

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>2</b>
<b>2 CONHECENDO OS ARTISTAS</b>	<b>3</b>
<b>3 APROXIMAÇÕES ENTRE ARTES E COMUNICAÇÃO</b>	<b>4</b>
<b>3.1 Contextualização do cenário</b>	<b>4</b>
<b>3.2 Apresentação das obras e da hipótese</b>	<b>5</b>
<b>3.3 Diálogo com Teorias da Imagem</b>	<b>7</b>
<b>3.3.1 A compreensão da simulação em “Flatland”</b>	<b>7</b>
<b>3.3.2 A dobradura em “Pilha”</b>	<b>10</b>
<b>4 CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES</b>	<b>12</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>13</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O trabalho em questão busca analisar as obras “Pilha” (2003) e “*Flatland*” (2003) da dupla de artistas Ângela Detanico (1974) e Rafael Lain (1973). Esta análise será feita a partir da relação da produção artística de ambos com a experiência do tempo e do espaço. Para tanto, recorre-se a alguns conceitos trabalhados na disciplina de Teorias da Imagem, que serão explicitados mais adiante.

O objetivo deste projeto é contextualizar a produção artística em relação ao campo da Comunicação, tentando aproximar a Arte e a Comunicação. Ao contrário de fechar alguns questionamentos na hipótese que será apresentada, o ensaio busca abrir outras possíveis questões para futuro desenvolvimento. A fim de apresentar algumas interpretações a respeito da obra de Detanico e Lain, este trabalho se estrutura em duas partes principais: uma análise interpretativa de duas obras da dupla de artistas e uma segunda análise com base nas Teorias da Imagem. Antes dessas, uma breve contextualização dos artistas se faz necessária, para que, ao conhecê-los melhor, seja possível compreender também seus trabalhos.

A opção por analisar as obras “Pilha” e “*Flatland*” se deu pela necessidade de se manter o foco deste ensaio no objeto empírico, e não somente nas teorias que irão circundá-lo. A escolha das duas obras se deve ao fato, também, de ambas apresentarem características próprias dos estudos da Comunicação: a relação do homem contemporâneo com o tempo e com o espaço. Tal relação encontra-se permeada pelas tecnologias de comunicação e, por isso, é um virtuoso objeto de estudo. Enquanto em “Pilha”, uma instalação que propõe uma forma diferente de codificar letras, é preciso muito tempo para ler as palavras formadas por materiais empilhados, em “*Flatland*”, um vídeo, o tempo parece ser removido, em uma imagem que se transforma em milésimos de segundos, sem tempo de ser captada por completo. Assim, as obras em análise permitem explicitar a diversidade de materiais e suportes utilizados pelos artistas em diálogo com diferentes tempos/espaços que são revelados nas obras.

## 2 CONHECENDO OS ARTISTAS

Ângela Detanico e Rafael Lain nasceram em Caxias do Sul (RS), na década de 1970, e hoje vivem e trabalham em Paris. Ambos possuem formação e experiência nas áreas de Comunicação e Design, o que permite compreender o caráter contemporâneo tanto das imagens criadas em suas obras quanto dos aspectos de temporalidade, simulação e fluxo de paisagens e suportes, entre outros característicos dos estudos da Comunicação. Os dois se conheceram no início da década de 90 em um escritório de design chamado “Burritos do Brasil”, que ganha espaço no final desta década com clientes como “Adidas” e “Pepsi”, e com o desenvolvimento da primeira identidade visual do “canal Brasil”. Em 1998, os dois fundam a Fêmur – escritório de design voltado para o mercado cultural e com apelo para o experimental e artístico. Durante a formação deste novo escritório, Detanico realiza seu mestrado em Análise do Discurso pela PUC de São Paulo. Aqui já são realizados trabalhos que mostram a relação entre texto e imagem. O destaque desta época ocorre entre 2001 e 2003 com uma série de performances com o “Objeto Amarelo”.

Em 2001, a dupla participou de um workshop com um dos mais importantes escritórios de design e desenvolvimento tipográfico – Tomato. Posteriormente, desenvolvem o projeto “Fonte/Delta” que lhes garante uma residência artística em Paris e mais precisamente no Palais de Tokyo. Durante essa residência, os dois fazem um workshop no Vietnã, o que gera o vídeo “*Flatland*”, que ganhou o Nam Jun Paik 2004 na Alemanha.

Ao voltarem ao Brasil, desenvolvem a obra *Pilhas*, apresentada na Galeria Vermelho, em São Paulo. Em 2004, eles receberam convite para participar da 26ª Bienal Internacional de São Paulo e desenvolveram uma curadoria e montagem de uma mostra de design brasileiro em Paris. Em 2007, seus trabalhos estiveram na Bienal de Valência e Bienal de Veneza.

### 3 APROXIMAÇÕES ENTRE ARTES E COMUNICAÇÃO

O capítulo em questão busca contextualizar a produção artística da dupla Ângela Detanico (1974) e Rafael Lain (1973) dentro do campo da Comunicação. Busca-se, também, aproximar Comunicação e Arte por meio de sua evolução na contemporaneidade. Para isso, parte-se para a análise das obras “*Flatland*” e “*Pilha*”, como também, o diálogo de ambas com as Teorias da Imagem.

#### 3.1 Contextualização do cenário

A contemporaneidade, de acordo com Santaella (2005), culminou em certa impossibilidade de separação entre as artes e as comunicações. Tal indissociação entre os dois campos iniciou-se a partir da Revolução Industrial, que possibilitou o surgimento de máquinas de produção de bens simbólicos, como a fotografia, a prensa mecânica e o cinema. É nesse contexto de produção industrial que as comunicações estão inseridas: “[...] os meios de comunicação são inseparáveis do nível de desenvolvimento das forças produtivas de uma dada sociedade, de modo que eles estão sempre atados ao modo de produção econômico-político-social.” (SANTAELLA, 2005, p. 10).

Percebe-se, então, que as artes foram absorvidas pelo processo de desenvolvimento industrial, refletindo no que a autora denomina de “hibridização das formas de comunicação e cultura” (SANTAELLA, 2005, p. 11); ou seja, uma mistura de meios e multimeios, em que não há uma barreira definida entre comunicação e cultura, mas, sim, um fluxo constante, em que uma se apropria da outra: “Com isso, as misturas entre comunicações e artes também se adensam, tornando suas fronteiras impermeáveis.” (SANTAELLA, 2005, p. 14). Esse processo foi potencializado pela 2ª Revolução Industrial, apogeu da comunicação de massa, por meio da eletroeletrônica, caracterizada, principalmente, pela TV e o rádio.

O campo das artes, segundo Santaella (2005), ao se utilizar das novas tecnologias midiáticas<sup>1</sup>, foi expandido, pelos vários artistas, para outras interfaces, tais como o desenho

---

<sup>1</sup> Santaella (2005) exemplifica as novas tecnologias midiáticas por: fotografia, imagens digitalizadas, vídeos, filmes. A autora ressalta as diversas formas de instalação e arte ambiental midiática.

industrial, a publicidade, o cinema, a televisão, a moda, o vídeo, a computação gráfica, entre outros. Assim, hoje, a produção artística de Ângela Detanico e Rafael Lain, como a de diversos outros, insere-se na aproximação entre as artes e os meios de comunicação, uma vez que eles se utilizam de tecnologias midiáticas para produzirem suas obras.

### **3.2 Apresentação das obras e da hipótese**

As obras de Detanico e Lain apresentam questões pertinentes para o estudo da Comunicação e da Imagem. Dentre as questões que um primeiro olhar pode levantar sobre as obras, a que mais chamou a atenção dos componentes deste grupo foi a relação do trabalho da dupla de artistas com o tempo e o espaço. A partir de então, formulou-se a seguinte questão: como se dá a experiência entre tempo e espaço nas obras “*Flatland*” e “*Pilha*”, de Angela Detanico e Rafael Lain, a partir da desconstrução e construção da temporalidade e paisagem?

As obras selecionadas para serem estudadas neste trabalho evidenciam a relação entre tempo e espaço. A construção dessa relação no trabalho de Detanico e Lain, apesar de ter conexão direta com as transformações desta na contemporaneidade, não é feita unicamente a partir do uso de dispositivos tecnológicos. Esta observação constitui uma importante consideração a respeito da obra desta dupla de artistas por evidenciar o fato de sua arte relacionar-se com a tecnologia, mas não depender dela para existir. O olhar crítico sobre a tecnologia permite que esta seja criada e recriada constantemente. Assim, constata-se que: “A técnica (ferramenta) usada é simples. A tecnologia (produção de repertório cognitivo), complexa.” (BEIGUELMAN, 2004).

Em “*Pilha*”, a simplicidade pode ser vista pela utilização de materiais banais, como tijolos e batatas. Esta simplicidade mostra a utilização de dispositivos que não dependem da tecnologia, mas a partir dos quais ela pode ser criada. Desta maneira, justamente a criação de um novo código constitui a formação de uma tecnologia complexa – iniciada a partir de objetos simples, que deixam de ter suas importâncias em suas características ou funcionalidades fundamentais e passam a tê-las nas quantidades em que são apresentadas. A

criação do código<sup>2</sup> é a essência da obra “Pilha”, mas a leitura que ele proporciona deixa de importar no exato instante em que é completada, justamente por serem palavras que não possuem em si alguma mensagem. A mensagem da obra, portanto, não está nas palavras que estão contidas nela. Talvez, esteja na possibilidade do alerta do olhar para os códigos do tempo e do espaço vivenciados no dia-a-dia contemporâneo.

Em “*Flatland*”, à primeira vista, pode-se considerar que o tempo e o espaço foram compactados em uma única imagem, que sofre pequenas alterações de acordo com a diferença de luminosidade do dia registrado. Enquanto o tempo de todo um dia foi reduzido ao tempo do vídeo, o espaço foi achatado, em linhas horizontais de *pixels*. A mudança de cores destas linhas não permite determinar o espaço no qual as imagens que originaram o vídeo foram produzidas, somente entrega uma pista da passagem do tempo de um dia, entre o amanhecer e o entardecer. O espaço pode ser vagamente localizado por meio dos sons em “*Flatland*”, com vozes e música que remetem ao Oriente. Por outro lado, em “Pilha”, é possível observar que o tempo necessário para ler as palavras, que são escritas a partir de uma forma diferente de codificar letras, é muito maior que qualquer tempo dedicado à leitura na contemporaneidade. Além disso, o espaço ocupado para a formação das palavras também é maior que as palavras formadas com o código ocidental de escrita.

A tecnologia aparece como pano de fundo na construção da imagem no vídeo “*Flatland*”, transformada em linhas. Mais uma vez ela está na complexidade do entendimento do tempo e do espaço, delimitados, inicialmente, pelo transcorrer de um dia e pela geografia do rio Mekong e, finalmente, pela passagem do vídeo e pelo tamanho do *still* original. A simplicidade da técnica da passagem dos *frames* para a formação do vídeo e da transformação das imagens fatiadas em linhas de *pixels* evidencia a abertura de Detanico e Lain para a experimentação e para a utilização da técnica exatamente como ela foi feita para ser usada: como ferramenta somente. Esta clareza da dupla para diferenciar o que é pertinente na discussão dos modos contemporâneos de formar experiências imagéticas e cognitivas permite àqueles que vivenciam suas obras se depararem com um importante objeto da arte: a reflexão.

---

<sup>2</sup> A palavra ‘código’ é tomada aqui como um universo de relações e associações comuns que se estabelece entre a obra “Pilha” e seus espectadores. Isso se dá quando é estabelecido que uma letra do alfabeto pode ser representada por uma certa quantidade de objetos.

### 3.3 Diálogo com Teorias da Imagem

Os trabalhos de Ângela Detanico e Rafael Lain, de acordo com Beiguelman (2004), operam por desconstrução. Os limites entre visível e invisível são desafiados a partir da elaboração de universos temporários, os quais colocam em tensão, também, independentemente do suporte que os artistas escolheram, os horizontes de legibilidade. O site VídeoBrasil [200-] acrescenta que há nas obras de ambos uma aproximação entre paisagem e tempo que, de certa forma, confere singularidade à experiência cotidiana contemporânea. Isso se dá por meio da utilização de “tecnologias, experimentação de suportes e linguagens e subversões das noções e percepções do tempo.” (VIDEOBRASIL, [200-]).

Para uma compreensão mais aprofundada sobre as obras de Ângela Detanico e Rafael Lain, no sentido de compreendermos e interpretarmos melhor as obras dos artistas, uma discussão com embasamento teórico sobre as mesmas se faz necessária. Para garantir um discurso mais focalizado, este ensaio centra sua análise em duas obras: “*Flatland*” e “Pilha”.

#### 3.3.1 A compreensão da simulação em “*Flatland*”

De acordo com Dubois (2004), as máquinas enquanto instrumentos, são interfaces entre o homem e o mundo no sistema de construção simbólica. Utilizando-se de uma perspectiva transversal (seguindo fios que ligam problemáticas estéticas centrais dos sistemas de imagens), Dubois (2004) destaca a fotografia, o cinematógrafo, a televisão/vídeo e a imagem informática, como

as ‘últimas tecnologias’ que surgiram e se sucederam de dois séculos para cá e introduziram uma dimensão ‘maquínica’ crescente no seu dispositivo, reivindicando sempre uma força inovadora. (DUBOIS, p.33, 2004).

Desta sucessão técnica, dentre as máquinas de imagens, analisadas pelo autor, destaca-se a imagem informática – também chamada de imagem de síntese, infografia, imagem digital, virtual ou tecnológica – para uma análise teórica da obra “*Flatland*”, dos artistas Angela Detanico e Rafael Lain.

A imagem tecnológica, segundo Dubois (2004), vem não apenas se acrescentar às outras (como era o caso das máquinas de captação, inscrição, visualização e transmissão), como também, voltar ao ponto de partida e refazer, desde a origem, o circuito da

representação<sup>3</sup>, uma vez que o referente originário da imagem tecnológica, de acordo com o Dubois (2004), é o próprio “real” gerado pelo computador. O objeto a se “representar” pertence à ordem das máquinas, ele é gerado pelo programa de computador e não existe fora dele. Assim, Dubois (2004) afirma que é a idéia da representação que perde seu sentido e seu valor, destacando que não há nada além da máquina, que cobre todo o processo e exclui tudo o mais.

Através dessa discussão, Dubois (2004) ressalta que a imagem de síntese é um conjunto de possíveis (o programa) cuja atualização visual é um simples “acidente”, sem objeto real. Nessa perspectiva, a obra “*Flatland*”, por ser uma imagem de síntese, reflete esse caráter apontado por Dubois (2004), em que o referente originário da imagem virtual passa a ser uma realidade gerada pelo computador, em que a imagem de síntese é uma potencialidade, em que sua escência reside apenas na natureza da sua virtualidade: “A imagem informática, é menos uma imagem que uma abstração. Nem mesmo uma visão de espírito, mas o produto de um cálculo.” (DUBOIS, 2004, p. 65). Desse modo, em diálogo com essa “imagem potencial” proposta por Dubois (2004), “*Flatland*” demonstra-se uma imagem latente, um conjunto de signos mediados por códigos. Faz-se necessária uma interferência exterior sobre estes signos para a imagem de síntese constituir-se, ou seja, é o gesto do artista que confere significado à obra, que é resignificada pelo espectador.

Para além da discussão sobre a potencialidade da imagem tecnológica, a obra “*Flatland*” está inserida também em outro discurso, a simulação. Dentre os teóricos que discutem a simulação, inserida no campo das imagens sintéticas; a “realidade numérica” de Couchot (1996), sintetizada, artificial e sem substrato material, além dos micro-impulsos eletrônicos que percorrem a tela do computador, refere-se a uma realidade cuja única referência é o virtual. Dessa forma, o digital não necessita mais do real, libera-se dele. É o digital, então, quem “faz entrar a lógica da figuração na era da simulação”. (COUCHOT, 1996, p. 42).

Na obra “*Flatland*”, a técnica de filmagem e o tratamento das imagens captadas, por Angela Deltanico e Rafael Lain, traduzem a simulação garantida através da manipulação conferida às imagens:

---

<sup>3</sup> A imagem, de acordo com Dubois (2004), é uma relação entre sujeito e objeto em que o jogo entre as máquinas figurativas e, sobretudo seu progressivo incremento, vêm cada vez mais distender e separar esses dois pólos, como um jogo de filtros e telas se adicionando.

Depois de realizarem um *travelling*, ao longo de um dia, pelo rio, os artistas selecionaram oito *frames* extraídos de diferentes horários. As colunas de *pixels* de cada um destes quadros foram distendidas e reeditadas, o que torna a experiência de descida calma pelo rio algo veloz. A paisagem horizontal parece ter-se rarefeito, chapada pela velocidade. (BRASIL, 2006, p. 6)

Essa “paisagem horizontal” apontada por Brasil (2006) dialoga com o que Couchot (1996), em sua discussão sobre imagens tecnológicas, chama de “nova ordem visual”, em que o tempo flui diferente e sua origem é permanentemente “reinicializável”, impondo uma nova visão do mundo.

Dialogando com a “nova ordem visual” de Couchot (1996), a simulação proveniente da tecnologia, de acordo com Accioly (2005), gera o “efeito de real”, em que a imagem sintética se assemelha ao real. De acordo com Accioly (2005), toda simulação busca de alguma forma “pre-ver”, no intuito de neutralizar o futuro ou produzi-lo como escolha. Isso se dá por meio de constructos que possibilitam o controle de riscos e imprevisibilidades, tais como maquetes, jogos eletrônicos e protótipos. Nessa perspectiva, a simulação descrita por Accioly (2005) não corresponde com o resultado da simulação apresentado por “*Flatland*”. Na obra, a desconstrução da realidade captada, alterando o tempo e o espaço real<sup>4</sup>, possibilita o deslocamento do espectador, ao estimular o seu estranhamento, em relação à imagem sintética. Portanto, o “efeito de real” apontado por Accioly (2005) não é compatível à realidade virtual presente em “*Flatland*” uma vez que, a obra não parte do princípio de simular com fidelidade o real, mas sim desconstruí-lo.

Por outro viés, Accioly (2005) discute, também, a simulação como um fenômeno que intenta “produzir” o real e, quando bem sucedido, atua simultaneamente sobre a subjetividade e a objetividade, “deslocando dos seus respectivos lugares tanto o sujeito, quanto o objeto” (ACCIOLY, 2005, p. 8). Dessa maneira, o discurso da autora demonstra-se compatível com a proposta de Angela Detanico e Rafael Lain em “*Flatland*”. A desconstrução da realidade, proposta pelos artistas, submete o espectador a deslocar-se para uma nova dimensão de tempo/espaço, diferente do real. Esse “deslocamento” do sujeito e do objeto apontado por Accioly (2005) dialoga com o que Beiguelman (2005) defende sobre as obras de Detanico e Lain: “[as obras] elaboram universos temporários que desafiam as formas de identificação dos limites entre o visível e o invisível, dos horizontes de legibilidade, independente da plataforma e/ou interface que escolhem.” (BEIGUELMAN, 2004).

---

<sup>4</sup> Algo que o vídeo “*Flatland*” (2003) expande e extrapola, fatiando pixels, pervertendo a lógica do quadro – do frame – para criar cores que não pertencem à palheta videográfica, viabilizando a visualização de tons pastel que não estão lá. (BEIGUELMAN, 2004).

Em entrevista<sup>5</sup> com Angela Detanico e Rafael Lain, os artistas discutem técnicas e inspirações que interferem de forma a contribuir, em suas criações. Destacam que seus trabalhos surgem a partir de “passeios e caminhadas”, implicando a abordagem de aspectos como o tempo, o espaço, passagens e deslocamentos. Os artistas destacam também o interesse que têm em relação ao que chamam de “paisagens de transformações”, paisagens sem formas fixas, estiradas, recombinadas e alinhadas. Compreende-se então, a simulação como um fenômeno presente nas obras dos artistas pois, assim como os próprios descrevem, “em *“Flatland”*, acabamos por confundir a percepção do tempo, do que é lento ou rápido, uma imagem aparentemente em alta velocidade é na verdade um still desacelerado, desdobrado em vários frames.” (VIDEOBRASIL, [200-])

Confundindo a percepção do tempo em uma imagem aparentemente em alta velocidade, Angela Detanico e Rafael Lain, na obra *“Flatland”*, induz, talvez, o espectador a experimentar um tempo e espaço não compatíveis com o “real”, provocando o deslocamento:

Não sem certa monotonia, a paisagem desliza plana, vai perdendo suas nuances e particularidades, diante de um olhar que se rarefaz. Resta a luminosidade, que transforma a paisagem ao longo do dia e que se traduz, inicialmente no vídeo, por linhas de diferentes tonalidades. (BRASIL, [200-]).

Ao ser deslocado, o espectador passa a experimentar um espaço e tempo virtuais, que compõe uma simulação da ordem das imagens sintéticas em que, o tempo e espaço percebidos causam estranhamento. De acordo com Accioly (2005), o “efeito de real” presta-se a outros usos, inclusive à subversão. O que é lento, torna-se veloz. Em *“Flatland”*, a subversão constitui-se a partir de técnicas de manipulação e tratamento das imagens, garantindo assim a simulação de um tempo e espaço sintéticos. Dessa forma a simulação também pode ser expressa nas artes.

### 3.3.2 A dobradura em *“Pilha”*

Na obra *“Pilha”* é possível notar a relação direta que se estabelece entre tempo e paisagem referida anteriormente. Diferentemente da experiência cotidiana, em que a leitura, muitas vezes, se dá de maneira rápida, uma vez que o número de informações é grande e o tempo é curto; a dupla desafia o espectador a, pacientemente, ler as pilhas (de caixas, tijolos etc.). Após análise da obra, pode-se afirmar que há uma associação entre as letras do alfabeto

---

<sup>5</sup> Entrevista disponível no site VideoBrasil.

e o número de elementos dispostos no ambiente (cenário). Com isso, os elementos passam a representar as letras, estabelecendo uma relação simbólica entre o código de escrita e os objetos utilizados pelos artistas. Essa relação simbólica se dá por convenção, daí seu caráter de símbolo. Convenção que ocorre por outra relação, a relação numérica – uma letra vale tantos objetos, que estabelece um código entre o trabalho exposto e o espectador. Assim, os horizontes de legibilidade são desconstruídos (pelos artistas) e reconstruídos (pelos espectadores).

A idéia de simulação é apropriada pela obra “Pilha” enquanto um “complemento da noção de modelo”. (ACCIOLY, 2003, p. 4). Essa “noção de modelo” ocorre quando a relação simbólica se estabelece, ou seja, o novo código introduzido funciona como um modelo, uma referência, uma lente pela qual a obra passa a ser vista e (re)interpretada: “uma vez quebrado o código – genético, lingüístico, econômico, social, o que for – a ordem que daí para frente se estabelece torna-se inteligível e programável.” (BOGARD *apud* ACCIOLY, 2003, p. 4). O código inicial, referindo-se à relação simbólica primeira, em que o desenho da letra indica qual letra ela é, é quebrado, ou melhor, refeito. Só depois dessa desconstrução que um novo código – letras / objetos – é estabelecido.

Outra interpretação para esse trabalho, como, também, para as outras propostas desenvolvidas por Detanico e Lain, é a dobra. A dobradura é expressa pelas possibilidades da linguagem, em que “o espaço se dilui em possibilidades combinatórias [...] mais uma vez entre diferenças e repetições.” (BEIGUELMAN, 2004). Há rearranjos de possibilidades: “A cada dobra mudamos as conexões de seus componentes e novos extratos se refazem.” (PARENTE, 2004, p. 94). Como se percebe nessa afirmação de Parente (2004), os possíveis da linguagem discutidos por Beiguelman (2004), funcionam como uma dobradura, em que a cada nova dobra, pontos diferentes se encontram e constituem uma nova rede de sentidos e conexões. Esses pontos podem ser entendidos como os diferentes suportes e materiais utilizados pela dupla durante a exposição da obra “Pilha”, tais como batatas, tijolos, entre outros.

Assim, a cada leitura (por parte do espectador) e releitura (por parte dos artistas) que são feitas, um novo tempo e espaço se constituem. O espectador é deslocado em relação à produção artística, de modo que a simulação, enquanto modelo, constitui um tempo e um espaço diferentes da realidade, uma vez que a cada novo elemento utilizado para representar as letras do alfabeto na paisagem há desconstrução e construção de redes de significados. Ao ler a obra com tijolos o espectador tem uma visão, ao ler com caixas ele tem outra visão, de

alguma forma diferente da anterior, mesmo que a mensagem, no sentido do que está escrito / representado, seja a mesma.

#### 4 CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES

A experimentação e as técnicas utilizadas por Ângela Detanico e Rafael Lain, possibilitam ao espectador experiências imagéticas e cognitivas, submetendo-o à reflexão. Esse fenômeno, de acordo com Accioly (2003), ocorre através do desmanche de estruturas, da perversão do olhar, de empilhamentos, realinhamentos, da apropriação e desconfiguração de temporalidades e paisagens. São os “universos temporários”, assim como explicita Beiguelman (2004), elaborados a partir da tensão entre o visível e o invisível.

Nas obras “*Flatland*” e “*Pilha*”, pode-se dizer que essa desconfiguração, apontada por Accioly (2003), expõe o que Ângela Detanico e Rafael Lain chamam de “paisagens de transformações”, em que a simulação de temporalidades e paisagens diversas, desloca o espectador a um novo tempo/espço.

Pode-se dizer que a desfiguração da realidade, proporcionada pelas obras de Ângela Detanico e Rafael Lain, nos induz a experimentar temporalidades e paisagens desconhecidas, mas, ainda, conectadas com a realidade, uma vez que provêm de aspectos/fenômenos do real e somente quando manipuladas, se reconfiguram como inéditas ao espectador.

É através da simulação que Ângela Detanico e Rafael Lain alcançam o deslocamento do observador, induzido a experimentar paisagens e temporalidades inéditas, como já explicitado acima. “Temos a sensação de viver em um mundo líquido, que se redesenha a cada instante, as paisagens de nossos trabalhos não têm formas fixas... são paisagens de transformação.” (VIDEOBRASIL, [200-]).

Após análise e discussão das obras propõe-se as seguintes questões: esse resultado proveniente da reconfiguração de paisagens e temporalidades é concebido de que forma pelo espectador? Quais são as ferramentas utilizadas durante a leitura e o envolvimento do espectador com a obra? O que nos leva, exatamente, à experiência de uma nova temporalidade diferida do real?

## REFERÊNCIAS

ACCIOLY, Maria Inês de. **A simulação tecnológica e o jogo da subjetividade contemporânea**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares. XXVIII Congresso Brasileiro de ciências de comunicação – Uerj. Rio de Janeiro, 2003.

BRASIL, André. “Ensaio de uma imagem só”. [200-]. In **Devires** – Cinema e Humanidades No. 3, Belo Horizonte, Brasil. Disponível em: <<http://www.fafich.ufmg.br/~devires/3/artigo7.htm>> Acesso em: 24 mai. 2008.

BEIGUELMAN, Giselle. **Assim é se não lhe parece**. 2004. Disponível em: <[http://www.galeriavermelho.com.br/v2/artistas.asp?idioma=pt&estaPagina=textos&id\\_artistas=10](http://www.galeriavermelho.com.br/v2/artistas.asp?idioma=pt&estaPagina=textos&id_artistas=10)> Acesso em 23 mai. 2008.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, André. **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Nova fronteira S.A. 2ª ed., 1996.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

PARENTE, André. Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade. In: PARENTE, André (Org.). **Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

VIDEOBRASIL. [200-]. Disponível em: <<http://www.videobrasil.org.br/ffdossier/ffdossier001/portugues.htm>> Acesso em 23 mai. 2008.

## Filmografia

DETANICO, Ângela e LAIN, Rafael. 2003. **Flatland**. Brasil, vídeo, cor, som, 7’.