018, p. 146)

A finalização com o coro também carrega significados à conjuntura do vídeo. Segundo Hall (2013), “A tragédia grega é fundamentalmente política, porque possui uma constante interação entre todos nós e os caras lá em cima.” O coro representa o envolvimento e a perspectiva da comunidade em relação aos acontecimentos, fundamental também às manifestações artísticas já referenciadas. Com a descrição do processo de criação de *Eidolon*, é possível caminhar à conclusão desta argumentação com um frame do vídeo finalizado (Figura 10).



Figura 10 – Frame do vídeo *Eidolon* (2020). Fonte: Registro de processo do vídeo *Eidolon* (2020), por Nicole Kouts. Vídeo completo disponível no website da artista: www.nicolekouts.com/eidolon

Considerações finais

A proposta de *Eidolon* não é apresentar respostas claras, mas parte da hipótese de que o duplo do presente não se opõe à imagem: oculta-se, ao torná-la seu corpo – seja ele sombra, silhueta, fantasmagoria, pixel. Sua forma é espaço, corpo e dispositivo. Espectador, espetáculo e espectro se metamorfoseiam. A aparição de duplos de mundos ocultos é um fenômeno cotidiano. São imagem, imagem e imagem. Tela Iluminada, Tela Projeção e Tela Luminosa. Em todas as esferas, corpo, cena e dispositivo, a matéria é o vídeo. “Esse tempo que não é exatamente passado, tem um nome: memória. É ela que humaniza e configura o tempo, entrelaça suas fibras, assegura suas transmissões, devotando-o a uma impureza essencial.” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 41). *Eidolon* é um corpo-espectro de memória. Ao imaginar narrativas do oculto e corporificar fantasmas do presente, surgem as imagens do desejo. É na memória mutável da sombra que está o ancestral da tecnologia.

Referências

- AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Animação**. São Caetano do Sul: Ateliê Editorial, 1997.
- AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo?**. Chapecó: ARGOS, 2009.
- CAVENEY, Mike; et al., **The Magic Book**. Edição: 1a. Taschen, 2018.
- CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. **Dicionário dos símbolos**. José Olympio, 1998.
- COELHO, Maira Castilhos. **A presença de corpos ausentes, a fantasmagoria de Denis Marleau em Os Cegos de Maurice Maeterlinck**. (Mestrado em Artes Cênicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2012.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens**. Belo Horizonte: UFMG, 2015.
- FELINTO, Erick. **A Imagem Espectral - Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2008.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- GIESEN, Rolf. Puppetry, **Puppet Animation and the Digital Age**. First edition, Boca Raton, FL: CRC Press/Taylor & Francis Group, 2019.
- HALL, Edith. **National Theatre: An Introduction to Greek Theatre**. 2013. Disponível em: <https://youtu.be/aSRLK7SoqvE>. Acesso em: 16 nov. 2020.
- LEITE, Marcelo Denny de Toledo. **Cenografia digital na cena contemporânea**. São Paulo: Annablume, 2019.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-Cinemas e Pós-Cinemas**. São Paulo: Papyrus, 2011.
- MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo: Unesp, 2003.
- MATURANA, Carmen Luz. **Teatro de Sombras, Asia-Europa-Chile**. Santiago de Chile: Ediciones Equilibrio Precario, 2009.
- MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora SENAC, 2008.
- RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SCONCE, Jeffrey. **Haunted Media - Electronic Presence, from Telegraphy to Television**. Duke University Press, 2000.
- STOICHITA, Victor I. **Breve Historia de La Sombra**. Madri: Ediciones Siruela, 1999.
- VERNANT, Jean-Pierre. **Mito e pensamento entre os gregos**. São Paulo: Paz e Terra, 1990.
- VIEIRA, Trajano. **Helena, de Eurípedes, e seu duplo**. São Paulo: Perspectiva, 2018.