

Ministério da Educação
Universidade Federal de Pelotas - UFPel
Centro de Artes
Especialização Lato Sensu - Área de Concentração: Artes Visuais, Terminalidade
Ensino e Percursos Poéticos.



Monografia

VIDEOINSTALAÇÕES: RELAÇÕES ENTRE VÍDEO, AMBIENTE E ESPECTADOR.

Lílian Aires Schwanz

Pelotas, julho de 2014.

LÍLIAN AIRES SCHWANZ

VIDEOINSTALAÇÕES: RELAÇÕES ENTRE VÍDEO, AMBIENTE E
ESPECTADOR.

Pesquisa a ser apresentada ao curso de Especialização *Lato Sensu* - Área de Concentração: Artes Visuais, Terminalidade Ensino e Percursos Poéticos, para obtenção parcial de título de especialista em Ensino e Percurso Poéticos.

Orientadora: Profa. Dra. Neiva Maria Fonseca Bohns

Pelotas, 2014.

Banca Examinadora

Profa Dra. Neiva Maria Fonseca Bohns (orientadora)

Prof. Dr. Ricardo Perufo Mello

Profa. Ms. Helene Gomes Sacco Carbone

Resumo

Este trabalho teve como objetivo investigar a categoria artística denominada videoinstalação, tendo como foco principal a análise das relações entre vídeo, ambiente e espectador. Para tanto, foram abordados os conceitos e usos do vídeo como material de pesquisa poética (a videoarte), assim como seu uso para registro de manifestações artísticas de caráter efêmero, implicando ou não na sua autonomia poética. Pensando na relação entre espectador e obra, as instalações foram parte desta pesquisa, uma vez que pressupõem presença física do espectador nos trabalhos. Já as relações entre o vídeo e o espaço foram abordadas em dois aspectos: instalações que contenham, de forma simultânea, vídeo e outras linguagens e as videoinstalações, em que o uso do vídeo é planejado para um ambiente específico, seja com uma ou mais formas de exibição. Em ambientes imersivos é investigado o envolvimento entre vídeo e espectador a partir do espaço que é planejado com este intuito. Por fim, problematizaram-se as relações entre artes visuais e cinema, uma vez que estas linguagens partilham o uso do vídeo em diversas e distintas abordagens. O processo criativo do artista Cao Guimarães foi investigado pensando na intersecção entre estas duas linguagens. A metodologia, de cunho teórico-empírico, baseia-se em referenciais da arte contemporânea e, mais especificamente, do vídeo, conhecidos através de discussões recentes (primeiras duas décadas do século XXI). Os critérios para seleção das obras a serem analisadas levam em consideração que os trabalhos em vídeo estejam isolados do restante do espaço expositivo e pressuponham uma imersão do espectador, tendo eles uma ou mais projeções e/ou telas de exibição; trabalhos em vídeo que não estejam isolados do restante do espaço expositivo, tendo uma ou mais projeções; trabalhos em vídeo que façam parte de instalações assim como trabalhos em vídeo históricos que contextualizem a discussão desta pesquisa.

Palavras-chave: Arte contemporânea. Vídeoinstalação. Vídeo. Instalação. Espectador.

Sumário

Introdução	06
1. Conceitos e usos do vídeo nas artes visuais	
1.1 <i>O vídeo como material de pesquisa poética: A videoarte.....</i>	10
1.2 <i>O uso do vídeo em distintas manifestações artísticas.....</i>	17
2. Das instalações com vídeo às videoinstalações	
2.1 <i>Ambientes e Instalações: o espaço na pesquisa poética.....</i>	27
2.2 <i>Instalações com vídeo.....</i>	32
2.3 <i>Videoinstalações: Vídeo e espaço em relação.....</i>	38
3. Artes visuais e cinema	
3.1 <i>Interseções entre linguagens.....</i>	50
3.2 <i>Processo criativo: intersecções entre linguagens no trabalho de Cao Guimarães</i>	55
4. Conclusão	
5. Referências	
	72

1. Introdução

A presente pesquisa visa investigar o uso do vídeo no campo das artes visuais, analisando produções que datem da segunda metade do século XX em diante, presentes em mostras de arte brasileiras de relevância internacional, como as Bienais de São Paulo e do Mercosul¹. Para tal, conceitua-se vídeo e analisam-se as formas como este é utilizado por artistas contemporâneos. O tema desta pesquisa centra-se na questão do uso do vídeo em ambientes que pressuponham uma imersão do espectador – as videoinstalações. Interessa aqui investigar de que modo as características do trabalho em vídeo são problematizadas nestes ambientes, assim como as possibilidades criadas entre espectador e obra a partir destes processos.

Questiona-se de que forma as videoinstalações, planejadas para um ambiente imersivo com múltiplas projeções, exploram características do vídeo colocando o espectador em um contexto diferenciado de relação direta com a obra. Como indagações circundantes do objeto de pesquisa colocam-se: como características próprias do vídeo são exploradas em ambientes planejados que contenham inúmeras projeções? Quais as possíveis relações entre o vídeo e o espaço, nas videoinstalações? Quais as peculiaridades que este modo de enunciação apresenta ao espectador? Quais as possíveis relações estes aspectos propiciam entre sujeito e vídeo?

Deste modo, o objetivo geral é investigar as relações entre vídeo e o espaço nas videoinstalações e as possíveis relações entre o espectador e a obra neste contexto. Como objetivos específicos pretende-se investigar de que modo aspectos do vídeo são explorados nas videoinstalações, compreender as relações entre o vídeo e o espaço e discutir as possíveis relações perceptivas entre espectador e obra nas videoinstalações.

Esta pesquisa, de cunho teórico-empírico, é baseada em referenciais da arte contemporânea e, mais especificamente, do vídeo, conhecidos através de discussões recentes (primeiras duas décadas do século XXI). As obras analisadas

¹ Esta pesquisa dá continuidade à investigação da pesquisa: SCHWANZ, Lílian A. Videoarte: recurso, técnicas e formas de ocupação do espaço. 2011. (Trabalho de conclusão de curso) – Curso de Artes Visuais modalidade licenciatura. Univerdidade Federal de Pelotas. Pelotas.

serão selecionadas de modo que atendam aos critérios estabelecidos: trabalhos em vídeo que estejam isolados do restante do espaço expositivo e pressuponham uma imersão do espectador, tendo eles uma ou mais projeções e/ou telas de exibição; trabalhos em vídeo que não estejam isolados do restante do espaço expositivo, tendo uma ou mais projeções; trabalhos em vídeo que façam parte de instalações e trabalhos em vídeo históricos que contextualizem a discussão desta pesquisa.

Dentre os artistas com obras analisadas estão Nam June Paik, Andy Warhol, Francis Alÿs, Bill Viola, Dan Graham, Bruce Nauman, Douglas Gordon e Hélio Oiticica. Algumas obras foram analisadas presencialmente, em especial as videoinstalações que implicavam a imersão do espectador, como nos trabalhos de Nuno Ramos, Edgardo Aragon, Ivan Candeo, Kutlug Ataman, Amar Kawar, em análises a partir de fontes primárias.

No primeiro capítulo, intitulado *Conceitos e usos do vídeo nas artes visuais* pretende-se compreender o uso do vídeo essencialmente em dois termos: num primeiro momento pensado como material de pesquisa poética (trazendo referências históricas sobre o surgimento da videoarte), numa segunda abordagem, problematiza-se o uso do vídeo para o registro de outras manifestações artísticas que possuam caráter efêmero, investigando os limites e reverberações das linguagens contemporâneas.

No segundo capítulo desta monografia, *Das instalações com vídeo às videoinstalações*, pretende-se discutir um dos aspectos essenciais ao problema de pesquisa, que questiona as relações entre vídeo e o ambiente planejado para sua apresentação. O conceito de imersão será essencial ao problema de pesquisa, seja em instalações com vídeo (em que o vídeo dialoga com outras linguagens) ou videoinstalações (em que o vídeo é explorado em relação ao espaço físico). Do mesmo modo, as estratégias de exibição serão investigadas com intuito de compreender as relações entre os vídeos e as condições criadas para o espectador a partir disto. Nestes trabalhos, o vídeo, o espaço e o espectador são colocados em relação. Deste modo, o estudo do espaço e sua relação com o vídeo será essencial a compreensão das relações proporcionadas pelo conceito poético elaborado pelo artista.

No terceiro e último capítulo, *Artes visuais e cinema*, serão analisados trabalhos que pressuponham uma intersecção entre linguagens, de forma mais evidente, problematizando os limites entre os campos de atuação. Para isso, será

analisado, de forma breve, o processo criativo em alguns trabalhos do artista brasileiro Cao Guimarães.

CAPÍTULO 1

1. Conceitos e usos do vídeo nas artes visuais

No contexto da arte contemporânea o uso de recursos tecnológicos para produção de imagens é fonte de pesquisa artística desde a ampla comercialização de equipamentos para captação de imagens. Nas primeiras décadas do século XX, quando a fotografia já era bastante explorada, surgem os aparelhos de captação de imagens em movimento, que passam a ser utilizados também por artistas visuais. Deste modo, deixam de ser uma fonte de pesquisa essencialmente para a linguagem cinematográfica. Paralelamente, a televisão toma os lares e no contexto da arte muitos artistas vêem neste novo veículo possibilidades de criação que contrariem os aspectos massivos dos veículos de comunicação de massa. Nos primórdios da videoarte, grande parte dos trabalhos abordavam esta questão.

Datada na década de sessenta do século XX, a apropriação das chamadas “novas tecnologias” pela arte é hoje recorrente na produção contemporânea. Segundo Philippe Dubois, tal expressão, “no domínio das imagens, nos remete hoje a instrumentos técnicos que vem da informática e permitem a fabricação de objetos visuais”. (2004, p.31). Essa absorção, fonte de inúmeras pesquisas, aponta para o papel da arte em uma sociedade permeada cotidianamente pela tecnologia. Arlindo Machado diz que

O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa que ele utiliza, é manejá-los no sentido contrário ao de sua produtividade programada. (MACHADO, p. 14, 2010)

A própria conceituação feita pelo autor do termo “artemídia” designa que são “formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas” (MACHADO, 2007, p. 07), mostra que este uso vai além das possibilidades puramente técnicas.

Problematizar, recriar e transpor os limites destes recursos é uma questão pertinente a produção artística. Pensando o quão determinantes são os recursos

tecnológicos à vida atualmente, é imprescindível que a arte coloque este tema em questão. Ainda conforme Machado

O desafio da artemidia não está, portanto, na mera apologia ingênua das atuais possibilidades de criação. A artemidia deve, pelo contrário, traçar uma diferença nítida entre o que é, de um lado, a produção industrial de estímulos agradáveis para as mídias de massa e, de outro, a busca de uma ética e uma estética para a era eletrônica. (MACHADO, 2007, p. 17).

Esta afirmação pode ser pensada no contexto de surgimento da videoarte, em que havia um embate da produção artística com a televisão - que tomava os lares da classe media norte americana tornando-se um veículo de propagação massiva de ideias. Muitos artistas, como Nam June Paik, se apropriam tanto dos conteúdos destes programas, em termos de discurso, quanto dos aparelhos para a configuração de trabalhos que apontavam para uma perspectiva crítica a este sistema.

O cinema, de forma semelhante, nutria o imaginário sendo também material de pesquisa plástica e temática, como no trabalho *24 Hour Psycho*, de Douglas Gordon. Passado este primeiro momento, a videoarte expande continuamente seu campo de atuação. Nota-se que, desde o princípio, muitos artistas pensam o espaço na configuração dos trabalhos com vídeo. Ambientes imersivos com múltiplas projeções são freqüentes e, tendo em vista os avanços tecnológicos, são explorados cada vez mais e de diferentes modos pelos artistas.

1.1 O vídeo como material de pesquisa poética: A videoarte

O vídeo, antes produzido em película e hoje com recursos digitais, passou a fazer parte das artes visuais e tornou-se fonte de pesquisa plástica das mais diversas formas. Com o fácil acesso aos recursos digitais, em termos de custo, os artistas passaram a usar cada vez mais esta forma de produção de imagens.

Para conceituar precisamente o trabalho com vídeo e suas peculiaridades em termos de produção artística, traz-se o conceito sobre imagens técnicas, em que a “imagem técnica seria toda representação plástica enunciada por ou através de algum tipo de dispositivo técnico.” (MACHADO, 1994, p.9). Assim, toda imagem depende de uma intervenção técnica para existir, mas nesse sentido o exemplo mais evidente é a fotografia, em que a intervenção técnica produz um diferencial no

resultado da imagem, uma vez que esta não surge somente a partir da imaginação do artista, mas tem como meio de produção a câmera, os sistemas óticos e a película fotossensível. Em produções como o vídeo e a fotografia, podemos perceber que a “intervenção da técnica produz uma *diferença* dentro do universo das imagens” (MACHADO, 1994, p. 10). Ainda conforme o autor,

Por imagens técnicas designamos em geral uma classe de fenômenos audiovisuais em que o adjetivo (“técnico”) de alguma forma ofusca o substantivo (“imagem”), em que o papel da máquina (ou seja lá qual for a mediação técnica) se torna tão determinante a ponto de muitas vezes eclipsar ou mesmo substituir o trabalho de concepção de imagens por parte do sujeito criador (MACHADO, 1994, p.10).

A exploração, o manejo e a pesquisa do meio de produção e de seus aparatos técnicos muitas vezes são a problemática do trabalho.

O conceito de experimentalismo, presente nos primórdios da videoarte, diz muito sobre a descoberta deste novo meio de obtenção e criação de imagens. Francesca Azzi diz que “o experimentalismo é fundamental para o estabelecimento desta nova arte do vídeo” (In MACHADO, 2007, p.170). No entanto, o experimentalismo, pensado como modo de descoberta de novas formas artísticas, data do inicio do século XX, com os movimentos de vanguarda artística. Segundo Poggioli² existem dois conceitos de experimentação: a técnica e a formal, dizendo respeito a uma mesma conduta. A experimentação técnica se refere à busca do artista por novos materiais e meios físicos para seus trabalhos. O experimentalismo formal acontece quando o artista

Já recolheu e analisou os novos materiais e parte para uma experiência semiótica propriamente dita. Isto implica em uma segunda metamorfose: a dos materiais em signos. À medida que o artista percebe o potencial criativo desses meios e materiais, tenta organizá-los em forma de uma nova linguagem.” (Azzi in Machado, 2007, p.171)

Neste sentido, nota-se, de forma sintetizada, um parâmetro conceitual das pesquisas poéticas no surgimento e afirmação da videoarte como linguagem artística.

Pensando numa abordagem ampla sobre videoarte, são usados conceitos da teórica Christine Mello, problematizando-se, assim, algumas práticas artísticas em vídeo de forma analítica. Os processos de desconstrução nos trabalhos de arte, segundo Mello, “evocam, em um primeiro momento, a negação do próprio meio, e

² Apud Azzi, in MACHADO, 2007, p.170.

em um segundo momento, a necessidade de expansão de seu limite criativo” (MELLO, p.115, 208). Isto retoma, mais uma vez, os conceitos experimentais acima citados. No âmbito do trabalho com videoarte, o conceito de “desconstrução” também pode tornar-se uma ferramenta de análise. A desconstrução, segundo a autora, é vista como “um procedimento criativo em que há a intenção consciente de desmontar a linguagem videográfica, desmontar um tipo de contexto midiático ou uma imagem.” (MELLO, p.115, 2008). Rupturas no sistema de produção e na apresentação da imagem, já não mais mimética, figurativa e asséptica em relação a ruídos visuais, visam, em última análise, a negação da própria linguagem e, em contrapartida, a afirmação de uma nova linguagem.

Como exemplo desta prática comum no princípio da vídeoarte, tomaremos para uma breve análise trabalhos do artista sul coreano Nam June Paik. Paik integrou, juntamente com outros artistas, dentre eles Wolf Vostell, o grupo do Fluxus. Este grupo ficou conhecido por cruzar várias práticas artísticas como música (John Cage), poesia, cinema, dança, happenings (Allan Kaprow). Estas práticas ampliaram consideravelmente as possibilidades de criação artística. Um dos seus trabalhos emblemáticos no uso de aparelhos de televisão e desconstrução de imagens é *Magnet TV* (1965). O artista coloca um imã próximo ao aparelho de televisão, criando interferências no sistema de transmissão, resultando em imagens distorcidas e abstratas. Fica evidente a intenção de problematizar e gerar uma diferença neste universo de imagens. No trabalho *Zen for TV* (1963) é utilizada uma televisão em que fica visível apenas uma linha horizontal, considerando a posição convencional do aparelho. No entanto, na grande maioria das imagens de registro desta obra ela aparece colocada de lado, de modo que esta linha se torna vertical. A disposição do aparelho colocado de forma não convencional, tendo como base sua lateral, enfatiza a idéia de desconstrução, uma vez que não se assiste à televisão deste modo, sugerindo uma mudança também de caráter físico na relação entre o espectador e o meio de comunicação.



Figura 1



Figura 2

Figura 1: *Magnet TV*, 1965. Num June Paik. Fonte: Whitney Museum of American Art, New York³.
 Figura 2: *Zen for TV*, 1963. Nam June Paik. Fonte: Novas mídias na arte contemporânea, Michael Rush.

O vídeo é, essencialmente, imagens em movimento, que se desenvolvem ao longo de um percurso temporal. Conforme Martin (2006), a “tarefa do aparelho técnico é gravar seqüências temporais e produzir estruturas temporais”. Além disto, podemos pensar que o esperado, ao assistir vídeos convencionais de grande circulação, é o desenrolar de uma narrativa.

Quando citam-se vídeos, neste caso, pensa-se principalmente em produções cinematográficas. Tanto o cinema de vanguarda, como a Nouvelle Vague, quanto o cinema contemporâneo já vem problematizando esta e outras questões. Notam-se, inclusive, aproximações na produção, exposição e consumo entre cinema e vídeoarte (observe-se, por exemplo, o caso de alguns “curtas metragens”). Um exemplo disto é o artista Cao Guimarães que, nos seus trabalhos, usa as denominações “curta” e “longa” metragens, circulando por mostras de artes visuais e cinema, assinalando que, ao invés de se confrontarem, há muitas trocas potencializadoras entre estas linguagens.

Em vídeos que usam o efeito *looping* (modo cíclico, sem começo ou fim pré-determinados), vê-se um diferencial narrativo que também gera outra relação com o espectador. Ao estar diante do trabalho, o sujeito não é confrontado com uma seqüência de tempo pré-determinada, que inclui começo-meio-fim. Em trabalhos apresentados em *looping*, é o espectador que decide, livremente, a duração das seqüências com mais autonomia, bem como a interrupção da visualização, visto que o trabalho por si só não sugere começo e fim. Contudo, há que se observar que esta

³ Disponível em: <http://whitney.org/Collection/NamJunePaik/8660aB> Acesso: 01 mai/2014

pode não ser uma estratégia poética, mas sim um recurso de exibição contínua do trabalho, visto que em vídeo nas mostras de arte são comumente exibidos em *looping*. A visualização pode ter, do mesmo modo, o tempo determinado pelo espectador, que pode ou não assistir à seqüência por completo. Uma vez que haja uma seqüência pré-determinada, pode-se perfeitamente tornar avê-la, mas se estará consciente de sua repetição e de sua prévia definição de duração. Em paralelo com o *looping*, este tempo de duração é uma decisão que cabe quase inteiramente ao espectador, sem a sugestão explícita do artista.

Em um texto chamado *Porque o vídeo não me interessa* (1991), o pintor Luiz Paulo Baravelli afirma que somente a pintura seria capaz de ser não narrativa - a imagem fixa do momento presente. Os trabalhos em vídeo, ainda que proponham a fragmentação narrativa, a não linearidade, o acaso e o aleatório, possuem sempre um começo e um fim. Pensando nos recursos técnicos dos quais o vídeo depende para existir – seus modos de exibição e seus recursos técnicos, incluindo o uso da eletricidade – de fato, o vídeo sempre começa e acaba. Ainda que suas seqüências sejam postas em *looping*, em algum momento, a imagem poderá deixar de ser visível, tendo assim um princípio e um término. Este pensamento vai ao cerne do conceito de imagem, confrontando suas peculiaridades e examinando seus usos nas suas extremidades de linguagem.

Outro processo diz respeito ao diálogo entre linguagens. O termo “contaminação”, também cunhado por Christine Mello, diz respeito ao contato do vídeo com outras linguagens, quando estas se potencializam simultaneamente

É a lógica do vídeo +, ou o vídeo que soma seus sentidos aos sentidos de outras linguagens (como no videoclipe, videodança, no videoteatro, na videoperformance, na videocarta, na videopoesia, na videoinstalação e nas intervenções midiáticas no espaço público) de tal forma que uma linguagem não pode ser mais ser lida dissociada da outra” (MELLO, 2008, p.137)

Nota-se, pela própria denominação corrente, nas quais, em geral, o nome de duas práticas é associado para referir-se a uma terceira manifestação artística em que as duas anteriores convergem.

Nas videoperformances a ação do artista e o vídeo se relacionam, para além do mero registro do ato, “o processo de comunicação do artista com a câmera torna-se a própria obra.” (MELLO, 2008, p.145). No trabalho *Marca Registrada*, de Letícia Parente, a artista que caminha até um banco e somente suas pernas aparecem.

Sentada, ela prepara agulha e linha. Seu rosto e seu corpo por completo não são mostrados. Colocando o pé sobre uma das pernas, com a proximidade da câmera, começa a bordar a expressão *Made In Brasil* na sola do pé. O corpo é usado como suporte. A ação performática e a captação em tempo real mostram a ação em interação com a câmera, numa ausência de público, que vê a obra posteriormente através do registro do processo, pensado para o vídeo. Os ângulos de captação colocam o espectador em contato direto com a ação, o registro em momento algum se desvia da ação que está sendo realizada. Trabalhos deste tipo levam em consideração a relação entre performance (o corpo) realizada para o registro em vídeo (a máquina). Ainda conforme Mello, “tais tipos de manifestação são fruto do diálogo contaminado entre a linguagem do corpo e a linguagem do vídeo, gerando uma síntese chamada videoperformance.” (MELLO, 2008, P.144).



Marca Registrada, 1975 Letícia Parente. Fonte: Extremidades do Vídeo, Christine Mello, 2008.

Nas videoinstalações, considera-se a relação entre vídeo, espaço e espectador. Tratam-se de trabalhos que pensam o vídeo para além de suas especificidades de linguagem. O trabalho pode situar-se em espaços abertos, estando, neste modo, também em contato com o que o circunda. Neste caso, incluem-se até mesmo espaços urbanos que pressuponham o contato com transeuntes desavisados, gerando assim inúmeras possibilidades para o trabalho. Outro modo de apresentação são espaços fechados, isolados, solicitando a entrada do espectador. Estes dois modos ativam diferentes percepções, mais abertas e sujeitas a interferências, como no primeiro caso, ou mais atentas e reservadas, como o segundo.

Além disto, estes trabalhos podem conter uma ou mais projeções, adensando o trabalho tanto em termos visuais, quanto narrativos e corpóreos. Ter mais de um ponto de atenção, com várias projeções, é como ter diferentes “partes” constituindo um todo, sendo o sujeito que as percebe. Nestes trabalhos o espectador é convidado a circular, por se tratarem, na grande maioria dos casos, de objetos e/ou projeções que necessitam de maiores configurações espaciais. Pode haver cruzamento ou desconstruções narrativas, uma vez que se trata de partes que constituem um só trabalho, mas que ainda assim podem deter a atenção do espectador separadamente.

É importante citar, ainda, um terceiro conceito de Christine Mello, o compartilhamento do vídeo que

(...) ocorre principalmente, nos ambientes interativos e no circuito das redes de comunicação digital, onde há a sua transmutação de formato audiovisual off-line para o compartilhamento com formatos de distribuição interativos e on-line. (MELLO, 2008, p.196)

A mudança acontece na produção, na recepção e na distribuição do vídeo, podendo, deste modo, alcançar públicos diversos. Cada vez mais artistas exploram essas possibilidades de interatividade e manejo, indo além de um produto audiovisual. Desde os primeiros trabalhos, com o embate entre a televisão e o cinema, a videoarte já se mostrava empregando os recursos tecnológicos tanto para a manifestação dos trabalhos quanto para a exploração do próprio meio como questão poética. Após este primeiro momento de embate com a linguagem televisiva e cinematográfica, e

à medida que os artistas se acostumaram rapidamente à disponibilidade de câmeras cada vez mais acessíveis, sobretudo coloridas, e técnicas de processamento, a videoarte progrediu do que tinha sido uma arte que reagia à televisão, ou que meramente traduzia tendências em arte visual, para o vídeo (conceitualismo, arte corporal, arte processual), e começou a assumir identidade própria. (RUSH, 2006, p.97)

Assim, a videoarte toma lugar no campo das artes visuais, criando uma autonomia poética que não abandona, mas relativiza e vai além das suas questões iniciais.

1.2 O uso do vídeo em distintas manifestações artísticas

O uso das novas mídias visuais pela arte data desde o seu surgimento, em meados do século XX. A grande disseminação comercial dos aparelhos técnicos para obtenção de imagens em movimento, por exemplo, possibilitou aos artistas o seu uso para a realização dos mais diversos trabalhos.

Dentre estes trabalhos artísticos, o vídeo, desde então, tornou-se uma linguagem bastante explorada. Por volta dos anos 60 do século XX muitos artistas já abandonavam trabalhos em linguagens tradicionais, criando novas formas de manifestação. Luiz Claudio da Costa, referindo-se ao princípio da arte contemporânea diz que

A diminuição da ênfase sobre os aspectos materiais da arte, como unicidade e permanência, a que Lucy Lippard chamou de desmaterialização, foi uma estratégia pela qual a arte passou a exprimir o movimento real de desaparecimento por meio de trabalhos temporais ou perecíveis. (COSTA, p. 84, 2009)

As performances, os *happenings* e as ações executadas por artistas eram, na maioria das vezes, despreocupadas com um resultado físico e permanente para o trabalho. No entanto, a efemeridade proposital da ação poderia ser registrada através de fotografias e vídeos, e

(...) em vez de objetos vendáveis (como pinturas ou esculturas), o processo físico da criação da arte tornou-se a própria obra. A filmadora representava “o outro”, ou o público. Além disto, era fundamental, nas tentativas destes artistas, libertar-se dos limites da arte tradicional. (RUSH, p.41, 2006)

Havia, neste período, uma questão ideológica de mudança de estatuto da arte. Não só um questionamento sobre as linguagens, mas sobre a função e o lugar da arte na sociedade de consumo permeada pelos meios de comunicação de massa. Assim, a produção de objetos artísticos foi sendo deixada de lado por muitos artistas em prol da experiência estética.

Ao que parece, o importante seria não perder de vista a questão poética, no caso a ação, de modo que o material gerado a partir dela serviria somente como uma forma de indicar a existência daquele acontecimento. O valor de objeto artístico não existiria para este registro, o que acentua as discussões contemporâneas sobre

produção, veiculação e valor comercial da arte. Deste modo, o uso destes registros passa pela supervisão do artista, tendo como referência o seu discurso artístico.

Com trabalhos voltados à experiência do corpo e ações coletivas, surge, em paralelo, a discussão sobre o registro destes trabalhos. Os vídeos e as fotografias, assim como textos, serviam para, de algum modo, reter o momento vivido, ainda que em muitos casos, se mantivessem meramente como registros. Não teriam estes registros um potencial poético a ser explorado? Em parte, pode-se responder a isto pensando no intento do artista em recorrer a este recurso. O vídeo – foco da problemática deste texto – pensado apenas como registro pode ter como finalidade apresentar o trabalho para além do momento exato de seu acontecimento, além de funcionar como arquivo e documento de comprovação. Nesta perspectiva, a questão poética é bastante focada na ação, no momento efêmero do trabalho.

Por outro lado, o registro pode ser uma nova manifestação do trabalho que o gerou. Também conforme Costa

(...) o registro pode ter função estética porque não é apenas suporte e lugar para a validação da obra. Ao assumir certa autonomia, mesmo que parcial, pois permanece vinculado a eventos que lhe antecederam, o registro tem como propósito não a validação da obra em sua existência institucional, mas sim sua divisão em múltiplas séries e formas de atualização decorrentes de sua condição virtual. (COSTA, 2009, p. 85)

Ao permitir múltiplas diferenciações (em objetos, eventos, livros, etc.), a obra decorrente de um processo efêmero permite que o registro seja mais um de seus vetores discursivos. Deste modo, o trabalho pode entrar em contato com contextos diversos, ou seja, em perspectivas que, eventualmente, podem inclusive contradizê-la. Uma das formas de contradição pode dizer respeito ao fato do próprio artista pretender a não autonomia poética do registro, ainda que ele seja usado para tal.

Para análise destas questões, serão considerados alguns trabalhos realizados por Francis Alÿs (1959, Amberes, Bélgica), que atualmente vive e trabalha na Cidade do México. Sua trajetória artística tem início na década de 80, quando “viajou a trabalho à Cidade do México, onde terminou permanecendo na condição de estrangeiro e desocupado por imposição burocrática” (ANJOS, FARIAS, 2010, p.336). A estranheza de estar em uma cidade desconhecida, com costumes e condições diversas propiciou o início de sua pesquisa poética.

Participou das bienais de São Paulo (2010) e do MERCOSUL (2011), com os trabalhos *Tornado*, 2000-2010 e *La Résidence*, agosto de 2011, respectivamente, entre outras importantes mostras de arte contemporânea. Uma considerável parcela de seus trabalhos podem ser pensados como ações, comumente deslocando-se em um percurso (portando ou não objetos) e podendo ser registradas de diversas formas. Conforme texto da curadoria da 8º Bienal do MERCOSUL,

Essas caminhadas conduzem tanto à realização de intervenções mínimas no imaginário da cidade – que o artista documenta e desprende um trabalho pictórico paralelo – quanto ao desenvolvimento de ambiciosos projetos que elucidam novas formas de ação individual e coletiva. (ROCCA, RAMOS, 2011, p. 123)

Sobre este trabalho pictórico paralelo a que se refere Rocca, pode-se exemplificar com *La Résidence*, exposto na 8º Bienal do MERCOSUL, em Porto Alegre, Brasil, da qual foi curador. *La Résidence* discursa sobre uma ação solitária, pensada para ser executada nesta cidade. Nela, o artista aborda questões como estranhamento, familiaridade, deslocamento e, por consequência, territórios. No pavilhão de exposições da bienal, havia um expositor onde ficavam vários cartões postais, os quais poderiam ser levados pelo público.



La Résidence, 2011. Francis Alÿs. Cartão postal. Trabalho apresentado na 8º Bienal do Mercosul.

Neste material há um texto, logo abaixo da fotografia, que indica a ação.

Cuando seas invitado a realizar um proyecto de sitio específico en el extranjero:

- pide ser alojado en un hotel cercano al espacio de exhibición.
- durante el período de tu estancia, camina reiteradamente la ruta entre hotel y el espacio de exhibición;
- el ultimo dia de tu estancia camina esta ruta con los ojos vendados.⁴

Fica claro então que a principal questão do trabalho é a ação sugerida, seguindo uma tendência que se tornou corrente a partir do advento da Arte Conceitual. O material – cartão postal – serve como veiculador do discurso. A foto ilustra, segundo se lê no texto, a parte final da ação, como se tivesse sido realizada. No entanto, não há registros da ação sendo realizada de fato, no período sugerido. Além disto, é importante ressaltar que se trata de um cartão postal, podendo cumprir sua função e ser destinado a outros territórios. Vê-se neste trabalho um desdobramento de uma proposta de ação, em um resultado material e imagético disponível para o público.

Outros trabalhos também podem expandir-se, manifestando-se em outras linguagens. No caso de *Zapatos Magnéticos*, do mesmo artista, realizado para a 5º Bienal de Havana, um objeto foi adaptado para ser utilizado na ação. O sapato magnético, ao ser utilizado pelo artista, atrai para si diversos objetos soltos pela rua, ficando impregnado de pequenos metais.



Zapatos Magnéticos, 1994. Francis Alÿs. Fotograma. Objeto.
Trabalho apresentado na 5º Bienal de Havana.⁵

⁴ Tradução Livre: (Quando você é convidado para fazer um projeto site-specific no exterior:

- Pede para ser alojado em um hotel perto do espaço de exposição.
- Durante o período de sua estadia, repetidamente, caminhe na rota entre o hotel e o espaço de exposição;
- no último dia de sua estadia caminhe este percurso de olhos vendados.)

⁵ Disponível em <<http://www.francisalys.com>> Acesso: 09 dez/2012.

Neste caso, o vídeo é utilizado para mostrar o caminhar do artista, sendo o que ativa o objeto e dá sentido ao trabalho. Não só por se tratar de um sapato, o que importa neste caso é o percurso, de modo que o sapato magnético absorva os resíduos das ruas. O vídeo é curto (apenas quatro minutos e vinte e quatro segundos), mas é capaz de mostrar inclusive a interação e curiosidade de transeuntes para com o trabalho.

O vídeo inicia com um pequeno texto indicando o local e a data do trabalho, em uma tomada que mostra o sapato de forma bastante próxima, em seus detalhes. Trata-se de um objeto rústico, parecendo estar revestido por material imantado. Ainda assim, não difere claramente de um sapato usual. Após este momento, há uma tomada em que crianças se aproximam do artista com pequenos objetos e colocam próximo aos pés que vestem o sapato, mexendo nele com bastante curiosidade. Isto já deixa clara a peculiaridade do calçado. Logo começa a caminhada. Algumas tomadas mostram a caminhada de longe, feita de forma solitária. Intercalam-se momentos em que o sapato é mostrado de perto. No final do vídeo a câmera mostra o caminhante entrando em um hotel, e também a placa que sinaliza o estabelecimento. A narrativa que demonstra o percurso se encerra, mostrando a ação por completo, desde a partida, quando estava parado, até chegar a um local de estadia e permanência temporária. É possível perceber uma alusão à condição de estrangeiro, buscando conhecer e absorver as peculiaridades do local visitado. Além disto, vale salientar que o registro é feito por uma terceira pessoa, de modo que se pode concluir que o trajeto foi pensado, de certa forma, para o vídeo. É nítido, também, que o material capturado passou por uma pós-produção, o que denota ainda mais a intenção da manifestação do trabalho videográficamente.

Noutro caso, Francis Alÿs utiliza o registro em vídeo de outra forma. Conforme consta no catálogo da 29º Bienal de São Paulo, onde o trabalho foi exposto, “em *Tornado*, Alÿs insere-se, como um desafio, em tempestades de areia e tornados sazonais, que ocorrem no deserto mexicano, investindo numa tarefa aparentemente inútil, desgastante e perigosa.” (ANJOS, FARIAS, 2010, p.336). O vídeo é exibido em uma grande projeção em local reservado, mas não completamente isolado do restante da exposição. As tomadas, de curta duração, intercalam o momento em que o artista, portando uma câmera, vai de encontro ao tornado. Em outro momento, em tomadas longas, o artista aparece distante, filmado

por outrem, correndo para o centro do fenômeno natural. O registro não mostra o momento em que o artista chega ao centro do tornado. Há indicação de que as ações se repetem constantemente, sem cessar, pela insatisfação do artista em concluir-la. Fica claro que faz parte do propósito do trabalho registrar a ação em vídeo, uma vez que o próprio artista porta uma câmera.



Tornado, 2000 – 2010. Francis Alÿs. Fotograma. Vídeo de ação.
Trabalho apresentado na 29º Bienal de São Paulo⁶.

É possível ouvir a respiração fatigada do artista, assim como o barulho do forte vento do tornado. O trabalho é datado entre 2000 e 2010. Acompanha este trabalho uma série de notas e desenhos que ressaltam o tempo de coletas das imagens. O artista empreendeu uma década na mesma ação, efetuando o registro de seu ato. Isto é mais um indício de que o registro nesse caso é de suma importância, pois se trata de uma ação dispendiosa, longa e invariante.

Conclui-se a partir das ações realizadas pelo artista Francis Alys aqui analisadas, que o registro, em especial o vídeo, pode estar presente em diversas formas de manifestação artística. Sejam elas como resultado final do trabalho, intencionando um objeto em vídeo, ou permeando sua elaboração, enquanto instrumento técnico, ou mesmo estando num patamar secundário para o conceito do trabalho. No primeiro trabalho, *La Résidence*, o registro fotográfico seguido do texto que sugere a ação, em forma de cartão postal, se comporta como parte – ou mesmo o todo – do trabalho. Isto porque não havia outros registros desta obra expostos, de forma que a manifestação tangível dela se dava através do cartão postal.

Em *Zapatos Magnéticos*, há o objeto em si, o sapato, que é ativado pelo uso e deambulação realizada pelo artista. Neste vídeo o registro é bastante narrativo,

⁶ Imagem disponível no catálogo da 29º Bienal de São Paulo.

pois o percurso tem um começo que apresenta o local e a data do acontecimento. Logo após, apresenta o objeto em tomadas próximas, intercalando com o registro do percurso, feito em tomadas mais distantes. Por fim, mostra a chegada a um hotel, finalizando o vídeo e o percurso. Este registro é também uma manifestação do trabalho. A edição e o trabalho posterior sobre o material bruto capturado também são essenciais à construção narrativa, organizando e encadeando os acontecimentos. Por seu aspecto narrativo, há ênfase no objeto e na ação realizada pelo artista. Nota-se que, além de uma nova forma de manifestação do trabalho, que pode ser exibida após o momento da ação, o vídeo cumpre também a função de registrar a ação que poderá se repetir pelo uso do objeto em outra circunstância.

No último trabalho analisado, *Tornado*, uma das intenções do artista é, evidentemente, criar um material em vídeo. O registro não pretende ser outra forma de manifestação, mas sim parte central do trabalho, uma vez que ao tentar entrar no tornado o artista leva consigo uma câmera. Deste modo, pode-se dizer que o trabalho teria como intuito gerar um vídeo, partindo de uma ação, e feito pelo próprio artista. Além disto, as tomadas distantes e mais longas mostram a ação de outro ângulo, indicando uma intenção de que este registro se aliasse ao que é feito, simultaneamente, pelo artista. Outra questão relevante é que esta ação foi realizada periodicamente durante uma década. A forma de apresentar este trabalho é, então, através do vídeo, já que não há uma intervenção no local da ação nem mesmo um objeto que seja usado para tal.

Já o artista Bill Viola, no trabalho *Chott-el-Djerid*, do ano de 1979, produz um vídeo a partir de uma paisagem natural, obtendo resultados muito diferentes. Neste vídeo, “mundo de uma câmera eletrônica e de uma poderosa teleobjetiva, Viola desmaterializa a paisagem desértica do Marrocos em quadros extraordinariamente abertos” (MACHADO, p.47, 1995). O trabalho, aqui, se detém na observação da paisagem, sem ação do artista ou uso de algum objeto, mas sim um trabalho com a linguagem, com a imagem que está em movimento.



Chott-el-Djerid, 1979. Bill Viola. Frames do vídeo.

O vídeo mostra manchas que, depois de cerca de um minuto, se reconhecem como sendo uma paisagem. Ouvem-se ruídos, como se fosse o vento do cenário natural. A imagem perde, por vezes, seus aspectos reconhecíveis, tornando-se apenas zonas de cor na tela. A câmera, sempre imóvel, faz apenas aproximações e distanciamentos através do recurso de *zoom*. O que era visto como um ponto que se move, aproxima-se e se deixa reconhecer como uma figura humana. Aparece também um horizonte estático, que vai perdendo suas características visuais e mostrando somente cores, linhas, texturas visuais, explorando os aspectos eletrônicos de interferências de luminosidade na peculiar captação da imagem videográfica. Em alguns momentos, cortes são utilizados e quebram a estaticidade da imagem, com objetos que mudam de lugar a cada tomada, como se, através de pós-edição, o vídeo movesse os objetos parados.

Trechos com imagens reconhecíveis e outros apenas com manchas de cor na imagem eletrônica são intercalados, como se fosse um paralelo entre abstração e figuração, entre imagem eletrônica e realidade. Essas manchas, que por vezes podem ser reconhecidas com formas de pessoas ou qualquer outro objeto, se movem no vídeo. Esse movimento entre ser e não ser uma figura reconhecível, tornando-se uma mancha de cor, tem um paralelo na questão do vídeo como um registro e sendo, meramente, uma imagem eletrônica. Conforme Arlindo Machado, são “figuras humanas, colocadas no fundo de uma paisagem desértica, perdem seus

contornos antropomórficos, fundem-se umas nas outras, até resultar numa mancha despersonalizada." (p.46, 1995.).

O movimento, em *Chott-el-Djerid*, acontece na linguagem eletrônica, como se ela interferisse na paisagem, é a linguagem que está em ação. O que se move são os objetos do mundo real sendo registrados e os ruídos visuais, com a câmera fixa, contemplativa, tanto para documentar quanto para explorar os meios da imagem em movimento. Em *Tornado*, de Francis Alÿs, o movimento é do próprio artista, é o seu corpo na ação, que para isso, porta também a câmera junto a ele.

Como se pode perceber, o vídeo e a fotografia são capazes de se comportar de diversas formas, podendo moldar-se ao intuito do artista ao lançar mão destas linguagens. Vale por fim ressaltar que com a grande utilização da internet para a veiculação de trabalhos, cada vez mais os registros são utilizados e pensados para os trabalhos que tem caráter efêmero. As análises aqui apresentadas tiveram como base tanto visualização em exposições como em materiais disponibilizados na internet.

CAPÍTULO 2

2. Das instalações com vídeo às videoinstalações

O termo espaço, ainda que com amplo significado, será abordado aqui num primeiro momento referindo-se à expansão do objeto artístico para além dos parâmetros da pintura e escultura. Com a ruptura de certos limites da arte a partir do inicio do século XX, as pesquisas poéticas começavam a extrapolar balizas, tanto físicas, quanto conceituais. A relação entre a arte e a vida cotidiana estreitava-se, entre outros fatores, através do uso de materiais e objetos ordinários. Além disto, ações como performances e *happenings* estavam entre as manifestações que não pressupunham como resultado um material, e que podem ser então as experiências vividas a partir de proposições que tenham ou não objetos palpáveis.

Estes pensamentos e ações ampliadas, ao longo do século XX, que questionavam o estatuto da arte, deram surgimento à arte contemporânea. Enfatiza-se, a partir deste momento histórico, a experiência do artista no seu fazer, elaborar e propor, bem como na relação entre obra e espectador. Dentre estas manifestações artísticas contemporâneas, estão também os trabalhos de videoarte.

Além do uso de monitores, já pensados como um objeto para além de sua estrita possibilidade de exibição da imagem há uma multiplicação quantitativa dos mesmos pelo espaço, problematizando ainda mais a relação espectador-vídeo. Deste modo a apresentação dos vídeos toma, também, o espaço como questão. Este espaço pode ser tanto expositivo, em ambientes institucionais de circulação artística, quanto em espaços públicos, havendo a possibilidade de uso de projeções, estando sujeitos à apreciação desavisada de passantes pelos locais selecionados pelo artista.

O conceito de contaminação, já citado anteriormente, aborda a relação entre diferentes manifestações artísticas. Sobre a relação entre vídeo e espaço, Christine Mello diz que

Trata-se de um tipo de ação estética descentralizada em que o vídeo se desloca do epicentro de sua linguagem (o plano da imagem e do som em meio eletrônico), para gerar sentidos com o espaço arquitetônico, com os demais elementos que constituem esse espaço físico e com a ação participativa do público. (MELLO, 2008, 172)

Pode-se pensar, desta forma, que a importância dada à configuração espacial acaba por gerar distintas possibilidades de relações do espectador com os trabalhos.

2.1 Ambientes e Instalações: o espaço na pesquisa poética

A partir das práticas contemporâneas, manifestações artísticas diferentes das vistas até então se tornaram freqüentes e possibilitaram uma gama ampliada de trabalhos. Os espaços expositivos foram sendo tomados por trabalhos, na maioria das vezes, convidativos a uma relação mais estreita entre sujeito e obra. Conforme Michael Archer, termos como Ambiental e Instalação “são rótulos que se tornaram correntes desde os anos 70 para dar conta da crescente freqüência com que os espectadores achavam que precisavam estar *na* obra de arte para vê-la e vivenciá-la” (ARCHER, p. 103, 2001). O termo Instalação se tornou usual para este tipo de trabalho. Ainda que os trabalhos estejam sempre instalados, ou seja, colocados em algum lugar, o termo não se restringe à sua denotação original. Nestes trabalhos, “o contexto, para estes artistas, é da maior importância, e eles desejam exercer controle sobre esse contexto ao criar, explicitamente, um meio que, em sua totalidade, constitui a arte” (RUSH, p 110, 2006). Essa totalidade pode ser pensada em relação às inúmeras possibilidades, sejam materiais, de constituição física e perceptiva do trabalho, como conceituais, em aspectos como a vivencia e a imersão por parte do apreciador.

O artista brasileiro Hélio Oiticica possui uma obra que problematiza intensamente estas questões. Ainda que necessitasse de uma análise mais detida, tendo em vista a importância e complexidade de seus trabalhos, é imprescindível citá-lo aqui para pensar o papel do espectador (e/ou partícipe) na arte. Além disto, sua produção situa-se no período histórico que interessa a esta pesquisa, as décadas de cinqüenta, sessenta e setenta do século XX, momento de surgimento e alargamento das possibilidades da arte e da relação entre obra e público. Em um texto⁷ sobre o trabalho *Parangolé*, Oiticica diz que “a participação do espectador é também aqui característica em relação ao que hoje existe na arte em geral: é uma

⁷ Vide: FIGUEIREDO, Luciano. **Hélio Oiticica**. Rio de Janeiro: Centro de Arte Hélio Oiticica.1997. p.277.

<participação ambiental> por excelência." (p.87, 1964). O sujeito, usando o *Parangolé*, ativa a sensorialidade e a percepção, fazendo do ato a obra.



Inauguração do PARANGOLÉ. Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, 1965.
Fonte: Luciano Figueiredo. Hélio Oiticica.

No texto sobre trabalho *Eden*⁸, que é uma ampla instalação de 1969, ele coloca o termo *Supra-Sensorial*, com a “necessidade de um significado supra-sensorial da vida, em transformar os processos de arte em sensações da vida.” (OITICICA, p.12, 1969). Nota-se claramente a intenção de adensar a percepção e participação do sujeito a partir destes conceitos.



Eden, 1969. Hélio Oiticica. Whitechapel Callery, London. Fonte: Luciano Figueiredo. Hélio Oiticica.

É clara a ruptura que o artista faz em relação a alguns parâmetros da arte, conceituando totalidades em relação ao planejamento espacial, uso de materiais diversos e a relação entre sujeito e obra. É importante salientar aqui que as citações,

⁸ Vide: FIGUEIREDO, Luciano. **Hélio Oiticica**. Rio de Janeiro: Centro de Arte Hélio Oiticica.1997. p.277.

sendo o próprio discurso do artista, explicitam o pensamento sobre arte dentro do seu processo criativo. Conforme Oiticica

A posição com referência a uma <ambientação> e a consequente derrubada de todas as antigas modalidades de expressão: pintura-quadro, escultura, etc., propõem uma manifestação total, íntegra, do artista, nas suas criações, que poderiam ser proposições para a participação do espectador.

E continua:

Ambiental é para mim a reunião indivisível de todas as modalidades de posse do artista ao criar – as já conhecidas: cor, palavra, luz, ação, construção, etc., e as que a cada momento surgem na ânsia inventiva do mesmo ou do próprio participador ao tomar contato com a obra. (OITICICA, p103, 1986).

No caso de *Cosmococa*, de 1979, um dos pontos centrais que interessam aqui é o uso de projeções de vídeos nas paredes que fazem parte do conjunto do trabalho, assim como os locais para o sujeito permanecer e mesmo realizar outras atividades. A projeção na parede sendo delegada a um nível de interação no ambiente, como parte do todo ambiental, assim como com os outros objetos e com o sujeito participador. Produzindo trabalhos em vídeo e elaborando instalações como *Cosmococa*, Oiticica “se apóia na impossibilidade da continuidade do cinema nos moldes tradicionais, tal como Godard explicitou. Com essas referências, desenvolveu a noção de “quase-cinema”, que borra as fronteiras entre cinema e artes” (Alves, 2009, p.4). Nota-se que o artista traz para o trabalho o corpo do espectador envolvido pelo ambiente e por objetos, contraponto o cinema que, em salas tradicionais de exibição, nega o ambiente e convida o espectador a ter uma relação de entrega perceptiva, de abandono do ambiente real para se lançar no desenrolar fílmico, suprimindo sua interação física.

Em trabalhos em que o sujeito adentra, percorre ou simplesmente se encontra “dentro” do trabalho, isto quer dizer, envolto por ele, se dão a partir de um planejamento elaborado pelo artista, que expande sua obra sugerindo um envolvimento e uma vivência diferenciada do espectador. A relação com o espectador é uma das questões essenciais a partir deste momento.

Neste contexto

Arraigada em idéias ampliadas sobre “espaço escultural” na arte da performance e na tendência de maior participação do espectador na arte, a instalação é outro passo para a aceitação de qualquer aspecto ou material do cotidiano na construção de uma obra de arte.” (RUSH, 2006, p. 110.)

Este aspecto de absorção de elementos do cotidiano é essencial na arte contemporânea. Pode-se pensar nas relações espaciais vividas cotidianamente em espaços como privado, doméstico, público, urbano ou natural, por exemplo, e nos modos de estar dos sujeitos de acordo com as peculiaridades de cada lugar. Problematizando a relação corpo e espaço, a recepção do espectador pode ir além do ato contemplativo, uma vez que pode estar envolvido física e sensorialmente no trabalho. Conforme Michael Rush

O ambiente de instalação também permite maior participação do espectador no processo de “completar o objeto de arte”, segundo famosa frase de Duchamp. Em muitas instalações, o espectador entra de fato na obra de arte em um sentido literal para vivenciá-la. (RUSH, 2006, p. 142.)

Para exemplificar este tipo de relação, aponta-se aqui o trabalho “*Corredor de luz verde*” 1970-71, de Bruce Nauman, que confronta o espectador com questões espaciais e sensoriais, remetendo a aspectos arquitetônicos. Trata-se de um corredor estreito, por onde o espectador é convidado a passar, de forma bastante comprimida. Conforme Archer, ao analisar este trabalho, “a obra não é meramente algo para se olhar, mas um espaço a ser adentrado e experimentado de um modo físico pleno” (ARCHER, p. 106, 2001).



Corredor de luz verde, 1970-7, Bruce Nauman. Fonte: Museum of contemporary arte San Diego ⁹

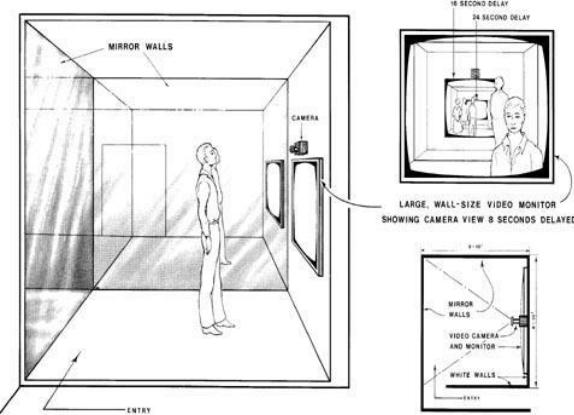
⁹ Disponível em <<http://www.mcasd.org/artworks/green-light-corridor>> Acesso: 17 mai/2014

Deste modo, a percepção tridimensional é distorcida. Ainda que use um elemento, supostamente, conhecido pelo espectador, a esperada relação de funcionalidade do corredor é alterada. É uma experimentação física do trabalho com o uso de elementos cotidianos, neste caso visivelmente arquitetônico.

Conforme Archer

As instalações dos artistas americanos Dan Graham e Bruce Nauman, à vezes utilizando circuitos de câmeras de vídeo de exibição retardada a fim de colocar o espectador em dois espaços diferentes ao mesmo tempo, ou as construções de Nauman, tais como seu Corredor de luz verde (1970-71), todas rodeiam o espectador da mesma forma que a arquitetura as rodeia, porém de maneira que desfiguram e, ao mesmo tempo, enfatizam a funcionalidade da arquitetura real. (ARCHER, 2001, P.84)

No trabalho *Passado(s) presente(s) contínuos(s)*, de 1974, Graham organizou, em duas salas espelhadas, câmeras que capturavam a imagem no espectador naquele local e a exibiam com um retardamento de alguns segundos. Deste modo, o espectador se via sendo observado.



Passado(s) presente(s) contínuos(s), 1974. Dan Graham.
Fonte: Arte contemporânea, uma histórica concisa. Michael Archer.

Os aspectos de temporalidade reverberam em vários sentidos. O vídeo que captura a imagem, registrando e possibilitando sua pós-visualização, também faz referência aos sistemas de vigilância. Assim como o espelho, que apresenta a imagem do tempo real, no entanto, sem retê-la. O espectador é confrontado com diferentes temporalidades. O ambiente que o envolve e no qual é convidado a entrar, cercado de espelhos que multiplicam sua imagem. O vídeo, capturando continuamente sua imagem e podendo exibi-la enquanto algo já ocorrido e os

espelhos, que são a imagem do tempo presente. Dois aspectos importantes do vídeo são explorados: vídeo enquanto registro, mas um registro instantâneo, factual no momento da obra, e sua capacidade de reapresentação de um fato, sendo o espectador o sujeito convertido em imagem, ao invés de ser o sujeito que somente a contempla.



Passado(s) presente(s) contínuos(s), de 1974. Dan Graham
Fonte: Pompidou <<http://www.centrepompidou.fr/>>

Pesquisas poéticas deste tipo têm uma ampla variedade de abordagens, seja com ambientes isolados, ou mesmo agregando-se a espaços já existentes entre diversos outros modos de apresentação, presentes com muita freqüência em mostras de arte. Em comum, pode-se considerar “que a instalação é forma singular de ocupação do espaço, oriunda de uma reflexão espacial posta em perspectiva no campo plástico.” (LEPRUM, p.22, 1999). Sendo esta uma forma bastante ampla de atuação, novas possibilidades de configuração do espaço e de uso de materiais diversos demonstram ser uma fonte de pesquisa poética em constante desenvolvimento.

2.2 Instalações com vídeo

Nesta análise que se segue, investiga-se o uso do vídeo em uma instalação que contém outros objetos e outras linguagens artísticas, sendo, deste modo, uma instalação com vídeo. O trabalho do artista brasileiro Nuno Ramos intitulado *Ensaio sobre a Dádiva*,¹⁰ é elaborado a partir de um trabalho com o conceito antropológico de dádiva, aliando diversas manifestações visuais em torno disto, resultando numa

¹⁰ Exposição *Ensaio sobre a Dádiva*. Curadoria: Alberto Tassinari. Fundação Iberê Camargo (29 de maio a 10 de agosto de 2014).

instalação com esculturas e vídeo de grande densidade poética. Interessa aqui analisar, dentre as diversas questões que emanam deste trabalho, a relação entre as esculturas e os vídeos apresentados no seu conjunto. Alberto Tassinari, curador da mostra, assim explicita o uso do termo “dádiva” pelo artista:

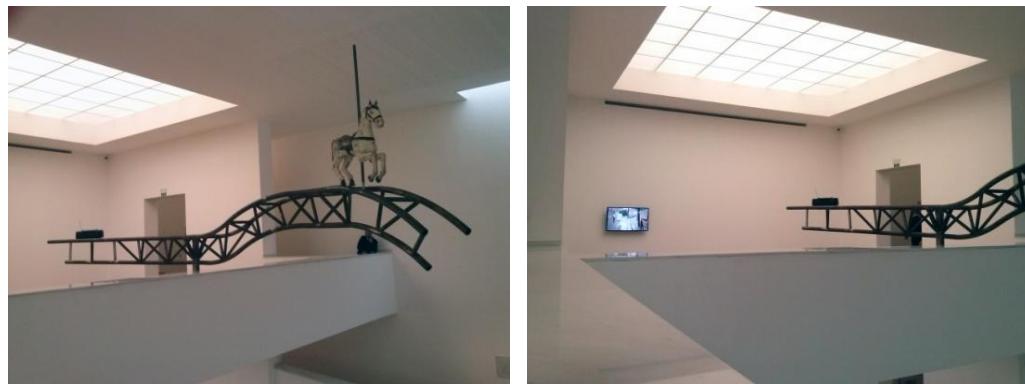
Trata-se de uma forma de troca em muitas das sociedades estudadas por antropólogos. Não é uma troca, porém, de coisas segundo valores monetários, assemelha-se mais a uma troca de presentes, verdadeira sobrevivência da prática da dádiva”. (TASSINARI, 2014, p.8)

As trocas propostas por Nuno são *CAVALOPORPIERRÔ* e *COPOD'AGUAPORVOLONCELO*. A carga de significado dos objetos, como por exemplo, a figura o pierrô e as histórias que o representam, já seriam suficientes para análises profundas e de extrema relevância, mas no contexto deste estudo, o recorte será em torno do uso do vídeo e do espaço.

Do mesmo modo, conforme consta no texto do catálogo, as “trocas à maneira de dádivas” (TASSINARI, 2014, p.13), vão além da proposta pontual do cavalo entre o pierrô e do copo d’água por violoncelo. Pode-se pensar nas relações mais evidentes entre os objetos na escultura, assim como entre o vídeo e as esculturas, mas também nas relações implícitas, chegando mesmo na questão da troca entre Nuno Ramos e Álvaro Siza (arquiteto criador do prédio da Fundação Iberê Camargo), através instalação e da arquitetura. Por se tratar de uma instalação planejada pelo artista para o espaço da Fundação Iberê Camargo, as questões espaciais são intensas e o trabalho, daquele modo, só existe ali, configurando um *site specific*¹¹.

Chegando ao espaço expositivo, constituído por três salas reservadas ao trabalho *Ensaio sobre a Dádiva*, vê-se um vídeo na parede à direta e uma grande escultura, que fica em parte dentro desta sala, tendo sua outra parte suspensa no grande vão do prédio, que perpassa os três andares.

¹¹ Este termo se refere a trabalhos elaborados para um local determinado, dialogando com o espaço circundante a ele.



Ensaio sobre a Dádiva, 2014. Nuno Ramos. Fonte: Arquivo pessoal

A grande escultura, presa ao parapeito da sala e incidindo sobre o espaço do vão, simboliza a troca entre o pierrô e o cavalo, através de um trilho de montanha russa que os liga. Nota-se que o cavalo é um cavalo de carrossel, em alusão a aspectos circenses e também à estética do pierrô. Ele fica virado para o fim do trilho, como se de fato estivesse indo para outro lugar. Do outro lado, há um rádio, onde soa a música Pierrô Apaixonado de Noel Rosa e Heitor dos Prazeres, alegoria à figura do pierrô.

Outro modo de apresentação desta troca é o vídeo, que fica localizado na mesma sala, sendo exibido em uma tela. No vídeo, um ator encena ser um pierrô (que só assim existe fisicamente) e anda pela cidade, por um pequeno parque de diversões, em meio a crianças e a brinquedos de forma bastante teatral, caminhando, dançando. No trajeto, sobe em um ônibus de transporte coletivo urbano e logo começa a ser perseguido por motoqueiros. Ainda que interaja com os outros personagens do vídeo, ele mantém sempre sua postura teatral, circense, expressiva. É, então, seqüestrado pelos perseguidores. O ambiente do vídeo se mostra real, o desenrolar da história é em uma cidade, paisagem urbana tão comum e contrastante com a figura do pierrô, ficcional e perdida em meio a ela.

Chegando a um local aparentemente residencial acompanhado dos seqüestradores, o pierrô é colocado no lugar onde se encontra o cavalo, animal grande e suntuoso, que é retirado dali no mesmo momento, pontuando a troca. O cavalo é libertado e sai vagando pelas ruas da cidade. O vídeo, neste caso, ficcional e encenado, narra a troca também mostrada pela escultura que fica próxima a ele. No vídeo, o cavalo é de fato um animal, o pierrô é um personagem vivo. Um ser dá lugar ao outro.



Frames do vídeo **CAVALOPORPIERRÔ**.

Fonte: Catálogo da exposição Nuno Ramos, Ensaio sobre a dádiva.

O pierrô, personagem, existe no trabalho quando interpretado e registrado em vídeo, quando imaginado ao ouvir o áudio que sai do aparelho de som na ponta da escultura; sempre dependente de uma linguagem, é prisioneiro dela como ao final da troca, nunca presente, vivendo, para o espectador, através de ausência física. O cavalo também não está na obra. No vídeo, ele sai andando pela cidade, como que perdido por ela. O cavalo, ali representado pelo cavalo de carrossel, dialoga esteticamente com o pierrô e nos traz à memória o constante movimento do brinquedo, aludindo à vivacidade do cavalo. Vê-se que esta troca requer do artista estratégias para a sua apresentação, com aspectos de forte simbologia.

A outra troca, *COPOD'AGUAPORVIOLOLONCELLO* é também apresentada por escultura e vídeo. Por ter objetos materiais e sem vida esta troca pode ser pensada de modo mais factual. A escultura, assim como a da troca *CAVALOPORPIERRÔ*, adentra o vão do prédio e a outra parte fica dentro de uma sala. A lateral de um barco serve de estrutura, na ponta dentro da sala está o copo d'água e na outra extremidade da carcaça da embarcação está o violoncelo, suspenso sob ela no

vazio do vão. Assim como o cavalo, o violoncelo fica longe, sendo ele o objeto que parte. Nesta troca, o instrumento é dado ao mar, em troca de um copo d'água.



Ensaio sobre a Dádiva, 2014. Nuno Ramos. Fonte: Arquivo pessoal

No vídeo que mostra a troca, uma mulher vai até a beira da água, recolhe a água em um copo que é entregue a outra mulher numa pequena mercearia, com aspecto antigo e pacato. Esta mulher, ao receber, cobre o copo d'água com um pequeno pano, de forma cuidadosa. A moça recebe desta mesma mulher, o instrumento. Volta ao carro, faz um percurso, chega perto de uma embarcação (semelhante a da escultura), posiciona-se e faz alguns sons, tocando o instrumento. Logo, entra abraçada a ele na água, empurrando-o e deixando-o ir, para então, sair da água, momento em que o vídeo acaba. Diferente da troca do cavalo por pierrô, este é quase documental. Parece registrar, imparcialmente, a ação de troca. Nenhuma palavra é dita, somente os sons ambientes e o som do violoncelo, quando tocado, são ouvidos. Assim como em pierrô, apenas os objetos de troca soam.



Frames do vídeo *COPOD'AGUAPORVOLONCELLO*.
Fonte: Catálogo da exposição Nuno Ramos, *Ensaio sobre a dádiva*.

Os vídeos são os acontecimentos narrativos das trocas. Há, assim, uma troca entre as linguagens, em que “o ceder lugar nos vídeos, é o equivalente temporal das figuras espaciais (pedaço de barco e trecho de trilho) que mantêm os dois pólos de cada dáliva interligados.” (TASSINARI, 2014, p. 13). Os aspectos essenciais do vídeo, o desenrolar temporal, seja ele o tempo real ou um tempo ficcional, são explorados para dar o pano de fundo aos conceitos das esculturas, ainda que estas sejam potentes por si só. O vídeo mostra um acontecimento de outrora, enquanto a escultura está ali e não pode estar em outro lugar.

Porém, Nuno duplica as esculturas, como se elas também pudessem estar em outro lugar. Na sala central, que fica entre as salas em que estão as duas trocas apresentadas em vídeo e escultura, estão colocadas no chão as cópias feitas em latão e alumínio das esculturas *COPOD'AGUAPORVOLONCELO* e *CAVALOPORPIERRÔ*. Elas estão ligadas por fluidos que saem de dois tubos, nas suas extremidades, com a indicação de que sejam morfina e glicose, e perpassam por dentro delas.

Alguns elementos usados neste trabalho são recorrentes em outras obras de Nuno, como este da duplicação. A materialidade é usada não só pela exploração banal de materiais, mas pelo o que emana de significado de cada um, pela sua visualidade, assim como pela simbologia dos objetos. Nota-se que, nesta profusão de materiais, linguagens, nessa estratégia de imersão do espectador que atravessa as três salas, o artista planeja um todo de significados. Ainda que se trate de uma análise breve e mais voltada à relação entre vídeo e escultura, fica evidente que cada elemento disposto no espaço constitui um momento, um ponto de uma trama, como que um traço de um grande desenho, como os que foram dispostos nas paredes da sala central, junto às esculturas. Os aspectos espaciais, de ocupação e presença física das esculturas são bastante visados, na sua colocação tanto no chão, estática, na sala central, quanto as que perpassam um duplo local, adentrando o vão e estando na sala expositiva. Do mesmo modo, o vídeo é explorado no seu registro, na sua capacidade de colocar a ver o que já aconteceu. Mas longe de ser um mero registro de ações, o trabalho narrativo, os aspectos plásticos da imagem e mesmo seu tempo de duração de cerca de nove minutos convidam o espectador a estar também em outro lugar, na capacidade da imagem em movimento a nos remeter a outros cenários e acontecimentos.

2.3 *Videoinstalações: Vídeo e espaço em relação*

As videoinstalações, já no termo evidenciam a união de duas formas diferentes de enunciação – *vídeo* e *instalação*. São trabalhos em que os conceitos de instalação e vídeo, já anteriormente abordados são centrais aos trabalhos. Com a consciência de um espaço ampliado para a obra de arte e de uma maior participação física do espectador, os artistas lançam mão de estratégias que colocam o espaço como uma questão poética. É natural, deste modo, que os trabalhos em vídeo tomem também o espaço como questão. As videoinstalações colocam o trabalho para além da imagem em movimento. Conforme Christine Mello

A videoinstalação comprehende um momento da arte de expansão do plano da imagem para o plano do ambiente e da supressão do olho como único canal de apreensão sensória para a imagem em movimento. Nesse contexto, insere-se de modo radical a idéia do corpo em dialogo com a obra, a idéia da obra de arte como processo e do ato artístico como abandono do objeto. (MELLO, 2008, 169)

O espaço externo ao monitor é considerado pelos artistas e acaba por gerar inúmeras possibilidades e procedimentos. Estes trabalhos podem ser encontrados em espaços isolados ou não nos ambientes de exposição.

O número de monitores, telas, projeções (ou qualquer outro meio que sirva de veiculação videoagráfica) fica a critério de cada artista, conforme a abordagem desejada e a estratégia criada para a sua apresentação. Nos ambientes expositivos, podem haver locais isolados que servem para visualização exclusivamente do trabalho em questão, necessitando da entrada do espectador na obra. É comum, também, que haja trabalhos que não estejam isolados, que apresentem a(s) imagem(s) videográfica(s) no espaço de exposição sem a necessidade de separação das demais obras.

Em termos conceituais, nas videoinstalações

(...) o vídeo passa a não se encontrar mais isolado em seu contexto de abordagem, já que é no acionamento do conjunto perceptivo sensorial como um todo – realizado por intermédio de uma variedade de elementos envolvidos – que se apresentam suas formas expressivas de atuação. (MELLO, 2007, p.148. in Machado)

Dentre estes elementos pode-se apontar o uso do espaço para estratégias de envolvimento sensório do espectador, que é colocado numa situação de

envolvimento, quando imerso nos ambientes isolados, por exemplo. Além disto, em ambientes abertos no espaço expositivo, a relação com a obra pressupõe maior liberdade do espectador e tem relações de proximidade com outros trabalhos.

No trabalho do artista Douglas Gordan exposto na 29º Bienal de São Paulo, 2010, intitulado *Pretty much every film and video work from 1992 until now. To be seen on monitors, some with headphones, others run silently, and all simultaneously*¹², são utilizados aparelhos televisivos, dispostos no ambiente expositivo, com uma indicação no chão do quanto é possível aproximar-se. A obra é constituída de uma retrospectiva de vídeos feitos pelo artista.



Pretty much every film and video work from 1992 until now. To be seen on monitors, some with headphones, others run silently, and all simultaneously, 2010. Douglas Gordan.

Fonte: Arquivo pessoal.

O trabalho sugere, pelo arranjo dos aparelhos, que o espectador percorra uma determinada distância para sua visualização plena. Ainda assim, por ser composto por inúmeras televisões enfileiradas e com diferentes alturas, a sua apreensão total é uma opção do espectador, que pode dedicar mais ou menos tempo à apreciação individual de cada vídeo. Em trabalhos como este,

(...) o visitante é parte do processo gerador da obra, podendo, muitas vezes, deslocar seu corpo no espaço e ficar o tempo que achar suficiente para que seus estímulos sensórios mantenham diálogo com o trabalho. (MELLO, 2008, 171)

O espectador torna-se um sujeito ativo, podendo percorrer a extensão do trabalho caso seja sua intenção ter uma apreensão mais completa e/ou permanecer

¹² Tradução Livre: Praticamente todos os trabalhos em filmes e vídeo desde mais ou menos 1992 até agora. Para serem vistos em monitores, alguns com fones de ouvido, outros sem som e todos simultaneamente.

diante do trabalho, ficando sentado por mais tempo (possibilidade indicada por uma caixa colocada logo à frente, estrutura que também é suporte para os aparelhos). Este tempo de permanência sugere diferentes modos de recepção do trabalho, uma vez que são narrativas temporais que tem um tempo de desenrolar e que, além disso, contam com uma grande quantidade de imagens. Visualizações com mais ou menos atenção e disposição constroem diferentes somas dos trabalhos em seu conjunto total. Vale ressaltar que o uso de aparelhos, ainda que com algumas diferenças entre si, dá à obra uma unidade visual. Além disto, a profusão quantitativa de imagens gera uma apreciação bastante distinta das imagens de veiculação massiva, como cinema e televisão tradicionais. Nestas duas linguagens se é confrontado com apenas um suporte para a imagem em movimento, além de, na maioria dos casos, haver um tempo de duração da narrativa pré-estabelecido. No caso de suportes múltiplos, isto gera diferentes possibilidades de construções narrativas, por exemplo, cruzando leituras imagéticas de discursos distintos, neste caso em especial, por se tratarem de trabalhos já existentes agrupados, resultando num terceiro trabalho. Ao lançar um olhar mais atento, nota-se que alguns vídeos se repetem em diferentes monitores, em momentos distintos. Isto reforça a fragmentação narrativa e a profusão de informações que, dada a grande extensão do trabalho, podem passar despercebidos.

Esta estratégia em que o vídeo, o espaço e o espectador são colocados em relação de proximidade distinta pode gerar um estranhamento para o sujeito fruidor. Embasado na teórica Sylvia Martin, nota-se que

(...) particularmente no que diz respeito a longas peças de vídeo, projeções múltiplas confusas ou circuitos contínuos, a independência que isso cria pode seguramente criar alguma incerteza, uma vez que a compreensão completa da peça só é possível com dificuldade. Esta estratégia é um aspecto essencial de muitas instalações de vídeo criadas desde o início dos anos 90. (MARTIN, 2006, p.17)

Outro exemplo deste tipo de configuração espacial das videoinstalações é o trabalho do artista mexicano Edgardo Aragón, exposto na 8º bienal do Mercosul, em 2011, que reúne 13 vídeos apresentados de forma individual, mas próximos um ao outro. Cada tela de *Tinieblas* (Trevas), 2009, mostra um músico, que se encontra de pé sobre *mojoneras* (pequenas pedras utilizadas para demarcar fronteiras) e executa, isoladamente, parte de uma marcha fúnebre. A temática do trabalho tem

conotação política evidente, fazendo referência aos conflitos presentes nas fronteiras.



Tinieblas 2009. Edgardo Aragón. Fonte: catálogo da 8º Bienal do Mercosul.

Os vídeos, colocados lado a lado, são percebidos como partes de um mesmo trabalho não só pela semelhança visual das imagens, que mantém praticamente o mesmo enquadramento, mas também no momento em que o espectador percorre o espaço diante deles para, também, ouvir a melodia que emana de cada vídeo. Os trechos da partitura foram executados separadamente, causando uma falta de sincronia proposital. A organização espacial do trabalho é que une os músicos e faz a melodia ser ouvida como um todo. Deste modo, ao caminhar e se aproximar de alguns vídeos, consequentemente distanciando-se de outros, o espectador pode perceber a mudança da melodia, de acordo com cada instrumento tocado. Ainda que possuam uma unidade visual e temática evidente, cabe ao espectador a completude da obra, que neste caso não se encontra isolada do restante do ambiente expositivo.



Tinieblas 2009. Edgardo Aragón. Fonte: Arquivo pessoal.

O trabalho do artista venezuelano Ivan Candeo, apresentado na mesma Bienal, é um vídeo, projetado numa grande tela e sem isolamento do restante do espaço expositivo. O vídeo mostra a imagem, em câmera fixa, de um ciclista que pedala sobre uma esteira, diante de um painel. Conforme descrição da obra no catálogo da exposição,

À sua frente há um mural realizado por Winston Salas, que contém a imagem de Simón Bolívar junto a bandeiras latino americanas e a imagem da América do Sul invertida – conhecida referência ao artista uruguai Joaquin Torres Garcia.” (ROCCA, RAMOS, 2011, p. 136)

O nome do trabalho, *Inercia*, faz alusão ao ato do ciclista que, ainda que esteja em movimento, tende a permanecer do mesmo modo. A citação política dos murais é evidente. O esforço do ciclista que, por mais que ande, não sai do mesmo lugar, evoca questões políticas sobre mudanças e/ou estagnações. A pretensa inutilidade do ato traz questionamentos para o espectador a respeito do motivo daquela ação. O ato de o ciclista pedalar incessantemente sobre a esteira sem deslocamento, como se o movimento resistisse e permanecesse imóvel, reforça o uso do *looping*, sendo a imagem em movimento – que pouco se move – continuamente reexibida, num ciclo como o da esteira.



Inércia, 2009. Ivan Candeo. Fotograma. Fonte: catálogo da 8º Bienal do Mercosul.

O vídeo não apresenta narrativa nem acontecimentos. Não há o desenrolar de uma história, o que a tela mostra é uma imagem em que uma personagem pouco se movimenta, a imagem, por ser única, tem sua plasticidade e sua análise visual por parte do espectador reforçada. Pelo fato, também, de permanecer em *looping*, o espectador é convidado a não só contemplar a plasticidade da imagem, mas

também a atentar a temática abordada pelo artista. Neste trabalho, a estratégia de *looping*, a imagem única sem narrativa, serve não só à problematização de linguagem, mas também é importante ao conceito do trabalho, neste caso político.

Trabalhos de videoinstalação, quando isolados do restante do ambiente expositivo, pressupõem que o espectador adentre este espaço. O trabalho *Beggar*¹³, do artista turco Kutlug Ataman, exposto na 29º Bienal de São Paulo, em 2010, constitui-se de sete projeções em ambiente isolado. Ao adentrar no espaço, somos envoltos por projeções em todas as paredes, uma estratégia que dificulta que o espectador desvie sua atenção do trabalho. Fica claro que

No ambiente gerado pela videoinstalação, a imersão é um princípio estético. Tal princípio disponibiliza uma área em que todos os sentidos do corpo são inseridos e dá ao visitante a oportunidade de explorar o espaço perceptivo. (MELLO, 2008, 170)

O sujeito, além de envolvido espacialmente, é confrontado com projeções em que aparecem figuras de pessoas em tamanho maior que o natural. Segundo Farias, 2010, o uso destes “retratos dos personagens em cena” (p.102) pelo artista têm como referência os filmes de melodrama turcos e as séries de televisão.

São imagens de sujeitos em ato de mendicância e, ainda que estejam em diferentes situações, todos tem a mão estendida para a câmera que captura as suas imagens e, consequentemente, para o sujeito diante da imagem veiculada posteriormente. O aspecto imersivo é fundamental à abordagem temática deste trabalho, pois diante do envolvimento proposto ao espectador, a invisibilidade social dos pedintes é contrariada. Enquanto permanece na obra o espectador dificilmente não estará atento, pois existem projeções nas quatro paredes que o envolvem, sendo esta uma estratégia que adensa sua percepção. A relação de proximidade só é totalmente rompida pela sua saída do ambiente.

¹³ Tradução Livre: Pedintes.



Beggar, 2010. Kutlug Ataman. Fonte: Arquivo pessoal.

Estes aspectos perceptivos explorados por inúmeros trabalhos de videoinstalação colocam tempo e espaço em relação. Tempo que decorre nas seqüências do vídeo, da imagem em movimento e espaço pensado nas múltiplas projeções e no modo como o trabalho é configurado. Nota-se que

Se o tempo pode ser manipulado de várias formas dentro do vídeo *single-channel*, as possibilidades aumentam dramaticamente em videoinstalações que utilizam diversos monitores ou superfícies de projeção, e quase sempre vários teipes, aumentando em grande número a quantidade de imagens. (RUSH, p.111, 2006)

Um ponto importante neste trabalho é a edição das imagens. Leva-se um tempo para notar que os vídeos estão em *looping*, isto é, a primeira e a ultima imagem da seqüência são as mesmas, de modo que não há começo e fim determinados e a seqüência apresentada repete-se indefinidamente. Isso faz alusão à temática do trabalho, lembrando o ato repetitivo praticado pelos indivíduos que se encontram nesta situação de vulnerabilidade social.



Beggar, 2010, Kutlug Ataman. Fonte: Arquivo pessoal.

Através da análise do trabalho intitulado *The Lightning Testimonies*¹⁴, exposto na 29º Bienal de São Paulo, em 2010, do artista indiano Amar Kawar, discute-se de que forma as estratégias de construção do trabalho, o uso do espaço e das mídias de imagem e som, são relevantes à enunciação do trabalho, bem como aos aspectos da recepção. O artista Amar Kawar reflete, neste trabalho, sobre a violência que ocorre na Índia contemporânea, mais precisamente na zona de conflito entre este país e o Paquistão. Seu trabalho dá voz aos sujeitos que sofrem violência, tratando o assunto com postura comprometida, aliado a um tratamento estético sensível. Em *The Lightning Testimonies*, ao adentrar uma sala isolada, reservada do restante do ambiente de exposição, o espectador é envolvido por vídeos projetados nas quatro paredes do ambiente. No centro da sala existem locais apropriados para sentar e permanecer, num convite a uma apreciação mais detida.



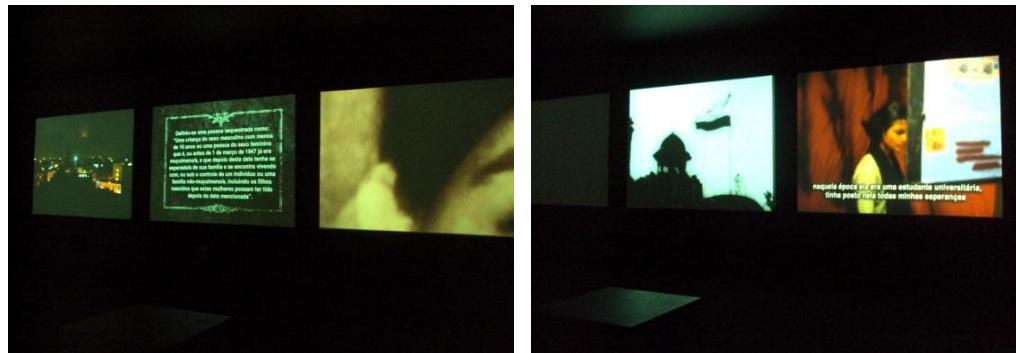
The Lightning Testimonies, 2007, Amar Kawar.

Fonte: Catálogo da 29º Bienal de arte de São Paulo, 2010.

Constituído por projeção de vídeo multicanal¹⁵, oito narrativas são projetados separadamente e simultaneamente, como vídeos distintos. Cada um deles apresenta uma história particular, com tratamento estético e construções narrativas distintas.

¹⁴ Tradução livre: Os testemunho-relâmpago.

¹⁵ Projeção em vídeo multicanal é um recurso técnico em que, a partir da mesma fonte, a exibição é distribuída para mais de um projetor.



The Lightning Testimonies, 2007, Amar Kawar.

Fonte: Arquivo pessoal.

Com o próprio nome do trabalho indica, os testemunhos são rápidos e, deste modo, as narrativas são curtas. Os vídeos são colocados de forma cíclica - após o fim, retorna-se ao começo de forma imediata. Os relatos estão postos lado a lado, de forma que a atenção do espectador acaba dividida entre os vídeos. Este recurso é bastante importante para atenuar a carga de violência dos relatos, já que por estar envolto por diversas projeções, acaba-se por vê-las de forma fragmentada, dividindo-se a atenção entre elas.

Esta estratégia, possível através da projeção em multicanal, propicia que se tenha uma visão individual, através de cada vídeo e de cada relato pessoal, mas também uma visão do contexto geral da região, já que são vários vídeos tratando do mesmo tema. Através destas narrativas múltiplas e paralelas tem-se, num primeiro momento, uma apreensão um pouco confusa, num emaranhado de histórias. No momento em que se está imerso no trabalho há, de forma simultânea, uma visão individual dos sujeitos que sofrem violência, a partir de seus relatos documentais. Paralelo a isto, em uma visão ampla, tem-se o contexto de uma região e um olhar externo (do artista e do espectador) quando se unem todas as histórias em um tema único. Para que esta união entre as narrativas tornar-se evidente, em um dado momento, a mesma imagem se mostra em todas as projeções, convergindo as narrativas a um ponto comum. Em uma das vezes em que isto acontece, a imagem é de uma planta com flores vermelhas, deixando o espectador imerso num ambiente de grande força imagética, e até mesmo pictórica. Essa interrupção nas histórias, colocando esta mesma imagem em todo o ambiente, o que reforça e explicita que todos os relatos fazem parte de um mesmo conflito.

Nota-se que através dos recursos propiciados pelos meios tecnológicos o artista aborda uma temática violenta de forma mais tênu, sem abandonar seu

comprometimento com a denúncia daquele contexto, num trabalho com primoroso e elaborado tratamento estético que dá voz a sujeitos oprimidos. Os procedimentos de fragmentação narrativa, de planejamento do espaço além do tratamento estético dado a cada vídeo, enunciam o trabalho de forma a colocar uma temática densa, sobre sujeitos marginalizados, em discussão.

Tais procedimentos são adotados pelas possibilidades tecnológicas disponíveis, que são determinantes para a construção do trabalho. É interessante ressaltar que as estratégias se dão também através da interação entre vídeo, ambiente e espectador. Isto se evidencia na fragmentação narrativa que é propiciada pela projeção multicanal. As histórias documentais são apresentadas separadamente, mas através do ambiente isolado em que se encontram acabam entrelaçando-se, formando uma grande narrativa sobre aquela região de conflito. O ambiente isolado também é essencial a esta construção. É importante que haja a imersão do espectador, que se vê envolvido pelas histórias de modo que, após uma análise mais detida, possa compreender o argumento do trabalho. Deste modo, é perceptível como os procedimentos poéticos adotados pelo artista foram possibilitados pelos recursos tecnológicos. Entre eles, os processos de edição e construção de cada vídeo individualmente, a projeção em multicanal usada de forma que os vídeos estejam conectados uns aos outros e que possam, em determinado momento e de forma sincronizada, apresentar uma mesma imagem.

Além disto, a estratégia do ambiente isolado dá ao espectador a possibilidade de construção ampla do conceito do trabalho. Os ambientes planejados com mais de uma projeção, com diversos monitores, de forma isolada do restante do espaço expositivo ou tomando parte dele, como nos trabalhos analisados, apresentam uma relação diferenciada com as imagens em movimento do que estamos acostumados a ter. Conforme Sylvia Martin, ao

(...) percorrer uma instalação de vídeo coloca os espectadores numa situação na qual vêm a sua própria individualidade confrontada com uma imagem eletrônica em movimento. Encontram-se aqui várias esferas: a esfera privada do receptor, a esfera artística e a esfera – associada ao cinema e à televisão – dos media. (MARTIN, 2006, p.16)

Nota-se que nos ambientes isolados, em que o espectador adentra no espaço restrito da videoinstalação, os aspectos sensoriais são problematizados de forma mais intensa. O espectador se vê envolto pelas projeções ou, em casos em que há

somente uma projeção, ainda assim, sua atenção é convocada ao trabalho de forma mais detida. As imagens em movimento vistas em múltiplas projeções de forma isolada adensam a percepção de tempo decorrido nas seqüências, uma vez que ao ver o trabalho estas seqüências podem se cruzar pela visualização paralela de cada uma. Da mesma forma, aspectos narrativos e mesmo plásticos se somam, gerando mais possibilidades de leituras distintas pela combinação individual.

A contemplação dos trabalhos, em especial os que apresentam uma única projeção em ambientes fechados, tem maior visibilidade, uma vez que a atenção está centrada no trabalho, quase que unicamente, visto que não existem interferências externas e circundantes. Em ambientes não isolados do restante do ambiente expositivo, a relação com o espectador está mais aberta. Por não estar dentro do trabalho, no sentido físico, este não requer sua atenção de forma tão envolvente, trazendo outras relações com a imagem. Aspectos como a narrativa são problematizados, uma vez que o trabalho pode ser contaminado por outros trabalhos em volta. Além disto, quando se trata de mais de uma projeção (ou mais de um veículo para exibição dos vídeos) o trabalho requer do espectador o entendimento de unidade, dando a ele uma maior autonomia à abertura de interpretações.

CAPÍTULO 3

3. Artes Visuais e Cinema

Na produção artística contemporânea é notável a grande profusão de meios e técnicas usados para a apresentação dos conceitos elaborados pelos artistas, reforçando a relações entre linguagens. Dispondo de inúmeros recursos, as obras de arte não só se diversificam visualmente, mas também conceitualmente, além de se alastrar para outros campos de atuação. Deste modo, pesquisas que pretendam problematizar a produção atual analisando questões da arte contemporânea já não buscam mais categorias e especificidades de outrora.

Tratando-se do uso das tecnologias midiáticas, do universo digital e do vídeo, isto é mais evidente. O vídeo, questão central desta pesquisa, permeia inúmeras linguagens, sendo usado das mais diversas formas, às vezes de forma secundaria, mas muitas de forma fundamental para os trabalhos. Na relação entre a videoarte e o cinema, e a partir dessas possibilidades,

Ao artista do nosso tempo não cabe recusar nenhum instrumento tecnológico. Se nos primeiros anos da videoarte algumas especificidades técnicas do meio determinaram especificidades semióticas necessárias ao nascimento de uma nova estética, hoje o entrecruzamento entre linguagens é sem dúvida a regra. Cinema e vídeo, que, muitas vezes e forçosamente, se encontravam em campos de batalha opostos, em festivais específicos, com artistas específicos, encontram hoje suas estruturas em diálogo. (AZZI in MACHADO, 2007, p.170)

Existiu um primeiro momento, em que o que predominava era o descobrimento dessas possibilidades. Não que elas cessem de serem descobertas, atualmente, mas já é possível pensar num conhecimento e domínio maior destes recursos. Pensando em produções que, a partir de uma questão central, buscam um meio de enunciação, os diálogos, a soma, e o cruzamento entre as linguagens é visível. Conforme Ivana Bentes

Hoje, a percepção de hibridização entre os meios é dominante, assim como sua dupla potencialização. É essa linha de continuidade que nos interessa. O vídeo aparecendo como potencializador do cinema e vice-versa. Podemos destacar cineastas que, mesmo fazendo cinema, já trabalhavam com princípios (a não linearidade, a colagem, o “direto”, a deriva) que se tornariam característicos da videoarte e da linguagem do vídeo. (BENTES in MACHADO, 2007, p.112)

Mesmo que permaneçam, ainda hoje, visíveis e reconhecidas algumas características mais arraigadas na linguagem do vídeo, produzido a partir do pensamento das artes visuais, bem como do vídeo conceituado pela linguagem cinematográfica, interessa aqui o alargamento de possibilidades, bem com a problematização dos conceitos que dilatem e possam, deste modo, abarcar a produção atual.

3.1 Intersecções entre linguagens

Como princípio de abordagem sobre as relações entre as artes visuais e cinema é possível fazer um breve recuo histórico até meados do século XX, quando se tornam mais comuns e de fácil acesso os recursos técnicos que possibilitam aos artistas visuais, bem como aos cineastas, alargarem seus modos produção. Deste modo, vê-se que quando os recursos técnicos mudam as manifestações tendem a ter interferências em suas enunciações e, por conseguinte, em sua linguagem. Ainda assim, notam-se diferenças entre as manifestações destes campos. Assim como cita Dubois,

O ponto decisivo para a nossa discussão, porém, é que a instauração de uma narrativa (ficção com personagens, ações, organização do tempo, desenvolvimento de acontecimentos, crença do espectador etc.) não representa o modo discursivo dominante do vídeo. (DUBOIS, 2004, p.77)

É comum ver nas produções em vídeo que partem do campo das artes visuais questões clássicas do cinema sendo trabalhadas sob outro ângulo. Vale lembrar que o cinema de vanguarda, como na Nouvelle Vague, problematizou muito destas questões, dando margem e base inclusive para as produções em vídeo. Ainda assim, o pensamento do vídeo para o espaço, por exemplo, é característico das videoinstalações presentes nas mostras de arte. A sensorialidade e os aspectos de recepção por parte do espectador são um ponto forte do trabalho em vídeo realizado por artistas visuais, remetendo a um pensamento tanto da escultura quanto da instalação. Um dos conceitos desta outra forma de abordagem é chamado de *Expanded Cinema*¹⁶, tendo como idéia inicial

¹⁶ Segundo Annika Blunk (2002) “Podemos chamar de cinema expandido aquilo que excede a costumeira projeção de cinema e questiona as condições da performance. AZZI in Machado, 2007, p.176).

(...) demolir aquela situação cinematográfica ideial, despertando o espectador de sua ilusória anestesia, fazendo-o refletir sobre sua passividade. O cinema experimental deveria parar o maquinário da fantasia. Para tanto, os artistas propunham uma variada expansão da tecnologia, multiplicando os aparelhos de projeção e telas, lincando varias mídias, a fim de sobrecarregar a atenção da audiência para que ela influenciasse o desenho da exibição e o curso do filme. A sessão de cinema passa a ser um happening, um acontecimento que pretendia, em ultima instancia, torna o espectador parte do filme. (AZZI in MACHADO, 2007, p.176)

A imersão cinematográfica, de forma clássica, pressupõe empatia, reconhecimento, envolvimento de uma forma passiva se comparada as videoinstalações. O vídeo quando apresentado em exposições de arte contemporânea, na grande maioria das vezes burla estes preceitos. Seja trabalhando de forma não narrativa, explorando simplesmente a imagem em movimento e evidenciando a plasticidade das imagens, ou apresentando mais de uma projeção, causando uma profusão visual e narrativa, entre outras tantas formas que não cessam de surgir. Ainda que possa ser documental, narrativo, com desenrolar de acontecimentos no tempo, o convite ao espectador é de outra ordem daquele do imaginário existente sobre cinema, o da entrega do espectador ao desenrolar temporal dos fatos.

Um artista que usou a imagem em movimento de forma contundente foi Andy Warhol. O ícone da *art pop* começa a fazer filmes no ano de 1963 e produz mais de 60 filmes até 1968. Dentre suas obras, citadas por Michael Rush, *Sleep* (Dormir, 1963), que, com câmera fixa, registra o ator John Giorno dormindo por 6 horas; *Kiss* (Beijo, 1963), mostra casais se beijando em close-up, *Eat* (Comer, 1964) em que o artista Robert Indiana come um cogumelo, “Warhol confundiu os espectadores com uma mistura de tempo real e de filmagem” (RUSH, 2006, p.23). Nota-se claramente uma problematização acerca dos parâmetros do cinema convencional. Ainda que muitos experimentos fossem explorados pelos cineastas de vanguarda ao longo do século XX, nos trabalhos de Warhol existem algumas questões pertinentes para o assunto em questão.

Arthur Danto, em um artigo intitulado O Filósofo como Andy Warhol, pensa as produções de Wahrol sob uma perspectiva filosófica, citando o trabalho *Empire*

(Império, 1964), como emblemático para pensar o conceito de filme¹⁷. Neste trabalho, uma imagem em câmera fixa registra o edifício *Empire State*, localizado em Nova York, EUA, tendo a duração de cerca de oito horas.



Empire, 1964. Andy Warhol. Fonte: The Museum of Modern Art¹⁸.

Na imagem, nada acontece, além de mudanças de luminosidade pelo passar das horas ao ar livre, que é praticamente irrelevante e só notada se visto como um todo no decorrer do filme. Além disto, vê-se somente o que poderia ser chamado de interferências do objetivo fílmico, da fita, como ranhuras, tremuras e incidentes de luminosidade projetados na tela.

Conforme Danto,

Warhol subtraiu tudo da imagem em movimento que pudesse ser erroneamente tomado como propriedade essencial do filme. De modo que o que restou era filme puro. O que aprendemos é que em uma imagem em movimento é o filme mesmo que se movimenta, e não necessariamente o seu objeto, que provavelmente se mantém parado. (DANTO, 2001, p.103).

A imagem em movimento, com o objeto parado, expõe o tempo fílmico, questionando justamente aspectos de recepção do espectador. Quais seriam as experiências possíveis ao assistir a oito horas de filme em que nada, narrativamente, acontece? A relação entre tempo e acontecimentos é distanciada das comumente vistas em salas de exibição cinematográfica,

Em *Empire*, o tempo não é morto, mas restaurado à consciência. Geralmente, nos filmes mais comuns, o tempo é um tipo de tempo narrativo,

¹⁷ Arthur Danto. O Filósofo como Andy Warhol. Disponível em <http://www2.eea.usp.br/cap/ars4/danto.pdf> Originalmente publicado em DANTO, Arthur. Philosophizing Art. Selected Essays. Berkeley: University of California Press, 2001, p. 61-83.

¹⁸ Disponível em <http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=89507> Acesso 25 jun/2014.

de modo que um século pode passar no período em que se assiste a um filme de duas horas. O tempo narrativo e o tempo real de *Empire* são o mesmo. O tempo no filme e o tempo do filme são o mesmo. (DANTO, 2001, p.103).

Conforme analise do autor, *Empire* leva ao extremo a questão do que é necessário para que algo seja considerado um filme, tirando tudo que se possa reconhecer e tudo que possa torná-lo apreciável, com mais facilidade, como os filmes de grande circulação. Com uma duração muito além do que o espectador está habituado e com a falta de acontecimentos, visto que se espera um desenrolar de fatos ao assistir a um filme, as experiências de recepção de *Empire* são de uma densidade filosófica que marca a história das artes visuais e sua relação com o cinema. Warhol, assim como pensava arte de um modo amplo e questionador, se apropria da linguagem cinematográfica e expande seus conceitos. O cinema usado não só como possibilidade técnica, mas conceitual, filosófica, teórica, como uma forma de pensar a arte.

É possível também, com intuito de análise, cercar os objetos com as suas essencialidades de origem e pensar nas variações que determinadas proximidades podem gerar. O teórico Philippe Dubois analisa um trabalho do artista Douglas Gordan que é pertinente apontar nesta pesquisa. No trabalho *24 Hour Psycho*, de 1993, o artista se apropria do filme *Psicose*, do ano de 1960, de Alfred Hitchcock.



24 Hour Psycho, 1993. Douglas Gordan Fonte: Cinema, vídeo, Godard. Philippe Dubois.

O filme é exposto, em vídeo, numa grande tela, de forma tão lenta que acaba por durar 24 horas. A citação é explícita. No entanto, questões perceptivas são contrariadas em relação às esperadas pelo cinema. Primeiramente, o trabalho pode se encontrar num espaço não necessariamente de privação espacial e

sensorial com o que o circunda, como numa sala de cinema convencional. A tela grande convida a contemplação, que é adensada pela vagarosidade com que o vídeo passa. Isto também revela detalhes, aponta aspectos plásticos da imagem, modificando a relação do espectador com a visualidade deste filme clássico. É no imaginário do cinema que o artista busca sua apropriação poética.

Nota-se que o ponto essencial não é o confrontamento, ainda que os trabalhos possam ser questionadores a certos conceitos instituídos. O que parece acontecer é um acréscimo de possibilidades, uma fonte imagética do cinema para as artes visuais e das artes visuais para o cinema.

Uma prática que tem se tornado cada vez mais comum são trabalhos em vídeo que apresentam uma só projeção e que, de certa forma e em comparação ao princípio da chamada videoarte, aproximam-se do cinema. Assim, os aspectos espaciais, caros às artes visuais, já não se apresentam com tanta força como em videoinstalações com inúmeras projeções. Ainda assim, os locais de exibição, em exposições de arte contemporânea, não são como os do cinema, sendo que apenas em alguns casos há o convite a uma apreciação mais longa e apreendida.

Nestes trabalhos mais próximos, que circulam tanto no campo das artes visuais quanto em mostras cinematográficas, as análises e críticas necessitam de abordagens mais amplas. Os termos cinematográficos já não servem para análises de vídeo,

A maioria dos parâmetros usados para definir a imagem cinematográfica (escala de planos, profundidade de campo, espaço off, montagem, etc.) são objeto de tal deslocamento teórico no caso do vídeo que é preferível não só usar outros termos, mas sobretudo compreender a amplitude e a lógica desse deslocamento. (DUBOIS, 2004, p.95).

Nestes deslocamentos, existem várias questões a serem pensadas, não só em termos conceituais, mas técnicos, de exibição e veiculação, por exemplo. Além disto, a forma pela qual essas manifestações estão presentes no universo das imagens em vídeo. Dois termos cunhados pelo mesmo autor citado acima elucidam esta questão. Quando fala do *efeito cinema* em vídeo, Dubois questiona em que medida o vídeo absorve o cinema em sua linguagem, na medida em que

O vídeo então se volta para o cinema, tocando-o, provocando-o, citando seu códigos, suas imagens, seus sons, fazendo-se ficção, transformando-o em um objeto incontornável. Não querendo e não podendo se tornar cineclasta, o vídeo (que já fora teleclasta) torna-se cinefágico. (DUBOIS, 2004, p.233)

Sendo cinefágico, o vídeo se apresenta assimilando o uso da linguagem do cinema, tendo-a como referência. Ainda assim, pode suscitar a questão de quem, entre cinema e vídeo, pode se sobrepor, por vezes, nessa troca. O outro termo, *cinema de exposição*,

(...) o vídeo se tornou o instrumento (não só técnico como também teórico) de “exposição” do cinema nos museus e galerias de arte contemporânea. Se depois de um século o cinema tem sido basicamente pensado e vivido como um dispositivo bem normatizado (projeção em sala escura de imagens em movimento sobre uma tela de grande formato diante de espectadores sentados por um certo tempo e absorvidos na identificação daquilo que desfila), temos visto nos últimos anos, num movimento crescente (cujas origens remontam porém os anos 20), questionamentos acerca desta forma instituída de apresentação, da natureza daquela normatização e das eventuais possibilidades de deslocamento ou de renovação do dispositivo modelo. (DUBOIS, 2004, p.113)

Ou seja, o vídeo para além de suas possibilidades técnicas, mas usado como linguagem, como conceito. Nos dois trabalhos analisados nesse capítulo, são evidentes os aspectos cinematográficos abordados: a temporalidade, a narratividade e a plasticidade das imagens. Os trabalhos renovam conceitos, como o decorrer temporal no trabalho de Andy Warhol e, além disto, a própria imagem do cinema, no trabalho de Douglas Gordon, que é apropriada pelo artista e reapresentada. Vídeo e cinema numa troca em busca da visualidade da imagem em movimento.

3.2 Processo criativo: intersecções entre linguagens no trabalho de Cao Guimarães

Nas produções contemporâneas em vídeo, é cada vez mais comum um hibridismo, deixando categorizações e especificidades cada vez mais em desuso. Ainda assim, reconhecem-se essencialidades nos dois polos, entre vídeo e cinema. Muitos aspectos clássicos do cinema ainda são usados com frequência, seja em produções massivas de caráter evidentemente comercial, seja em produções que tenham um viés mais calcado na linguagem enquanto produção artística. Em vídeo, no campo das artes visuais, a facilidade de acesso a possibilidades técnicas de produção auxiliam consideravelmente que essas sejam cada vez mais espontâneas e imprevisíveis. É notável que, “de fato, a arte do vídeo e a arte cinematográfica compartilham uma essência híbrida, com sistemas de linguagem próprios, mas vulneráveis ao universo das mídias digitais.” (AZZI in MACHADO, 2007, p.170). Os

artistas circulam entre mostras de cinema e exposições de artes visuais com facilidade, uma vez que a categorização não daria conta de grande parte das produções atuais.

O processo criativo do artista brasileiro Cao Guimarães resulta em produções que interessam para a análise da imagem em movimento desprendida de categorias, num processo livre e poético. No seu site¹⁹ estão listadas oito longas metragens e inúmeros trabalho em curta metragem, instalações, fotos e livros. Usando livremente diferentes linguagens, ainda que com ênfase nas artes visuais e na imagem em movimento, fica claro que o artista tem uma proposição poética para a qual seleciona a manifestação que julgar necessária a sua enunciação. Ao falar do seu processo criativo, usa a seguinte metáfora:

(...) se você imaginar a realidade como um lago... há três maneiras de se aproximar ou de se relacionar com este lago: ou eu fico no barranco, contemplando essa superfície, todos os meus trabalhos mais contemplativos que são filtrados por um olhar, por uma observação do mundo, por este meu lado do fotógrafo, da pessoa que está ali só observando. (...) como uma segunda forma de se relacionar com a superfície do lago seria você atirar uma pedra nele. E essa pedra enquanto um conceito ou proposição. Você lança uma pedra na realidade, na superfície desse lago, embaralha a superfície. Você cria um caos, desorganiza certas realidades e vê o que acontece. (...) e uma terceira forma seria você se atirar no lago. Que seriam esses trabalhos mais imersivos, que são basicamente os meus filmes de longa metragem, em que fico quinze dias morando com um eremita no meio da montanha. Faço filmes sobre um eremita ou sobre andarilhos, eu fico dentro de um universo para observá-los. São trabalhos de uma imersão maior. (Cao Guimarães)²⁰

Um trabalho fortemente contemplativo, tanto no processo produção do artista quanto do convite ao olhar do espectador é *Da janela do meu quarto*, de 2004. O vídeo foi gravado pelo artista a partir de uma cena que visualizou de modo desavisado, conforme indica o título. Mostra duas crianças que brincam na chuva, correndo, se empurrando e caindo no chão.

¹⁹ <www.caoguimaraes.com>. Acesso: 01 jun/2014.

²⁰ Vide POMARES. Fundação Vera Chaves Barcellos, nº 1, jan. 2011. 1. Ed – Porto Alegre, RS: Zouk, 2011.



Da janela do meu quarto, 2004. Cao Guimarães. Fonte: caoguimaraes.com

Por cinco minutos as crianças aparecem brincando naturalmente. O registro mostra a cena mais próxima e mais distante. Cortes também acontecem, suprimindo alguns momentos. O desenrolar em tempo mais lento que o tempo real alarga o acontecimento e possibilita uma visualização mais detida dos movimentos que naturalmente seriam rápidos. Devido a este recurso de pós-edição, em alguns momentos, as personagens em cena parecem teatrais. O som do vídeo é o som da chuva, com pontos mais fortes de gotas caindo e em outros momentos mais suave, como se fossem a sonoridade do fato. Ouvem-se também alguns outros sons que parecem naturais do local. A chuva dá à imagem um aspecto diferenciado, plástico, pictórico. Além de o local estar molhado, criando reflexos e texturas no chão, gotas de chuva aparecem em primeiro plano. A captação da imagem acontece de forma contemplativa e, pelas possibilidades de edição da imagem em movimento, neste caso com o tempo filmico mais lento que o tempo real, a contemplação mais detida não só do momento fortuito, mas dos aspectos plásticos da imagem é possibilitada ao espectador. É um vídeo simples com um olhar sensível, um convite à pausa e contemplação dos acontecimentos casuais. Segundo Cao:

O vídeo *Da janela do meu quarto* é de 2004 e esteve em vários festivais e exposições revela essa coisa híbrida dos meus trabalhos que transitam entre o universo do cinema e das artes plásticas. E, por acaso, numa exibição num museu da Espanha, em que eu tive um retrospectiva de vários trabalhos, que eu montei várias salas de projeção de vídeo, acompanhei um processo de montagem curiosíssimo, que virou o vídeo *El pintor tira el cine a la basura*, o pintor joga o cinema na lata de lixo. O que eu mais gosto nesse trabalho é a possibilidade de tatividade, de você pegar uma imagem. (Cao Guimarães)²¹

²¹ Vide POMARES. Fundação Vera Chaves Barcellos, nº 1, jan. 2011. 1. Ed – Porto Alegre, RS: Zouk, 2011.

O primeiro aspecto a ser destacado é a facilidade de circulação do artista pelas mostras de arte e cinema. A grande maioria de seus trabalhos gira em torno da imagem, sendo uma produção diversificada quanto aos formatos (fotografias, longas, curtas), mas que sempre pensa a imagem, trabalha com um olhar detido aos pequenos fenômenos cotidianos.

No vídeo *El pintor tira el cine a la basura*, 2008, o artista registra o momento em que um pintor está dando manutenção a uma sala de exibição, pintando a parede em que ainda está sendo projetado o vídeo *Da janela do meu quarto*. O rolo com tinta passa sobre a imagem sem interferir de forma real nela, uma vez que a imagem é digital e emana de um aparelho no outro extremo da sala. As interferências que acontecem são do brilho da tinta fresca na parede, que conferem ao vídeo pequenas zonas de luminosidade diferenciada. Em um momento o registo é mais distante, mostrando amplamente a sala e o indivíduo a trabalhar com a projeção em seu corpo. Este momento explicita a impossibilidade de se cobrir a imagem, uma vez que a projeção fica sobre as coisas, sendo uma imagem que surge através da luz, não palpável. Há uma relação entre ficção e realidade, do vídeo enquanto um acontecimento de outrora registrado e exibido e o momento presente, do homem que trabalha diante da tela. Em *El pintor tira el cine a la basura* existe um vídeo dentro de outro vídeo, duas realidades, os personagens do vídeo projetado e o personagem que interatua com a imagem. A relação entre o tempo do filme, que é editado em *slow motion*, e o tempo real está confrontada não só metaforicamente, mas de forma real, literal.



El pintor tira el cine a la basura, 2008. Cao Guimarães. Fonte: caoguimaraes.com

Depois de concluir o trabalho, o homem retira um papel que está sobre a parede para demarcar a quadratura que está sendo pintada, que até então era imperceptível. Retirando este papel, ele retira também a imagem, contrariando a não materialidade da projeção e podendo pegá-la, com se fosse algo tátil. Isto foi possível com recursos de manipulação digital de pós-edição, possibilitando que a imagem projetada pareça sair juntamente com o papel, ainda que na realidade a projeção continuasse da mesma forma. Por fim, o pintor coloca este grande papel na lixeira. Ainda assim, tudo é imagem em movimento, pois esta performance real se tornou, também, um vídeo. Conforme fala do próprio artista ²² há também uma citação em relação às categorias artísticas, através da figura do pintor, que ali é um trabalhador que está dando manutenção e não um artista. A relação da imagem do vídeo e sua especificidade de linguagem não material, ainda que possa ser visualmente pictórica e plástica. O cinema, com aspectos documentais de registro do momento e ficcionais do filme projetado, bem como da edição que possibilita que a imagem projetada seja apanhada e por fim, colocada no lixo, acabando metaforicamente com delimitações das linguagens.

Com liberdade de criação, circulando por mostras tanto nas artes visuais quanto do cinema, Cao Guimarães coloca de lado as categorias, sendo este uma questão presente em seus trabalhos. Usando os mais diversos recursos em prol da criação, nota-se que

O vídeo digital está mudando a concepção genética do próprio cinema, tornando-o mais próximo de parâmetros de linguagem experimentais do vídeo. Além disso, a inclusão dos sistemas computadorizados nos modos de produção e pós-produção coloca as artes audio-visuais diante do desafio dos processos interativos. A digitalização atua como uma camada “entre-méios”, a tudo incorpora. (AZZI in MACHADO, 2007, p.170)

No trabalho com áudio visual, isto quer dizer, imagem e som, o artista conta com o trabalho sonoro do grupo O Grivo ²³, grupo composto por Nelson Soares e Marcos Moreira, que não só trabalha tecnicamente os vídeos, mas também cria junto ao artista possibilidades sonoras, potencializando os trabalhos de ambos. Nos dois vídeos analisados, O Grivo trabalhou com a trilha sonora. Em muitos casos, o som dos vídeos é ambiente, com ruídos passageiros e naturais.

²² Itaú Cultural: Workshop Cao Guimaraes, Ver é uma fábula.. Disponível em:
http://www.youtube.com/watch?v=_p6TblUj4ho. Acesso: 01 jun/2014

²³ <<http://ogrivo.com/>> Acesso: 01 jun/2014.

No vídeo *Inquilino*, 2010, com direção de Rivane Neuenschwander e Cao Guimaraes e trilha sonora de O Grivo, uma bolha de sabão percorre um ambiente doméstico vazio. Neste vídeo, o trabalho sonoro traz um aspecto bastante importante quando se pensa na produção áudio visual, isto quer dizer, imagem e som. A sonoridade do vídeo sugere suspense, sendo importante para os aspectos narrativos, visto que o personagem, a bolha de sabão, é silencioso e sem vida, ainda que perambule e acabe aludindo alguns aspectos ficcionais.



Inquilino, 2010. Rivane Neuenschwander e Cao Guimaraes. Fonte: caoguimaraes.com

Pode-se dizer que o personagem do vídeo é a bolha de sabão, sendo o único elemento que se move. A câmera, atenta aos seus movimentos, gera um ar de suspense. Tendo conhecimento da fragilidade de uma bolha de sabão, pode-se esperar que ela estoure a qualquer momento, o que não ocorre ao longo dos dez minutos do vídeo. As imagens são por vezes próximas a bolha e também distantes, indo do chão ao teto das peças pelas quais ela flutua, mostrando o vazio daquele local, que também é reforçado pela ausência de mobiliários e pelos vestígios de reformas, com o chão coberto por jornais. O som reforça o isolamento, com pequenos ruídos, como se pudessem haver outras presenças, mas sem que uma voz seja ouvida. Barulhos estes que poderiam acontecer também sem interação de alguém. A transparência da bolha, que contém apenas ar, mostra também um vazio visual, mas que na verdade está cheio de ar, algo que não se pode ver. O não visto

no vídeo traz muitas sugestões, levando o espectador a contemplar o objeto filmado, mas também com uma espécie de narrativa por trás disto, como se algo estivesse prestes a acontecer. Com as possibilidades de pós-edição, suprimindo os momentos em que a bolha estoura e com os recursos sonoros, o trabalho vai além dos aspectos plásticos, sugerindo uma narrativa de suspense, projetando num objeto aspectos psicológicos e perceptivos humanos.

Rua de mão dupla, 2002, é um trabalho que também aborda questões psicológicas. A proposição de Cao Guimarães era para que pessoas que não se conheciam trocassem de casa por vinte e quatro horas, filmando a casa alheia. Como resultado, nota-se que “através de uma câmera de vídeo os participantes inserem sua personalidade (pelo olhar) na personalidade de um outro ausente”²⁴. Este trabalho tem um caráter documental bastante forte, no entanto, com uma mudança - as pessoas, ao invés de falarem de si, falam do outro. O diretor é, neste caso, um proposito que depois lida com o material bruto. Em algumas das vezes que foi exposto, contava com duas telas lado a lado, em uma delas passava o vídeo feito por um dos convidados, enquanto na outra ficava a imagem do convidado que teve sua casa filmada e que, naquele momento, está sendo mostrada na tela ao lado. Nota-se que aqui há uma dupla apresentação dos vídeos, estratégia que tem a ver com o conceito proposto por Cao Guimarães.

Vale também citar alguns de seus longas metragens. *A Alma do Osso*, 2004, em que acompanha a vida de um ermitão, pode ser considerado um trabalho mais imersivo em seu processo de feitura, já que o diretor está inserido no contexto de vida do sujeito que vive só. *Ex-isto*, 2010, é um filme livremente inspirado na obra Catatau, de Paulo Leminski. Estes trabalham requerem análises mais detidas, pois circulam entre vídeo, cinema, documentário, sem preocupação em delimitar os aspectos de gênero, linguagem ou campo de atuação. São procedimentos poéticos de um processo atento de perceber a imagem e o mundo à volta.

Ainda que a maioria dos filmes de curta metragem de Cao Guimarães sejam expostos, veiculados na internet, em palestras, workshops, em uma única tela, eles interessam a esta pesquisa na medida em que partem de um pensamento calcado na imagem e no som, mais do que em estruturas do cinema, como roteiro e produção. Segundo o artista, o roteiro acontece na edição do material bruto, sendo

²⁴ Sinopse do vídeo disponível em <caoguimaraes.com>

posterior a captação, que segue algumas idéias prévias ou acontecem ao acaso, tendo uma característica bastante livre. Essas produções áudio visuais exploram a imagem convidando, muitas vezes, ao ato contemplativo. O som nestes trabalhos não é secundário, dependente da imagem como uma trilha sonora. Ele reforça alguns de seus aspectos. Em *Inquilino*, o som é mesmo capaz de adensar a narratividade do vídeo, conferindo ao objeto filmado um importante pano de fundo. No trabalho *Da Janela do meu quarto*, os aspectos plásticos são reforçados, uma vez que o som da chuva se combina ao ambiente molhado, explicitando ao espectador lugar onde ocorre a ação.

Com a sala de cinema escura, o que se pretende é que o espectador se entregue ao que irá passar na tela. Antes, com o projetor no centro da sala, ainda havia alguma percepção do entorno. Segundo Guimarães

O que aconteceu hoje é que percebemos uma volta muito forte da questão da espacialidade no audiovisual. Você vai numa galeria e vai instalar um trabalho e sempre tem que pensar na arquitetura do local, pensar em como colocar, o tamanho da tela. (Cao Guimarães)²⁵

Nota-se que na maioria das vezes o artista não multiplica as projeções, causando uma profusão de imagens. O ato contemplativo, que pode ser mais pertencente aos parâmetros do cinema e a trabalhos que não suponham o corpo do espectador em diálogo direto com a obra, aqui sofre alguns questionamentos. Primeiramente, pode-se dizer que em alguns vídeos, como *Da janela do meu quarto*, pode haver um estranhamento. A imagem passa em tempo mais lento que o real, o registro é de um acontecimento aleatório sendo observado, aspectos estes que convidam à contemplação da imagem em si. O termo *cinema sensorial* é utilizado pelo artista ao se referir ao trabalho *Sopro*, 2000. Neste vídeo, uma bolha de sabão flutua numa paisagem natural. O vídeo decorre em tempo mais lento que o normal, permitindo que se vejam as deformidades da bolha de sabão causadas pelo vento. Pelo processo de edição posterior, os momentos em que a bolha estoura são suprimidos, e pela passagem sutil entre as tomadas e pela similaridade entre elas não se distingue que sejam diferentes objetos.

²⁵ Vide POMARES. Fundação Vera Chaves Barcellos, nº 1, jan. 2011. 1. Ed – Porto Alegre, RS: Zouk, 2011.



Sopro, 2000. Cao Guimarães.

Fonte: <http://www.caoguimaraes.com/page2/principal_new.php>

Além da bolha nunca se romper, o vídeo passa em *looping*. Sendo as seqüências praticamente iguais é o tempo de presença do espectador que determina a duração do trabalho. O sujeito está diante de uma tela em que discorre uma imagem em movimento, mas tem uma relação maior de estranhamento do que de empatia, num sentido de (não) reconhecimento do que está sendo veiculado. Além disto, a materialidade é reforçada pela ausência de sonoridade, explorando, deste modo, a visualidade em primazia a outros elementos como narratividade, duração e som. O termo *cinema sensorial* se refere a trabalhos como este, uma vez que açãoem outros sentidos. Ainda que o espectador sempre possa decidir seu tempo de permanência diante de qualquer obra, neste caso não há sugestão explícita de início e término, sendo a decisão de permanência exclusivamente do espectador. Assim, ainda que se tratando de um objeto áudio visual unitário, as relações entre espectador e vídeo seguem uma lógica distinta que pede decisões tornando o espectador um sujeito ativo em contato com o trabalho.

Conforme Philippe Dubois, “não por acaso, o termo mais englobante que se escolheu para falar desta diversidade de gêneros das obras eletrônicas foi videocriação” (2004, p.77). Criações com inúmeras possibilidades técnicas, que servem de ferramentas as propostas criativas, apagam os contornos das linguagens. Para pensar vídeo

(...) talvez devamos parar de vê-lo como uma imagem e de remetê-lo à classe das (outras) imagens. Talvez não devamos vê-lo, mas concebê-lo, recebê-lo ou percebê-lo.²⁶ Ou seja, considerá-lo como um pensamento, um modo de pensar. Um estado, não um objeto. O vídeo como estado imagem, como forma que pensa (e que pensa não tanto o mundo quanto as imagens do mundo e os dispositivos que as acompanham). (DUBOIS, 2004, p.100)

²⁶ No original, o autor grava com hífen os verbos *conce-voir*, *rece-voir* e *perce-voir*, a fim de enfatizar o sufixo *voir* (ver, em português) neles embutido – e ultrapassado. [N.T.].

Através deste estado fluido de pensamento, a criação imagética em vídeo não poderia resultar senão na constante diversidade de trabalhos. Acima de tudo, na incessante criação do novo e do revisitado, da divergência e da convergência. O processo de criar imagens num mundo permeado por elas.

4. Conclusão

Como pesquisadora da área de vídeo, esta nova incursão foi relevante para mim, em primeiro lugar, por ter tido a oportunidade de dar continuidade às investigações do trabalho de conclusão de curso de Artes Visuais – Licenciatura intitulado *Videoarte: recursos, técnicas e formas de ocupação de espaço* (UFPel, 2011). Naquele momento percebi que havia mais indagações que não puderam ser desenvolvidas, para as quais dediquei as análises aqui apresentadas. Embora prevaleça a sensação de que o estudo sobre videoinstalações está apenas começando, algumas conclusões parciais, que se seguem, podem ser elencadas.

O vídeo pode ser tratado não somente como um recurso técnico, mas como fonte de pesquisa poética. Os trabalhos de arte podem voltar-se, inclusive, à problematização da imagem em movimento enquanto linguagem. O uso das novas tecnologias pela arte intervêm de forma considerável no universo de imagens e a disponibilidade de recursos técnicos permite tanto a captação imagens com sua pós-produção.

No caso das instalações, as investigações consideraram a imersão do espectador e seu envolvimento presencial na obra, tendência recorrente desde o surgimento da arte contemporânea (meados do século XX). As videoinstalações, em que espaço, vídeo e espectador estão em relação direta, se mostraram como uma possibilidade de trabalho que ampliam as linguagens utilizadas e suas relações com o espectador.

É possível perceber que os trabalhos de videoarte que pressupõem uma desconstrução e um experimentalismo com a imagem em movimento, deslocam o espectador de sua posição passiva, permitindo a discussão sobre as relações entre sujeito e vídeo. Isto porque podem apresentar imagens não miméticas e assépticas, gerando um diferencial em comparação as que são veiculadas massivamente em linguagens como a do cinema e da televisão.

O vídeo pode, também, servir como forma de registro para trabalhos de caráter efêmero. Quando usado para este fim, é explorado em sua capacidade de captação do tempo real da ação que poderá desta forma ser exibido para além daquele momento. Quando há, no trabalho em vídeo, o desenrolar de uma narrativa, a organização dos fatos pode apresentar um acontecimento de longa duração em um curto período de tempo. Isto diz respeito ao tempo real de duração do filme, que

é diferente do tempo transcorrido na sua narrativa. Os acontecimentos podem ter longa duração no contexto da história e serem apresentados de forma sucinta. Este recurso este é trivial na linguagem cinematográfica.

No entanto, em trabalhos em vídeo, outra possibilidade é comumente utilizada. A imagem pode ser exibida em um tempo mais lento que o real, alargando o acontecimento e expondo a imagem de forma mais detalhada, mostrando seus aspectos pictóricos, incluindo e suprimindo trechos. Estes aspectos dizem respeito ao tempo real, ao tempo da narrativa e ao tempo que transcorrem as imagens.

Por depender de recursos eletrônicos, fica evidente que o vídeo sempre terá um momento de começo e fim da apresentação das imagens eletrônicas e digitais, sendo esta uma peculiaridade que diz respeito aos seus atributos de linguagem (BAVARELLI, 1991).

O uso de *looping* (recurso em que a primeira e a ultima seqüência são as mesmas tornando o vídeo cíclico) é importante para a investigação da linguagem videográfica. Podendo ser usado apenas como uma possibilidade para exposição de trabalhos que não pressuponham seu uso enquanto conceito, ele possibilita mostrar o vídeo sucessivamente. Mesmo que o trabalho seja construído por uma narrativa de começo e fim determinados pelo artista, em mostras de arte o espectador circula pelo espaço e não tem um momento determinado para começar e cessar a visualização. Já no cinema, o tempo de começo e fim são pré-determinados e há um convite para que neste período o espectador entregue sua atenção ao filme.

Quando o *looping* é intencionalmente parte do trabalho em vídeo tendo sua duração, teoricamente, permanente, nota-se que o espectador tem mais autonomia em relação ao tempo de presença. Não há sugestão do artista ao estabelecer um período estanque de visualização. A manipulação do tempo que transcorre através da edição posterior do material bruto é uma característica marcante do vídeo.

As questões acima citadas dizem respeito à relação entre sujeito e vídeo. Partem de conhecimento prévio sobre cinema e televisão que são problematizados pela videoarte gerando um universo de imagens visualmente distintas que possibilitam uma relação diferenciada, em termos de recepção, com a imagem videográfica.

O papel do espectador é incitado de maneira corpórea em pesquisas poéticas que levem em conta o espaço que o circunda. As instalações são trabalhos em que o sujeito está imerso na obra para com ela interagir. O corpo é considerado

no trabalho, adentrando, percorrendo e/ou permanecendo na obra, desta forma indo além do ato contemplativo. Aspectos perceptivos, espaciais e sensoriais (ativação de vários sentidos, não só pela visualidade) são explorados num conjunto de elementos confrontados com o corpo do sujeito, constituindo uma manifestação total (OITICICA, 1986).

As instalações podem apresentar inúmeros elementos arranjados conjuntamente com o intuito de ocupar o espaço, evocando uma percepção que envolva o espectador. Instalações que contenham inúmeras manifestações confrontam as linguagens e de certo modo expõem alguns de seus atributos essenciais. Na instalação de Nuno Ramos (*Ensaio sobre a Dádiva*) analisada nesta pesquisa, o modo como o vídeo é utilizado apresenta algumas especificidades de linguagem. Nos dois vídeos, um com características ficcionais e o outro com um caráter que tende ao documental, o espectador tem a possibilidade de ver, temporalmente, o que já – supostamente – aconteceu. As esculturas, que também apresentam o mesmo conceito dos vídeos, são estáticas e mostram os objetos pontualmente, estando no momento presente e dividindo o espaço real com o espectador. Com o vídeo, é possível remeter o sujeito a outros lugares e acontecimentos por seus aspectos de imagem em movimento que mostra o desenrolar de ações, através de seu aspecto temporal narrativo.

Quando se trata de um trabalho com vídeo unitário, nota-se que as relações com o espectador são dadas em termos mais contemplativos e narrativos. O aspecto corporal não é central, sendo acionado na decisão de permanência do sujeito diante do trabalho. Já em ambientes isolados fisicamente do restante do ambiente expositivo, estas questões se mostram mais fortes. O indivíduo necessita entrar no local onde, pela separação física com o que circunda, o vídeo é exibido unitariamente e está em contato apenas com quem o visualiza. A atenção do espectador é voltada ao vídeo e seus aspectos pictóricos ou narrativos se destacam, visto que não existe interferência com o entorno. Quando está em local não isolado do restante do ambiente expositivo, acontece uma interação mais desavisada pelos sujeitos que passam pelo trabalho, tendo um tipo de relação menos estreita com a obra.

Em trabalhos com múltiplas projeções, ainda que estejam em ambientes não isolados fisicamente do restante da exposição, o sujeito deve ser ativo e se deslocar diante da obra para obter sua apreensão por completo. Isto aciona aspectos

corporais e perceptivos mais amplos. Além da profusão narrativa das diversas exibições e dos aspectos de ocupação espacial, o trabalho está em contato com o que o circunda, cruzando os vídeos não só no seu conjunto, mas também com o que estiver em seu entorno.

Uma característica essencial aos trabalhos que são constituídos de inúmeros vídeos é a profusão de imagens, que se combinam no seu conceito e diferenciam a relação do espectador com a imagem em movimento. Esta diferença parte da premissa de que é comum que se assista (em cinema e televisão) apenas uma exibição. Em múltiplos vídeos arranjados em conjunto o olhar é chamado a ver várias situações simultaneamente.

Em ambientes isolados com mais de uma projeção, os aspectos sensoriais e perceptivos são multiplicados. O sujeito, ao adentrar o espaço, é envolvido não só pelo ambiente, mas pelos vídeos que se encontram distribuídos no local. O envolvimento corporal do espectador com os vídeos se mostra como questão central. Possibilitam uma conexão dos mesmos por parte do espectador, sugerindo uma forte participação do sujeito que completa a obra.

A denominação videoinstalação é precisa para trabalhos constituídos por diversos vídeos organizados espacialmente, sendo isolados fisicamente ou não do que os circunda. A vinculação dos termos *vídeo* e *instalação* indica a potência destas duas linguagens em contato. É a linguagem da instalação somada à linguagem do vídeo num processo de contaminação (MELLO, 2008), resultando em obras nas quais questões das duas linguagens são somadas e confrontadas num mesmo trabalho.

Investigando mais precisamente a relação entre a linguagem cinematográfica e do vídeo no campo das artes visuais, vê-se que as categorizações não dão conta da plural produção da atualidade. Ainda assim, é notável que o convite ao espectador nas artes visuais e no cinema são de diferentes ordens. No cinema, pressupõem-se uma ausência do corpo e uma entrega ao desenrolar do acontecimento fílmico, com tempo de duração, começo, meio e fim, pré-determinados e indicados ao espectador. Nas artes visuais, ainda que os trabalhos possam ser muito semelhantes a trabalhos cinematográficos, em termos de constituição (narrativa, pós-edição, etc.) seus modos de exibição convidam o sujeito a permanecer o tempo que lhes convir, de forma mais autônoma. As seqüências de vídeo, que em geral são reexibidas continuamente, possibilitam ao espectador

adentrar e deixar a exibição em momentos muito diversos. Isso vale mesmo para as projeções que contem com apenas uma tela de exibição e não ativem espacialmente e sensorialmente o corpo do sujeito.

No trabalho do artista Cao Guimarães é comum a apresentação de vídeos unitários. Sua proximidade com o cinema é evidente também pelo fato de produzir vídeos de longa metragem e circular entre diversos campos de atuação, como cinema e artes visuais, com freqüência. Vale ressaltar alguns aspectos trabalhados pelo artista que marcam sua produção de forma singular, ainda que o intuito não seja restringi-los a categorias. No seu processo criativo, o documental, o ficcional e o acaso são recorrentes. Os aspectos plásticos da imagem são explorados convidando o sujeito à contemplação. A visualidade da imagem em movimento nos trabalhos *Da janela do meu quarto* e *Sopro* é evidenciada pela utilização de recursos de pós-edição. Em ambos os trabalhos, o tempo fílmico é prolongado, em *slow motion*, transcorrendo de forma mais lenta que as ações em tempo real, possibilitando uma visualização detida. O áudio é utilizado de formas distintas. A ausência de som intensifica o movimento lento e a descrição da imagem de *Sopro*. Já em *Da janela do meu quarto*, é o áudio (o som ambiente da chuva) que reforça os aspectos plásticos da imagem, levando o espectador a se situar naquele espetáculo.

Em *Sopro* e *Inquilino*, o objeto principal a ser filmado é a bolha de sabão, sendo uma situação forjada pelo artista para gerar o vídeo, bem como a pós-edição que suprime os momentos em que a bolha rompe. Isso pode remeter a um aspecto ficcional de invenção de uma situação. Em *Inquilino*, a ambientação se dá através do som, como se houvesse outras situações além daquela enquadradada na imagem. Isto cria uma narrativa imaginária, sugerindo uma situação factual.

Há uma sobreposição de vídeos em *El pintor tira el cine a la basura*. O áudio do vídeo *Da janela do meu quarto* e os ruídos reais do momento de captação são mantidos. São registros de momentos instantâneos, sem planejamento prévio. A manipulação digital interfere em *El pintor tira el cine a la basura* possibilitando que a imagem saia juntamente com papel sobre o qual está sendo exibida, quando o pintor termina seu trabalho. A edição posterior, nestes dois vídeos, reforça os conceitos pretendidos. A manipulação do tempo em *slow motion*, bem como a edição que possibilita a retirada da tela pintada, respectivamente. Assim como em *Sopro* e *Inquilino*, em que os momentos em que a bolha se rompe são suprimidos.

Em *Sopro* e *Inquilino*, houve uma intenção anterior do artista, criando a situação. Em *Da janela do meu quarto* e *El pintor tira el cine a la basura*, o acaso possibilitou o registro documental. Dentre eles, *El pintor tira el cine a La basura* apresenta uma narrativa com começo, meio e fim, aludindo ao seu argumento que faz referencia a linguagem cinematográfica em paralelo as artes visuais. Nos outros trabalhos, ainda que os vídeos possuam uma duração, seu começam e fim mesclam-se tornando-o cílico, o que adensa o convite a contemplação.

O vídeo, nos contextos analisados nesta pesquisa, se mostrou como uma linguagem que apresenta inúmeras possibilidades, conforme seus diferentes usos. A relação entre vídeo e espectador pode ser de estranhamento, quando sua configuração se distingue dos parâmetros de apresentação dos meio massivos de disseminação do material videográfico. Isto gera, para o espectador, uma ampliação nas formas de contato com essa linguagem que é comum a ele. Os recursos de edição do material bruto possibilitam que se manipule o transcorrer do tempo, característica específica das imagens em movimento, bem como a supressão e acréscimo de imagens e interferências. O áudio também pode ser manipulado, aliando-se aos conceitos do vídeo ou se opondo a eles, até mesmo pela sua eventual ausência que destaca a imagem plasticamente.

Quando confrontado com aspectos espaciais, o vídeo se comporta como uma linguagem que pode agregar conceitos ou confrontar-se a eles. Quando colocado junto a outras linguagens, tendo seu uso em paralelo ao restante, expõe seus atributos essenciais. Quando multiplicado, em inúmeras formas de exibição, suas características são problematizadas em sua própria linguagem.

As relações entre vídeo, espectador e espaço físico possibilitam uma problematização dos atributos essenciais do vídeo. O sujeito é colocado numa relação de profusão com a imagem e em ambientes isolados fisicamente há uma consideração do corpo na obra.

Os aspectos de experiência do espectador foram aqui apontados e assinalaram possibilidades de pesquisas posteriores que dêem conta da complexidade desta questão. Os trabalhos em vídeo, da mesma forma, pois os recursos de obtenção de imagem, sua manipulação e suas formas de apresentação não cessam de renovar-se. As relações entre vídeo, ambiente e espectador se mostraram como possibilidades de trabalho de grande potencial poético, bem como de pesquisas teóricas que se debrucem sobre o tema.

Finalmente, cabe observar que, além de todas estas questões já levantadas, interessa-me investigar temas presentes na produção contemporânea recente, visto que estes podem não ter tido, ainda, análises suficientemente aprofundadas. Desta forma, penso poder contribuir, com a continuidade de meus estudos, para ampliação da produção teórica sobre a arte contemporânea.

5. REFERÊNCIAS

- ALVES, Cauê. Hélio Oiticica: cinema e filosofia. **Revista FACOM**. 1º Semestre de 2009. 14p.
- ANJOS JUNIOR, M. T. R.; FARIAS, A. A. **29º Bienal de São Paulo: Há sempre um copo de mar para um homem navegar** / Curadores Agnaldo Farias, Moacir dos Anjos. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2010. (Catálogo de arte). 449p.
- ARCHER, Michael. **Arte contemporânea**. Uma História Concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 263p.
- BARAVELLI, Luiz Paulo. Porque o vídeo não me interessa. **1º Fórum BHZ de Vídeo**. Belo Horizonte. MG.1991.
- COSTA, Luiz C. (org.) **Dispositivos de registro na arte contemporânea**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009. 238p.
- DANTO, Arthur. **Philosophizing Art. Selected Essays**. Berkeley: University of California Press, 2001. (Disponível em <http://www2.eea.usp.br/cap/ars4/danto.pdf>). p.99-115.
- DOUBOIS, Philippe. **Cinema, vide, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p.323.
- FIGUEIREDO, Luciano. **Hélio Oiticica**. Rio de Janeiro: Centro de Arte Hélio Oiticica.1997. p.277.
- LEPRUM, Sylviane. **Porto Arte**. Porto Alegre, v.10, n.18, p. 19-42, mai 1999.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007. 84p.
- _____. As imagens técnicas: da fotografia a síntese numérica. **Imagens**. Campinas, número 2, p. 8-14, Dez 1994.
- _____. **Made In Brasil - Três Décadas do Vídeo Brasileiro**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural,2007. p.443
- _____. **A arte do vídeo**. São Paulo: Editora Brasiliense. 1995. p.224.
- MARTIN, Sylvia. **Vídeo art**. Colônia: Taschen, 2006.
- MELLO, Christine. **Extremidades Do Vídeo**. São Paulo: Senac, 2008. p.256
- POMARES**. Fundação Vera Chaves Barcellos, nº 1, jan. 2011. 1. Ed – Porto Alegre, RS: Zouk, 2011.
- RUSH, M. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006. p.225.
- ROCCA, José; RAMOS, Alexandre. **8º Bienal do Mercosul: ensaios de geopolítica**: catálogo. Porto Alegre: Fundação Bienal do Mercosul, 2011. (Catálogo de arte). p.569.
- TASSINARI, Alberto. **Nuno Ramos, Ensaio sobre a dádiva**. Porto Alegre: Fundação Iberê Camargo, 2014. p.107.

Sites:

- BILL VIOLA**. Chott-el-Djerid.<https://www.youtube.com/watch?v=8nPd_XfYEhg> Acesso: 15 jul/2015.
- CAO GUIMARÃES**. <<http://www.caoguimaraes.com/>> Acesso: 01 jun/2014.
- FRANCIS ALYS**. <<http://www.francisalys.com>> Acesso: 09 dez/2012.
- Guggenheim**<<http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/artists/bios/422>> Acesso: 01 mai/2024.
- Instituto Inhotim**. <<http://www.inhotim.org.br/>> Acesso 15 jul/2014.
- ITAÚ CULTURAL – workshop Cao Guimarães: Ver é uma fábula. 2013**. <http://www.youtube.com/watch?v=_p6TbIUj4ho> Acesso: 01 jun/2014.

Museum of contemporany arte San Diego

<<http://www.mcasd.org/artworks/green-light-corridor>> Acesso: 17 mai/2014

MOMA <http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=89507> Acesso: 25 jun/2014.

O GRIVO. <<http://ogrivo.com/>> Acesso: 01 jun/2014.

POMPIDOU. <<http://www.centre Pompidou.fr/>> Acesso em 17 jul/2014.

Whitney Museum of American Art

<<http://whitney.org/Collection/NamJunePaik/8660aB>> Acesso: 01 mai/2024.