



Cinema expandido e videoarte: Considerações sobre o cinema e suas relações com as artes visuais

Daniela Távora Oliveira

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Cinema
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Paulo Manuel Ferreira da Cunha

Janeiro de 2021

Folha em branco

Dedicatória

A quem anda por aí e carrega consigo, experimenta e brinca com as possibilidades das coisas achadas, materiais e imateriais, eventualmente chamadas de arte.

Folha em branco

Agradecimentos

Minhas mães, Nanci, Santa e Célia. Meu amor, Itapa. Meu filho, Bruno. Meus professores Paulo e Elaine. Minhas colegas Samy, Marion e Ana Paula. Família Ceará, Edy, Boris, Irapa e Nathan. Obrigada.

Folha em branco

Resumo

Ao fim dos anos 1950 e início de 1960, houve uma virada nas estruturas e costumes em várias áreas da atuação cultural e política humana. No campo das artes, uma série de novos artistas, conectados com movimentos de contracultura, apareceram com propostas voltadas principalmente a contestação dos padrões até então constitutivos da sociedade como um todo. Desdobrando este primeiro impulso, desconstruíram o dispositivo, a narrativa, a transparência e a divisão das funções. Na sequência, os videoartistas se envolveram com as questões referentes a tecnologia eletrônica, reavaliando criticamente seus usos pelas emissoras de televisão.

Acompanharemos a trajetória desses movimentos, dos surgimentos, em eixos culturais e econômicos, até a popularização de suas práticas, em camadas mais periféricas do globo. Alguns objetivos destes artistas era a diminuição da distância entre arte e vida, artista e sociedade e a superioridade da imaterialidade em relação ao objeto. A partir da análise de obras de arte, teorias de artistas e outros escritos, pode-se dizer que, de certa forma, correntes estéticas contemporâneas estão voltadas ao documental, que existe uma abertura maior das práticas artísticas conforme o acesso aos meios de produção de imagens virtuais. No entanto, narrativas e formas cinematográficas começam a interessar novamente produções dessa natureza.

Palavras-chave

cinema expandido; videoarte; hibridismo: arte; cinema.

Folha em branco

Abstract

In the late 1950s and early 1960s there was a shift in structures and customs in various areas of human cultural and political activity. In the field of the arts, a series of new artists, connected with counterculture movements, appeared with proposals aimed mainly at contesting the hitherto constitutive standards of society as a whole, represented by cinema. Unfolding this first impulse, he deconstructed the device, the narrative, the transparency and the division of functions. In the sequence, video artists became involved with issues related to electronic technology, critically re-evaluating its uses by television stations.

We will follow the trajectory of movements, from the emergence, in cultural and economic axes, to the popularization of its practices, in more peripheral layers of the globe. Some goals of these artists were to reduce the distance between art and life, artist and society and the superiority of immateriality in relation to the object. From the analysis of works of art, theories of artists and other writings, it can be said that, in a way, contemporary aesthetic currents are focused on the documentary, that there is a greater opening of artistic practices according to access to the means of production of virtual images. However, narratives and cinematographic forms once again interest productions of this nature.

Key words

expanded cinema; video art; hybridism; art; cinema.

Folha em branco

Índice

Introdução.....	14
1. Antiarte contra o ilusionismo e a transparência.....	17
1.1. Indefinições narrativas.....	17
1.2. Dispositivos.....	22
2. Questões da Videoarte.....	25
2.1. Intertextualidade e potências escultóricas.....	25
2.2. Situações periféricas.....	33
2.3. Ativismo social e político na Videoarte.....	36
2.4. Artista como arquivista na arte contemporânea.....	41
3. Transições, relações e memória.....	49
3.1. O Brasil e os antecedentes.....	49
3.2. Analógico, VHS e digital.....	54
3.3. Retomada documental e ficcional.....	59
3.4. Aféfé Ikú.....	65
3.5. CRISE.....	71
3.6. INSTANT BAND, pero esto NO es música.....	75
Considerações finais.....	79
Referências Bibliográficas.....	82
Vídeografia.....	85
Referências das imagens.....	86

Folha em branco

Lista de Figuras:

Figura 1: Le Grice, Castle 1 (1966).....	18
Figura 2: Le Grice, Little Dog For Roger, 1967.....	19
Figura 3: Le Grice, Horror Film, 1972/2014.....	19
Figura 4: Rosler, Semiotics of the Kitchen, 1975.....	28
Figura 5: Warhol, Outer and Inner Space, 1965.....	32
Figura 6: Ono, Cut piece, 1965.....	37
Figura 7: Wearing, Trauma, 2000.....	41
Figura 8: Carvalho, Indumentária do futuro, 1956.....	49
Figura 9: Peixoto, Limite, 1931.....	50
Figura 10: Oiticíca e d'Almeida, Cosmococas, 1973.....	52
Figura 11: Tedesco, In-pressione, 1990.....	55
Figura 12: Tedesco, No hard feelings, 1989.....	56
Figura 13 Tedesco, Caminhada doméstica, 1989.....	57
Figura 14: Sfoggia, Aféfé Ikú, 2016.....	67
Figura 15: Sfoggia, Aféfé Ikú, 2016.....	68
Figura 16: Sfoggia, Aféfé Ikú, 2016.....	69
Figura 17: Cunha, CRISE, 2016.....	72
Figura 18: Cunha, CRISE, 2016.....	73
Figura 19: Imagem aérea do centro de Valencia (bairro El Carmen). Percurso realizado em cores. O trecho vermelho aparece no vídeo. A partir do Google Maps.....	77
Figura 20: Rolim, INSTANT BAND, pero esto no es Música, 2016.....	76
Figura 21: Rolim, INSTANT BAND, pero esto no es Música, 2016.....	78

Introdução

Os trabalhos audiovisuais *CRISE* (2016), de Ana Paula da Cunha; *INSTANT BAND, pero esto NO es Música* (2016), de Marion Velasco Rolim; e *Aféfé Ikú* (2016), de Samy Sfoggia foram exibidos em 2017 no Instituto Goethe (Porto Alegre / Brasil), em 2018 no Mitte Media Festival e no Contemporary Art Ruhr, Media Art Fair (Berlim / Alemanha), e também no IX Prêmio Diário Contemporâneo de Fotografia, no Museu da UFPA (Belém do Pará / Brasil). Este recorte pertence a mostra *Ao lado dela, do lado de lá*, cuja curadoria é de Elaine Tedesco, fazendo parte de uma programação maior, com vídeos, performances e instalações, intitulada *Audiovisual Sem Destino*, festival anual organizado por homônimo grupo que pesquisa o audiovisual, suas propostas ético estéticas e suas relações com a memória.

Superfície do encontro das nossas produções, *Ao lado dela, do lado de lá*, apresenta obras que participam de um interesse em comum dentre elas a minha. Como estudantes de artes circulamos pelo mesmo laboratório, tivemos aulas e fomos orientadas ou coorientadas pela curadora da mostra. E Rolim tem décadas de parceira artística com Tedesco, elas são de uma geração anterior a qual, eu, Sfoggia e Cunha, entre outras artistas, observamos como referência. Sinto meus trabalhos irmanados aos delas pelo ambiente, pelas camadas e vivências que os antecedem. Estamos em um mesmo local, territorial e de fala, distantes de eixos centrais e com narrativas periféricas, e por isso mesmo, diversas. Essas singularidades me despertaram a atenção para conceitos-chave da atual atividade artística com meios audiovisuais, tais como, relações com a memória, retorno das narrativas e aproximações com práticas do cinema.

Mirando esses trabalhos procuro entender quais são os propósitos dos meus contemporâneos e dos meus antecedentes considerando a posição descentralizada em que ocorrem algumas dessas realizações mais próximas a mim. A forte presença de artistas mulheres atuantes ao meu redor, e na história das práticas videográficas também guia esta pesquisa que investiga quais são os atuais códigos usados nestas composições.

Influências que considero importantes para o meu processo artístico são os primeiros contatos que tive com o universo videográfico, por intermédio da passagem do vídeo para dentro de filmes do fim dos anos 1990 e início dos anos 2000. Por acaso não aconteceu em uma galeria ou em um museu, mas quando assisti *O Chamado* (2003) de Gore Verbinski, *A bruxa de Blair* (1999) de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, ou *Beleza Americana* (2003) de Sam Mendes na TV aberta. Filmes populares que apresentavam um tipo de imagem de natureza estranha e suja, como um registro que sustentava a narrativa em uma segunda tela, destacando algo além do que o plano do filme poderia mostrar, através de personagens operando equipamentos de captação e exibição de vídeos cujo conteúdo, até então, estava fora de cena.

Entrei na graduação em artes visuais sem saber se o que eu estava querendo fazer era cinema ou videoarte. O contato transmídia anterior já havia planejado estas duas artes em uma só para mim. Também via as obras de videoartistas mais comentados, principalmente os mais radicais, como

produções muito distantes dos meus interesses. No entanto, alguns elementos dessas vanguardas já antigas me soavam convenientes, como o ruído, causador de percepções turvas que podem criar analogias com a memória ou produzir críticas a novos padrões estéticos hegemônicos, propondo imagens que tragam alívio a qualidade e limpidez massivas encontradas nas atuais produções fílmicas, televisivas e da internet. Acabei me voltando para algo que considero estar entre os dois, e encontrando colegas no mesmo caminho.

Mas havia um problema não resolvido. Eu via que a tradição das artes visuais com a imagem em movimento era referente a videoarte, e que esta linguagem estava ligada ao meio eletrônico. Me agradava que muitos colegas se referiam ao próprio trabalho audiovisual em artes como vídeo, curta, filme, videoperformance, videoinstalação, e até mesmo, “negócio”, mesmo que tivessem muitas tecnologias misturadas no plano digital. Mas continuei sem entender o motivo pelo qual vídeo e cinema ainda pareciam coisas tão opostas. Sendo assim, serão analisados ao longo deste texto os caminhos percorridos por movimentos artísticos que atravessaram os modos de operar do cinema, da televisão e dos meios digitais.

Como metodologia este texto usa a articulação dos relatos e reflexões de artistas que participaram destas mudanças junto a teorias da arte em busca de raízes e antecedentes das produções contemporâneas. O processo relaciona esses escritos de naturezas complementares e vai afinando-se, de um escopo maior e internacional para recortes cada vez menores, passando por questões femininas, comportamento do vídeo no Brasil, artistas brasileiras da década de 1980, até chegarmos a estes três vídeos da mostra *Ao lado dela, do lado de lá*.

O primeiro capítulo, levanta as principais questões estéticas e ideológicas que levaram artistas da metade do século XX a desconstruírem o dispositivo do cinema. A reunião destes relatos e incursões serve de base para entendermos posteriormente as primeiras manifestações artísticas com o vídeo. Esse cruzamento inicia com a análise de escritos e obras de artistas que foram contemporâneos atuantes destes movimentos, e que possuíam dentre os principais intuítos a proposição de uma estrutura que transcendesse os domínios relacionados a arquitetura, a tecnologia e narrativa do cinema, junto a suas relações com os expectadores. Essas percepções acerca do dispositivo cinematográfico, referências a cinemas passados, espacialidade e interações entre atividades artísticas e o campo social são os principais aspectos a serem discutidos. É utilizada também a fala de alguns teóricos que apontam diferenças entre vídeo e cinema centradas nos conceitos de narrativa e transparência, definições do dispositivo e do cânone representativo, que nos contextualizam sobre os padrões aos quais vanguardas dessa geração estavam se opondo. Para confrontar estes dois tipos de escrita, a artística processual e a teórica, utilizamos como referência textos de Malcolm Le Grice, Duncan White e Valie Export retirados do livro *Expanded cinema: art, performance and film* (2011), junto a definições de André Parente (2007)(2008) que revisa teorias sobre o dispositivo e a transparência.

Na segunda parte é aprofundada a questão específica da videoarte no sentido do desdobramento das tendências iniciadas no cinema a partir da exploração específica da tecnologia televisiva no campo artístico. Baseadas principalmente em textos de Meigh-Andrews (2014), são descritas as interações entre TV e atitudes artísticas, impulsos dos videoartistas adaptando-se as novas tecnologias eletrônicas e características marcantes do inevitável aparelho televisivo. Uma parte desse texto é dedicada ao Fluxus, grupo no qual encontramos raízes conceituais radicais que influenciaram a construção destas primeiras experiências. Também é abordada a importância dos meios tecnológicos que possibilitaram esse tipo de atividade, mas que, como bem de consumo, tiveram a utilização condicionada ao poder de compra dos seus usuários. Por meio do curso desta história é explicada a entrada de pautas de ativismo dentre as preocupações éticas da linguagem como efeito desses acontecimentos. A última parte deste capítulo é dedicada a entrada do cinema nos espaços de arte. Com a ajuda de textos de Giuliana Bruno (2014) e Erika Balsom (2013) retomamos a questão dos dispositivos e as transformações que sofreram a partir dessas aproximações, alternando argumentos relativos a subjetividade e a imagem.

No terceiro capítulo gradualmente ocorre a aproximação ao objeto principal dessa pesquisa, descrevendo antecedentes do vídeo e sua adaptação ao contexto brasileiro entre os anos 50 e 70. Depois disso, são apresentadas transformações às perspectivas dessa linguagem a partir de questões práticas descritas por Tedesco (2019) (2020) e Rolim (2020). Acompanhamos suas reflexões enquanto artistas que iniciaram suas trajetórias nos anos 1980, sobre a recorrente conversão das mídias e insuficiências dos resultados com o VHS. Na sequência, são vistas aproximações das práticas audiovisuais nas artes com narratividades e dispositivos. Em sua última parte analisaremos separadamente os vídeos de Sfoggia, Cunha e Rolim, a partir do que estes trabalhos nos apresentam em suas formas, amparados por escritos das próprias artistas e de teóricos que contextualizam maneiras de abordar determinados fatores em cada caso.

1. Antiarte contra o ilusionismo e a transparência

1.1. Indefinições narrativas

Philippe Dubois (2004) define algumas características do vídeo, atribuindo a esta linguagem a ausência da narrativa e da transparência dentre seus códigos estéticos. Para delimitar parâmetros, se concentra nos elementos que, para ele, não fazem parte da construção videográfica, afirmando que “(...) a instauração de uma narrativa (ficção com personagens e ações, organização do tempo, desenvolvimento de acontecimentos, crença do espectador etc.) não representa o modo discursivo dominante do vídeo” (p. 77).

Além disso, propõe que a postura excludente por parte dessas produções se daria como um modo de não se assemelhar ao cinema. “Se o modelo de linguagem descrito anteriormente parece ser aquele mesmo do cinema, é exatamente por que ele se ajusta perfeitamente no gênero narrativo e ficcional, modo de transparência a qual o cinema, em sua forma dominante, se filia” (p. 77).

Para entendermos esta relação entre vídeo, narrativa, transparência e cinema, é importante recordarmos como os artistas dos anos 1960 desdobraram a imagem em movimento, em busca de uma construção estética opositora aos padrões vigentes. Alguns artistas se inclinaram às subversões e negações do cinema, principalmente o industrial, rompendo com os dispositivos cinematográficos a partir de uma relação mais crítica com as narrativas.

Malcolm Le Grice (2011) descreve como se deu seu impulso antagônico em direção às estruturas convencionais: “minha posição inicial como artista de cinema era fortemente antinarrativa. Quando eu fiz *Castle 1* (1966) - o filme da lâmpada - eu estava conscientemente atacando o modo predominante do cinema narrativo. Eu vi a narrativa como opressiva¹” (p. 160).

Ainda sobre o que ele diz, “Narrativa representa eventos reais ou imaginários no tempo. Tal como acontece com uma pintura de paisagem, um filme narrativo parece oferecer uma experiência que representa – finge ser – cria uma ilusão de – algo acontecendo diante de nós²” (Le Grice, 2011, p. 161). Neste momento conta sua vivência como artista de cinema, e sendo assim, nem mesmo o cinema se ajusta a sua forma dominante.

1 my initial stance as a film artist was strongly anti-narrative. When I made castle 1 1966 – the lightbulb film – I was consciously attacking the predominant mode of narrative cinema. I saw narrative as oppressive.

2 Narrative represents real or imaginary events in time. As with a landscape painting, a narrative film seems to offer an experience that stands in for – pretends to be – creates an illusion of – something taking place before us.



Figura 1: Le Grice, *Castle 1* (1966)

Traçando um panorama com algumas obras dele, podemos perceber do que fala, da unidade e da convergência destes trabalhos em direção a uma estética e uma montagem que ressignificam e transcendem cada um dos elementos que compõem, como de costume, um filme e a maneira de ser exibido. A instalação cinematográfica *Castle 1* (1966), que comenta, nos apresenta uma sequência atordoante de cortes rápidos e alienantes de cenas televisivas, sem possibilidade de aprofundamento ou entendimento de alguma suposta história. Aparentemente desconexas, são interpoladas a imagem de uma lâmpada piscando, que por sua vez é ritmada a outra lâmpada que pisca do lado de fora do filme, em forma de instalação, em frente a tela.

Little Dog For Roger (1967) apresenta a filmagem do movimento da mídia do filme para formar a imagem. Neste processo, saltos de velocidade, máscaras, ou janelas evidenciam o modo mecânico do cinema, o projetor por onde correm os quadros da película, entre a luz e uma superfície.

Em *Horror film* (1972), inicia a performance interpondo-se entre uma ilha de projetores e a tela, cujo decorrer consiste em afastar-se da superfície e aproximar-se da fonte de luz, fazendo seu reflexo crescer. Ele, mesmo como artista de cinema, opera as máquinas, atitude que, em coerência com o discurso e trajetória que apresenta, pode ser lido como oposição também a divisão de funções alienantes que segmentam a produção dos filmes narrativos.

Quando falamos de cinema narrativo como meio a ser transgredido estamos nos referindo a um cânone baseado na “eleição de um conjunto, isto é, um *corpus* de obras que representam as mais elevadas virtudes estéticas de um certo tipo de filmes, em função das premissas convencionadas quer estilística quer tematicamente para um determinado gênero” (Nogueira, 2010, p. 12).



Figura 2: Le Grice, Little Dog For Roger, 1967



Figura 3: Le Grice, Horror Film, 1972/2014

Sendo assim, este cinema cânone, clássico, convencional ou industrial, embora hegemônico, é um modelo cinematográfico dentre uma variedade, contemporâneos ou de outros períodos históricos. Está circunscrito na ideia de cinema que é fortemente narrativo, além disso, uma tendência que norteou boa parte das produções de cinema em sua popularização. No entanto, como modelo, estará sempre passível de ser desconstruído, tanto em circuitos paralelos como no próprio: “Onde o cânone

procura a doutrinação e a prescrição, a pulsão criativa instaura o desafio e a superação como mandamento” (Nogueira, 2015, p. 83).

A exemplo desta ideia, a artista plástica Anna Bella Geiger (1975), a partir de sua vivência com o vídeo, escreve o que para ela seria latente no campo da arte, sempre em busca de empurrar mais a frente os limites de cada meio tecnológico:

Creio que o fundamental para o artista é uma compreensão da arte ideia e tentar constantemente compreender o porquê do desgaste e da perda de sentido de certas regras ou métodos que anteriormente consideramos válidos, uma atitude de discussão e revisão inerente ao processo e relação do artista com a sua obra. (...) A única possibilidade da arte é ser experimental, e a única condição do artista é, na verdade, agir experimentalmente (p.77).

No entanto, Le Grice (2011) avalia criticamente sua própria posição em relação à desconstrução cinematográfica, passadas durante as transformações artísticas que se deram paralelamente às coexistências analógicas, eletrônicas e digitais. Primeiramente como artista é adepto das potencialidades antinarrativas, afastando-se do que considera opressivo. Porém, o olhar atual sobre obras do passado o faz ver que não se desvinculou completamente de fragmentos e de alguns padrões, ainda que modificando e moldando o modo de conduzir o tempo:

Durante cerca de quarenta anos de produção de filmes, vídeos e trabalhos digitais, refinei minha compreensão das diferentes opções de estrutura temporal e revi os processos de construção narrativa e identificação de espectadores em filmes convencionais e experimentais. Apesar da narrativa oposta, cheguei a perceber através de filmes como *Talla 1967* e *Berlin Horse 1970* que tudo o que fiz tinha uma dramaturgia³ (p. 160).

Duncan White (2011) recorre aos antecedentes, utilizando como exemplos filmes realizados entre o fim do século XIX e início do século XX, que se concentram em forças distintas, explicando algumas permanências, mesmo com rupturas tão radicais: “Antes do impulso de contar histórias do Cinema Clássico, o Cinema das Atrações era um cinema de pura exibição que Léger descreveu como o poder exclusivo do filme de ‘fazer com que as imagens fossem vistas’⁴”(p. 114).

A referência de White conseguia exercer essa influência por meio da convocação do público, “Nos filmes feitos antes de 1907, ‘exibição teatral domina a absorção narrativa’; o espectador é frequentemente abordado diretamente pelo protagonista (ou pelo promotor que acompanha o rolo silencioso)⁵” (White, 2011, p. 114). Então o evento do filme era povoado de intervenções lançadas aos indivíduos do público, norteando a percepção conforme a ação dos personagens: “O cinema das atrações é uma questão de consciência⁶” (White, 2011, p. 114).

3During some forty years of making film, vídeo and digital work I have refined my understanding of the different options for tim-structure, and have reviewed the processes of narrative construction and spectator identification in both conventional and experimental film. Though opposing narrative, I came to realise through films like *Talla 1967* and *Berlin Horse 1970* that everything I did had a dramaturgy.

4Prior to the storytelling impulse of Classical Cinema, the Cinema of Attractions was a cinema of pure display exploring was Léger described as film’s unique power of ‘making images seen’.

5In films made before 1907, ‘theatrical display dominates over narrative absorption’; the viewer is often directly addressed by the protagonist (or by the promoter accompanying the silent reel).

6The cinema of Attractions is a question of consciousness.

Segundo Paulo Viveiros (2007), esse cinema “definia-se a partir dos filmes com um único plano, uma prática mais ou menos generalizada até 1900, com a sua composição em forma de quadro numa encenação frontal e teatral em função da câmara que está no lugar da plateia” (p. 35). Com sequências não ordenadas por uma ação central, montava-se esses filmes a partir de “cenas não cortadas, mas com *inserts* ou planos emblemáticos que não funcionam como grandes planos, mas como a reorientação do olhar do espectador” (p. 35).

A “ação narrativa ou empatia com a psicologia do personagem⁷” (White, 2011, p. 114) para o autor, é um dos elementos que sustentam a transparência do cinema convencional e que não existe no cinema de atrações. Sendo assim, o cinema das atrações serve de referência ao cinema expandido pois se expande por convocar de outro modo, a atenção e a presença do espectador. Longe do interesse de conduzir o público, nestes planos a fruição está ligada ao exercício e a experiência da compreensão de estar vendo, “A dupla condição de ver e ser visto, e uma atitude ambivalente em relação à ‘cativação’ dos filmes, prioriza o espectador de forma a criar um tipo específico de consciência visual⁸” (White, 2011, p. 114).

Aos poucos começam a ser exprimidas as inclinações destas vanguardas ao poder reflexivo das telas. A perspectiva da obra passa do personagem para o espectador que interage com a proposta artística, “Isso parece estar no cerne da tensão sensorial e representacional no cinema expandido e em desacordo com a noção de cinema como cativo⁹” (White, 2011, p. 114).

Do mesmo modo, para Valie Export (2011), “A imagem cinematográfica é liberada de seu caráter tradicional de imagem através da permutabilidade e simulação de seus significantes. A obra de arte cinematográfica não era mais entendida apenas em sua expressão simbólica, mas substituída por sinais do real¹⁰” (Export, 2011, 290). Assim a artista percebe apresentações nas produções artísticas, que para se aproximarem sensorialmente das situações cotidianas, desdobram dimensionalmente o dispositivo para proporcionar a experiência: “O cinema expandido é uma colagem expandida ao longo do tempo e várias camadas espaciais e mediais, que, como formação no tempo e no espaço, se libertam da bidimensionalidade da superfície¹¹” (Export, 2011, p. 290).

Export descreve estas movimentações e suas relações sociais e políticas, “O cinema expandido da década de 1960, como parte do cinema alternativo ou independente, foi uma análise realizada para descobrir e perceber novas formas de comunicação, a desconstrução de uma realidade dominante¹²” (Export, 2011, p. 288). Mais que subversões no fazer cinematográfico, o cinema expandido se

7 narrative action or empathy with character psychology.

8 The double condition of seeing and being seen, and ambivalent attitude towards films’s ‘captivation’, prioritises the viewer in such a way that it creates a particular kind of visual awareness.

9 This seems to be at the heart of the sensorial and representational tension in expanded cinema and at odds with the notion of cinema as captivity.

10 The cinematic image is freed from its traditional image character through the exchangeability and simulation of its signifiers. The filmic artwork was no longer understood only in its symbolic expression but replaced by signs of the real.

11 Expanded cinema is a collage expanded around time and several spatial and medial layers, which, as a formation in time and space, breaks free from the two-dimensionality of the surface.

12 The expanded cinema of the 1960, as part of the alternative or independent cinema, was an analysis carried out in order to discover and realise new forms of communication, the deconstruction of a dominant reality.

constituiu em sua substância como uma maneira de reagir no campo da arte ao que formas e modelos conservadores representavam naquele momento: “O cinema expandido também deve ser visto no contexto do desenvolvimento da situação política nas décadas de 1950 e 1960¹³” (Export, 2011, p. 288).

Como ideia, estes cinemas desencadearam-se conectados a microrrevoluções, amparadas por uma sociedade propícia a este conflito, “- por um lado, nas revoltas do movimento estudantil que travaram um ataque contra o poder estatal opressivo dominante e, por outro, nos desenvolvimentos artísticos desse período que buscavam uma nova definição do conceito de arte¹⁴” (Export, 2011, p. 288).

Estes novos paradigmas para a atuação artística, que Export percebe, partem de uma lógica coletiva entre artistas, teóricos e público. “A redescoberta e incorporação da filosofia linguística moderna, da psicanálise, da música moderna etc. serviram de alimento para (re) construir uma cultura que havia sido destruída¹⁵” (Export, 2011, p.289). Como White que buscou referências no cinema pré narrativo, a ela completa: “jovens artistas saquearam lojas de antiguidades e arquivos para encontrar alimento espiritual além das bases que haviam sido destruídas¹⁶” (Export, 2011, p. 289).

Em harmonia com alguns pontos específicos dessas afirmações, o artista brasileiro Hélio Oiticica (1968) defende apontamentos de seu contemporâneo próximo, Ferreira Gullar, que se fundam no diálogo sobre a participação nas obras de arte como algo a ser tomado coletivamente em profunda interação com o campo social: “O que Gullar chama de participação é, no fundo, essa necessidade de uma participação total do poeta, do artista, do intelectual em geral, nos acontecimentos e nos problemas do mundo, conseqüentemente influenciando e modificando-os” (p. 164).

Essa atitude presumia que forma e contexto não pudessem estar separados, para que a preocupação do artista não caísse à superficialidade, “um não virar as costas para o mundo para restringir-se a problemas estéticos, mas a necessidade de abordar esse mundo com uma vontade e um pensamento realmente transformadores, nos planos ético-político-social.” (Oiticica, 1968, p. 164), que se intensificasse em um envolvimento total com mudanças sociais, que por sua vez, trariam consigo questões estéticas.

1.2. Dispositivos

André Parente (2007) define o cinema como “um dispositivo complexo que envolve aspectos arquitetônicos, técnicos e discursivos (...), todos eles voltados para a realização de um espetáculo que gera no espectador a ilusão de que está diante dos próprios fatos e de acontecimentos representados”

13 Expanded cinema must also be seen within the context of the development of the political situation in the 1950s and 1960s.

14 – on the one hand, in the revolts of the student movement that waged an attack against dominant oppressive state power, and, on the other, in the artistic developments of this period that sought a new definition of the concept of art.

15 The rediscovery and incorporation of modern linguistic philosophy, psychoanalysis, modern music, etc., served as nourishment for (re)building a culture that had been destroyed.

16 Young artists ransacked antique shops and archives to find spiritual nourishment beyond the groundwork that had been laid waste.

(p. 22). Esta atmosfera ilusória a qual se refere é a transparência, responsável por uma realidade construída. A opacidade, ao contrário, seria a camada entre imagem e espectador marcada por elementos que evidenciam o próprio funcionamento e processo de elaboração. Ele exemplifica a estética da opacidade e a estética da transparência respectivamente, conforme as mesmas se manifestam nas superfícies da pintura.

No primeiro caso, a pintura vai se tornar cada vez mais opaca – a imagem pictórica vai, por um lado, se temporalizar, preocupada que está em captar o instante, e, por outro, vai assumir sua artificialidade (aparição da pincelada) –, até se tornar abstrata. A pintura impressionista, e mais tarde a pintura abstrata vão radicalizar e levar às últimas consequências a estética da opacidade. No segundo caso, ao contrário, a pintura vai fazer de tudo para trazer o espectador para dentro do quadro (Parente, 2007, p. 17).

A processualidade que se manifesta na superfície da tela, que como vimos anteriormente na fala de Dubois em geral é evidente nas edições em vídeo e ocultado no cinema, para Jean-Louis Baudry (1970), são os meios de produção, que podem ser considerados como parte e causa deste ilusionismo. Parente (2007) sintetizando o pensamento dele, considera que: “Para além de seu conteúdo, o cinema dominante se constitui num sistema em que o principal efeito ideológico se dá por meio da ocultação do trabalho que transforma a percepção de uma representação numa impressão de realidade” (p. 24). Há também o conceito de cinema experimental, que como prática, existe na contramão do cinema industrial. Neste caso se tornam presentes montagens e ambientes descolados da transparência, que surgem em circuitos paralelos e autônomos, com seus legados locais, que como veremos, serviu de referência para videoartistas.

(...) o cinema experimental não deixou – nem deixará, com certeza, apesar das influências que recorrentemente exerce sobre o cinema mais convencional – de ser uma modalidade criativa e crítica destinada a iniciados e a minorias, uma forma de expressão que existe na margem (das grandes e dominantes correntes estéticas), na periferia (em relação aos núcleos comuns de exibição) e na singularidade (em comparação com a adesão plural – de público e de produtores – do cinema mainstream) (Nogueira, 2010, p. 116).

Cinemas mais próximos de características espontâneas e orgânicas, como aponta Luís Nogueira, possuem um caráter não comercial que possibilita a ocorrência de experiências audiovisuais em grupos reduzidos e periféricos. Dentro deste estilo, um único artista é capaz de captar, atuar ou performar, editar, divulgar e lançar suas obras. O descomprometimento com fatores além do próprio exercício cinematográfico possibilita que as produções sejam construídas acerca de adaptações às dificuldades de produzir cinema com pouco recurso, como resistência aos padrões de grandes produções.

Esta condição de distanciamento – e quase diríamos de clandestinidade – manifesta-se, de igual forma, nas suas próprias condições de produção: equipas pequenas, muitas vezes reduzidas unicamente ao realizador (em contraste com as dezenas ou centenas de intervenientes numa produção industrial) (Nogueira, 2010, p. 116).

Do mesmo modo a videoarte esteve empenhada em desconstruir, rearranjar ou subverter as estruturas expositivas como parte dos discursos das obras. Recorrentemente revelam partes e pistas da realização, por intermédio de elementos como a frontalidade, interação do artista e do público com

os dispositivos, ações performáticas; na aparição de câmeras, fios, holofotes, microfones, e adereços em enquadramentos orgânicos muitas vezes não planejados; e a ressignificação das funções primordiais dos equipamentos e das narrativas.

A arte videográfica coloca em evidência seu próprio funcionamento, seu estatuto e as suas apostas de representação, desafiando violentamente a crítica de arte tradicional. Obras que produzem acontecimentos e oferecem processos, expondo em si mesmas as suas condições de possibilidade. Trata-se de pura processualidade criadora, pura virtualidade, que mobiliza todos os corpos do artista, da imagem e do visitante para novas compreensões da imagem em diferentes modalidades temporais (Carvalho, 2008, p. 42).

Conforme essas afirmações de Víctia de Carvalho, podemos dizer que a arte videográfica também pode ser incluída nesta tendência, muito embora se relacione primeiramente com a televisão. O encontro entre estas linguagens se dá a partir de mudanças radicais nas funções e locais até então estabelecidos. Para Chris Welsby (2006), “As instalações não bombardeiam o espectador com ação frenética, cortes rápidos de saltos ou cargas de informações em órbita¹⁷” (Welsby, 2006, p. 7). Sem demarcações de início, meio e fim, o trabalho instiga o espectador a dar à própria fruição o tempo que tiver vontade, “como os escritores do Manifesto Kino Eye, prefiro dar ao espectador tempo e espaço para se envolver conscientemente com a imagem em movimento, com sua produção e com sua apresentação¹⁸” (Welsby, 2006, p. 7). Este recorte seria específico para cada uma das pessoas que se propuserem a estar na condição de público, conforme as próprias vivências e repertórios culturais.

Com isso em mente, procuro criar instalações onde os espectadores são incentivados a desacelerar, retomar o controle de seus próprios pensamentos e percepções; esquecer as restrições do começo, do meio e do fim, e entrar em um estado mental em que o devaneio e a contemplação possam desempenhar um papel criativo no processo do pensamento consciente¹⁹ (Welsby, 2006, p. 7).

Welsby propõe uma disposição que possibilite a escolha do espectador a partir do desdobramento do dispositivo. Do mesmo modo, White e Le Grice também desenvolveram seus trabalhos concentrados em propor novos caminhos para as narratividades e espacialidades, e Geiger se vale destes meios a serviço da ideia de arte como impulso iconoclasta permanente.

¹⁷The installations do not bombard the viewer with frenetic action, rapid jump cuts, or bite loads of information.

¹⁸Like the writers of the Kino Eye Manifesto, I prefer to give the viewer the time and the space to consciously engage with the moving image, with its production and with its presentation.

¹⁹With this in mind, I endeavour to create installations where the viewers are encouraged to slow down, take back control of their own thoughts and perceptions; forget about the constraints of beginnings, middles and ends, and enter instead, a state of mind in which reverie and contemplation can play a creative role in the process of conscious thought.

2. Questões da Videoarte

2.1. Intertextualidade e potências escultóricas

Comparado a outros móveis, o aparelho de televisão não podia ser usado, só podia ser olhado; tinha a inutilidade que se associa à arte. Uma pessoa pode andar ao redor do aparelho de televisão, da mesma forma que uma pessoa pode andar ao redor de uma escultura; mas, para ver o que estava sendo transmitido, a pessoa teria que olhá-lo de frente (como uma escultura é vista nas fotos). ([Vito Acconci] em Hall e Fifer 1990, 128)²⁰ (Westgeest, 2016, p. 88).

As atividades dos artistas com o vídeo originaram-se conectadas a movimentos artísticos radicais de vanguarda em uma postura de contra fluxo a múltiplas instituições. “John Hanhardt argumenta que a videoarte nos Estados Unidos foi formada por duas questões: sua oposição à televisão comercial e as práticas intertextuais de belas artes do final dos anos 1950 e início dos anos 1960²¹” (Meigh-Andrews, 2014, p. 10). Neste momento histórico ocorre o encontro de efervescentes manifestações intelectuais, culturais e sociais junto a avanços da comunicação. “Desenvolvimentos na arte moderna, invenções tecnológicas em eletrônicos e transmissão de informações e mudanças socioculturais na verdade convergem nesse meio em meados da década de 1960²²” (Westgeest, 2016, p.25).

Os propósitos que foram se consolidando com o desenvolvimento desta linguagem se voltaram contra os efeitos da televisão por meio da exploração e exposição dos processos de produção, aceitação dos ruídos e também das falhas do equipamento. “Assim, a experimentação formal em vídeo estava a serviço da anti-ilusão²³” (Meigh-Andrews, 2014, p. 63). Esse exercício desconstruiu e expôs os métodos da TV em resposta as feições impositivas deste novo meio, “levando a consciência dos espectadores sobre como a televisão funciona, sugerindo que a videoarte usa essas características de maneiras alternativas²⁴” (Westgeest, 2016, p. 45). Yvana Fachine (2007) afirma que, “A rigor, os termos vídeo e televisão podem ser aplicados a uma mesma tecnologia, à exploração de um mesmo meio para a produção e difusão de imagens eletrônicas” (p. 87). Mas, ainda que tenham em comum uma mesma matriz, suas razões são opostas. “A diferença entre o vídeo e a TV está na sua proposta ético estética” (p. 87). Mesmo assim, exerceram influências uma sobre a outra.

²⁰Compared to other furniture, the television set couldn't be used, it could only be looked at; it had the uselessness that one associates with art. A person could walk around the television set, the way a person could walk around a sculpture; but, in order to see what was being transmitted, the person would have to look at it frontally (the way a sculpture is looked at in photographs). (in Hall and Fifer 1990, 128).

²¹John Hanhardt argues that video art in the United States has been formed by two issues: its opposition to commercial television and the intertextual fine art practices of the late 1950s and early 1960s.

²²Developments in modern art, technological inventions in electronics and information transmission, and socio-cultural changes actually converge in this medium by the mid1960s.

²³Thus formal experimentation in video was in the service of anti-illusion.

²⁴prompting viewers' awareness of “how television works,” by suggesting that video art uses these characteristics in alternative ways.

Redes de televisão foram influenciadas por nuances artísticas: “emissoras que se interessam pela televisão inovadora, observaram o exame dos meios de comunicação pelos videoartistas (...)”²⁵ (Meigh-Andrews, 2014, p. 9). Como indústria, incorporou algumas dessas experiências de vanguarda “mas apenas na medida em que essas atividades pudessem ser vistas como uma ‘guarda avançada’ experimental para que novas técnicas fossem saqueadas pela mídia”²⁶ (Meigh-Andrews, 2014, p. 9), integrando ideias que trouxessem um rosto de novidade para o apelo das programações, as tornando mais atrativas. Porém, ao mesmo tempo em que incorporou algumas características dos vídeos de artista, foram excludentes com experimentos alternativos do dispositivo, programadas para não exibir edições que estivessem fora de alguns parâmetros de qualidade com os quais se nortearam. Podemos observar essas predisposições partir de uma fala do produtor Mark Kidel “responsável por algumas das primeiras transmissões de videoarte britânica”²⁷ (Meigh-Andrews, 2014, p. 57). Para o controle destas empresas as produções em vídeo representavam risco, eram capazes de parar uma transmissão ao serem veiculadas, ainda que resultantes da mesma materialidade:

Quando “Arena: Art and Design”, programa de artes visuais da BBC 2, transmitiu recentemente uma seleção de trabalhos de artistas de vídeo britânicos e americanos, uma diretiva especial teve que ser enviada a todos os transmissores do país, preparando-os para “irregularidades” no material. Sem esse aviso, a transmissão seria interrompida, pois o maquinário é programado para rejeitar qualquer coisa “sub-padrão”. Um caso de censura ou apenas um caso de indigestão tecnológica? O incidente é sintomático de uma situação em que, embora o conteúdo e o estilo da videoarte estejam intimamente relacionados à substância da TV aberta, os dois são divididos por um distanciamento quase intransponível²⁸ (Meigh-Andrews, 2014, p. 57-58).

O dispositivo da televisão foi encarado como algo apenas recebido, sem espaço para a ação do receptor. Sua estrutura também possuía o transporte ilusório do espectador, reafirmado por um ritmo que alternasse a programação com peças publicitárias sem perder a atenção do público. “Este modelo é orientado, de modo geral, por uma hierarquia da transmissão sobre a recepção (unidirecionalidade), pelos cânones da representação ilusionista (TV como ‘janela’ do mundo), pela ‘métrica’ dos intervalos comerciais (interrupções que ditam a sua sintaxe)” (Fechine, 2007, p.87).

Aproximações destas linguagens em função do meio geraram apropriações dos gestos e dos tipos televisivos no repertório artístico. “A tensão entre o papel doméstico da TV na vida privada e a experiência coletiva do mundo exterior que ela oferece também esteve claramente presente nos

²⁵Broadcasters with an interest in innovative television took note of video artists’ examination of the medium (...).

²⁶but only in so far as these activities could be seen to form an experimental ‘advance guard’ for new techniques to be plundered by the media.

²⁷responsible for some of the earliest broadcasting of British video art.

²⁸When “Arena: Art and Design”, BBC 2’s visual arts programme, recently transmitted a selection of work by British and American video artists, a special directive had to be sent to every single transmitter in the country, preparing them for “irregularities” in the material. Without this warning, transmission would have been interrupted, as the machinery is programmed to reject anything “sub-standard”. A case of censorship, or just a case of technological indigestion? The incident is symptomatic of a situation where, although the content and style of video art are intimately related to the substance of broadcast TV, the two are split by an almost unbridgeable estrangement.

programas de televisão em geral²⁹ (Westgeest, 2016, p. 42). O processo criativo contava com o imaginário que a presença do dispositivo causava no cotidiano dos lares, muito próxima e direta, entre quem assiste e quem comunica, para uma atividade pública e reservada ao mesmo tempo, e com o poder que essa relação poderia causar. “Comédias, programas de entrevistas, comerciais, programas de culinária e gêneros similares, todos vêm com a sugestão de que as pessoas na tela estejam presentes na sala de estar³⁰” (Westgeest, 2016, p. 42).

Para Catherine Elwes (2005), a construção de autorrepresentação poderia ser acessada por intermédio do monitor como reflexo, ou seja, do dispositivo televisivo. Isso chamou a atenção de grupos que não se viam nestas telas, ou que pelo menos, não se viam em representações além das objetificadas:

A televisão estabeleceu o dispositivo de contato olho-a-olho com o espectador através do onipresente apresentador e leitor de notícias. A intimidade fabricada desse endereço direto para uma audiência era um precedente útil, (...) a instantaneidade do vídeo era atraente para aqueles que favoreciam uma linguagem representacional de ampla moeda, mas era a capacidade única do vídeo de espelhar a imagem da artista para si mesma que mais atraía artistas feministas trabalhando com material autobiográfico. Uma imagem de vídeo pode ser trabalhada diretamente na privacidade de sua casa ou estúdio, com o monitor como guia³¹ (p. 41).

Carregados de ironia e gestos sugestivos, mimetizaram o que a configuração da programação junto ao dispositivo oferecia com discursos invertidos. Como em um programa de culinária, Martha Rosler, na obra de 1975, em meio a utensílios domésticos, manipula e apresenta as ferramentas de trabalho atribuídas às mulheres, demonstrando violência e desprezo pelos materiais e o que representam. “O vídeo *Semiotics of the Kitchen* de Rosler destaca o quanto a imagem das donas de casa em sua cozinha como um domínio da vida privada está relacionada a padrões socioculturais mais gerais³²” (Westgeest, 2016, p. 42).

Nam June Paik empregou a dimensão espacial dos monitores de TV desde seus primeiros trabalhos em vídeo. Os aparelhos de TV que juntos constituem seu violoncelo parecem com o corpo oco do violoncelo, cheio de imagens e não de som. Especialmente, seus aparelhos de TV transformados estimulavam os visitantes a considerar as obras como objetos de arte espacial³³ (Westgeest, 2016, p. 87).

29 The tension between TV’s domestic role in private life and the collective experience of the outside world it offers has also been clearly present in television programs in general.

30 Sitcoms, talk shows, commercials, cooking programs, and similar genres all come with the suggestion of the people on the screen being present in one’s living room.

31 Television established the device of eye-to-eye contact with the viewer through the ubiquitous presenter and newsreader. The manufactured intimacy of this direct address to an audience was a useful precedent, (...) the instantaneity of video was attractive to those who favoured a representational language of wide currency, but it was video’s unique ability to mirror back the image of the artist to herself that most attracted feminist artists working with autobiographical material. A video image could be worked on directly in the privacy of home or studio with the monitor as a guide.

32 Rosler’s video *Semiotics of the Kitchen* underscores how much the image of housewives in their kitchen as a domain of private life is related to more general socio-cultural patterns.

33 Nam June Paik has employed the spatial dimension of TV monitors from his earliest video works on. The TV sets that together constitute his *TV-Cello* look like the hollow body of the cello, filled with images rather than sound. Especially his transformed TV sets stimulated visitors to consider the works as spatial art objects.



Figura 4: Rosler, Semiotics of the Kitchen, 1975

Helen Westgeest (2016) afirma que “Mais ou menos todas as visões históricas da videoarte homenageiam o artista coreano/americano Nam June Paik como um dos pais fundadores desse meio artístico³⁴” (Westgeest, 2016, p.25). Como muitos desses artistas, ele tinha fortes relações com a música antes de trabalhar com o vídeo, “começou como um músico que cada vez mais integrava imagens eletrônicas em suas apresentações musicais³⁵” (Westgeest, 2016, p.25), o que nos mostra a concepção desta linguagem híbrida já na origem.

As formas espaciais dos aparelhos de TV já eram usadas por artistas do Fluxus, como Wolf Vostell, antes do nascimento da videoarte. Em seu primeiro programa de TV, criado em 1958, Vostell colocou seis monitores de televisão em uma caixa de madeira atrás de uma tela branca, que foi cortada com uma faca³⁶ (Westgeest, 2016, p. 87).

Nas artes plásticas, contemporâneas ao desenvolvimento da videoarte, haviam correntes antimaterialistas e anticonsumistas às quais o vídeo se ajustava como suporte e registro, “(...) O Fluxismo floresceu do final da década de 1950 até o início da de 1970 e influenciou o desenvolvimento

³⁴ More or less every historical overview of video art honors the Korean/American artist Nam June Paik as one of the founding fathers of this artistic medium.

³⁵ started out as a musician who increasingly integrated electronic images in his electronic music performances.

³⁶ The spatial forms of TV sets were already used by Fluxus artists such as Wolf Vostell before the birth of video art. In his first TV De-collage, created in 1958, Vostell placed six television monitors in a wooden box behind a white canvas, which was slashed open with a knife.

da Arte Conceitual³⁷” (Meigh-Andrews, 2014, p. 10-11). Essa proximidade possibilitou ao vídeo fazer parte destes movimentos em ações que já estavam em prática nas artes. “Os artistas do Fluxus produziram um trabalho irônico e subversivo que foi deliberadamente difícil de assimilar, frequentemente organizando eventos ao vivo ou *happenings* críticos do materialismo e do consumismo³⁸” (Meigh-Andrews, 2014, p. 11).

Extremo, fluido e complexo, o Fluxus também tinha antecessores como referência, movimentos do período moderno, dando continuidade a uma arte que se constrói a partir de ideias de negação do objeto:

Paik e Vostell estavam ligados ao movimento Fluxus, um grupo internacional de artistas vagamente definido, interessado em desmascarar o *establishment* da arte e outras instituições culturais. Baseando-se nos chamados movimentos "antiarte" anteriores, incluindo o dadaísmo, os *ready-mades* de Marcel Duchamp (1887-1968, França) e altamente influenciado pelas operações fortuitas empregadas pelo compositor americano John Cage (1912-1992, EUA), (...) ³⁹ (Meigh-Andrews, 2014, p. 10-11).

Precursor do Fluxismo, George Maciunas idealizou um movimento que podia desenvolver-se com mensagens diretas e processuais: “Maciunas pretendia, acima de tudo, na atmosfera poética do trabalho de que foi iniciador, era uma arte feita de simplicidade, anti-intelectual, que desfizesse a distância entre artista e não-artista” (Zanini, 2004, p.12-13), ou seja, voltada a práticas dessacralizadas, conectadas à vida cotidiana, propondo o acesso menos elitizado às artes. Mais preocupadas em apresentar, em vez de representar, “uma arte em estrita conexão com a normalidade da vida e segundo princípios coletivos e finalidades visceralmente sociais” (Zanini, 2004, p.12-13). Estas situações e ambientes cotidianos presentes nas instalações reafirmaram ainda mais a presença da televisão em meio ao espaço de arte. “Observar a arte em vídeo apresentada em um aparelho de TV como uma escultura cinética significa focar em como o objeto da caixa está interconectado com os movimentos dentro dela⁴⁰” (Westgeest, 2016, p. 88). Como um fator muito importante, tendo em vista que, até a popularização dos formatos digitais, “a palavra 'vídeo' também é usada para distinguir entre os tipos de câmera: câmeras de filme usando a tira fotoquímica mais tradicional e câmeras de vídeo usando eletrônicos⁴¹” (Cubitt, 1993, p. xi), as explorações artísticas com vídeo aconteceram pois foi disponibilizado o meio específico pelo qual era possível captar com autonomia e exibir, não mais analogicamente mas sim, eletronicamente.

37 (...) Fluxism flourished from the late 1950s into the early 1970s, and was influential on the development of Conceptual Art.

38 Fluxus artists produced ironic and subversive work that was deliberately difficult to assimilate, often organizing live events or 'happenings' critical of materialism and consumerism.

39 Both Paik and Vostell were connected to the Fluxus movement, a loosely defined international group of artists interested in debunking the art establishment and other cultural institutions. Drawing on earlier so-called 'anti-art' movements including Dadaism, the ready-mades of Marcel Duchamp (1887–1968, France), and highly influenced by the chance operations employed by the American composer John Cage (1912–92, USA).

40 Observing video art presented on a TV set as a kinetic sculpture means focusing on how the objectness of the box is interconnected with the movements inside of it.

41 the word 'video' is also used to distinguish between types of camera: film cameras using the more traditional photochemical strip, and video cameras using electronics.

Hanhardt também identifica a introdução do 'Portapak' da Sony em 1967–8, como um evento importante, “colocando as ferramentas do meio nas mãos do artista”, mas também indica que as atividades dos artistas Nam June Paik anteriores a 1965 (1932, Coréia do Sul para 2006, EUA) e Wolf Vostell (1932–98, Alemanha) ao se apropriar do aparelho de televisão e apresentar o aparelho de TV doméstico como icônico, foram cruciais para o estabelecimento da videoarte como discurso e influenciaram as gerações subsequentes de artistas de vídeo⁴² (Meigh-Andrews, 2014, p. 10).

O surgimento da 'Portapak' trouxe facilidades e possibilitou aos artistas o poder de trabalhar com as capacidades da televisão. “O desenvolvimento do vídeo como meio de comunicação permanece sendo fortemente dependente da tecnologia, e a atividade do vídeo dos artistas é inevitavelmente dependente dos mesmos avanços tecnológicos⁴³” (Meigh-Andrews, 2014, p. 6). Do surgimento desta câmera em diante, os recursos aumentaram, sendo incorporados ao campo da arte por meio da necessidade de exploração dos processos destes mesmos meios.

Desenvolvimentos tecnológicos nos campos relacionados de televisão aberta, eletrônicos de consumo, hardware e software de computador, telefones celulares, videovigilância, Internet e tecnologias de imagem mais especializadas, como imagem térmica, ressonância magnética (MRI) etc., todos tiveram uma influência no desenvolvimento da estética da videoarte. Mudanças na tecnologia, confiabilidade, miniaturização e avanços nos sistemas de imagens eletrônicas, dispositivos de sincronização e controle de computador também influenciaram o potencial de instalação de vídeo e exibição de imagens⁴⁴ (Meigh-Andrews, 2014, p. 6-7).

Ao campo da arte isso significa a gradual a incursão de mais e diferentes vivências e processos artísticos com imagem, pois “em geral, conforme a tecnologia de vídeo avançou, os custos relativos à produção diminuíram. O próprio equipamento também se tornou cada vez mais confiável, mais compacto, menos dispendioso e mais facilmente disponível⁴⁵” (Meigh-Andrews, 2014, p. 6), fazendo do vídeo uma linguagem cuja exploração aconteceu em torno da tecnologia por ela oferecer autonomia, podendo ser exercitado periféricamente, seguindo os passos do cinema experimental.

A disponibilidade da tecnologia de vídeo portátil era coincidente com um período em que estratégias radicais, como espaços alternativos de exibição e práticas híbridas, haviam se tornado um aspecto significativo da atividade de vanguarda. A influência do cinema experimental e de vanguarda na prática de videoarte é especialmente significativa, e [Stuart] Marshall identificou o papel desempenhado pelos cineastas experimentais como um modelo para os primeiros artistas de vídeo no que diz respeito ao

42 Hanhardt also identifies the introduction of the Sony 'Portapak' in 1967–8, as a key event, 'placing the tools of the medium in the hands of the artist', but also indicates that the pre-1965 activities of artists Nam June Paik (1932, Korea to 2006, USA) and Wolf Vostell (1932–98, Germany) in appropriating the television apparatus and presenting the domestic TV set as iconic, were crucial to the establishing of video art as discourse, and influential on subsequent generations of video artists.

43 The development of video as a medium of communication has been, and remains, heavily dependent on technology, and the activity of artists' video is inevitably as dependent on the same technological advances.

44 Technological developments in the related fields of broadcast television, consumer electronics, computer hardware and software, mobile telephones, video surveillance, the Internet, and more specialized imaging technologies such as thermal imaging, magnetic resonance imaging (MRI), etc., have all had an influence on the developing aesthetics of video art. Changes in technology, reliability, miniaturization and advances in electronic imaging systems, synchronization and computer control devices have also influenced the potential for video installation and image display.

45 In general, as video technology has advanced, relative production costs have decreased. The equipment itself has also become increasingly reliable, more compact, less costly and more readily available.

financiamento da produção, distribuição e questões organizacionais⁴⁶ (Meigh-Andrews, 2014, p. 7).

Para construir essa estética também propuseram enfrentamento que priorizava a ação do público em meio a espacialização, trazendo à cena o sujeito espectador para a consagração da obra. “Os artistas acharam a acessibilidade do Portapak, sua instantaneidade, os recursos de ‘luz disponível’ da câmera e a granulação de baixa resolução da imagem monocromática que ela produzia muito atraente⁴⁷” (Meigh-Andrews, 2014, p. 19). Aparelhos de TV foram incluídos em projetos de instalação para que o público passasse pela experiência de performar em frente a tela que reproduzia seus gestos captados pela câmera.

O espectador podia ser visto simultaneamente como participante e sujeito da obra, envolvido e implicado diretamente na decodificação e funcionamento da instalação. Esses trabalhos também desafiaram as noções convencionais sobre a relação entre o artista e o espectador e abriram o caminho para a aceitação das instalações de vídeo como um fenômeno da galeria de arte.⁴⁸ (Meigh-Andrews, 2014, p. 73).

Deste modo, a videoarte se desdobrava no contexto expositivo em uma situação que contava com câmeras ligadas em circuito, com espaços vivenciais, confrontando hierarquias estabelecidas entre criador, criação e público. O processo experimental pelo qual um artista passava em frente a tela para criar suas obras de arte poderia ser acessado pelo público por meio desta configuração.

Enquanto todos esses trabalhos demonstraram o potencial para a instalação de vídeo como um meio escultural, com a 'caixa' da televisão como um componente ou componente básico, muitos também exploraram o potencial criativo da configuração da câmera/monitor ao vivo de uma maneira que envolvia e incentivava uma interação entre o espectador, o artista e o trabalho⁴⁹ (Meigh-Andrews, 2014, p. 74).

Porém, televisores possuíam um formato e uma carga social repletos de significância, que poderiam condicionar a apresentação das obras, como empecilhos, interferindo no visionamento nas telas. “As primeiras obras de arte em vídeo do final dos anos 1960 e 1970 foram apresentadas em aparelhos de TV. (...) Para a maioria dos artistas, era apenas uma condição necessária para exibir imagens de vídeo e alguns até consideravam um obstáculo em sua recepção como arte (...)”⁵⁰ (Westgeest, 2016, p. 85).

46 The availability of portable video technology was co-incident with a period when radical strategies such as alternative exhibition spaces and hybrid practices had become a significant aspect of avant-garde activity. The influence of experimental and avantgarde cinema on video art practice is especially significant, and [Stuart] Marshall identified the role played by experimental filmmakers as a model for early video artists with respect to production funding, distribution and organizational issues.

47 Artists found the Portapak's accessibility, its instantaneity, the 'available light' capabilities of the camera, and the grainy, low-resolution grittiness of the monochrome image it produced very appealing.

48 The spectator could be seen as simultaneously a participant and the subject of the work, involved and implicated directly in the decoding and functioning of the installation. These works also challenged conventional notions about the relationship between the artist and the spectator, and paved the way for the acceptance of video installations as an art gallery phenomenon.

49 Whilst all of these works demonstrated the potential for video installation as a sculptural medium, with the television 'box' as a building block or component, many also explored the creative potential of the live camera/monitor configuration in a way that involved and encouraged an interaction between the spectator, the performer and the work.

50 The early video artworks of the late 1960s and 1970s were presented on TV sets. (...) For most artists it was merely a necessary condition for exhibiting video images and some even considered it to be an obstacle in their reception as art (...).

A esta altura não havia maneira de exibir vídeos que não fossem por meio de televisores. “Como consequência, ocupava parte do espaço físico do espectador, o que fazia com que o monitor fosse mais facilmente associado a uma escultura do que a uma pintura, mesmo quando suas imagens eram restritas apenas à frente⁵¹” (Westgeest, 2016, p. 86). Este dispositivo se impunha no espaço doméstico, no mundo e também, sua presença como estrutura em meio ao espaço expositivo. “Outro elemento escultórico desses vídeos mencionados por Perree é que a luz vem de dentro. A fonte de luz está atrás da tela e brilha em direção ao espectador⁵²” (Westgeest, 2016, p. 86).

Isso modifica a relação com o público no sentido da percepção das imagens, acostumado com uma luz que vem da mesma direção em que se encontra, que passa por cima de suas cabeças, e forma na superfície estática e branca a imagem. Propõe ainda mais transformações em relação ao espaço, pois “(...)com vídeo 'o espectador toma o lugar da tela e recebe as imagens diretamente'. Assim, a radiação de luz real do monitor tem uma forte aderência no espaço circundante⁵³” (Westgeest, 2016, p. 86).



Figura 5: Warhol, *Outer and Inner Space*, 1965

Em meio a essas diversas características marcantes, uma boa parte das propostas artísticas de obras deste período se preocuparam com modos de adaptar e contornar as sólidas formas e mecanismos dos equipamentos, fisicamente e conceitualmente.

“Outer and Inner Space” do artista americano Andy Warhol (1965) é um exemplo interessante a esse respeito. Este trabalho consiste em um

⁵¹As a consequence, it occupied part of the physical space of the viewer, and this caused the monitor to be more readily associated with a sculpture than with a painting, even when its images were restricted to the front side only.

⁵²Another sculptural element of these video works mentioned by Perree is that the light comes from within. The light source is behind the screen and shines toward the spectator.

⁵³(...) with video ‘the spectator takes the place of the screen and receives the images directly’. Thus, the monitor’s actual radiation of light has a strong grip on the surrounding space.

confronto entre o meio antigo do filme e o novo meio de vídeo na forma de um retrato quádruplo de filme-vídeo em preto e branco da atriz Edie Sedgwick. Dois rolos de filme separados, de trinta e três minutos cada, formam uma tela dividida com quatro close-ups da atriz: duas das imagens apresentam Sedgwick de perfil nos aparelhos de TV em segundo plano, enquanto as outras duas falam dela na televisão em primeiro plano para alguém fora da tela, comentando sobre se ver na televisão. Assim, a gravação de vídeo neste trabalho é apresentada no espaço do set de filmagem, e não no da galeria⁵⁴ (Westgeest, 2016, p. 84).

Warhol constrói a obra a partir da questão dos volumes televisivos e planifica os tipos de dispositivo da projeção (arquitetura), televisivo (escultural) e performático (espacial). Entre elas coloca a performance de Sedgwick sob a carga do estúdio de cinema, e em meio a estes equipamentos reproduzindo imagens, em camadas e telas separadas. Este hibridismo sugere a sobreposição de linguagens, se adaptando diante das limitações e imposições dos meios, ideia que é retomada alguns anos depois por seus sucessores, manifestando-se principalmente no cruzamento e no excesso de referências dispostas em fragmentos.

2.2. Situações periféricas

À revelia dos ideais limítrofes, periféricos e insurgentes dos movimentos que deram origem à videoarte, essas produções, ou esses núcleos de produtores e seus públicos, também estiveram sob efeito das condições econômicas e geopolíticas que definiram quais pessoas e países teriam acesso privilegiado às ferramentas fundamentais de produção. Tanto é que em alguns casos a compra de equipamentos foi possível através de patrocínios de instituições, o que foi fundamental e definitivo. Por exemplo, “(...) Paik, com uma doação do fundo John D. Rockefeller III, comprou um dos primeiros Sony Portapak disponíveis nos Estados Unidos, fez e mostrou sua primeira gravação (...)”⁵⁵ (Meigh-Andrews, 2014, p. 17). Alguns tiveram acesso primeiro conforme o circuito ou eixo em que transitavam, outros sofreram dificuldades ou tentativas de impedimento, por vezes decorrentes de imposições políticas ou falta de recursos mais extensos, entre outros fatores. Para o artista alemão Gerry Schum, o processo de pesquisa foi complexo e dispendioso. Quando este ciclo de experimentações se desencadeou, esbarrou nas dificuldades de aquisição das câmeras.

Apesar de seu comprometimento e entusiasmo pelo vídeo, Schum foi atormentado por dificuldades com a mídia nos primeiros dias, pois era caro e volumoso e exigia um nível considerável de conhecimento técnico. (...) Schum promoveu ativamente o formato de fita de vídeo Phillips quando foi introduzido em 1972, porque achava que isso aliviaria os problemas logísticos associados a distribuição do trabalho de vídeo dos artistas, mas,

⁵⁴“Outer and Inner Space” (1965) is an interesting example in this respect. This work consists of a confrontation of the older medium of film with the new medium of video in the form of a quadruple film-video, black-and-white portrait of the actress Edie Sedgwick. Two separate reels of film, of thirtythree minutes each, form together a split screen with four close-ups of the actress: two of the images present Sedgwick in profile on TV sets in the background, while the other two are of her speaking in the foreground to someone off-screen, commenting on watching herself on television. Thus, the video recording in this work is presented in the space of the film set, rather than that of the gallery.

⁵⁵Paik, with a grant from the John D. Rockefeller III fund, purchased one of the earliest Sony Portapaks available in the United States and made and showed his first recording.

por algum tempo, o estoque de fitas cassete ficou muito escasso. Havia também o problema adicional dos padrões internacionais de TV, sendo o sistema europeu incompatível com os usados nos Estados Unidos e no Japão, um fator que dificultava ainda mais a distribuição e a venda de obras de arte em vídeo⁵⁶ (Meigh-Andrews, 2014, p. 24).

A produção de videoarte por vezes acabou delimitada aos territórios, em alguns países, o desenvolvimento destes mecanismos se deu tardiamente. Por exemplo, “Os artistas chineses não começaram a trabalhar com o vídeo como meio de arte até o final dos anos 80⁵⁷” (Meigh-Andrews, 2014, p. 52). Se envolveram depois, pois viram nesta linguagem características não comerciais e bastante radicais de escapar das limitações estéticas das políticas culturais do governo, “na década de 1980, os artistas chineses começaram a reagir contra o estilo ‘realista socialista’ defendido pelo regime comunista, que havia sido a forma dominante e autorizada nos últimos 40 anos, em favor de abordagens mais radicais⁵⁸” (Meigh-Andrews, 2014, p. 52). Esta nova prática também serviu para se preservarem da especulação financeira dos galeristas e colecionadores do ocidente, “ansiosos para adquirir e vender arte contemporânea chinesa no exterior - principalmente pinturas de inspiração política⁵⁹” (Meigh-Andrews, 2014, p. 52).

No Japão, um dos principais países produtores de tecnologias eletrônicas, estranhamente a comunidade artística não atentou-se para estas potencialidades logo de início: “Apesar da preeminência do Japão na fabricação e design de equipamentos portáteis de vídeo e eletrônicos, houve surpreendentemente poucas experiências pioneiras em vídeo e televisão antes de 1970⁶⁰” (Meigh-Andrews, 2014, p. 39). Mas a indústria fomentou as produções através de incentivos, e em seguida, inseriu a linguagem no repertório artístico do país: “com seu foco na integração de arte e tecnologia, os artistas foram incentivados a experimentar o novo meio com o apoio dos negócios e da indústria⁶¹” (Meigh-Andrews, 2014, p. 39).

56 Despite his commitment and enthusiasm for video, Schum was plagued by difficulties with the medium in the early days, as it was expensive and bulky and required a considerable level of technical knowledge. Initially Schum recommended the Sony 1/2-inch system for making copies for distribution to museums and galleries, although for production the TV gallery he used the industry standard 1-inch video format. Schum actively promoted the Phillips video cassette format when it was introduced in 1972, because he felt it would ease the logistical problems associated with the distribution of artists' video work, but for some time the cassette tape stock was in very short supply. There was also the additional problem of international TV standards, the European system being incompatible with those in use in the United States and Japan, a factor which further hampered the distribution and sales of video artworks.

57 Chinese artists did not begin to work with video as an art medium until the late 1980s.

58 by the 1980s Chinese artists began to react against the 'socialist realist' style championed by the communist regime that had been the dominant and authorized form during the previous 40 years, in favour of more radical approaches.

59 (...)were keen to acquire and sell Chinese contemporary art abroad – particularly politically inspired paintings(...).

60 Despite Japan's pre-eminence in the manufacture and design of early portable video and electronic equipment, there were surprisingly few pioneering video and televisual experiments before 1970

61 with its focus on the integration of art and technology, artists were encouraged to experiment with the new medium with the support of business and industry.

Na Polônia, ao contrário, “após a imposição da lei marcial em 1981, houve inevitavelmente uma mudança radical na vida da maioria dos artistas poloneses⁶²” (Meigh-Andrews, 2014, p. 32). Já se possuía um circuito explorando a videoarte quando os artistas foram completamente impedidos. Adaptando-se para meios paralelos de resistência como solução para a veiculação e sobrevivência destas obras, “câmeras de vídeo tinham que ser contrabandeadas para o país e eram frequentemente compartilhados e passados entre artistas de forma clandestina, pois a posse era ilegal para os cidadãos⁶³” (Meigh-Andrews, 2014, p. 32). Suas atividades aproximaram-se dos improvisos e soluções encontradas pelos cineastas experimentais, no sentido da marginalidade e resistência. “No entanto, após o levantamento da lei marcial em 1983, o equipamento de vídeo tornou-se muito mais disponível (...) e o vídeo inevitavelmente se tornou o meio mais prevalente para o trabalho de imagens em movimento⁶⁴” (Meigh-Andrews, 2014, p. 32).

No Brasil, caso aprofundado adiante, artistas que já estavam atuantes e imersos em um processo de criação que envolvia sobretudo a mistura de múltiplas plataformas como ideia fundamental, receberam o vídeo como mais uma opção de recurso técnico. Inicialmente estes artistas brasileiros, já nitidamente com produções diferentes das dos cineastas, estavam mais empenhados em explorar esteticamente aspectos tecnológicos da linguagem eletrônica. Se desenvolveram à volta das instituições culturais já legitimadas, mas sem se expandir para outras camadas.

No Brasil, os primeiros trabalhos em vídeo foram feitos por artistas previamente estabelecidos, (...) começaram a trabalhar com o vídeo como um dentre muitos meios alternativos, como fotografia, filme e instalação, e, portanto, as oportunidades de experimentar a videoarte no Brasil foram inicialmente limitadas a galerias de arte e museus, e não foram vistas por artistas ou público como uma alternativa radical à televisão, embora em certa medida fosse percebida como distinta do cinema. Em sua maioria, os artistas que trabalham com vídeo no Brasil usaram o meio como uma extensão de sua prática existente e emergente em outras mídias (...)⁶⁵ (Meigh-Andrews, 2014, p. 43).

O caráter acessível do vídeo não se manifestou no Brasil até 1980, e os equipamentos ficaram restritos a um pequeno grupo de artistas com mais condições de consegui-los quando estavam fora do país, antes mesmo da própria indústria televisiva local. “As próprias emissoras de TV não operavam ainda com sistemas portáteis de gravação, que só se tornaram disponíveis no Brasil entre 1979 e 1980”

62 After the imposition of martial law in 1981, there was inevitably a radical change to the lives of most Polish artists.

63 video cameras had to be smuggled into the country and were often shared and passed between artists clandestinely, as possession was illegal for private citizens.

64 However, after the lifting of martial law in 1983 video equipment became much more freely available (and as a direct result of technological developments it was also much easier to use) and video inevitably became the more prevalent medium for moving image work.

65 Although artists' video emerged in Brazil in the late 1960s, it was not initially as an autonomous practice, but as part of a search for new structures and forms which artists developed alongside their previous work in more established art forms – particularly painting. (...) In Brazil the earliest video work was made by previously established (...) began working with video as one among many alternative media such as photography, film and installation, and therefore opportunities to experience video art in Brazil were initially limited to art galleries and museums, and it was not seen either by artists or potential audiences as a radical alternative to television, although it was to some extent perceived as distinct from cinema. For the most part artists working with video in Brazil used the medium as an extension to their existing and emerging practice in other media (...).

(Fechine, 2007, p. 87). Ainda existiam muitas camadas fora do eixo cultural em que essa linguagem se popularizava, mesmo assim, a videoarte apareceu em meio a expressões periféricas, e com o tempo, aderiu artistas com ideias centradas no ativismo social.

2.3. Ativismo social e político na videoarte

A videoarte se constrói através do exercício das capacidades das câmeras eletrônicas e o aproveitamento artístico além dos propósitos destes meios tecnológicos, tendo em vista que “o design e a função desse equipamento não têm seu próprio ‘viés’, no sentido de que os engenheiros eletrônicos raramente são eles mesmos ‘usuários finais’⁶⁶” (Meigh-Andrews, 2014, p. 6). Desta forma artistas valeram-se da personalidade fluida do vídeo ao seu favor, dessacralizando o objeto artístico, “Obras de arte únicas, baseadas em objetos estáticos, deram lugar a obras transitórias e efêmeras, que poderiam ser específicas do local e/ou baseadas na performance⁶⁷” (Meigh-Andrews, 2014, p. 21).

Nesta leva, no impulso geral de contestar o que era legitimado, o local da arte também foi atacado nestas práticas: “muitos artistas progressistas estavam preocupados em explorar locais de arte fora do ambiente convencional da galeria ‘neutra’, usando técnicas e materiais que não eram tradicionalmente usados para fazer arte⁶⁸” (Meigh-Andrews, 2014, p.21).

A videoarte foi associada a resistência ou a movimentos políticos, e um dos impulsos foi o caráter não comercial, “artistas que desejavam evitar as influências e o comercialismo do mercado de arte eram atraídos por essa natureza temporária e transitória⁶⁹” (Meigh-Andrews, 2014, p. 6). Somado a isso, arte com vídeo é capaz de produzir obras imateriais ou desobjetificadas, em que o conteúdo não corresponde a mídia em que se encontra, mas sim, se desdobra a partir de um equipamento de leitura e reprodução dos registros. Sobretudo, não raramente, poderia ser gravada em outros suportes, e por isso, “A natureza impermanente e efêmera do meio do vídeo foi considerada uma virtude por muitos praticantes⁷⁰” (Meigh-Andrews, 2014, p. 72).

A obra não é mais um quadro, ou uma escultura, nem a fita em que se encontra o vídeo gravado, mas a exibição e fruição do mesmo. A partir de ideias anticomerciais a videoarte também possibilita a construção audiovisual individual e íntima, com propostas estruturadas a partir de processos que trazem a tona questões políticas, coletivas e maiores, como foi o caso de seus intercâmbios com o feminismo. “Esses trabalhos se basearam na complexa relação entre espaços pessoais e privados do sistema de vídeo em circuito fechado permitindo a correspondência a questões do ‘pessoal como

66 the design and function of that equipment is not without its own ‘bias’, in the sense that electronic engineers are rarely themselves ‘end-users’.

67 Unique static objectbased artworks had given way to transitory and ephemeral works, which could be site-specific and/or performance based.

68 Many progressive artists were concerned to explore venues for art outside of the conventional ‘neutral’ gallery environment, using techniques and materials which had not traditionally been used to make art.

69 artists who wished to avoid the influences and commercialism of the art market were attracted to this temporary and transient nature (...).

70 The impermanent and ephemeral nature of the video medium was considered a virtue by many early practitioners.

político' que muitas artistas feministas do período procuraram explorar⁷¹" (Meigh-Andrews, 2014, p. 72).

A clara postura do Fluxus era de uma arte política revolucionária, e a videoarte absorveu suas formas de expressão junto a performance e explorações sonoras antiformais. Eram trabalhos com objetivos ligados diretamente a questões sociais.

Os propósitos socioculturais de Fluxus têm um de seus exemplos maiores no exame da condição da mulher na sociedade moderna. Os movimentos feministas desencadeados alguns anos mais tarde, no final dos anos 60, foram precedidos por apreciável série de performances de Alison Knowles, Yoko Ono, Shigeko Kubota, Mieko (Chieko) Shiomi, Takako Saito, sendo também de notar as realizadas por Carolee Schneemann, colaboradora de Fluxus. Atuações desassombradas foram, por exemplo, as de Ono em "Cut piece" e de Kubota em "Vagina Painting" (Zanini, 2004, p.19).



Figura 6: Ono, Cut piece, 1965

Logo tornou-se território de contestação, de apresentação de indivíduos, de grupos e de ideias até então muito distantes dos estereótipos e representações da televisão. "O recém-disponível e relativamente barato gravador de vídeo portátil claramente capacitou artistas, indivíduos e grupos politicamente ativos a combater o monopólio corporativo 'unidirecional' do sistema de televisão de transmissão⁷²" (Meigh-Andrews, 2014, p. 19). Com isso, ideários de movimentos sociais encontraram eco nessas realizações artísticas.

71 These works drew on the complex relationship between personal and private spaces that the closed-circuit video system enabled, and corresponded to issues of the 'personal as political' which many feminist artists of the period sought to explore.

72 The newly available and relatively inexpensive portable video recorder clearly empowered artists, politically active individuals and groups to fight back against the corporate monopoly 'one-way' broadcast television system.

Embora seja claramente o caso de muitas artistas feministas serem inicialmente atraídas para o vídeo por causa de sua falta de história, por seu imediatismo e por sua natureza menos comodificável, esses mesmos atributos também atraíam artistas do sexo masculino com contraculturas comparáveis, subversivas e agendas radicais. Em meados da década de 1970, os artistas de vídeo haviam desenvolvido uma variedade de estratégias e abordagens para o vídeo, ligadas às particularidades de um meio novo e em desenvolvimento⁷³ (Meigh-Andrews, 2014, p. 10).

O conteúdo televisivo havia condicionado mulheres, entre outras minorias sem poder de autorrepresentação a objetificações. Foram reduzidas a representações distorcidas ao longo da história da arte e da cultura, num contexto em que, “a maioria das sociedades ocidentais e praticamente todos os países do terceiro mundo têm uma estrutura patriarcal, isto é, organizada em torno de aspectos sociais e políticos em que instituições dominadas por homens servem aos interesses dos homens⁷⁴” (Elwes, 2005, p. 39).

A TV, como fruto dessa sociedade, agiu como ferramenta social e majoritariamente local de fala de grupos privilegiados e normativos, como brancos, homens e héteros: “O sexo ‘mais forte’ exerceu poder na arena pública, enquanto a esfera de influência das mulheres foi restrita ao domínio doméstico⁷⁵” (Elwes, 2005, p. 39). O que reitera a presença de ambientes e depoimentos íntimos trazidos como matéria prima dos trabalhos em videoarte de grupos que ficaram de fora das propriedades da produção televisiva. Geraram as imagens que expuseram os traços de si, para documentar neste registro suas histórias, memórias e culturas.

As artistas mulheres começaram a usar as narrativas ‘privadas’ de conscientização como material em seus trabalhos. As experiências ocultas que as mulheres suprimiram agora entraram no domínio público da arte e essas histórias foram oferecidas, não como monumentos para egos artísticos individuais, mas na esperança de que outras mulheres fossem inspiradas a adicionar suas próprias contas e promover o processo de despertar político⁷⁶ (Elwes, 2005, p. 40).

As mulheres reagiram e apoderaram-se das câmeras e da construção de suas próprias identidades com a intenção de disseminar as ideias de libertação direcionadas aos próprios alvos destas objetificações. Essa exposição da narrativa pessoal podia causar o autorreconhecimento. “A arte feminista exortou o ativismo em todo o mundo, mas também embarcou em uma redefinição da

73 Whilst it is clearly the case that many feminist artists were initially attracted to video because of its lack of a history, by its immediacy, and by its less commodifiable nature, these same attributes were also appealing to male artists with comparable counter cultural, subversive and radical agendas. By the mid-1970s video artists had developed a variety of strategies and approaches to video bound up with the particularities of a new and developing medium.

74 Over the centuries, most western societies and virtually all third-world countries have been patriarchal in structure, that is, organised around social and political institutions dominated by men serving the interests of men.

75 The ‘stronger’ sex has wielded power in the public arena while women’s sphere of influence has been restricted to the domestic domain.

76 Women artists began to use the ‘private’ narratives of consciousness-raising as material in their work. The hidden experiences that women had suppressed now entered the public realm of art and these stories were offered, not as monuments to individual artistic egos, but in the hope that other women would be inspired to add their own accounts and promote the process of political awakening.

própria feminilidade no nível da representação⁷⁷ (Elwes, 2005, p. 40). A simplicidade dos relatos pessoais presentes nos trabalhos artísticos causava familiaridade para quem havia ficado de fora das narrativas padronizadas.

Essas produções foram usadas para o protesto e a reparação de uma imagem construída de modo errôneo, por meio da ação performática, abrindo espaço para presenças e manifestações reais e diversas. “A autorreferencialidade era então uma estratégia de desmascaramento dos mecanismos de mediação e dos artifícios da nova linguagem inaugurada pelas inovações tecnológicas” (Fechine, 2007, p. 104).

Elwes (2005) sugere que sendo invisibilizadas pela cultura hegemônica, e enfraquecidas constantemente por um contexto opressivo, essas mulheres foram empurradas para circuitos paralelos marginais. Como subcultura as mulheres já desenvolviam imaterialmente questões estéticas, filosóficas e políticas. Mais que um recurso, o vídeo exercitado no campo da arte foi um modo de registro ao qual se poderia recorrer para expor essas falas caladas há tantos séculos e faziam parte de um grande avanço para militâncias.

Em termos de uma cultura feminina subterrânea ocorrendo ao lado de uma corrente patriarcal, isso não era novidade. As mulheres sempre haviam se envolvido em conversas de várias camadas, trocas individuais, nas quais as ideias viajavam lateralmente, por osmose, cristalizando periodicamente em histórias orais que foram transmitidas através dos tempos de mãe para filha. Mas essas trocas não ocorreram mais no subsolo e vieram à tona nas artes visuais em geral e no vídeo em particular, onde a investigação da identidade pessoal estava rapidamente se tornando uma das principais preocupações⁷⁸ (Elwes, 2005, p. 40).

Como linguagem o vídeo possui características que se adequaram bem às demandas das artistas, “facilitou a exploração de novos territórios na experiência feminina e mobilizou o espelho de feedback da tecnologia para procurar uma identidade viável, bem como formas alternativas de aparecer e agir no mundo⁷⁹” (Elwes, 2005, p. 41).

É característico da videoarte a praticidade do imediatismo, o que também foi conveniente a estes grupos que precisavam urgentemente se comunicar. “As mulheres estavam impacientes para falar, visualizar e se tornarem visíveis. Elas gravitaram em direção à performance e ao vídeo por causa de sua natureza de confronto e capacidade de oferecer uma mensagem imediata para uma audiência⁸⁰”

77 Feminist art urged activism in the wider world, but it also embarked on a redefinition of femininity itself at the level of representation. Under Patriarchy, images of women were limited to a range of stereotypes classifiable as either negatively or positively charged erotic objects – desirable or undesirable.

78 In terms of a subterranean female culture running alongside a patriarchal mainstream, this was nothing new. Women had always engaged in multi-layered conversations, one-to-one exchanges in which ideas travelled laterally, by osmosis, periodically crystallising into oral histories that have been passed down through the ages from mother to daughter. But these exchanges no longer took place underground and came to light within the visual arts in general and video in particular, where the investigation of personal identity was fast becoming a key concern.

79 Video facilitated the exploration of new territories in feminine experience and mobilised the feedback mirror of the technology to search for a viable identity as well as alternative ways of appearing and acting in the world.

80 As with any emergent political movement, feminism was marked by a sense of urgency born of centuries of relative silence. Women were impatient to speak, to visualise and to become visible. They gravitated towards

(Elwes, 2005, p. 41). Este fluxo artístico que queria ser visto necessitava de uma boa distribuição, que passou a ser mais facilitada por meio da maior reprodutibilidade das cópias, formando um circuito alternativo para a veiculação destas práticas.

Com o advento do formato VHS, um grande número de cópias pode ser feito a partir da fita mestra e distribuído de maneira barata a grupos e indivíduos por meio de organizações dirigidas por artistas, espaços alternativos de exibição, festivais de mídia e grupos comunitários. A possibilidade de comunicação de massa por meio da transmissão também foi de considerável interesse para os propósitos de campanha do feminismo, mas os primeiros dias do vídeo foram caracterizados por uma suspeita compreensível da mídia de massa e artistas preferiram usar arte alternativa e redes de distribuição comunitárias⁸¹ (Elwes, 2005, p. 41).

Sendo assim, a videoarte surgiu sobretudo sob o ímpeto do empoderamento individual através das câmeras portáteis. Com o tempo, estes meios foram se ajustando às necessidades dos utilizadores, promovendo facilidades para um mercado mais amplo. O campo da arte é profundamente influenciado por estes fatores. Câmeras de vídeo não apenas tornaram-se mais acessíveis nos últimos anos, mas mais familiarizadas a vida das pessoas e agregadas ao consumo popular.

Na última década, o uso generalizado de telefones celulares com os dispositivos de imagem e vídeo incorporados teve um impacto cada vez mais profundo na cultura de imagens em movimento, particularmente em conjunto com o aumento da Internet, streaming de vídeo e redes sociais. Tornou-se comum poder "postar" imagens e vídeos on-line ou conectar uma webcam - compartilhando e baixando imagens e sons em qualquer lugar e a qualquer momento. O software de edição e processamento de imagens também se tornou muito mais disponível e fácil de usar. Essa mudança radical na maneira como a cultura da imagem em movimento pode ser produzida, acessada, experimentada e disseminada teve um impacto poderoso na percepção pública do vídeo dos artistas e na maneira como os próprios artistas usam e se comunicam com o meio⁸² (Meigh-Andrews, 2014, p. 7).

Comentando *Trauma* (2000), de Gillian Wearing, obra construída a partir de relatos de memórias pessoais, Helen Westgeest (2016) associa a história do vídeo ao "seu uso como ferramenta de documentação ou lembrança e sua aplicação como dispositivo psicológico⁸³" (Westgeest, 2016, p. 23),

performance and video because of their confrontational nature and their ability to deliver an immediate message to an audience.

81 The instantaneity of video was a feature of its production, but also of its dissemination. With the advent of the VHS format, large numbers of copies could be made from the master tape and distributed cheaply to groups and individuals through artist-run organisations, alternative viewing spaces, media festivals and community groups. The possibility of mass communication through broadcast was also of considerable interest for the campaigning purposes of feminism, but the early days of video were characterised by an understandable suspicion of mass media and artists preferred to use alternative art and community-based distribution networks.

82 In the last decade the widespread use of mobile phones with the incorporation video-imaging devices has had an increasingly profound impact on moving image culture, particularly in tandem with the rise of the Internet, video streaming and social networking. It has become commonplace to be able to 'post' images and video clips on-line, or connect a web cam – sharing and downloading picture and sound anywhere, and at any time. Editing and image-processing software has also become much more available and easier to use. This sea change in the way that moving image culture can be produced, accessed, experienced and disseminated has had a powerful impact on the public perception of artists' video, and on the way artists themselves use and communicate with the medium.

83 its use as a tool for documentation or remembrance and its application as a psychological device.

já que “A apresentação em close e central do orador evoca associações com convenções de apresentações na televisão⁸⁴”(Westgeest, 2016, p. 23). Com isso remonta ideias do teórico Michael Renov, que para ela “se concentra na terapia do autoexame em nossa cultura confessional e no lugar que devemos dar ao vídeo nesta conta, defendendo uma ligação com carga única entre ‘vídeo’ e ‘confissão’ no ambiente cultural atual⁸⁵”(Westgeest, 2016, p. 23).



Figura 7: *Wearing, Trauma, 2000*

Mas pode-se perguntar se os argumentos ainda são aplicáveis após a digitalização dessas mídias. Alguns trabalhos de vídeo digital, como o Trauma de Wearing, ignoram a mudança do analógico para o digital porque lidam com características da televisão que não foram influenciadas pela digitalização⁸⁶ (Westgeest, 2016, p. 35).

Neste contexto, algumas características se modificam completamente, como a espacialidade dos aparelhos televisivos. Outras mais profundas, como os aspectos íntimos e psicológicos, por exemplo, analogias com o espelho e reconstruções de memórias através de relatos, permanecem.

2.4. Artista como arquivista no audiovisual contemporâneo

Para Giuliana Bruno (2014), reagindo a desgastes de natureza simbólica e subjetiva, o espaço artístico promove outros ritos culturais relativos a espetatorialidade do cinema de artista e da videoarte.

84The close-up and central presentation of the speaker evoke associations with conventions of presentations on television.

85Renov focuses on the therapy of self-examination in our confessional culture and the place we should give to video in this account, arguing for a uniquely charged linkage between “video” and “confession” in the current cultural environment.

86But one may wonder whether the arguments are still applicable after the digitization of these media. Some digital video works, such as Wearing’s Trauma, ignore the shift from analog to digital because they deal with characteristics of television that were not influenced by digitization.

“onde formas de deslocamento emocional, habitação cultural e liminaridade são experimentadas em uma parede luminosa, que é uma tela⁸⁷” (Bruno, 2014, p. 62). Estas novas propostas não se concentram mais em uma tela central, mas em um caminho percorrido, com a possibilidade de alguns desdobramentos da obra em questão, na qual se encontra a sobreposição de muitas linguagens e práticas. Erika Balsom (2013) afirma que artistas remontam o cinema voltando-se a ele como antepassado do qual se deve preservar a memória. Da mesma maneira, o local da arte, no qual não cabiam peças de uma cultura industrializada, insere em seu espaço o espetáculo de apelo que o cinema como dispositivo oferece.

Quando os filmes saem do cinema e entram no museu, eles assumem uma posição paradoxal: eles são ao mesmo tempo, velhos, supostamente ‘resgatados’ de exploração comercial por sua entrada na galeria, e também novos, transformando um espaço que até recentemente excluía a tecnologia e a cultura de massa. O cinema aparece como um regime de imagem obsoleto, na necessidade desesperada do abrigo fornecida pelas paredes da galeria. E, no entanto, a recente predileção por grandes imagens projetadas é um componente importante de uma crescente espetacularização do espaço do museu⁸⁸ (Balsom, 2013, p. 31).

Na explicação de Bruno (2014), “o museu público floresceu na mesma era que o cinema e compartilha com ele a fabricação da arquitetura visual e teatral da espetatorialidade⁸⁹”(Bruno, 2014, p. 6). Isso justifica a relação subjetiva e a complementaridade que possuem. “Os artistas de hoje parecem estar envolvidos em um momento muito fantasmagórico do qual o cinema emergiu historicamente como um meio visual. Artistas estão se tornando arquivistas (...) estão atuando como historiadores materiais e engajando a materialidade de seus objetos⁹⁰”(Bruno, 2014, p. 6). Nebulosidades sobre o período histórico contemporâneo podem ser o motivo pelo qual os artistas reviram estatutos do passado, evocando métodos antigos, e daí surge uma nova conjunção imersiva nas produções artísticas que passam a se afastar da abstração do objeto. Bruno sustenta que essa materialidade inclusive se concentraria na superfície das telas.

Um aspecto importante da materialidade da superfície emerge aqui em relação ao componente experiencial que está contido e retornado na projeção. Essa é uma camada do que constitui a materialidade da mídia: a profundidade da superfície contém uma profundidade da experiência. A atividade de olhar sustentadamente para um espaço de luz abre muitos espaços de experiência. Entre eles está a possibilidade de sentir o fluxo do

87where forms of emotional displacement, cultural habitation, and liminality are experienced on a luminous wall, which is a screen.

88When the movies leave the movie theater and enter the museum, they take up a paradoxical position: they are at once old, supposedly “rescued” from commercial exploitation by their entry into the gallery, and also new, transforming a space that has until recently shut out both technology and mass culture. Cinema appears as an outmoded image-regime in desperate need of the shelter provided by the gallery walls. And yet, the recent predilection for large-scale projected images is an important component of an increasing spectacularization of the museum space.

89The public museum flourished in the same age as the cinema and shares with film that fabrication which is the visual, theatrical architecture of spectatorship.

90then, today’s artists appear to be engaging the very phantasmagoric moment out of which cinema historically emerged as a visual medium. Artists are becoming archivists (...) they are acting as material historians and engaging the materiality of their objects.

tempo e de experimentar a duração no sentido mais amplo, como um fenômeno externo e interno⁹¹ (Bruno, 2014, p. 116).

A convocação dos modos de operar do cinema às recombinações e ressignificações contemporâneas, além da obsolescência do dispositivo, para Bruno, é articulada junto à arquitetura. Ela permite a exploração de temporalidades e vivências, cujas propostas e conflitos se dão na camada externa, ou seja, na superfície, o ponto de contato entre espectador e camadas mais profundas de uma obra.

O pensamento artístico se transforma desde que faz a integração do cinema e do vídeo e as torna mídias presentes em locais e discursos da arte. “Certamente, os usos do cinema e do vídeo têm sido componentes centrais da prática artística desde pelo menos a década de 1960 ou até remontando às experiências cinematográficas da vanguarda histórica⁹²” (Balsom, 2013, p.12). Fazendo uma leitura de primórdios do cinema, que romperam com a indústria, televisão e com os próprios pilares das artes visuais, Balsom descreve o processo: “O uso de filmes na galeria desapareceu praticamente com a popularização do vídeo, enquanto a videoarte desenvolveu uma história própria fundamentalmente separada das interações com o cinema⁹³” (Balsom, 2013, p.12). Porém, nos anos 1990 esses processos já não estavam mais comprometidos com ideais ou rompimentos, e convocavam o cinema como expressão do passado e do presente, sob o olhar da atualidade. “Em uma espécie de mudança de paradigma, desde 1990, houve um surgimento marcante da arte da imagem em movimento sob o signo do cinema⁹⁴” (Balsom, 2013, p.12).

Se a videoarte se alinhou por décadas com outras mídias, como escultura, performance ou mesmo o impulso democrático da televisão, em um esforço para se distanciar do cinema, desde 1990 se observa o cultivo amarrado de tropos e convenções cinematográficas, como *mise-en-scène*, montagem, espetáculo, narrativa, ilusionismo e projeção⁹⁵ (Balsom, 2013, p.12).

A partir dessa nova recombinação, artistas se aproximam às estruturas videográficas e cinematográficas em suas produções. Como uma estratégia de sobrevivência, estas linguagens vão se associando aos atributos que lhes possibilitam permanência em uma nova configuração social.

a integração contemporânea do cinema no museu deve ser vista não apenas como uma questão de proteger ou comemorar uma instituição ameaçada, mas também de mobilizar seus valores de acessibilidade e entretenimento para atrair o público (...) em uma sociedade contemporânea em que o

91An important aspect of surface materiality emerges here regarding the experiential component that is contained and returned in projection. This is a layer of what constitutes the materiality of media: the depth of surface contains a depth of experience. The activity of sustained looking into a light space opens up many spaces of experience. Among them is the possibility of sensing the flux of time and of experiencing duration in the largest sense, as both an external and an internal phenomenon.

92Certainly, uses of film and video have been central components of artistic practice since at least the 1960s or even reaching back to the cinematic experiments of the historical avant-garde.

93Gallery-based uses of film virtually disappeared with the popularization of video, while video art developed a history of its own fundamentally apart from interactions with cinema.

94In something of a paradigm shift, since 1990 there has been a marked emergence of moving image art very much under the sign of cinema.

95If video art had aligned itself for decades with other media such as sculpture, performance, or even the democratic impulse of television in an effort to distance itself from cinema, since one witnesses a marked cultivation of cinematic tropes and conventions, such as *mise-en-scène*, montage, spectacle, narrative, illusionism, and projection.

poder disciplinar centralizado não é mais o diagrama dominante⁹⁶ (Balsom, 2013, p. 61).

Balsom também observa problemáticas que vão surgindo em relação ao fenômeno de especialização em contexto de museificação contemporânea. Utilizando discussões de Philippe-Alain Michaud, ela descreve a atitude de quem transita pela galeria como sujeita a uma repetição de impulsos da sociedade de consumo, “visão distraída às vezes simplesmente imita o regime perceptivo da cultura de massa⁹⁷” (Balsom, 2013, p. 54).

A atividade do observador caminhante, o *flâneur*, segundo descrição de Walter Benjamin que Balsom usa como referência, estaria entre a insubordinação diante da ordem da sala de cinema e a frivolidade de caminhar olhando vitrines: “*flânerie* é marcada por uma profunda ambivalência: por um lado, ‘a ociosidade do *flâneur* é uma demonstração contra a divisão do trabalho’, mas, como Anne Friedberg sugeriu, ‘o *flâneur* se torna fácil protótipo para o consumidor’⁹⁸” (Balsom, 2013, p. 54).

Embora o conceito de *flâneur* tenha sido invocado com tanta frequência e de maneira imprecisa na disciplina dos estudos de cinema, a fim de torná-lo pouco mais que um clichê petrificado, suas afinidades com mercantilização, espetáculo e o desatento consumo móvel de imagens o tornam talvez mais adequado para o espectador móvel do museu do que nunca para o espectador imóvel de cinema. Mas, se é para reter algum valor heurístico, é imperativo ter em mente a ambivalência fundamental da figura do *flâneur* e resistir a uma simples equação de mobilidade com criticidade ou liberdade⁹⁹ (Balsom, 2013, p. 54).

A autora critica o comportamento espectral da galeria, que pode girar em torno de gestos que a sociedade de consumo imprime em seus indivíduos, que flutuam desatentamente, em meio a uma porção de atrativos competindo a atenção, em conexão com práticas culturais do redor, como um reflexo. Bruno sustenta que estamos vivenciando em relação à imagem não mais a disposição das telas, centralizadas ou múltiplas, como estávamos habituados. Seria assim a presença constante de imagens em superfícies luminosas por todos os lados, como uma atmosfera, que atravessa boa parte das atividades humanas. Essas novas telas ficam ligadas a uma determinada gestualidade do palpável e imaterial.

Nos movemos dentro de um mundo contínuo de projeções que se estendem desde as paredes exteriores das arquiteturas de nossas cidades. O caminho para nossas casas e escritórios e para as extensões de tela constantemente ligadas às palmas das nossas mãos. Nessas telas portáteis, o tato é reativado, pois o toque é reinscrito digitalmente em blocos. Experimentado como uma textura e até como uma membrana, o tecido da tela tornou-se

⁹⁶the contemporary integration of cinema into the museum must be seen not only as a matter of protecting or commemorating an endangered institution, but also of mobilizing its accessibility and entertainment values in order to attract audiences. (...) in a contemporary society in which centralized disciplinary power is no longer the dominant diagram.

⁹⁷this distracted viewing at times merely mimics the perceptual regime of mass culture.

⁹⁸The idleness of the *flâneur* is a demonstration against the division of labour,” but, as Anne Friedberg has suggested, “The *flâneur* becomes an easy prototype for the consumer.

⁹⁹While the concept of the *flâneur* has been invoked so frequently and loosely within the discipline of film studies so as to render it little more than a petrified cliché, its affinities with commodification, spectacle, and the inattentive mobile consumption of images render it perhaps more apposite to the mobile spectator of the museum than it ever was to the immobile cinema spectator. But if it is to retain any heuristic value at all, it is imperative to keep in mind the fundamental ambivalence of the figure of the *flâneur* and to resist a simple equation of mobility with either criticality or freedom.

uma tela de material remodelado, enquanto a superfície da tela se estende a um ambiente inteiro da tela que pode ser experimentado como uma membrana circundante¹⁰⁰ (Bruno, 2014, p. 102).

Como vimos antes nos comentários de Balsom e Bruno, os artistas passaram a produzir articuladamente com a ideia de museificação e resgate das linguagens antigas, ou atuais, porém distintas. Um componente que volta com frequência na contemporaneidade é o dispositivo do cinema, em específico, o projetor, adaptado ao espaço da galeria: “o que todos esses artistas compartilham é o uso da projeção em conjunto com a valorização da imagem em movimento como uma tecnologia do virtual sobre seus atributos esculturais ou materiais¹⁰¹” (Balsom, 2013, 157). Nesta lógica, a projeção é um elemento forte que reaparece mais do que um modo de exibição, mas como peça chave para o espaço de prática coletivo.

Numa espécie de loop cinematográfico que liga a virada do século passado ao início do novo milênio, a arte da projeção está sendo revivida, e voltamos à condição paradigmática da projeção e da luminosidade superficial que caracterizou a história do início modernidade, agora reinventada no museu¹⁰² (Bruno, 2014, p. 62).

Parente (2007), revisando Raymond Bellour e Anne-Marie Duguet, afirma que o vídeo foi um meio de aproximação e entrada do cinema para dentro dos espaços de arte por terem em comum o movimento da imagem como matéria essencial. “De fato, ainda nos anos 60, o vídeo vai intensificar esse processo (iniciado pelo cinema experimental) de deslocamento da imagem-movimento para os territórios da arte” (p.21).

Para esses autores, o processo vem em sequência, após primeiras incursões dadas por artistas do cinema, inaugurando o fenômeno que chama, junto a Dubois, de “cinema de museu” ou “efeito cinema” na arte contemporânea. “Desde então, o cinema, como imagem, como estética, mas, sobretudo, como dispositivo (o movimento, a luz, a projeção, a imaterialidade, o tempo etc.), faz parte da arte” (p.21).

De modo não excludente, estes processos recombina dispositivos, mídias, processos e tendências de outros períodos. “A arte contemporânea está explorando, remodelando e circulando um arquivo de experiências cinematográficas¹⁰³” (Bruno, 2014, p. 62). Acontecimentos que demonstram alguns novos parâmetros para a arte, cujo modo de expansão do processo artístico se apoia em ferramentas dos antigos oponentes ideológicos, da indústria, de outros períodos ou outras áreas de estudos, como

100 We move within a continuous world of projections that extend from the exterior walls of the architectures of our cities all the way to our homes and offices, and to the screen extensions constantly attached to the palms of our hands. On these portable screen's tactility is rekindled, as touch is digitally reinscribed on pads. Haptically experienced as a texture, and even as a membrane, the fabric of the screen has become a canvas of refashioned materiality, while screen surface extends to an entire screen environment that itself becomes experienced as a surrounding membrane.

101 It perhaps goes without saying that this (far from exhaustive) inventory brings together a great diversity of practices by no means reducible to a single set of concerns.

102 In a kind of cinematic loop that links the turn of the last century with the beginning of the new millennium, the art of projection is being revived, and we are returned to the paradigmatic condition of projection and the superficial luminosity that characterized the history of early modernity, now reinvented in the museum.

103 Contemporary art is mining, reshaping, and circulating an archive of cinematic experiences.

um acervo da cultura e do conhecimento que é acessado, e recortes de várias origens são colocados em diálogo com outros.

Esse local de culto urbano e secular é sustentado pela arquitetura intersubjetiva de um público que pratica a intimidade pública em câmaras de observação luminosas. Pode-se dizer que o templo de arte moderna que foi o palácio dos filmes reapareceu na instalação da galeria, em forma cinematográfica renovada, como uma experiência secular que ativa encontros de superfície, hoje cada vez mais “devotados” à luz¹⁰⁴ (Bruno, 2014, p. 68).

O cinema como dispositivo surge nas artes visuais neste gesto de seleção e rearticulação das estruturas, ato característico da contemporaneidade. Estes sinais fazem parte da crescente aparição de reprodutores de imagem em movimento no cotidiano, “Ele é amplificado à medida que a arte da projeção é revivida em novas práticas artísticas baseadas em telas e quando enfrentamos uma proliferação das mesmas¹⁰⁵” (Bruno, 2014, 109). Como descendente deste cruzamento, práticas artísticas no audiovisual vão se modificando rapidamente, se adaptando aos recursos disponíveis sem deixar de trazer traços do passado, “por mais atual que seja esse fenômeno, ele guarda memórias e usa suas marcas materiais em sua articulação¹⁰⁶” (Bruno, 2014, p. 109). Manifestações híbridas são um exemplo:

O hibridismo e a profundidade da superfície que vemos hoje também são expressões do histórico híbrido, elástico e em camadas que caracterizou o surgimento da tela e forjou sua história experimental. Configurações convincentes da capacidade da tela de ativar várias passagens materiais de temporalidade e espacialidade e de tocar e se comunicar em diferentes campos podem ser encontradas na teoria inicial dos filmes e na prática experimental¹⁰⁷ (Bruno, 2014, 109).

Sendo assim, para Bruno, a simultaneidade das mídias seria a essência da imagem em movimento que se cristaliza em tela, e o que ocorre hoje é o reencontro destes métodos junto ao repertório acumulado desde os primórdios do seu surgimento. Afirmarções de Duguet (1988) reiteram essas ideias traçando o perfil das participações do vídeo em variadas manifestações, que permanecem residualmente em produções audiovisuais.

O vídeo participa de quase todas essas tendências, sejam elas arte conceitual, performance, *body art* ou *land art*... Faz parte de todas as celebrações, envolvidas em todos os selos. Memória de uma performance (mas o instrumento impõe imediatamente seus próprios dados e a gravação compromete o próprio trabalho), a única manifestação sensível de uma proposição conceitual, um elemento entre outros de uma conquista

104This place of urban, secular worship is sustained by the intersubjective architecture of a public that practices public intimacy in luminous viewing chambers. One could say that the temple of modern art that was the movie palace has thus reappeared in the gallery installation, in renewed cinematic form, as a secular experience that activates surface encounters, today ever more “devoted” to light.

105It is amplified as the art of projection is revived in new screen-based art practices, and as we confront a proliferation and relocation of screens.

106But however current this phenomenon is, it holds folds of history and wears their material marks in its articulation.

107The hybridity and depth of surface we see today are also expressions of the hybrid, tensile, layered historicity that characterized the emergence of the screen and forged its experimental history. Compelling configurations of the screen’s ability to activate multiple, material passages of temporality and spatiality, and to touch upon and communicate across different fields, are to be found in early film theory and experimental practice.

multimídia, também afirma ser o meio essencial para novas obras, mas sua posição é paradoxal. Frequentando dança, música, artes visuais, etc., ele ficou imediatamente impuro¹⁰⁸ (Duguet, 1988, p.222).

Não é fácil categorizar ou delimitar características puras para estas estéticas audiovisuais.

“Talvez seja desnecessário dizer que esse inventário (longe de exaustivo) reúne uma grande diversidade de práticas que não podem ser reduzidas a um único conjunto de preocupações¹⁰⁹” (Balsom, 2013, 157).

No entanto, recém-chegado ao campo artístico, é convocado por alguns ainda tenazes defensores do modernismo para provar sua especificidade e avançar para sua autodefinição. Se várias realizações parecem explorar questões puramente formais a partir de princípios técnicos específicos, como o direto, é para um trabalho crítico de escopo mais geral que os trabalhos mais férteis são entregues. Eles chamam de contexto e referência, são realizados através de múltiplas hibridizações e confrontos que vão muito além dos limites “territoriais” de cada arte para questionar os limites da própria arte¹¹⁰ (Duguet, 1988, p.222).

Por isso, estas práticas dificilmente são passíveis de ajuste a estilos delimitados por período, território ou grupo, mesmo que estruturas deste tipo estejam presentes no meio, de maneira fluida. O que não parece haver nesse caso é a necessidade de uma unidade estética a cadenciar as produções.

Manifestação da crise do sujeito (crise da noção unitária de identidade tanto na esfera individual quanto na cognitiva), esse deslocamento do lugar especializado em que se situava a arte moderna para a ambiguidade transitiva da arte e da vida contemporâneas libera os componentes destes grupos dos compromissos estáveis (de linguagem e grupo) que moviam os artistas até pouco tempo atrás. Pelo fato de não estarem aglutinados em torno de princípios rigorosos e estáveis, esses grupos não possuem uma estabilidade excludente. Nada impede que artistas vinculados a um agrupamento estejam simultaneamente conectados a outros núcleos, tanto de suas cidades, quanto até mesmo, de diferentes estados do país, ou que seus integrantes desenvolvam trabalhos individuais e coletivos. Podemos mencionar também alguns artistas que, produzindo apenas de modo independente, individual, podem por afinidade poética e de repertório ser aproximados desses agrupamentos mutantes (Cocchiarale, 2004, p. 69).

Como linguagens em contato e coexistência, estes cruzamentos entre cinema e vídeo podem possuir características bastante fluidas, ou se apropriarem de temas longínquos, se realocando em outros espaços e estendendo os mecanismos de espectadorialidade como constituição discursiva da obra, que observamos no cinema expandido bem como na videoarte.

108La vidéo participe à presque tous ces courants, qu'ils s'appellent art conceptuel, performance, *body art* ou *land art*... Elle est de toutes les fêtes, impliquée dans tous les labels. Mémoire d'une performance (mais d'emblée l'instrument impose ses propres données et l'enregistrement engage l'œuvre même), seule manifestation sensible d'une proposition conceptuelle, élément parmi d'autres d'une réalisation multimédia, elle s'affirme aussi comme le médium essentiel d'œuvres nouvelles. Sa position est néanmoins paradoxale. Fréquentant la danse, la musique, les arts plastiques, etc., elle est d'emblée impure.

109It perhaps goes without saying that this (far from exhaustive) inventory brings together a great diversity of practices by no means reducible to a single set of concerns.

110Cependant, fraîchement arrivée dans le champ artistique, elle est sommée par quelques défenseurs encore tenaces du modernisme de prouver sa spécificité et de procéder à son autodéfinition. Si plusieurs réalisations semblent explorer des questions purement formelles à partir de principes techniques spécifiques comme le direct, c'est à un travail critique de portée plus générale que se livrent les œuvres les plus fécondes. Elles appellent contexte et référence, elles se jouent à travers des hybridations multiples et des confrontations qui débordent largement les limites « territoriales » de chaque art pour mettre en cause les limites de l'art même.

3. Transições e memórias

3.1. O Brasil e os antecedentes

É a partir do surgimento do cinema de vanguarda no Brasil que se inicia um cruzamento criativo entre as imagens em movimento e as artes visuais (Mello, 2009, p. 188).

Mello (2009) julga ser a performance "Indumentária do Futuro" a primeira aparição da videoarte no Brasil. "O vídeo como prática de arte no Brasil tem origem no ano de 1956, por conta da intervenção e performance do artista Flávio de Carvalho (1899-1973) na televisão brasileira." (p.189) Para ela, mesmo que não exista nenhum registro em vídeo da performance, a obra marca a história do vídeo no Brasil pois acontece a apropriação do meio quando há a veiculação da cena em emissora televisiva.



Figura 8: Carvalho, *Indumentária do futuro*, 1956

(...) o artista produz uma performance diante das câmeras de televisão, transmitida ao vivo, surpreendendo a cidade de São Paulo ao mostrar na TV a "indumentária do futuro", ou o traje *new look*, conforme notícia o jornal Diário de São Paulo de 19 de outubro de 1956. Embora não tenha sido possível a documentação videográfica de tal material, existindo apenas documentação fotográfica que comprova tal façanha, essa intervenção revela um novo ponto de partida para o início das ações artísticas com o vídeo no Brasil (p. 190).

Junto a este acontecimento, existiram outros antecedentes e produções paralelas que foram favoráveis à apropriação do vídeo por artistas no contexto brasileiro, o cinema experimental é um deles: “No campo cinematográfico, o filme *Limite* (1929-1931), de Mário Peixoto, fruto de intercâmbios intelectuais com as vanguardas europeias durante os anos 1920, instaurou um discurso limítrofe no/s diálogos entre o cinema e as artes visuais o Brasil” (Mello, 2009, p. 189). Como uma imitação dos movimentos internacionalistas, buscaram raízes no cinema experimental moderno.



Figura 9: Peixoto, *Limite*, 1931

Por seu caráter poético, fragmentário, descontínuo e não-linear, essa obra tem afinidades conceituais com o ideário das vanguardas russas e francesas, encontradas nos filmes de Eisenstein, Man Ray, Fernand Léger e René Clair, produzidos no mesmo período (Mello, 2009, p. 189).

Em um suporte diferente, porém, conectada à eclosão dessas práticas, Lygia Clark, em 1961, com a série escultórica *O Bicho*, traz para dentro do campo da arte o diálogo sobre interatividade, por meio da atividade do público em frente à obra, “torna-se uma das primeiras brasileiras a reivindicar a participação do espectador em regime de coautoria e a chamar a atenção para as infinitas possibilidades de recriação de um mesmo trabalho” (Mello, 2009, p. 190). Wesley Duke Lee, de 1967 a 1969, como Paik, também caminha em direção a instalação multimídia, cruzando vídeo com estruturas espaciais, produz *O helicóptero*:

insere na articulação dessa obra um circuito fechado de vídeo e proporciona, desse modo, uma intervenção efetiva do espectador/participante dentro do trabalho de arte através do meio tecnológico. De forma pioneira e inédita, encontramos nessa proposição aquilo que pode ser considerado como um embrião para as experiências de vídeo instalação no Brasil (Mello, 2009, p. 191).

Ready-mades também estavam presentes nos usos da TV em ambiente artístico, como em *De dentro para fora* (1970), de Artur Barrio, que “consistia da apropriação de um televisor colocado como um

objeto, ou uma escultura, sobre um cubo de madeira coberto por um tecido transparente branco; a televisão transmitia repetitivamente a programação diária de um canal broadcast” (Mello, 2009, p.197).

Os procedimentos artísticos com o vídeo no Brasil nos anos de 1970 traduziam, em sua maior parte, o conceitualismo, a performance e a *body art*, assim como promoviam uma crítica à TV e aos canais hegemônicos de comunicação de massa que conviviam muitas vezes, naquele momento, com oficiais da Censura (funcionários públicos do Estado a serviço da Ditadura) (Mello, 2009, p.198).

Mesmo seletos, o grupo de artistas brasileiros pioneiros que se envolveu com a videoarte estava alinhado com o ideário internacional, influenciado pelos mesmos movimentos inclusive. Mesmo com a dificuldade de conseguir os equipamentos, ainda havia o agravante da convivência com agentes do estado totalitário intimamente relacionados a canais televisivos aos quais a videoarte em sua essência se opunha.

Embora o vídeo representasse o mais puro campo do experimentalismo, uma tecnologia emergente, ou a vanguarda dos meios eletrônicos, não foi permitido nos anos 1970 aos seus pioneiros no Brasil o acesso aos equipamentos de edição. Os equipamentos disponíveis eram raros, pesados e de difícil acesso. Os artistas usavam o *Portapak 4* da *Sony*, que ora lhes era disponibilizado por um amigo – vindo do exterior com a novidade –, ora por alguma instituição que os cedia para a produção específica de um trabalho, ora eram adquiridos de modo ilegal, clandestinamente, por contrabando (Mello, 2007, p. 5-6).

Fernando Cocchiarale (2007) define o perfil destes precursores, “Parte significativa daqueles que participaram dessa experiência pioneira tinha iniciado sua trajetória poucos anos antes. Eram representantes típicos de uma pequena parcela da geração surgida no Brasil na década de 1970” (p. 61). Mesmo assim foram grandes responsáveis por operar processos artísticos conectados às possibilidades que aquelas novas tecnologias representavam e não ao ideário antropofágico tão característico do cenário brasileiro: “antes caracterizada pelo interesse na investigação de novas mídias e de novos conceitos para a arte do que pelas referências legadas pelas vanguardas brasileiras das duas décadas anteriores” (p. 61). Essas experiências a princípio não negaram, mas de certa forma se distanciaram de propostas já legitimadas na arte brasileira daquele período que, mesmo ganhando espacialidade, ainda viviam um processo mais formal.

Por um lado, não buscamos nas novas mídias a satisfação de motivações tecnológicas estritas. Possuíamos a convicção de que as novas possibilidades de invenção poética residiam não mais na forma manualmente produzida, mas na concepção ou ideia (conceito) do trabalho. Com isso nos aproximávamos, em graus variados, mas com autonomia, de nossos pares internacionais. Éramos uma espécie de variação mutante do experimentalismo. Por outro lado, a utilização de meios tecnológicos por artistas brasileiros, desde Abraham Palatnik (aparelhos cinemomáticos) até Waldemar Cordeiro (arteônica), não nos era familiar, já que eles buscavam resultados mais formalizados (Cocchiarale, 2007, p. 66).

Muitos eram os elementos familiares entre as aspirações desses movimentos e artistas contemporâneos entre si, que se envolveram com cinema expandido e videoarte naquele momento. Hélio Oiticica (1968) sintetiza a reunião destes pensamentos enumerando uma série de

compromissos estéticos e éticos que ambientaram esses processos e que chamou de Nova Objetividade:

Nova Objetividade seria a formulação de um estado da arte brasileira de vanguarda atual, cujas principais características são: 1: vontade construtiva geral; 2: tendência para o objeto ao ser negado e superado o quadro do cavalete; 3: participação do espectador (corporal, tátil, visual, semântica etc.); 4: abordagem e tomada de posição em relação a problemas políticos, sociais e éticos; 5: tendência para proposições coletivas e consequente abolição dos “ismos” característicos da primeira metade do século na arte de hoje (tendência esta que pode ser englobada no conceito de “arte pós-moderna” de Mário Pedrosa); 6: ressurgimento e novas formulações do conceito de antiarte (p. 154).



Figura 10: Oiticica e d'Almeida, *Cosmococas*, 1973

Com ressalva, a vontade construtiva geral é o aspecto dúbio entre os tropicalistas e os videoartistas. Os primeiros procuravam se erguer por intermédio da reconstrução de uma identidade brasileira coletiva, a antropofágica, e os outros, inclinados a correntes artísticas internacionais, paralelamente surgiram em volta da autorreferencialidade do indivíduo.

Oiticica (1937-1980), trabalhava em uma multiplicidade de linguagens, incluindo o vídeo. Porém, aproximava-se mais do cinema expandido e dos ideais antropofágicos: “afirma ser Tropicália (nome de uma obra sua realizada em 1967, que deu nome ao movimento tropicalista) a obra mais antropofágica da arte brasileira” (Mello, 2009, p. 190). Em parceria com Neville d'Almeida (1941), produz as *Cosmococas* (1973), “espaços vivenciais produzidos por meio de imagens, sons e variados

elementos interativos, que podem ser reconhecidos, em parte, ao modo como reconheceríamos hoje certas videoinstalações” (Mello, 2009, p. 198).

Com estes trabalhos buscava trazer “o foco para o indivíduo, para a vida cotidiana, para o fragmento, para os processos de apropriação, para a reciclagem, para a indústria cultural e para um novo repertório originado das mais diversas mídias de massa” (Mello, 2009, p. 190). Desenvolveu conceitos entre “a soma de diversas mídias para a configuração de uma outra dimensão de linguagem – conhecida como arte intermídia– e a expansão do espaço de intervenção do artista para os meios de comunicação de massa” (Mello, 2009, p. 198).

A videoarte como campo expressivo e emancipatório no Brasil também tem um papel importante na aparição de uma potente e até então inédita presença feminina no audiovisual. Se observarmos a incidência de mulheres realizadoras no cinema brasileiro, percebemos que não possuíam espaço nem mesmo nos movimentos mais radicais.

Se é raro encontrar mulheres entre os diretores de filmes comerciais anteriores aos anos 1970, elas estão completamente ausentes da direção nos principais movimentos de vanguarda do cinema brasileiro. Desde o memorável filme de Mário Peixoto, *Limite*, de 1930, e durante o movimento do Cinema Novo no início dos anos 1960, assim como no movimento *underground* da “Estética do Lixo” no final dos anos 1960, o território de vanguarda do cinema nacional tem sido dominado exclusivamente pelos homens. As mulheres começam a contribuir como autoras e diretoras somente no contexto da experimentação nas artes visuais, com formatos de filmes variando de super-8 a 16 mm, 35mm e vídeo, nas décadas de 1960 e 1970 (Osthoff, 2010, p.80).

Neste contexto, para as mulheres conseguirem trabalhar com audiovisual, tiveram que resistir não apenas ao domínio patriarcal característico das sociedades ocidentais. Algo afastou o protagonismo feminino da indústria cinematográfica no Brasil, como de costume, mas as artistas também foram repelidas dos politizados cinemas de resistência. Para Elwes (2005), além as facilidades técnicas, há um fator importante que fez da videoarte uma solução adotada por artistas mulheres para alcançarem espaço em uma processualidade sem opressão ou interferências.

Os resultados podem ser tornados públicos ou excluídos à vontade. Apesar de pesado o equipamento de vídeo portátil era relativamente fácil de operar. As mulheres poderiam dominar rapidamente a tecnologia e embarcar no difícil negócio de introspecção e experimentação sem a presença intrusiva de equipes de filmagem e técnicos geralmente do sexo masculino. Com uma eliminação tão fácil quanto deixar uma marca, o meio permitiu às artistas um controle sem precedentes sobre a substância e os termos de sua visibilidade¹¹¹ (Elwes, 2005, p. 41).

Ao longo do tempo as razões e modos pelos quais artistas recorrem ao vídeo se reconfiguram, “os gestos precursores de *Limite* a *Tropicália* produzidos pelas poéticas tecnológicas no Brasil são exemplos de um ideário próprio na condução do meio eletrônico e de suas relações com a arte

¹¹¹The results could be made public or deleted at will. In spite of being heavy and cumbersome, portable video equipment was relatively easy to operate. Women could quickly master the technology and embark on the difficult business of introspection and experimentation without the intrusive presence of camera crews and generally male technicians. With erasure as easy as making a mark, the medium allowed artists unprecedented control over both the substance and the terms of their visibility.

contemporânea” (Mello, 2009, p. 195). Mas desde o princípio, videoartistas se voltaram para o conceito de não pertencimento, inclusive os brasileiros, com propostas que “pela contaminação cultural e de linguagem, redimensionam as práticas midiáticas na arte a partir de uma visão limítrofe e descentralizada.” (Mello, 2009, p. 195), que se mantém e que penetra no processo artístico pelo potencial de reavaliação dos objetos, das estruturas e do próprio sistema das artes.

3.2. Analógico, VHS e digital

Nós, estudantes, usávamos as salas de aula nos horários vagos, o centro acadêmico, o bar, as festas e planejávamos nossas utopias de um início de vida democrática (Tedesco, 2019, p. 2).

Os aprimoramentos das tecnologias em direção a uma popularização das câmeras eletrônicas ocasionaram o surgimento de artistas que fizeram uso delas e que se interessaram pelos resultados estéticos com interferências e marcas indissociáveis do VHS. Acontecimento que coincide com “o lançamento em 1982, no mercado brasileiro, dos primeiros videocassetes domésticos fabricados no Brasil utilizando o formato VHS, de ½ polegada” (Mello, 2009, p.206).

Neste contexto, acontece uma popularização mais ampla do vídeo ligada ao momento em que esses equipamentos entraram no mercado para o público geral, significando uma migração do uso de recursos analógicos para os eletrônicos. “Essa oferta da indústria permite que haja pouco a pouco a substituição dos processos caseiros de captação e edição de imagens em super-8 pela captação e edição de imagens em vídeo” (Mello, 2009, p.206).

Estas características visuais eletrônicas também tiveram seus delimitadores, nem sempre satisfazendo as expectativas de artistas em relação a qualidade de imagens, causando mais processualidade em função do esgotamento que essas saliências residuais causavam. Elaine Tedesco (2019) descreve qual foi seu percurso exercitando essas mídias e o quão eram diferentes esses suportes entre os quais migravam seus processos.

Atualmente, uma câmera fotográfica permite a captação de imagens estáticas e em movimento, mas, quando comecei a usar o vídeo, era diferente. A câmera de fotografia captava apenas imagens estáticas com filme. E as câmeras de vídeo capturavam péssimas imagens estáticas. O vídeo analógico em nada se parecia com a fotografia. Usar uma câmera para capturar o movimento parecia intrigante. (...). No início ficava incrível, mas, com passar dos meses, tornou-se frustrante. Vídeos com imagens precárias eram invariavelmente o resultado do processo de produção (p.3).

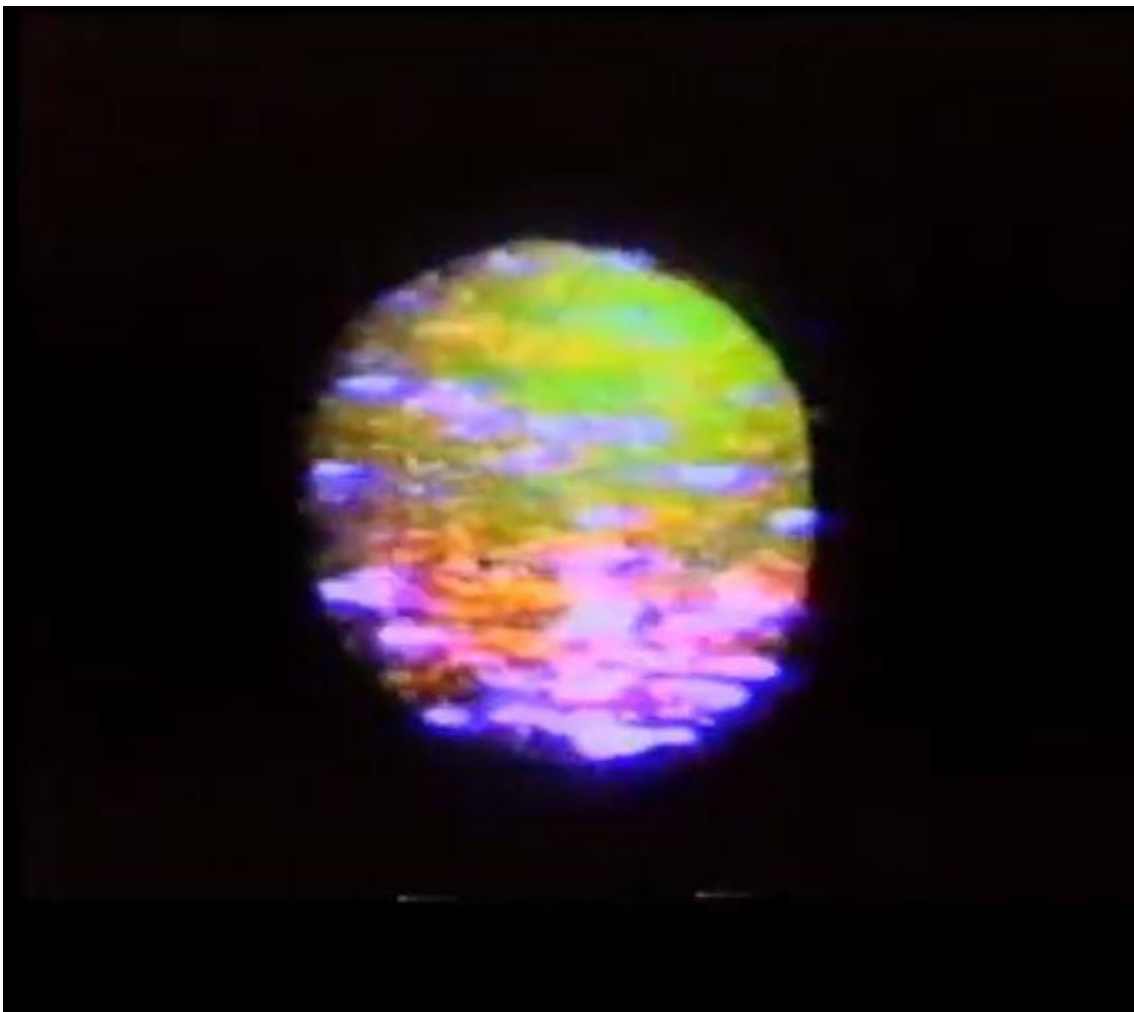


Figura 11: Tedesco, In-pressione, 1990

Ainda no final da década de 1980 e início de 1990, alguns trabalhos artísticos começaram a envolver conceitos de remasterização de audiovisual registrado em mídias mais antigas, já que havia uma coexistência de equipamentos eletrônicos e analógicos e uma discrepância entre a qualidade das imagens produzidas por cada um. Tedesco (2019) conta como estas questões atravessaram seu trabalho na época: Essas especificidades foram assunto para alguns de meus trabalhos - Caminhada doméstica, In-pressione, No hard feelings - (...). Vídeos que pensam a precariedade do dispositivo e expõem sua estrutura - seus pontos muito ampliados, seus dropouts, sua imprecisão e estrutura de passagem (p .3).



Figura 12: Tedesco, *No hard feelings*, 1989

Tedesco (2020) também relata suas experiências no projeto Estúdio 88 em parceria com as artistas Lucia Koch e Marion Velasco, despertadas após um *workshop* em 1986 com o artista Guto Lacaz. “As ideias eram organizadas a partir da articulação entre os movimentos de câmera e ação” (p. 19). Começava a participar das preocupações destes artistas proximidades com movimento de câmera em atos performáticos e coreográficos. “Explorávamos: a dupla performatividade — inter-relação entre quem performa e quem grava a cena; a movimentação, ritmo e gesto com objetos de cena pelo espaço; os limites do quadro” (p. 19). Um meio termo em que se partiu para a exploração de *travellings* nessas produções, e se começou a pensar não só em como cada artista se comportava em posse da câmera solta, mas na dança entre quem está em frente e quem está atrás da filmadora.

Primeiramente, trabalhamos com o enquadramento fixo e a ação ligada aos objetos e ao espaço determinado pelo recorte escolhido. Depois, quando passamos a usar a câmera na mão, percebemos que cada uma de nós utilizava os recursos técnicos disponíveis de maneira diferente e apresentava uma movimentação de câmera muito pessoal, com ritmo, velocidade e enquadramentos singulares. Assim, a articulação entre os movimentos de câmera e das ações registradas mereceram, naqueles dias, nossa atenção sobre a forma e o tempo de olhar de cada uma (Tedesco, 2019, p. 23-24).

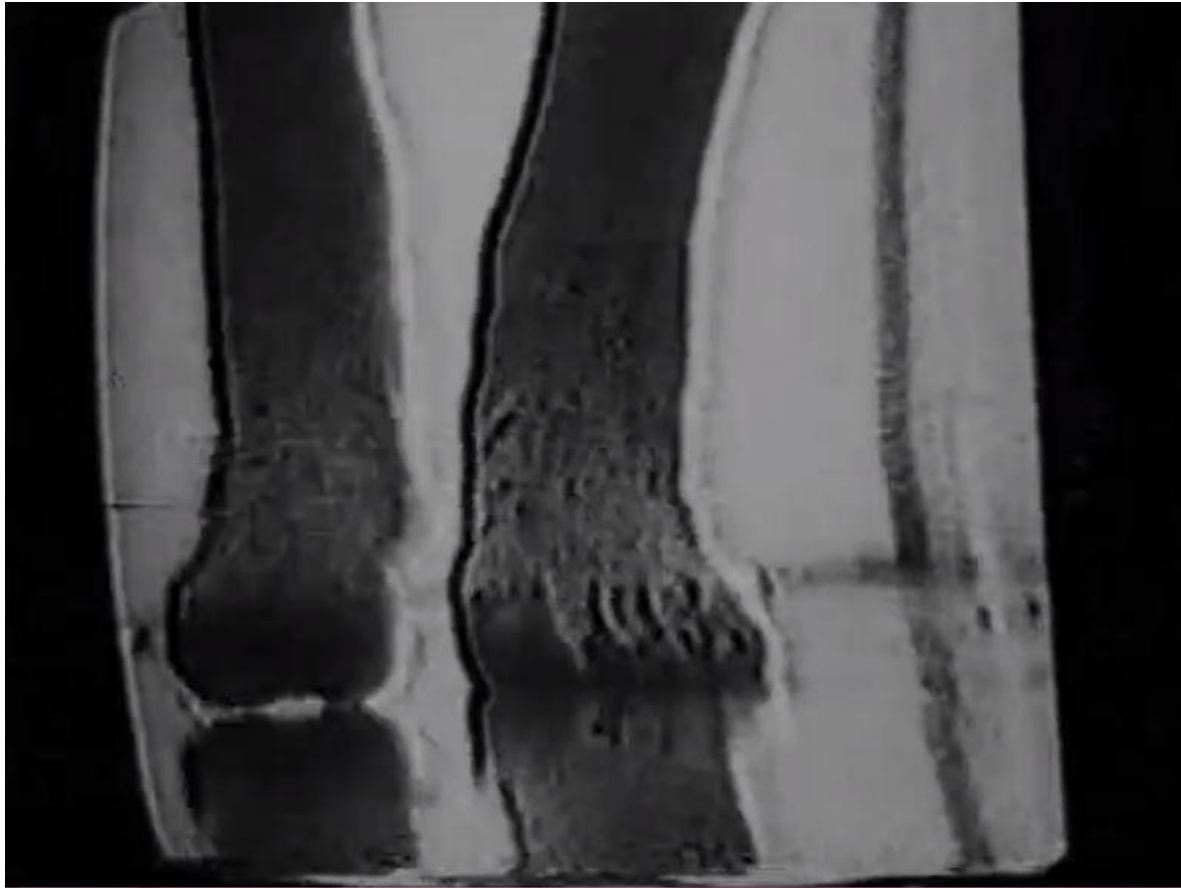


Figura 13: Tedesco, Caminhada doméstica, 1989

Esses processos se davam com liberdade para fazer uso do equipamento de modo espontâneo, e ao mesmo tempo, empenhado em possibilitar um tipo de abertura que permitia experimentar estruturas associadas ao cinema com uma certa fluidez das funções.

No meu caso, focar era algo que, várias vezes, eu dispensava em detrimento da vontade de investigar o borrão das formas e das cores provocados pela luz no movimento dos corpos. Creio que havia um certo fascínio em usar a câmera e performar, visualmente, o movimento do meu corpo, ao olhar as ações de minhas colaboradoras, era uma câmera sensorial, uma câmera na pele, desfocada do olhar (Tedesco, 2019, p. 24-25).

Estes trabalhos estiveram voltados para a investigação acerca das possibilidades dos equipamentos, através de procedimentos que permitem a aceitação dos limites dos mesmos, investigando estes “erros” do processo de fixação da imagem, também ligados ao conceito de movimentação na perspectiva da captação. Estes depoimentos reiteram a ideia de imperfeição da imagem, a qual não se poderia evitar. “VHS, Umatic, Beta Can, Mini DV, todos os formatos analógicos padeciam da mesma estrutura material, sua identidade era precária, transitória, ruidosa, imprecisa” (Tedesco, 2019, p.3). Havia também a impossibilidade que o próprio artista encontrava para montar seu próprio material, “sistema de edição linear, que levava à necessidade de contratação de serviços terceirizados, dificultando o trabalho com maior fluidez e organicidade” (Tedesco, 2019, p.3).

O uso de ilhas de edição para estes formatos, exigiam recursos, espaço físico, domínio profissional das ferramentas e tempo. Rolim, como artista contemporânea, também iniciou sua trajetória artística nos anos 1980, época em que era necessária a contratação de montadores ao lado dos quais artistas especificavam os efeitos e transições que desejavam em seus vídeos. Sobre os trabalhos que desenvolveu no Estúdio 88, paralelamente com as outras artistas do grupo, recorda sobre os processos de edição:

Recentemente, para lembrar o contexto desta produção, conversei com Mario Lucio Rodrigues, que foi técnico da LUMIERE Produções, entre 1989 e 1994. Da conversa sobre pós-produção das nossas videoperformances, os equipamentos e procedimentos usados no período e as diferenças entre a edição de videoarte e de vídeos institucionais, destaco o trecho em que Mario conta que “aquele era o boom do VHS. O vídeo estava ao alcance do cidadão comum e as empresas se deram conta e [o] utilizavam em grande escala”. Lembra que “na produtora havia uma ilha de edição com dois vídeos e um controle remoto que sincronizava as máquinas, um aparelho de k7(áudio) e um toca discos”. E, que, na edição dos vídeos, o processo e as necessidades dos artistas “eram inovadores (...) e, devido às inovações, era preciso gastar um bom tempo adaptando as ideias aos recursos do equipamento.” (Rolim, 2020, p. 76 – 77).

As tecnologias atuais nos proporcionam mais opções além de captar e editar sem intermediários, tais como veicular na internet através do compartilhamento entre usuários, em plataformas com interfaces variadas e com um equipamento apenas.

Por mais práticos e acessíveis que tenham se tornado os meios eletrônicos, existem alguns métodos do uso analógico que são frequentemente convocados aos processos artísticos. Rolim prefere continuar trabalhando em parceria com colaboradores que vez por outra editam, captam e produzem, agora em formatos digitais.

A propósito de tecnologia e arte, é importante lembrar que não são excludentes, não deixam completamente de existir ou são substituídas por outras inteiramente novas. Na verdade, o contemporâneo é em essência mais uma reorganização do que algo propriamente novo. Entretanto, a alteração do paradigma na arte promovida pela tecnologia induziu uma nova relação indivíduo-espaço, e isso muda a percepção visual da obra como um todo (Miglioli; Barros, 2013. P. 69).

São artistas que reeditam e reciclam fragmentos de outros territórios, transitando por terrenos distintos e que penetra nos processos artísticos. Mello (2006) afirma que a mistura que inclui o cinema e o vídeo como prática na arte contemporânea vai se transformar e remontar, nos anos 1990, a antropofagia sincretista da arte brasileira, da qual videoartistas se distanciaram em 1960 e 1970.

Cabe pensar no caráter antropofágico da arte produzida com as novas mídias a partir dos anos 90 no Brasil. Por um lado, pelo fato de se tratar de linguagens híbridas e de estar inserida numa cultura digital traduzida pela noção do remix e, por outro lado, pelas trocas que estabelece com as mais variadas práticas e circuitos artísticos. Os artistas que dela fazem parte não apenas se apropriam de experiências relacionadas aos ambientes tecnológicos, como também os reconfiguram sob a forma de diálogos intertextuais: transformam estes ambientes em proposições poéticas inusitadas. Esta produção se inclina hoje pela saída dos ambientes específicos da arte-tecnologia, deglute experiências externas e transforma-as em novos pontos de vista (p.15).

Tedesco levanta reflexões sobre a impermanência da arte videográfica diante da obsolescência de suas matrizes e suas passagens para mídias atualizadas, que garantem a sobrevivência dos trabalhos, porém, sem garantir que não ocorram perdas.

Se com a passagem do tempo o VHS deixa as cores mais descoladas das figuras, na conversão ao digital esse aspecto aumentou, impregnando as cenas. Fazer vídeo é saber que com o tempo virá o apagamento e a certeza do desaparecimento. Faz 30 anos do início daquela pesquisa, essas fitas são, agora, como escrevi há algum tempo, objetos dormentes, mudos, posicionados em minha estante de livros. As imagens do Estúdio 88 foram digitalizadas, mas por quanto tempo poderemos acessá-las? (Tedesco, 2020, p.24).

As informações pós conversão, resultado da passagem do eletrônico para digital, agrega tantas mudanças na imagem que abre caminho para outros trabalhos, para o olhar ao passado que constrói, reconstrói e transforma a memória.

Esse envelhecimento do cinema na era das novas mídias é importante, pois não apenas traça uma trajetória histórica que vê o cinema mudar de uma novidade tecnológica no final do século XIX para um meio antigo no início do século XXI. Mas também abre a possibilidade de extrapolar para pensar em como as novas mídias de hoje um dia se tornarão antigas também¹¹² (Balsom, 2013, 186).

Isso reitera o que diz Balsom e Bruno sobre o papel da prática artística como agente da imortalidade de obras que poderão ser levadas de um suporte a outro. Nesse processo, a morte e renascimento requerem uma transformação e essas permanecem como marcas da imortalidade.

3.3. Retomada documental e ficcional

O caráter de resistência, junto da gradativa acessibilidade a dispositivos tecnológicos que podem servir à criação de imagem, geram um ambiente favorável à produção audiovisual e multimídia na atualidade. Mais globais e baratos, estes meios digitais (câmeras de ação, dispositivos móveis, aplicativos de edição e compartilhamento), são apropriados por artistas provindos de camadas ainda mais variadas da população.

Isso nunca foi tão verdadeiro quanto hoje, quando uma paisagem multimídia de dispositivos em miniatura, outdoors gigantes de vídeo e o resto desalojou definitivamente a tradicional situação de visualização do cinema como o principal local para o consumo de imagens em movimento¹¹³ (Balsom, 2013, 188).

Em um contexto de rivalidade com outras formas de utilização da imagem em movimento, muito presentes no cenário cotidiano, o cinema se destaca destes meios correntes, fazendo parte de um complexo sistema ao qual propõe novas combinações.

¹¹²This becoming-old of cinema in an age of new media is important, for it not only traces a historical trajectory that sees cinema change from a technological novelty at the end of nineteenth century to an old medium at the beginning of the twenty-first, but also opens the possibility of extrapolating from this to think about how today's new media will one day become old as well.

¹¹³ This has never been truer than today, when a multimediandscape of miniature devices, gigantic video billboards, and everything in between has definitively dislodged the traditional viewing situation of cinema as the primary site for the consumption of moving images.

O cinema está em competição e em formações agregadas, não apenas com a televisão, seu oponente de longa data, mas também com videogames, parques de diversões, telefones celulares e a Internet. O cinema diferenciado é constitutivo de uma arena na qual essa “batalha das imagens” contemporânea, para usar o termo de Bellour, não é apenas testemunhada, mas também interrogada criticamente¹¹⁴ (Balsom, 2013, 188).

A atual predisposição expansiva dos dispositivos móveis e suas conexões em rede, - cujas funções essenciais de comunicação se alargaram em inúmeras direções, - influenciam aspectos da produção no que diz respeito à autonomia do processo e às várias etapas pelas quais as imagens passam, até chegarem às versões finais. São ferramentas como câmeras de telefone celular, câmeras de ação com acesso remoto, com qualidade visual muitas vezes impecável, tecnologia compacta e programas de montagem disponíveis na internet para estudantes e pesquisadores.

O contexto pós-moderno ampliou a participação e interação de espectadores a um nível em que mais pessoas podem criar videoarte. Como visto, na *web* a percepção também se altera, retirando a aura museificada de sacralização para uma possibilidade apropriativa do público, permitindo o máximo de interação e mixagem. Nesta nova geração da imagem em movimento, o digital envolve o cinema, a fotografia e o vídeo (Miglioli; Barros, 2013, P.71).

Balsom sustenta que processos artísticos no audiovisual contemporâneo começam a se aproximar dos elementos aos quais concentravam-se em se opor no passado. “O interesse no documentário e na ficção na arte da imagem em movimento desde 1990 indica uma diminuição da relação fóbica com o ilusionismo cinematográfico que marcou o uso de filmes e vídeos por muitos artistas anteriores¹¹⁵” (Balsom, 2013, 157).

Porém, estas produções não estão circunscritas na ideia de recuperação de formas do passado apenas como um ato de conservação, os artistas “em vez disso, constituem um local no qual o cinema é acolhido e interrogado não como um meio antigo, mas como uma nova maneira de trazer arte à conversa com a existência¹¹⁶” (Balsom, 2013, 183).

Deste modo “narrativa deixa de ser vista como cúmplice da hegemonia ideológica (como na década de 1960) para algo que de fato tem a possibilidade de se afastar da lógica cultural dominante dos significantes desconectados¹¹⁷” (Balsom, 2013, 164). Então, mesmo associada a características ilusórias, por conta de seus usos relacionados ao apelo comercial, as estruturas que delimitam a utilização da transparência estariam na falta de conexão entre os fatores expressivos das narrativas.

114Cinema is both in competition and in aggregate formations not only with television, its long-time opponent, but also with video games, amusement park rides, mobile phones, and the Internet. The othered cinema is constitutive of an arena in which this contemporary “battle of the images,” to use Bellour’s term, is not only witnessed, but also critically interrogated.

115The interest in documentary and fiction in moving image art since 1990 indicates a waning of the phobic relationship to cinematic illusionism that had marked many earlier artists’ uses of film and video.

116Rather, they constitute a site at which cinema is embraced and interrogated not as an old medium but as a new way of bringing art into conversation with existence.

117Narrative shifts from being seen as complicit with ideological hegemony (as it was in the 1960s) to something that in fact has the possibility of departing from the dominant cultural logic of disconnected signifiers.

Estas podem ser as mesmas que, agora, propõem novos modos de apresentação de uma história, pois as ferramentas narrativas não são mais exclusivas da indústria. Deste modo, “os artistas contemporâneos redefinem um aparato que tantas vezes foi colocado a serviço do esquecimento do mundo para retornar a ele, enquanto produz uma reflexão sustentada sobre o status da imagem em movimento no processo¹¹⁸”(Balsom, 2013, 182-183).

A pesquisa audiovisual, que se situava em local de exploração das capacidades técnicas e específicas dos meios e seus desdobramentos conceituais, performáticos ou sonoros, passa a voltar o olhar para fatores como transparência ou narratividade, mesmo se opondo às utilizações dos mesmos no cinema clássico. “A ênfase principal está em uma cena ou evento representado, e não no próprio aparelho, se essa cena consiste em um cenário fictício ou um retrato documental. A narrativa, por mais fragmentária ou não-linear, se torna importante¹¹⁹”(Balsom, 2013, 157-158).

O foco de algumas tendências se desligou um pouco dos meios tecnológicos e suas analogias, mas essas potencialidades também não desapareceram. Vez por outra são recolocadas na superfície junto a forças já conhecidas em novas configurações por artistas na contemporaneidade. Então, “isso não sugere que a atualidade do aparato deixe de ser uma preocupação para esses artistas; na verdade, eles estão profundamente sintonizados com as especificidades materiais da mídia em que trabalham¹²⁰ (Balsom, 2013, 157-158), porém, de modo que o sentido destas novas intenções não estão intrinsecamente ligadas a subjetividades da máquina.

Novos encadeamentos críticos nas construções das obras atuam recombinaando tanto doses de pesquisas sobre os meios, herança dos videoartistas e cineastas expandidos, junto a utilizações híbridas de memórias, “usam a imagem em movimento virando-se para o exterior e abrindo a produção artística para um encontro com a experiência subjetiva e/ou histórica¹²¹” (Balsom, 2013, 157-158). Essas micropolíticas representadas por narrativas pessoais são elos, que mantêm a relação de autorreferencialidade e autorrepresentação.

Ainda que exista uma reconvocação da narrativa, ela não representa apenas a recorrente oposição como quebra de um regime estético anterior, não se reduz à ideia de que a arte é dotada, como forma constante, de uma postura não aderente. Esses novos modos de agir propõe uma perspectiva distante da oposição. “Indo além da posição adorniana de que a arte avançada em uma sociedade capitalista deve ser governada por uma negatividade incansável, esse retorno à narrativa significa um

118contemporary artists repurpose an apparatus that has so often been put in the service of forgetting the world in order to return to it, while producing a sustained reflection on the status of the moving image in the process.

119The primary emphasis is on a represented scene or event rather than on the apparatus itself, whether this scene consists of a fictional scenario or a documentary portrait. Narrative, however fragmentary or nonlinear, becomes important.

120This is not to suggest that the actuality of the apparatus ceases to be a concern for these artists; indeed, they are sharply attuned to the material specificities of the media in which they work.

121They do not, however, turn inwards to construct a recursive spiral of reflexivity but rather use the moving image to turn outwards and open artistic production to an encounter with subjective and/or historical experience.

reengajamento com a especificidade da experiência subjetiva e histórica, seja através de ficção ou documentário¹²²” (Balsom, 2013, 162).

Essas novas posturas se apresentam sob a ideia dos rearranjos e diálogos possíveis a partir do que já temos acumulados em pesquisas de movimentos artísticos de diferentes períodos. O que ocorre é a combinação dos repertórios interessados em construir signos, que “não defende o abandono de uma política de significação, mas visa integrar um interesse nos processos de construção de sentido, preocupando-se com a história e a existência social¹²³” (Balsom, 2013, 162).

Ao apresentar esta potência os artistas editam a partir de fragmentos não lineares, baseados em nexos ou lógicas de outra ordem, pois “a narrativa também pode ser organizada como uma maneira de intervir nas economias de significação e reimaginar as relações entre subjetividade, memória e história¹²⁴” (Balsom, 2013, 164). Conceitos fixos passam a ser mais elásticos, podem ser vistos como práticas criativas sob o recurso do depoimento. “Através da organização do tempo e do evento, ele pode contrariar a lógica predominante da fragmentação e recompor unidades sintagmáticas de novas maneiras¹²⁵” (Balsom, 2013, 164). Neste contexto a narrativa e a ilusão ressurgem latentes ou suspensas entre esses segmentos, “emergindo como uma estratégia usada para encenar investigações importantes sobre mudanças históricas e experiências subjetivas¹²⁶” (Balsom, 2013, 164).

As instalações espalhadas pelas galerias, comentadas por Balsom no capítulo 2.4, como espaços institucionais cuja matriz é uma sociedade de costumes voltados ao consumo, não são negadas por esses novos produtores, mas aglutinadas às práticas visuais conforme a propícia temporalidade de fruição aberta. “O espaço da galeria, com sua rejeição da visualização do começo ao fim e a possibilidade de ambientes com várias telas, parece especialmente preparado para ser pioneiro na criação dessas novas formas narrativas que podem integrar estratégias experimentais e problematizar as conclusões¹²⁷” (Balsom, 2013, 165).

Porém, esses fenômenos que reconfiguram as estruturas sob as quais ocorrem os impulsos da criação se relacionam, tanto a um movimento de retorno a ordem, em uma lógica que intercala esses elementos propulsores, como a uma subjetividade ou inconsciente coletivo de ordem contemporânea. “O renascimento da narrativa ficcional pode, portanto, ser visto como uma resposta às omissões e impasses de uma geração anterior fixada no antilusionalismo e na auto-reflexividade e como

122Moving beyond the Adornian position that advanced art in a capitalist society must be governed by a relentless negativity, this return to narrative means a reengagement with the specificity of subjective and historical experience, whether through fiction or documentary.

123It does not, however, advocate abandoning of a politics of signification altogether, but rather aims at integrating an interest in the processes of making meaning with a concern for history and social existence.

124narrative may also be marshaled as a way of intervening in economies of signification and reimagining the relationships between subjectivity, memory, and history.

125Through its organization of time and event, it can counter the prevailing logic of fragmentation and piece back together syntagmatic units in new ways.

126emerging as one strategy used to stage important investigations into historical change and subjective experience.

127The gallery space, with its rejection of start-to-finish viewing and possibility for multiscreen environments, seems especially poised to pioneer the creation of these new narrative forms that might integrate experimental strategies and problematize closure.

subproduto de uma mudança na lógica cultural dominante que desencadeia uma mudança nas possibilidades disponíveis de oposição¹²⁸” (Balsom, 2013, 167 - 168).

Levando mais adiante os cruzamentos entre arte e vida, como uma espécie de reação às incursões formais de modelos ajustados ao consumo contemporâneo, há a inclusão de formas documentais híbridas como uma das variações estéticas dessas recentes narrativas, que se concentram nos desejos de reconstruir significados a partir da representação de dados supostamente mais palpáveis: “o recente abraço do documentário também se baseia em tais desenvolvimentos. Pode ser visto como um desejo de reinjetar questões da história e do social na produção estética, bem como uma reação às proclamações muitas vezes hiperbólicas do desbotamento do real e uma proliferação concomitante de simulacros¹²⁹” (Balsom, 2013, 167 – 168).

Assim como a ênfase do pós-estruturalismo na significação como um processo fundamentado em um sistema diferencial de signos, em vez de qualquer referente no mundo externo, levou os artistas a voltarem à carnosa obstinação do corpo, também se pode sugerir que o aumento das práticas documentais é outro. “Retorno do real” após seu bracketing de longa data¹³⁰ (Balsom, 2013, 168).

“O retorno ao real do documentário chega em um momento em que os avanços tecnológicos na produção deslocam as imagens artesanais do filme e do vídeo por imagens nas quais a mão humana (via computador) mais uma vez intervém¹³¹” (Balsom, 2013, 168). Isto é, a imagem, à qual a arte neste momento se confronta, supõe tratamentos de imagem que sugerem a ilusão por meio de corpos, objetos e paisagens acima do real. O cinema industrial envereda para a animação, dada a exacerbada exploração das pós produções. “O cinema comercial depende cada vez mais da composição e das imagens geradas por computador de uma maneira que altera substancialmente sua ontologia e enfraquece seu vínculo com o real. Lev Manovich sugeriu que isso precipita uma condição na qual ‘o cinema não pode mais ser claramente distinguido da animação’¹³²” (Balsom, 2013, 168).

Assim, o retorno do real nas artes configura também uma maneira de reagir a estes usos das tecnologias no cinema comercial que retorna ao humano. “A recente virada para o documentário na prática artística contemporânea também atesta a possibilidade de recusar a lógica do simulacro e revela até que ponto a proclamação da recessão do real serve para perpetuar o próprio esquecimento

128The revival of fictional narrative may thus be seen as both a response to the omissions and impasses of an earlier generation fixed on anti-illusionism and self-reflexivity and as a by-product of a change in the dominant cultural logic that enacts a shift in the available possibilities for opposition.

129The recent embrace of documentary also draws on such developments. It may be seen as a desire to reinject questions of history and the social into aesthetic production as well as a reaction to often hyperbolic proclamations of the fading of the real and a concomitant proliferation of simulacra.

130Just as poststructuralism’s emphasis on signification as a process grounded in a differential system of signs rather than any referent in the external world led artists to return to the fleshy obstinacy of the body, so too one might suggest that the surge in documentary practices is another such “return of the real” after its long-time bracketing.

131The return to the real of documentary comes at a time when technological advances in image production have displaced the acheiropoietic images of film and video with images in which the human hand (via computer) once again intervenes.

132Commercial cinema increasingly relies on compositing and computer-generated imagery in a manner that substantially alters its ontology and weakens its link to the real. Lev Manovich has suggested that this precipitates a condition in which “cinema can no longer be clearly distinguished from animation.

da história que ele procura descrever¹³³” (Balsom, 2013, 169). O que está sendo observado é a maquiagem que se faz nas cenas representando o mesmo que a narrativa e a transparência significavam para artistas do cinema e videoartistas, suspendendo a atenção do espectador nos artifícios dos efeitos, alienando o público dos problemas reais atrelados à condição humana nessas histórias. “O imperativo político era desmontar a máquina de simulação e recusar o ilusionismo do cinema, mas agora é abraçar os poderes de registro da mesma máquina, pois eles são, cada vez mais, substituídos por imagens fabricadas que têm pouca ou nenhuma ancoragem na realidade física¹³⁴” (Balsom, 2013, 169).

Estas novas posturas estão muito longe de uma rendição por parte do campo da arte, longe disso. “Eles não o fazem apenas por um simples fascínio pelo ilusionismo, mas por articular compromissos estéticos e políticos complexos e abrir o cinema dos artistas para encontros com experiências subjetivas e históricas¹³⁵” (Balsom, 2013, 175).

Se o problema levantado pelas contraculturas nas narrativas estava na contação de uma história, que aproximava e sensibilizava o espectador com um personagem, há dois pontos que produções já no século XXI problematizam. Uma é a relação dessas narrativas com o espaço expositivo em que vários elementos nele são articulados. A outra, é a equação entre o objeto e a representação que fazem dele. “No processo, oferecem uma reflexão sobre até que ponto a especificidade do cinema repousa sobre a tensão que ele apresenta entre referencialidade e representação¹³⁶” (Balsom, 2013, 175).

É sobre este modo de ver e suas relações com a imagem que se pautam novos interesses estéticos, independente do empenho em transmitir veracidade ou construir uma atmosfera verossímil. “É preciso atender à imagem documental com a atenção que ela exige, vendo nela nem a verdade do evento nem um simulacro, mas uma imagem material a ser confrontada, questionada e considerada¹³⁷” (Balsom, 2013, 182).

Estas atitudes, bem distantes do radicalismo do grupo Fluxus, não enxergam o apelo cinematográfico sob o viés determinista sempre a serviço da indústria, de modo que o norte artístico, ao “abraçar o poder do cinema como uma tecnologia do virtual não significa necessariamente deixar de interrogar a maneira como um meio intervém entre a realidade física e sua representação¹³⁸” (Balsom, 2013, 182).

133the recent turn to documentary in contemporary art practice also attests to the possibility of refusing the logic of the simulacrum and reveals the extent to which proclaiming the recession of the real serves to perpetuate the very forgetting of history it seeks to describe.

134The political imperative was once to dismantle the simulation machine and refuse the illusionism of cinema, but now it is to embrace that very same machine’s powers of registration as they are increasingly displaced by manufactured images that have little to no anchorage in physical reality.

135They do so not out of a simple fascination with illusionism, but to articulate complex aesthetic and political commitments and to open artists’ cinema to encounters with subjective and historical experience.

136In the process, they offer a reflection on the extent to which the specificity of cinema rests on the tension it stages between referentiality and representation.

137One must attend to the documentary image with the attention that it demands, seeing in it neither the truth of the event nor a simulacrum, but a material image to be confronted, questioned, and considered.

138Embracing the power of cinema as a technology of the virtual does not necessarily mean ceasing to interrogate the way a medium intervenes between physical reality and its representation.

Precisamente porque nossas mídias noticiosas foram convertidas em entretenimento e justamente porque nossas mídias artísticas se assemelham cada vez mais a entretenimento, é necessário reafirmar os espaços da galeria e do museu como espaços institucionais e discursivos que podem contestar a desrealização do espetáculo¹³⁹ (Balsom, 2013, 182). Significa que a opacidade não é mais uma peça fundamental para a desconstrução da atmosfera transparente, “materialidade do aparato que havia sido considerado um atributo progressivo da arte da imagem em movimento anterior¹⁴⁰”(Balsom, 2013, 183). Tendo em vista que interferências na atmosfera ilusória também distanciam o resultado visual no sentido do afastamento de um foco no real, o que está em evidência são as capacidades críticas destas imagens, “elas nunca renunciam à reflexividade, nem caem no idealismo e na mistificação¹⁴¹”(Balsom, 2013, 183). Carvalho (2008) apresenta reflexões que dizem respeito a aceitação das novas disposições narrativas sob o ponto de vista desses recorrentes modos de relação com as imagens, cada vez mais pautadas pelo meio virtual, dados os hábitos comunicacionais da atualidade.

Diante das hibridizações e reversões artísticas, parece haver outra solicitação de resposta do espectador que é convidado a agir ao mesmo tempo em que curtos-circuitos são provocados em seus modelos habituais de reconhecimento. Não nos referimos aqui apenas à interatividade tecnológica, com sua gama de interfaces sensoriais, mas a obras que solicitam o observador tanto fisicamente quanto mentalmente, corpo e pensamento produzindo intervalos em seu processo perceptivo. Tais questionamentos encontram na arte contemporânea um de seus objetos privilegiados de pesquisa, propostas onde as modalidades de implicação do observador são problemáticas essenciais nas obras junto a novas articulações temporais e espaciais. A imagem torna-se um lugar onde é possível entrar e interagir, transformando-se ela mesma no próprio lugar da experiência. Não mais uma tentativa de ter a experiência da imagem, mas de ver a imagem como uma experiência. (p. 44).

As dimensões espaciais que haviam sido desdobradas nas gerações anteriores agora ganham o espaço da ação reflexiva, como uma sequência, conforme veremos em seguida nos trabalhos analisados. Por meio de diversos tipos de ruptura estética este modo de operar a imagem acabam produzindo processos de natureza cognitiva e provocando ações não necessariamente materiais e corpóreas.

3.4. Aféfé Ikú

O cotidiano de Samy Sfoggia como funcionária do laboratório de fotografia é fundamental a qualquer ensaio sobre sua produção, “nasceu em Porto Alegre, 1984, cidade onde vive e trabalha como artista visual e laboratorista fotográfica no Instituto de Artes da UFRGS” (Tedesco, 2018, p.150). Ela convive com equipamentos analógicos para revelação, livros, revistas, retalhos de películas, computadores e

¹³⁹Precisely because our news media have been converted into entertainment and precisely because our artistic media increasingly resemble entertainment, it is necessary to reassert the spaces of the gallery and museum as institutional and discursive sites that can contest the derealization of spectacle.

¹⁴⁰In this way, though they may leave behind the concentration on the materiality of the apparatus that had been deemed a progressive attribute of earlier moving image art.

¹⁴¹they by no means renounce reflexivity, nor do they lapse into idealism and mystification.

scanners, monitorando as atividades dos universitários no espaço. Estes elementos acabam fazendo parte dos trabalhos da artista. Especialmente *Aféfé Ikú* norteia-se sob este universo.

Por meio de fragmentados resultados estéticos é possível observar o pertencimento do trabalho a tendências contemporâneas que recorrem ao cruzamento de linguagens e técnicas variadas. Balsom (2013), justifica alguns impulsos contemporâneos que reformulam o audiovisual se concentrando nas particularidades dos meios, especialmente o analógico.

No meio das novas mídias, por exemplo, o filme analógico reafirmou sua singularidade. O momento contemporâneo não é apenas de convergência, mas também de um desencadeamento de múltiplas mídias específicas que dispersam a noção de cinema em vários espaços conceituais e materiais¹⁴² (p.14-15).

Simultaneamente, como o reaparecimento das películas no meio digital, acontece uma atual reconfiguração adaptada de um antigo laboratório de revelação analógica. É na verdade, um atelier universitário, no qual, propostas que usam técnicas artesanais, tecnologias analógicas, eletrônicas e digitais se desenvolvem. Usuários encontram as ferramentas, livros para consulta, colegas e professores para debater. “Esse lugar (...) está estruturado para o uso da fotografia em processos híbridos, que misturam a fotografia de base química com a imagem eletrônica, seu processo de criação, igualmente, estrutura-se numa base de uso da fotografia impura” (Tedesco, 2018, p.150).

Deste modo, é possível perceber a obra, primeiramente, como parte de um ambiente que se estende em práticas declaradamente mestiças como conceito guia, cujas características físicas e funcionais se impõem esteticamente.

A primeira sala do Laboratório de Fotografia do Instituto de Artes, onde estão computadores, livros, dissertações e teses sobre fotografia, tem sempre um filme passando, uma música tocando e um livro ao lado de sua mesa. É nesse espaço, com mobiliário dos anos de 1970, no qual [Sfoggia] recebe alunos e professores, que ela passa oito horas por dia. Num trabalho que intercala o preparo dos químicos em garrafas, bacias e o assessoramento para o uso do *scanner* e programas de manipulação de imagens (Tedesco, 2018, p.150).

Ela mescla imagens para a geração de outras imagens através de várias camadas. Combina recursos antigos e atuais, como a revelação da fotografia analógica, que não é ampliada em papel, mas, digitalizada, editada, alterada e transformada em quadros que farão parte da sequência em vídeo. Além disso, insere imagens e sons encontrados na internet produzindo a mixagem de *All the things you could be by now if Sigmund Freud's wife was your mother* (1960), *Moanin'* (1959), ambas por Charles Mingus, junto a música eletrônica e étnica já mixada, *Electric pow wow drum* (2012)¹⁴³, por A Tribe called Red, trilha intensa que é ritmada aos cortes do vídeo.

¹⁴²In the ace of new media, for example, analogue film has reasserted its uniqueness. The contemporary moment is not simply one of convergence, but also one that sees an unleashing of multiple medium specificities that disperse the notion of cinema across varied conceptual and material spaces.

¹⁴³Ficha técnica publicada por Sfoggia (2017) junto ao trabalho audiovisual na página da artista no *Vimeo* <https://vimeo.com/220663941>, , acesso em 12/12/2020.



Figura 14: Sfoggia, Aféfé Ikú, 2016

O vídeo segue alternando fotomontagens e outras cenas em movimento. A primeira impressão, com imagens em preto e branco, pulsa pelo efeito que imita filme antigo com o áudio quase tribal e, em um minuto e trinta e oito segundos, o vídeo sugere um ritual alucinatório (Tedesco, 2018, p.150).

Essa composição é voltada para a construção de uma narrativa sensorial e específica, e até mesmo forja com filtros, imagens que simulam estes registros antigos. Essas cenas trazem referências estéticas da fotomontagem, modo específico de articular múltiplos signos de natureza e procedência diversa, que para Manuel Luís Bogalheiro Rocha Fernandes (2012), “são quase tão antigas como a própria fotografia ‘tradicional’ [fotografias não manipuladas], tal como foi descoberta por Joseph Nicéphore Niépce no início do século XIX” (p. 37).

Deste modo, Aféfé Iku é composta por um meio “incontornavelmente estrangido à qualidade do real em ser captado” (Fernandes, 2012, p. 39). Por mais que a imagem esteja circunscrita ao recorte sensível de quem fotografa, “podem-se compor artificialmente os objetos que se vão fotografar, podem-se explorar efeitos de luz, texturas, movimento e profundidade, mas é sempre a realidade (...)” (Fernandes, 2012, p. 39). Os anseios da artista escolhem o caminho da manipulação, como conceito “a fotomontagem não conhece os limites do real em ser captado, aos quais a fotografia tradicional est necessariamente sujeita, e vê-se na liberdade de recriar cenas religiosas, da literatura, do imaginário, dos mitos e do mundo da inverosimilhança” (Fernandes, 2012, p. 44).



Figura 15: Sfoglia, Aféfé Ikú, 2016

Enquanto algumas cenas, como a caçada noturna de que se apropria, reiteram a potência real, a mesma que nega quando constrói as fotos. A relação com a montagem, presente nas cenas com fotografias, e no próprio conceito geral da narrativa, supõem duas frentes de um trabalho movido pela interferência e combinação de alegorias, devido à escolha dos elementos dispostos inclusive o documental.

Para pensar os dispositivos imagéticos na atualidade é preciso percebê-los como aquilo que deve ser evidenciado e explorado através de uma experiência que vai constituir a obra. O que os dispositivos podem indicar é a possibilidade de uma experiência que não está prevista por suas determinações iniciais. Trata-se de uma inter-relação que se dá na interação sempre parcial do observador com o dispositivo, fazendo da obra um ativador que promove uma experiência de virtualidade e abre caminho para uma experimentação no tempo, um acontecimento (Carvalho, 2008, p. 40).

Neste trecho Carvalho (2008) descreve processos que explicam os mecanismos estruturais destas composições que repensam o dispositivo e que sugerem essa ação ocorrendo em uma duração. Com base nisso podemos analisar a montagem dessa narrativa contando também com cenas sem intervenções espaciais, porém com intervenções mais ilusórias, como os filtros, inseridas em uma história aberta, ou sem um argumento de significações óbvias ou claras. Estas camadas somadas ao ambiente, por outro lado supõe a experimentação em um modo calculado de aproveitamento do descontrole em relação a esses resultados. Sobre o contexto de surgimento das intervenções, frente a intransponibilidade do real na fotografia, Fernandes (2012) fala que,

Os primeiros processos de manipulação de fotografia passaram sobretudo por acidentes de revelação que fizeram com que imagens de negativos distintos aparecessem inesperadamente na mesma fotografia – sobretudo devido a más lavagens das placas de colóquio. Estes *acidentes* começaram então a ser explorados de modo a se conseguir manipular intencionalmente a composição de vários negativos para formar uma nova produção, uma

nova fotografia a revelar. As técnicas eram próximas: fotomontagens através de recortes, de superexposição, de sobreimpressão, da repetição do mesmo negativo, da dupla impressão ou da combinação de vários destes processos (p. 41)



Figura 16: Sfoggia, Aféfé Ikú, 2016

Sobre a fotomontagem, Tedesco atenta para os usos dela entre os movimentos artísticos do início do século XX: “para os dadaístas, a descontinuidade espacial era fundamental; para os construtivistas, a fotografia era um elemento da composição associado ao desenho e a outros materiais ou texturas” (Tedesco, 2018, p. 152). Um dos usos mais pertinentes da fotomontagem tem mensagem suspensa, causa a impressão da realidade pela forma, pela semelhança, e espanto pelo mesmo motivo, “nas obras surrealistas, encontramos alguma continuidade espacial, (...), é justamente na suposta continuidade das partes constituintes da imagem que estranhamos a presença de elementos díspares na composição” (Tedesco, 2018, p. 152). Tendo em vista os modos diversos de aperar a mesma ideia, essa produção exerce, por vezes e fragmentadamente, todos estes modelos formais.

Diante disso podemos perceber, no cerne das atividades artísticas que envolvem a fotografia, o impulso pelo afastamento do caráter verossímil do registro da máquina. Fernandes (2012) considera um processo, importante para o que queremos delimitar entre a utilização da tecnologia e a exploração dela no campo artístico, relacionado aos métodos que a experiência da fotomontagem proporciona e que são muito semelhantes aos deste caso:

Pegando nos vários negativos ao seu dispor, compunha-os na base fotográfica com total liberdade, determinando à vontade o tamanho da “tela” e construindo novas configurações do real. Nestes moldes, a fotografia (composta) equipara-se a pintura e as respectivas subjetividades de produção ou de representação do real, à partida diferentes, deixam de fazer sentido. Como resultado deste tipo de produção artística, a interpretação das fotomontagens pode atender na perfeição aos códigos da tradição da pintura e desenvolverem a exploração do sentido literário, dos jogos de simbolismo, das conotações culturais e ideológicas e, de uma forma

particular, da dimensão narrativa. As fotomontagens eram assim um tipo de quadros fotográficos ou de fotografias teatrais, cujo valor artístico era reforçado pelo seu caráter único, dificilmente copiável, face a reproduzibilidade da fotografia tradicional. Perante a tecnicidade multiplicadora da fotografia objectiva, as fotomontagens poderiam, mesmo servindo-se da técnica, conter a aura da arte, a tal que mais tarde Walter Benjamin explicaria (Fernandes, 2012, p. 41-42).

A postura de Sfoggia neste trabalho pode ser lida como crítica a tecnologia e aliada a ela, repetindo um código, o da intervenção, como elemento de distinção da produção artística. O fato de usar mídias mortas também avalia os novos meios, pois as acessa em determinados momentos, em vez de recursos supostamente mais atualizados, e também por este meio traz de volta a vida peças com novas funções. A artista utiliza a narrativa de dois modos diversos neste caso, primeiramente, a faz como combinação de imagens em uma sequência aberta, mas antes, as constrói em cada um dos quadros, com o uso da montagem, prática que “parece mesmo atribuir ao fotomontador as valências de um narrador que utiliza os fragmentos de realidade como as primeiras palavras de um texto final a compor” (Fernandes, 2012, p. 51).

A narrativa geral começa pelo nome que, traduzido do iorubá, pode significar “o ar da morte”, que sopra sobre a superfície dessas imagens, as deteriora, e por trás delas vemos ainda mais camadas de imagens e de significados. Este personagem inicia a história acompanhado pelo som de tambores já na primeira cena da sequência. É tempestuoso, nebuloso e desenhado em um fundo branco no qual aparecem outras palavras, também no mesmo idioma: “obìnrìn ogun/obìnrìn ode”, isto é, “mulher guerreira, mulher caçadora”.

Um caráter muito importante da fotomontagem é o discurso que carrega consigo. “Qualquer narrativa, mesmo que sugerida visualmente, é um ato comunicacional e, na dependência do Poder pelo discurso, a sua veiculação através da potência simbólica da arte, envolve a mensagem moral ou ideológica numa adesão afetiva que favorece a persuasão do público” (Fernandes, 2012, p. 57). Porém, o tipo de contexto social da época em que as fotomontagens foram desenvolvidas se baseava em outros princípios. Resultaram em ideais exemplares construídos e defendidos por alguns artistas de acordo com o modo de pensamento constituído do século XIX, e agora são usados por Sfoggia com um tratamento diverso e abrangente.

A via para tal parece ter eco na consideração no contexto histórico da produção destas obras: a sociedade do século XIX, a época Vitoriana de Inglaterra, país de Rejlander e Robinson, modelo civilizacional da época. O zeitgeist da época promovido pela classe dominante era marcado pelos cânones artísticos do realismo e do pictorialismo, com expressão na pintura; pelos ideais pós-Românticos como a sublimação do amor ou do heroísmo; pelo enaltecimento das causas nobres da religiosidade, do puritanismo, do patriotismo, da tradição ou da curiosidade científica. Trata-se de uma axiologia baseada na ordem, na disciplina, na responsabilidade, na competência, no trabalho, na disciplina, na poupança, na austeridade moral e na família liderada pela figura masculina (Fernandes, 2012, p. 56).

Então, mensagens contidas nas imagens produzidas no século XIX são centralizadas, icônicas e objetivas, pois tem o interesse em doutrinar um público, enquanto *Aféfé Ikú* é difuso e fluido, trabalha

as alegorias em um universo de significações múltiplas, em um tempo condensado e atordoado. Em vez de uma ideia facilmente compreensível esta pequena duração apresenta uma diversidade de signos, não vende uma conclusão, mas fomenta a curiosidade e a pesquisa pelo que são esses códigos combinados e o que causam no sentido da percepção e apreensão. Mesmo mantendo esta estrutura de mensagem simbólica, em nenhum momento são exaltados princípios, fundamentos ou razões. Nesse caso o mecanismo é usado com um intuito inverso.

A história nos mostra a figura de uma mulher cujo olho direito observa um alvo, um animal que se move a noite na selva, o refletindo para o espectador como uma tela por trás de um rosto, ou uma máscara construída, costurada e emoldurada por esquemas analíticos e anotações. O olho esquerdo não é recortado, não é humano e é rodeado por sangue, emaranhados e moscas. A seguir a cena da caçada é vista por estes dois olhares em momentos diferentes. O primeiro se concentra onde está o olho esquerdo, e neste o animal caminha em um pasto mais aberto por entre as árvores. A sequência da outra banda, a do olho direito, o mostra encurralado e sendo abatido na mata fechada.

Mesmo que, dentro desta ideia contemporânea de narratividade retomada se construa uma história com personagens em posições oponentes, a caça e alguém a caçá-la, a mesma frisa as duas perspectivas e também as inverte. Na cena seguinte, um rosto feminino tem os olhos sobrepostos por olhos desenhados, e também pela figura maciça e sem feições de um ser que se divide em humano e veado. Acima disso há uma grade quadriculada. Uma nuvem de fumaça começa a se movimentar em frente ao vídeo, criando virtualmente um intervalo entre ele e a tela de quem assiste, sugerindo uma camada de ar, um intervalo entre as cenas e o público, inserindo a espacialidade das instalações para dentro do plano bidimensional.

O ideário de Sfoggia subverte a intenção originária da fotomontagem com mulheres e seres híbridos fantásticos ocupando toda a sequência. Na cena final são sobrepostos rituais tribais, o mapa da África, símbolos da religião Umbandista, crianças fantasmagóricas, indígenas, pretos e brancos. Ela está usando a ferramenta, e o discurso político está lá, na perspectiva dela. No lugar dos heróis masculinos estão as mulheres, o antropomorfo homem veado, os pagãos e um animal abatido. Uma figura feminina distorcida aparece através da abertura de uma janela junto a silhueta de uma criança com um mar ao fundo. Ela existe do lado de fora, e se reflete do lado de dentro. Talvez seja a própria artista, em seu mundo imaginário, germinando em nossas ideias os reflexos dela como expressão dos povos que ficaram de fora dos ideais de nossos antepassados. São muitas vozes, podemos ouvi-las ao longo desta obra.

3.5. CRISE

CRISE, de Ana Paula da Cunha, é um trabalho que, entre outras possibilidades, traz redefinições das funções dos meios de captação, mas não através de transgressões dos equipamentos e sim pelas superfícies dos quadros que fazem alusão a um tipo tecnológico específico, as câmeras de segurança e suas perspectivas.

Neste caso o vídeo é fragmento de um conjunto que se manifesta em vários registros: livro de artista, videoperformance, fotoinstalação, cerâmica, litografias, fotografia, serigrafia, desenho, colagem e aquarela. “Por vezes sinto que não consegui escolher definitivamente uma linguagem que me contempla exclusivamente, me leva a assumir a arte como construção de um território de atravessamentos que propõe um novo modo de produzir” (p. 29), diz Cunha (2018). Seus ambientes são construídos a partir de sensações causadas por filtros, ruídos e objetos de cor rosa. “Entre conforto e energia, a cor rosa parece vibrar de forma variada para cada um” (p.22).



Figura 17: Cunha, *CRISE*, 2016

Na busca de uma arte ambiental, encontro formas de vibrar e reverberar pela cor. A grande ordem da cor, pensada por Oiticica, fala do fazer elementar da obra de arte a partir da necessidade existencial que se eleva acima do cotidiano. Uma ordem não-racional, cósmica e sublime, que empresta à existência um sopro de vida (Cunha, 2018, p. 21).

Operando métodos conceituais, a artista produziu um questionário com a pergunta “o que o rosa te faz sentir?”, com respostas de quatorze pessoas sobre as quais constatou: ““Primeiras entradas de luz sobre a placenta” faz pensar justamente numa sensação de nascer de novo: no ventre da mãe, um ser recebe a energia de fora, num despertar para a existência diante do mundo” (Cunha, 2018, p.22). Fazendo referência a Oiticica, a artista trabalha em direção a construção de universos paralelos, ordenados pela cor, suas relações inconscientes e transcendentais.

Na camada da tela, estas atmosferas rosadas cristalizam e expressam a presença do mundo e da história pessoal da artista. “Me apropriando de suas tonalidades, traduzo-a numa espécie de estética surrealista-suave-histórica que permite a construção de territórios mágicos. Uma arte da fascinação e do magnetismo” (Cunha, 2018, p. 22). A proposta do trabalho que causa o transporte do espectador para estes mundos imaginários construídos conta com muitos suportes, entre eles o deslocamento do

ponto de vista. “Um esquema simples pode pensar a cor rosa como constitutiva de um território a partir do encontro com os modos de fazer. Modos de existir” (Cunha, 2018, p. 31). Ou seja, na criação de um lugar que possa ser vivido em uma perspectiva sugerida.



Figura 18: Cunha, *CRISE*, 2016

Preciso definir como operação recorrente a escolha de um tom rosa para que eu possa ver e ser vista (sentir e ser sentida) a partir desse ponto em comum, - é como criar uma regra de jogo em que se está sempre pronto para brincar - portanto, a cor rosa vem estruturar essa produção que antes era puro dissipar. Cura pela cor em homenagem a paixão infantil feminina: um universo que dialoga com a memória de cada um e produz inconsciente estético, de uma realidade pintada e projetada na direção de um novo modo de ver (Cunha, 2018, p. 21).

No caso das cenas emolduradas como dispositivos de vigilância, tudo está em ordem para quem está assistindo o vídeo enquanto os ambientes e elementos filmados estão dentro dos padrões de normalidade. Quando estes elementos não se comportam de modo esperado, é um momento crítico. Um vídeo de câmera de monitoramento pode sugerir uma outra relação com a imagem: expectativa e controle, expostos através de uma fratura neste processo, com gestos que se transbordam estranhamente. Então as coisas não estão sob controle. Esta ideia de desenquadramento, ou de enquadramento do qual escapa a personagem, rege sua composição até quanto a pequenas esculturas hermafroditas que manuseia, exploradas em uma perspectiva que sugere que é o próprio espectador quem está tocando, comparando, e tentando em vão encaixar uma na outra.

Cada projeto segue na sua previsibilidade até o momento de encontro com as especificidades do ambiente em si: o cubo branco não é esteticamente isento. A instalação, portanto, não foge à realidade do espaço, mas constrói uma outra a partir da incorporação dessas imprevisibilidades. Florescência de acontecimentos em contexto” (Cunha, 2018, p. 35).

Este processo envolve o espectador utilizando impressões sensoriais da narrativa que o transportam a espacialização imaginária. “Muitas vezes, trata-se mesmo de convocar o espectador para o papel de sujeito da percepção, outras de provocar uma indefinição ou uma processualidade deste sujeito, e não simplesmente difundir uma modalidade de arte desprovida de subjetividade” (Carvalho, 2008, p. 42). O que conduz a narrativa de *CRISE* são as perspectivas que a artista escolhe para recortar o olhar do espectador. Para Cristian Borges (2019),

(...) essa “recondução fusional” da experiência visual do artista ao espectador costuma aparecer no cinema narrativo, sobretudo, na forma da câmera subjetiva. Ou seja, em lugar de vermos um personagem que vê algo, vemos diretamente aquilo que é visto por ele, só que através de uma câmera que encarna seu ponto de vista (p. 66).

O autor comenta este trecho em referência aos trabalhos de *Limite* (1931) de Mário Peixoto e *A bordo do veleiro* (1818-19) de Caspar David Friedrich, em que são recorrentes as aparições de figuras de costas para a câmera junto ao movimento em que o espectador experimenta a sensação de estar no lugar de quem está vivenciando e narrando a história. “Ora, diante dessas obras o espectador encontra-se em situação muito semelhante à do interator de um video game, cooptado por uma experiência imersiva que o força a acompanhar, sem escolha, o avanço do aparato (no trem, barco etc.)” (Borges, 2019, p. 66).

Este modo imersivo de conduzir a captação é presente subjetivamente no alegórico filme *Quero Ser John Malkovich* (1999) de Spike Jonze, e em documentários híbridos como *Viajo Porque Preciso, Volto Porque te Amo* (2009) de Marcelo Gomes, Karim Aïnouz, como espécies semelhantes atuando em diversos segmentos da composição audiovisual.

Mas, como não se trata de obras propriamente narrativas, não havendo personagens com os quais a câmera possa se identificar, o que ocorre de fato é uma identificação da câmera com seu próprio operador. Logo, temos a subjetiva da “instância enunciativa” da obra e não a de um personagem; e, por conseguinte, o espectador não se identifica com um personagem (inexistente) que olha, mas com o próprio operador da câmera que filma (Borges, 2019, p. 66).

Essa proposta surge da problematização causada pela reação da artista diante da constante presença de câmeras de segurança nos espaços em que transita. De certo modo a obra trabalha a partir de um dado íntimo, a invasão de privacidade no ir e vir cotidiano, ocasionando a dissociação da artista em personas para a concepção da narrativa.

O vídeo começou com a ideia de fazer um uso criativo de um aparato de controle. Sempre que passava pelo hall e via as imagens das câmeras, sentia um certo incômodo da vigilância, ao mesmo tempo que imaginava alguma ação e captura dessa estética. Inventei 3 personagens que estariam no vídeo: Ana rosa, Ana dark e Ana planta. Elas ganharam vida de modo livre e se manifestarem em diferentes situações não necessariamente planejadas: por exemplo, Ana rosa dança no estacionamento, vestida de rosa e com uma sombrinha japonesa; Ana dark sente medo no elevador carregando uma grande escultura pink que remete ao peso de um corpo; e Ana planta cria dentro de casa, pintando e dispendo esculturas e objetos sobre a mesa. Entre um quadro de crise e experimentação responsável pela criação de novos signos a partir de uma propriedade do acontecimento (encontro). Crise é o caosrosa do devir-mundo: ela pinta rosa sobre rosa de

forma a tornar-se ela mesma imperceptível na vigilância constante contemporânea (Cunha, 2018, p. 37).

O olhar da câmera de segurança é mecânico e funcional, com posicionamentos pensados para vigiar sem pontos cegos. “A questão da vigilância é retomada em muitas obras através dos circuitos fechados de captação e projeção. À primeira vista, um modo autônomo de funcionamento que supõe um olhar delegado à máquina que exclui o sujeito do processo” (Carvalho, 2008, p. 42). Mas ela retoma os espaços específicos que capta em *plongée* sugerindo o controle do olhar não humano para incluir o sujeito sob o olhar deste recorte da máquina. Do mesmo modo o espectador veste também os olhos da artista para espiar as cenas, manipular seres estranhos que habitam o mundo cor-de-rosa e os dispor em fileiras associativas.

O que acontece nesse caso é diferente do uso da videovigilância em circuito fechado e em tempo real como as instalações de Paik, mas a utilização dos códigos de captação de câmeras de segurança, tais como, a janela, o enquadramento, o contador do tempo, os filtros, etc. “Se muitas obras propõem a eliminação do sujeito a partir da introdução de tecnologias eletrônicas que ocupam o suposto lugar do olhar do artista, é preciso rever as próprias bases operatórias que classificam a possibilidade de uma visão sem olhar” (Carvalho, 2008, p. 42).

Cunha faz com que o olhar frio da máquina, que apenas registra, seja consumido pela manipulação da identidade estética destas imagens e do que este conjunto causa a serviço da narrativa videográfica que está sendo construída. As múltiplas telas intercalam espaços sem presença e cenas com movimento, geram a tensão de que algo vai acontecer. As personagens circulam de uma tela a outra, até que uma encontra um ponto cego e escapa entre os quadros.

3.6. INSTANT BAND, pero esto NO es Música

Marion Velasco Rolim, artista visual transdisciplinar, circula pela música, performance, arte sonora, poesia e educação. Fazia estágio doutoral em Arte Sonora na Universidade de Valência, e nesta cidade, produziu INSTANT BAND, pero esto NO es Música, na Calle Corona, El Carmen, centro histórico de Valência, Espanha, no dia 28 de julho de 2015¹⁴⁴.

Anterior a isso, *INSTANT BAND* é uma série da artista com várias edições e que consiste em formar bandas que se apresentam uma só vez. Nestas apresentações únicas, a artista articula as possibilidades da performance com o concerto musical registrado em vídeo. As composições e concepções são de autoria própria, no entanto, a execução dos trabalhos são de criação coletiva, incorporando a processualidade e espontaneidade das ocasiões e inserindo materialidades aos trabalhos, tais como objetos que são utilizados ou que despertam as ações, além da construção conjunta a contribuição artística autoral de cada um dos integrantes em cada ato.

Instant Band não é uma banda, é uma proposição colaborativa, pluriautorial. Não porque não há continuidade, nem vínculo entre os artistas, como costuma acontecer no campo da Música. Os artistas podem

¹⁴⁴Ficha técnica publicada por Rolim (2016) junto a videoperformance na página da artista no *Youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=dU4S2bro84U>, acesso em 12/12/2020.

participar de mais de uma configuração e ação, também pode haver reuniões iniciais para a combinação de algo pontual e apresentação de algumas instruções. Os encontros das Instant Bands são únicos, sem ensaio, instantâneos, em lugares variados, não se repetem, duram o tempo da surpresa (Rolim, 2017, p. 120).

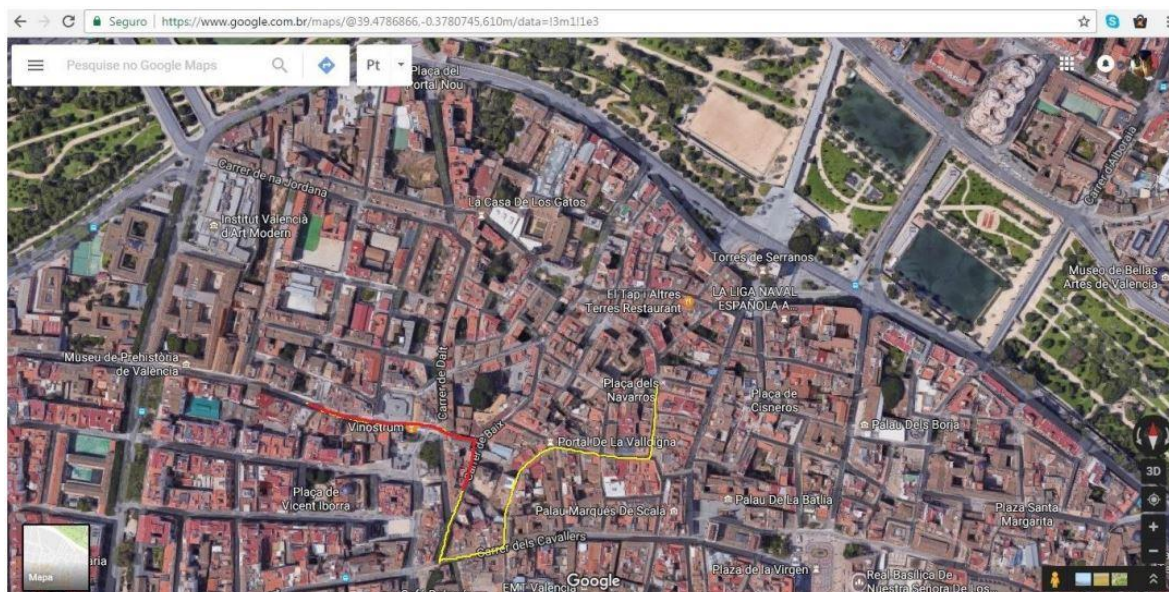


Figura 19: Imagem aérea do centro de Valencia (bairro El Carmen). Percurso realizado em cores. O trecho vermelho aparece no vídeo. A partir do Google Maps

Neste trabalho ela explora outras sonoridades, no caso, provindas do choque e da quebra, sob o formato dos tradicionais espetáculos de artistas de rua, filmado por várias câmeras e dispositivos móveis. “O que faço com garrafas, Seth faz com baixo e Lllavata com a clarineta é música. Ação no espaço público orientada para vídeos e áudio. Uso de materiais variados” (Rolim, 2017, p. 149). As percussões são feitas com o ruído resultante do choque de 100 garrafas ao serem jogadas nos dispensadores de vidro. Ela registra com uma câmera o caminho que faz da própria residência até o contêiner, as carregando em uma mala. Somente este trecho já possui uma faixa de áudio que se sobressai, coordena e se sobrepõe às imagens, é o som das garrafas balançando e se debatendo dentro da mala, e das rodas da mala em atrito com o chão. Este ritmo é reiterado pelo movimento da câmera, que por sua vez acompanha o movimento da alça da mala na qual está fixada.

As *INSTANT BANDS* têm origem no trabalho de músicas de rua, nas bandas instantâneas que costumam se apresentar no espaço urbano (ruas, praças, entradas e corredores de metrô) do mundo. Os shows instantâneos, imediatos, ligeiros são feitos para um público transitório e flutuante. Por conta do deslocamento, esses artistas buscam uma compactação tecnológica para viabilizar as apresentações. Necessitam de um amplificador de som portátil, para conectar um instrumento musical e ou tablet e um microfone e, ainda tem todo o som do entorno (Rolim, 2017, p. 119).

Ela atenta para os sons que já existem nos ambientes e conta com eles para os conceitos das suas propostas. Lança garrafas de vidro produzindo uma peça sonora com a colaboração do designer e

artista sonoro Seth Rossano no baixo elétrico e do performer Carlos Llavata na clarineta. Além destas parcerias, a montagem do vídeo foi realizada por Maurício Rossini, a captação de imagens por Veronica Hernandez Menchaca e a captação sonora Miguel Molina Alarcón¹⁴⁵. Podemos perceber com estas informações que Rolim trabalha com a ação em vídeo e áudio utilizando os mecanismos estruturais de equipe e divisão de funções.



Figura 20: Rolim, *INSTANT BAND, pero esto no es Música*, 2016

O tratamento das imagens e do som também sugerem qualidade de produção, com enquadramentos estáveis, até mesmo da câmera de ação que é colocada na entrada da lixeira pela própria artista. Além disso a performance também é gravada em diversos planos, por vezes se aproximando e distanciando da ação central, mostrando contracâmpo a partir da distribuição das câmeras que privilegiam um giro pelo contexto da ação. “Os vídeos foram feitos com imagens criadas no dia da ação, espalhadas em alguns pontos da rua (capturas com iPad, câmera-celular LG G2 e câmera de ação Foxman action cam-FX3500) e áudio (captura com gravador de som Zoom H6)” (Rolim, 2017, 150).

A coleta das garrafas aconteceu em um fim de semana, no bairro em que se realizou a performance, o mesmo no qual a artista estava residindo.

Para a produção da ação, articulei com pessoas locais, que trabalham em restaurantes e outros estabelecimentos no centro de Valência (...) para juntar e doar um grande número de garrafas de vidro (cem frascos no total) que foram carregadas em duas malas pelas ruas de Carmen - de Calle Ángel Custodio para Calle Corona (Rolim, 2017, p. 149).

¹⁴⁵Ficha técnica publicada por Rolim (2016) junto a videoperformance na página da artista no Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=dU4S2bro84U>, acesso em 12/12/2020.

Para ela, em um novo local de morada, os ruídos de garrafas quebrando nos dispensadores de vidro foram marcantes e constantes – para caber mais garrafas nos repositórios é necessário fazer a quebra, com isso, é inevitável a manifestação do som.

A temática dessa performance explica a minha relação com a cidade e se baseia na observação de atividades diárias. É comum na Espanha, o uso de recipientes de vidro e o descarte em contêineres distribuídos pelas ruas das cidades. Também faz referência à festa tradicional Las Fallas, com fogos e torpedos sendo disparados de forma orquestrada, em diversos pontos da cidade, por pelo menos, dez dias, no começo do ano, em Valencia, ES., entendi que o gesto de jogar garrafas todos os dias, no contêiner de vidro, que produz ruídos que reverberam pela cidade e, assim, criam pequenas fallas ou fallas particulares (Rolim, 2017, p. 149).

Rolim estabelece sua proposta performática, musical e audiovisual sobre um discurso narrativo que construiu a partir de uma vivência pessoal em um local específico no espaço e no tempo. O barulho constante foi a atmosfera ruidosa na qual foi recebida nesta cidade, deparando-se com uma longa e barulhenta festa tradicional que se desdobrou. Para ela, as quebras dos vidros como pano de fundo da sonoridade daquele lugar, eram como *Fallas cotidianas*. Uma reverberação daquele primeiro contato.



Figura 21: Rolim, *INSTANT BAND, pero esto no es Música*, 2016

Jogar garrafas de vidro no contêiner para a reciclagem é uma ação cotidiana nas ruas espanholas. Ao juntar o som de um baixo elétrico amplificado e um clarinete, a ação virou Performance Sônica e também uma transgressão. No período em que *Instant Band, pero esto no es Música* aconteceu no centro histórico de Valencia, entrou em vigor na Espanha, a Ley de Seguridad Pública, mais conhecida como Lei Mordaça, que proíbe alguns tipos de ação no espaço público. Assim, para fazer esta ação na rua, eu deveria ter solicitado uma licença no Ayuntamiento de Valencia (prefeitura), mas “I would prefer not to”. (Rolim, 2017, p. 149)

Manifestas críticas a algumas estruturas convencionais, tais como, desconsideração por normas

administrativas arbitrárias que limitam atividades culturais em espaços da cidade, por exemplo, com o agravante de fazê-lo sob a frágil condição de ser estrangeiro, conceito que paira sobre a obra que não pertence a forma padrão da Música. A começar pelo nome que se antecipa ao rótulo, para que, antes que digam destacada e negativamente, “mas esto NO es Música”, já esta assumido de antemão no nome, sugerindo ironia a categorias e hierarquias formais excludentes e uma certa cansa para com a necessidade de definições que tentam encaixar a realização artística em categorias herméticas. Rolim não pediu licença, do mesmo modo que a barulheira do entorno que a inspirou também não.

Considerações Finais

O cinema narrativo da ilusão, da sala de cinema, do dispositivo de dominação é transgredido e transcendido pelo cinema expandido em espacialidade e ação. Assim começa essa análise. Quando parto da afirmação de que o vídeo se distancia do cinema (Dubois, op. cit., p.77), mesmo que a ideia geral dessa dissertação seja justamente atentar para estas linguagens funcionando juntas intertextualmente especialmente em produções muito recentes, não posso discordar desta fala, nem ignorar a história destas duas manifestações que iniciaram o processo aos quais fazemos parte como sucessoras.

No que se refere a elementos combinados exercendo o conjunto que historicamente se construiu em uma representação ideal projetada e em um ambiente imersivo de fruição coletivo, sim, são forças que diziam a respeito ao cinema em uma sociedade de discursos e poderes monopolistas, subjetividades expressas esteticamente cujas transformações são explicadas através do diálogo entre os textos de Balson (2013) e Bruno (2014). E este modelo não é inerente ao exercício cinematográfico, e White demonstra isso por meio da referência ao cinema de atrações, que era cinema, era exibido em uma sala escura e pública, no entanto, para estes artistas, não simulava nem convencia, era consciente pela ação. E na videoarte acontece o mesmo impulso, dadas as características locais e particulares que se tornam presentes a partir de relações mais íntimas com as imagens e do descontentamento com práticas em um contexto industrial.

É neste momento que preciso refletir a acerca de que cinema e de vídeo estou falando, chegando a antecedentes do próprio fazer artístico que não se limitam aos suportes. Se observarmos os anseios e as demandas, o impulso conceitual pelo contraponto (Geiger, op.cit., p. 77), e a história dos dois, cinema expandido e videoarte, são paralelas, com atitudes proporcionais em suas naturezas. Além disso não foi raro o cruzamento das duas matrizes, ou a citação de uma a outra, como exemplificamos com trabalhos de Le grice, em *Castle 1*, com uma TV sendo reproduzida no projetor da sala de cinema junto a instalação. Ou como a parceria do artista visual Oiticica e o cineasta d'Almeida, que juntos fizeram *Cosmococas (1973)*, trabalho mais próximo da instalação cinematográfica cujos autores eram possuidores de trajetórias específicas nestes dois universos separadamente. d'Almeida realizava filmes narrativos como *A Dama do Lotação (1978)* e *Os 7 gatinhos (1980)*, entre outras obras muito relevantes do cinema brasileiro. Oiticica entre outros suportes artísticos mistos incluía também o

aparelho televisivo, como em seus *Penetráveis* por exemplo. E Warhol em *Outer and Inner Space* (1966) sobrepõe o cinema e o vídeo em um único plano. Esses exemplos demonstram que dentro de uma enorme gama de produções alguns artistas costumavam utilizar recursos de modo híbrido, enquanto outros, tinham uma necessidade de afastamento de grupos mais formais ou construtivos (Cocchiarale, op.cit., p. 69).

O contexto de cada um, do vídeo e do cinema, com naturezas determinantes e de ordens diversas, como as mídias por exemplo, serviu para diferenciação na época em que se tinha como opção para a produção de imagens em movimento ou o sistema analógico, ou o eletrônico, sendo que o segundo sempre foi mais popular e mais barato que o primeiro. Ainda mais atingível, o meio digital abre espaço para um fator muito importante e característico na narrativa agora, o lugar de fala, que é antes de tudo um espaço reivindicado para relatos vivenciais em detrimento de olhares externos que não raramente podem ser vistos com parciais e comprometidos em posições distantes e idealizadas. O meio digital possibilita essas produções e veiculações. Essa posição que privilegia esse tipo de expressão se manifesta de vários modos em sincronia no universo das imagens. Na área das artes ela é crítica e transcendente às outras áreas e a ela mesma.

Muito do que define essas produções também são os territórios que passam a ser ocupados pela imagem em movimento como a galeria e o museu, ou seja, o circuito da arte. É neste trânsito de territórios entre o cinema expandido e a videoarte que se dão muitas trocas e integrações resultando em uma correnteza de procedimentos e de expansões que aos poucos amplia os domínios da utilização da imagem, desencadeando circuitos fora de eixos e em rede com produções orientadas pelas singularidades e diversidades.

Na contemporaneidade a sala de cinema vai para dentro do espaço expositivo, reproduzindo experimentos com audiovisual que cruzam o vídeo, o cinema, a instalação, a narrativa, a música, os suportes e as tecnologias antepassadas em possibilidades praticamente infinitas. Da antagônica relação entre as linguagens hegemônicas e as periféricas, e também, manifestações artísticas que se distinguem pelo uso não previsto e não canônico dos meios, acabamos com a apropriação do cinema, e de todos os conceitos que o definem, como objeto de exercício e análise no campo das artes. E a partir disso o dispositivo do cinema é colocado em posição conceitualmente elástica, já longe do poder de domínio, mas dependente de muitos fatores, entre eles, de quem está contando a história, conforme o que vimos até aqui.

Tecnologias andam junto com o fazer artístico, sendo fruto de mesmos períodos e absorvidos criticamente por uma parcela de criadores. Com o tempo, estes meios se democratizam a ponto de proporcionarem cada vez mais uma diversidade de visões do mundo e da condição humana. Cunha, Rolim e Sfoggia produzem arte constantemente e tem suas páginas ativas nas redes sociais, estando interligadas a circuitos e públicos com os quais dialogam, além de estarem também inseridas no universo acadêmico e de criação.

Os trabalhos que motivaram o texto, quando exibidos, foram projetados em sequência, em uma sala de cinema escura. Neste momento não há nenhuma herança de oposição ao meio cinematográfico.

Ao contrário, esta montagem articula linguagens em suas reconfigurações digitais com o dispositivo do cinema, enquanto há, fora dele, demais conjuntos que apresentam outros métodos expositivos.

Os ruídos também reaparecem, atento para eles no início e ao longo do texto. Passam de entrave formal para escolha estética. Por não fazer mais parte invariavelmente do meio tecnológico para a produção em audiovisual, essa camada, ou essas camadas, saem do campo da condição. Tanto é que, das artistas que comentamos mais profundamente, Tedesco e Rolim já produziam audiovisual quando não havia modo de evitar os ruídos, e utilizam atualmente, com mais recorrência, imagens nítidas e estáveis. Sfoggia e Cunha, ao contrário, aderem a esse símbolo bastante marcante da experiência artística com a imagem. São questões de escolha que continuam se cruzando e coexistindo.

As explorações em vídeo que partem do som também são reencontradas como argumento quando Rolim produz uma sequência sonora a partir de ruídos causados pelo impacto de batimentos com materiais não convencionais do ponto de vista da Música, como John Cage o fez em *Water Walk* (1959). Mas ela utiliza um mecanismo que possui muitas frentes, como seus planos tão variados, de perto e de longe. E não rompe com os instrumentos legítimos, mas os vincula através da autoria de colegas, apoia-se ao que observou sobre aquela cidade, aos traços culturais e microuniversos permanentes e presentes na paisagem sonora que se estendem a comunidade que a apoiou.

Atitude mais profunda que a gestão dos espaços preexistentes, a presença destes vídeos e o modo de exibição proposto nesse recorte curatorial nos mostram escolhas que permeiam a produção deste conjunto de artistas construindo imagens amparadas por múltiplas referências diante de tanta informação, dissecando e sobrepondo citações pelo tempo. Seja uma ação performática, uma cor, uma técnica antiga, ou a arte sonora, estas realizações e rearranjos parecem apontar para a reorganização de um mobiliário universal acumulado, imenso e aleatório, pautado pelo desejo artístico de selecionar e ressignificar o que há a sua volta.

Referências Bibliográficas

- Balsom, E. (2013). *Exhibiting Cinema in Contemporary Art* [Exibindo Cinema em Arte Contemporânea]. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Bellour, R., Duguet, A. M. (1988). La question vidéo. *Communications*, N°12, 5-6. Lyon: UMS Persée.
- Bruno, G. (2014). *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media* [Superfície: questões de estética, materialidade e mídia]. Chicago: University of Chicago Press.
- Borges, C. (2019). Do pré-narrativo ao pós-cinema. Furtado, B., e Dubois, P. (Orgs), Pós-fotografia, pós cinema: novas configurações das imagens. p. 63-69. São Paulo: Edições Sesc São Paulo.
- Carvalho, V. d. (2008). Dispositivo e experiência: relações entre tempo e movimento na arte contemporânea. *Revista Poiesis*, N° 12, 39-50. Disponível em http://www.poiesis.uff.br/PDF/poiesis12/Poiesis_12_dispositivoexperiencia.pdf, acesso em 12/12/2020
- Cocchiarale, F. (2004). A (Outra) Arte Contemporânea Brasileira: Intervenções Urbanas Micropolíticas. *Revista Do Programa De Pós-graduação Em Artes Visuais EBA – UFRJ*, 67-71. Disponível em https://www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2012/01/ae11_fernando_cocchiarale.pdf, acesso em 12/12/2020
- Cocchiarale, F. (2007). Primórdios da Videoarte no Brasil, in Machado, A. (coord.). *Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro* (pp. 61-68). São Paulo: Iluminuras.
- Cubitt, S. (1993). *Videography Video Media as Art and Culture*. New York: Macmillan Education
- Cunha, A. (2018). Rosa Pangeia: crise, cor e criação. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil.
- Dubois, P. (2004). *Cinema e Vídeo Godard*. São Paulo: COSACNAIF.
- Duguet, A. M. (1988). Dispositifs. *Communications*, N° 12. Lyon, França: UMS Persée.
- Elwes, C. (2005). *Video Art A Guided Tour*. Londres: Camberwell College of Arts.
- Export, V. Expanded Cinema: Expanded Reality; Le Grice, M. Time and Spectator in the Experience of Expanded Cinema; White, D. Degree Zero: Narrative and the Contextual Image; In: Ball, S.; Rees, A. L.; Curtis, D. e White, D. (Eds.). (2011). *Expanded cinema: art, performance and film* [Cinema Expandido: arte, performance e cinema]. Londres: Tate Publications.

- Fernandes, M.L. (2012). A Fotomontagem no Século XIX: da mecânica a narratologia. *Revista Rhetorikê* N°4. 37-76. Labcom. Covilhã. Disponível em <http://www.rhetorike.ubi.pt/04/pdf/Rhetorike-04-03-fernandes.pdf>, acesso em 12/12/2020
- Hatfield, J., e Littman, S. (2006). *Experimental Film and Vídeo: An Anthology* [Cinema e Vídeo Experimental: Uma Antologia]. Hertfordshire: John Libbey Publishing.
- Miglioli, S., e Barros, M. (2013). Novas tecnologias da imagem e da visualidade: GIF animado como videoarte. *Sessões do Imaginário*. Ano XVIII. N° 29, 68-75. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/12963/9519>, acesso em 12/12/2020
- Meigh-Andrews, C. (2014). *A History of Video Art* [A História da videoarte]. Nova York: Bloomsbury.
- Mello, C. (2005). Arte e novas mídias: práticas e contextos no Brasil a partir dos anos 90. *ARS (São Paulo)*, 3(5), 115-132. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2956/3646>, acesso em 12/12/2020
- Mello, C. (2009). Vídeo no Brasil 1950-1980: novos circuitos para a arte. *Arte y políticas de identidad*, Vol. 1, 185-220. Múrcia: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema II: Gêneros Cinematográficos*. Covilhã: LabCom.
- Oiticica, H. (1967). Esquema geral da Nova Objetividade, in Ferreira, G., e Cotrin, C. (eds.). *Escritos de Artistas anos 60/70*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Osthoff, S. (2010). “De musas a autoras: mulheres, arte e tecnologia no Brasil”. *ARS*, 7(15), 75-91. São Paulo. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/3085/3774>, acesso em 12/12/2020
- Parente, A. (2007). “Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo”, in Penafria, M., e Martins, Í.M. (orgs). *Estéticas do Digital: Cinema e tecnologia*. (pp. 3-28). Covilhã: LabCom.
- Parente, A. (2008). “Cinema de exposição: o dispositivo em contra/campo”. *Revista Poiésis*, n.12, 51-63. Disponível em http://www.poesis.uff.br/PDF/poesis12/Poesis_12_cinemaexposicao.pdf, acesso em 12/12/2020
- Rolim, M.V. (2017). “faLei em voz ALTA”: ERRAGEM, Voz e Outros Sons em Performances Sônicas. Tese (Doutorado) Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil.

- Tedesco, E. (2018). “A Fotomontagem na Timeline: O vídeo Aféfé Iku de Samy Sfoggia”. *Revista Arteriais*, N° 06, 150-157. Disponível em <https://periodicos.ufpa.br/index.php/ppgartes/article/download/5974/4818>, acesso em 12/12/2020
- Tedesco, E. (2019). Carne suspensa e projetada: algumas notas sobre videoarte. *Porto Arte – Revista de Artes Visuais*, 24(40), 1-10. Porto Alegre: PPGAV-UFRGS. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/PortoArte/article/view/93932/53173>, acesso em 12/12/2020
- Tedesco, E. e Rabello, L. (2020). Estúdio 88: documentação de videoperformances. Porto Alegre: Ed. Azulejo Arte Impressa. Disponível em <http://performatus.com.br/wp-content/uploads/2020/06/catalogo-estudio-88.pdf>, acesso em 12/12/2020
- Viveiros, P. (2007). Espaços densos: configurações do cinema. In: Penafria, Manuela., e Martins, Índia Mara. (orgs). *Estéticas do Digital: Cinema e tecnologia*. (pp. 33-48). Covilhã: LabCom.
- Welsby, C. (2006). Films and Installations – A Systems View of Nature [Cinema e instalações – Uma visão sistêmica da natureza]. Hatfield, J., Littman, S. (2006) *Experimental Film and Video: An Anthology* [Cinema e Vídeo Experimental: Uma Antologia]. Hertfordshire: John Libbey Publishing.
- Westgeest, H. (2016). Video Art Theory A Comparative Approach (Teoria Da Arte Vídeo Uma Abordagem Comparativa). Chichester: John Wiley & Sons
- Zanini, W. (1978). Videoarte: uma poética aberta. In: Machado, A. (2007). *Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro* (pp. 51-60). São Paulo: Iluminuras.
- Zanini, W. (2004). A atualidade de Fluxus. *ARS (São Paulo)*, 2(3), 10-21. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1678-53202004000300002>, acesso em 12/12/2020

Videografia

Cage, J. Water Walk, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-koTMW95NZs>
acesso em 12/12/2020

Cunha, A. CRISE, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-seGlvdq-ZM>,
acesso em 12/12/2020

Le Grice, M. Berlin Horse, disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=LDj8Tc6259o>, acesso em 12/12/2020

Le Grice, M. Castle 1, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aS3hPf-RdDY>,
acesso em 12/12/2020

Le Grice, M. Horror Film, disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=sZSz_jHIGKE, acesso em 12/12/2020

Le Grice, M. Little Dog For Roger, disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=rjHoA7EWi8o>, acesso em 12/12/2020

Le Grice, M. Little Dog For Roger, disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=m7tEogybo3g>, acesso em 12/12/2020

Ono, Y. Cut Piece, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lyJ3dPwa2tI>,
acesso em 12/12/2020

Peixoto, M. Limite, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=UeEARblJiMs>,
acesso em 12/12/2020

Rolim, M.V. INSTANT BAND, pero esto no es Música, disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=gzq6f4HumnA&t=261s>, acesso em
12/12/2020

Rolim, M.V. INSTANT BAND, pero esto no es Música - making of, disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=dU4S2bro84U>, acesso em 12/12/2020

Rosler, M. Semiotics of the Kitchen, disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=ZuZympOIGCo>, acesso em 12/12/2020

Sfoggia, S. Aféfé Ikú, disponível em: <https://vimeo.com/220663941>, acesso em
12/12/2020

Tedesco, E. In-pressione, disponível em: <https://vimeo.com/95674778>, acesso em
12/12/2020

Tedesco, E. Caminhada doméstica, disponível em: <https://vimeo.com/95674776>, acesso
em 12/12/2020

Tedesco, E. no hard feelings, disponível em: <https://vimeo.com/95674777>, acesso em
12/12/2020

Warhol, A. Outer and Inner Space, disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=t7R8wEMAmKE>, acesso em 12/12/2020

Referências das imagens

Figura 1: <https://www.youtube.com/watch?v=aS3hPf-RdDY>, acesso em 12/12/2020

Figura 2: <https://www.youtube.com/watch?v=m7tEOgybo3g>, acesso em 12/12/2020

Figura 3: https://www.youtube.com/watch?v=sZSz_jHIGKE, acesso em 12/12/2020

Figura 4: <https://www.youtube.com/watch?v=ZuZympOIGCo>, acesso em 12/12/2020

Figura 5: <https://www.youtube.com/watch?v=t7R8wEMAmKE>, acesso em 12/12/2020

Figura 6: <https://www.youtube.com/watch?v=lyJ3dPwa2tI>, acesso em 12/12/2020

Figura 7: <https://youtu.be/RadWVyAerHI>, acesso em 12/12/2020

Figura 8: <https://oglobo.globo.com/cultura/artes-visuais/flavio-de-carvalho-pioneiro-da-performance-que-escandalizou-os-anos-1950-relembrado-em-sao-paulo-berlim-23875162>, acesso em 12/12/2020

Figura 9: <https://youtu.be/UeEArblJiMs>, acesso em 12/12/2020

Figura 10: <http://www.inhotim.org.br/inhotim/arte-contemporanea/obras/cosmococa-5-hendrix-war/>, acesso em 12/12/2020

Figura 11: <https://vimeo.com/95674778>, acesso em 12/12/2020

Figura 12: <https://vimeo.com/95674777>, acesso em 12/12/2020

Figura 13 <https://vimeo.com/95674776>, acesso em 12/12/2020

Figura 14: <https://vimeo.com/220663941>, acesso em 12/12/2020

Figura 15: <https://vimeo.com/220663941>, acesso em 12/12/2020

Figura 16: <https://vimeo.com/220663941>, acesso em 12/12/2020

Figura 17: <https://www.youtube.com/watch?v=-seGlvdq-ZM>, acesso em 12/12/2020

Figura 18: <https://www.youtube.com/watch?v=-seGlvdq-ZM>, acesso em 12/12/2020

Figura 19: <https://www.youtube.com/watch?v=gzq6f4HumnA&t=261s>, acesso em 12/12/2020

Figura 20: Imagem aérea do centro de Valencia (bairro El Carmen) a partir do Google Maps <https://www.google.com/maps/place/El+Carmen,+Val%C3%Aancia,+Espanha/@39.4788112,-.3794178,1099m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1soxd604f5161d752e5:ox3898f5b32af5094!8m2!3d39.4793514!4d-0.380721> acesso em 12/12/2020

Figura 21: <https://www.youtube.com/watch?v=gzq6f4HumnA&t=261s>, acesso em 12/12/2020