



Fig. 233 — Encontro Brasil / África: mulher recolhendo mariscos, com sandálias havaianas, Praia do Museu da Escravatura, Luanda, 2007

2.2.4 Algumas Considerações

Ao iniciar a pesquisa, buscava as analogias possíveis entre as imagens das duas cidades por conta das notáveis situações de espelhamento provocadas pelas origens de raízes portuguesas e pelas influências devidas às redes de comunicação e informação. Contudo, durante o trabalho de pesquisa de campo, encontrei outra forma de espelhamento que, desta vez, não traz relação com as mídias contemporâneas.

Deve-se observar, pela implicância com o desenvolvimento desta pesquisa, que o Recôncavo Baiano é uma região ligada à cultura da cana de açúcar e, durante o século XVI e o século XVII, recebeu muitos escravos originários de várias regiões da África, incluindo Angola. Percebe-se, na referida região do Recôncavo, que uma boa parte da sua população é negra ou mestiça, com acentuados traços africanos. É comum encontrarmos mulheres carregando na cabeça, de forma muito digna, mercadorias, madeira para lenha, bacias, etc., o que não acontece normalmente em outras partes do Brasil. Além disso, na região de Santo Amaro da Purificação, Município de Saubara, existe o lugarejo chamado Bom Jesus dos Pobres, onde a maior parte da população vive da pesca de peixes, caranguejos e mariscos. Lugar onde eu vivo há trinta anos.

As mulheres que pescam os mariscos, chamadas de marisqueiras, vivem e sobrevivem desta atividade. São mulheres simples que diariamente trabalham na coleta desses mariscos para alimentação da própria família e, também, para vender para outros moradores, principalmente durante o verão, período em que o número de turistas em toda a extensão praieira aumenta. Em sua maioria, são mestiças. Ao conversar com algumas delas, percebi que vivem em situação de precariedade financeira, além de outras decorrentes, mas que, graças à comercialização incipiente dos mariscos, conseguem garantir a sobrevivência de suas famílias. Elas dizem que aprenderam essa atividade com suas mães e que estas, por sua vez, aprenderam com suas avós. Quando pergunto:

— *E sua avó, quem ensinou a ela?*

E a resposta comum surge, com clareza:

— *Também ela aprendeu com a mãe dela.*

Surgiu como hipótese mais evidente que esta era uma herança passada de geração a geração, de mãe para filha, desde o tempo em que uma dessas mulheres chegou no Recôncavo, onde passaria a viver após ter sido “arrancada” de sua terra natal, a África. A ressonância visual encontrada tinha outra possibilidade. Não

se tratava mais da questão da “contaminação” percebida nas cidades, causada pelas redes de comunicação e informação. Era o ser humano integral que, com o fruto da sua memória, deixava a cultura fluir de geração em geração. Deste modo, a pesquisa encaminhava-se para outro desdobramento, que faz interface com questões mais amplas, a envolver relações com o legado deixado a partir da escravatura, ou mesmo antes dela acontecer. Traços e laços de dor e sangue, dos que ficam em África, dos que são encaminhados a uma outra experiência para além das suas raízes, dos seus referenciais, de seu espaço.

Quanto às mulheres de Luanda, nas entrevistas realizadas, disseram que recolhem os mariscos para a própria alimentação, poucas vivem de sua comercialização. Em geral, vieram do interior para a cidade no período da guerra e vivem em condições precárias de moradia, morando em casas muito simples (*musseques*) localizadas nas cercanias do Museu da Escravatura.

Essas mulheres, moradoras dos dois lados do Atlântico, realizam, no cotidiano, conforme já referido, as mesmas tarefas e de um modo tão semelhante que parecem espelhos umas das outras. O que se percebe pode ser visto sob a perspectiva de Chaves (2006), através do título de uma obra sua, “Como se o mar fosse mentira”.

Conhecer e viver no continente africano é um marco divisor na minha vida e na minha obra, pois é um forte resgate das minhas origens. Passei também a focar com mais atenção a questão da mulher que, africana ou brasileira, vive em condições desfavoráveis e que, mesmo assim, é capaz de levantar todos os dias com suficiente coragem para realizar atividades que possam garantir o sustento de sua família, apesar de enfrentar tantas dificuldades.

Durante os dois meses em que estive em Luanda, fui acordada todos os dias pelos gritos dessas mulheres chamadas de zungueiras, as quais passavam pela rua a venderem seus produtos. “GARAPAU AÊ!!! PEIXE GALO AÊ!!!” Esse era, para mim, um verdadeiro “grito de guerra”. Desde então, venho trabalhando nas imagens capturadas destas mulheres com suas crianças nas costas. Mulheres mães, mulheres guerreiras que, assim como as nossas marisqueiras, enfrentam o calor do sol todos os dias, em busca de condições para alimentar os seus filhos. A continuidade desta investigação será feita buscando resgatar os fios que teceram esta história. Em que lugares mais serão possíveis encontrar outros *espelhos*?

O próximo plano foi construído em paralelo às obras finais, tendo-se como primeira idéia trabalhar a partir das imagens coletadas nas duas cidades, com a construção de instalações que utilizam fotografias, vídeo e elementos matéricos significativos, tendo como ponto principal as referências sobre as imagens e as suas relações com as cidades, o tempo e a memória.



Plano

3

EIKON

Quem viaja sem saber o que esperar da cidade que encontrará ao final do caminho, pergunta-se como será o palácio real, a caserna, o moinho, o teatro, o bazar. Em cada cidade do império, os edifícios são diferentes e dispostos de maneiras diversas: mas, assim que o estrangeiro chega à cidade desconhecida e lança o olhar em meio às cúpulas de pagode e clarabóias e celeiros, seguindo o traçado de canis, hortos, depósitos de lixo, logo distingue quais são os palácios dos príncipes, quais são os templos dos grandes sacerdotes, a taberna, a prisão, a zona. “Assim — dizem alguns — confirma-se a hipótese de que cada pessoa tem em mente uma cidade feita exclusivamente de diferenças, uma cidade sem figuras e sem forma, preenchida pelas cidades particulares”. (CALVINO, 1999, p. 34, grifos do autor).



PLANO 3

EIKON

O termo *imagem* tem, em diferentes culturas, o sentido duplo (e complementar) de presença e ausência. Na língua portuguesa, o prefixo *icon* (ícone ou imagem), originário do grego *eikon*, tem o significado de efígie impressa no selo, imagem refletida, ou a sombra de uma pessoa, portanto, aventa relações com graduações de semelhança/diferença. Tanto no grego (*Eikon*), quanto no latim (*Imago*), é possível conferir duplos significados, os quais se relacionam com o aspecto mágico da imagem.

Como resultado final desta pesquisa, foi elaborada a obra denominada *Eikon*. Uma das relações propostas por *Eikon* é com o domínio do invisível, na promoção de reflexões sobre o dualismo das imagens físicas e mentais, o significado ambíguo e mutável das imagens: presença / ausência; visível / invisível; percepção e memória.

Foram produzidos dois vídeos, os quais fazem parte das instalações realizadas nos dois espaços expositivos da Galeria do ICBA (Instituto Cultural Brasil Alemanha) no período de 27 de novembro a 27 de dezembro de 2008. Esses vídeos trazem características de vídeo-arte e aspectos documentais, e, talvez por este fato, manifeste-se uma certa complexidade não só quanto ao assunto, mas também pela fragilidade das linhas que delimitam o campo específico do documentário na enorme diversidade dos vídeos. Segundo Da-Rin “[...] em princípio, tudo pode ou não ser documentário, dependendo do ponto de vista do espectador” (2006, p. 10). Assim, considero de vital importância buscar referências sobre a utilização das linguagens audiovisuais tecnológicas, bem como acerca do surgimento do vídeo-arte. Neste Plano, inicialmente, preferi apontar algumas dessas referências que influenciaram sobretudo a elaboração dos vídeos, antes da abordagem mais direta sobre a idéia e os conceitos relacionados à sua criação.

3.1 IMAGEM CRISTAL: DO CINEMA AO VÍDEO

Decorrente de minha participação em alguns seminários e oficinas de vídeo, pude conhecer⁵⁴ inúmeras obras realizadas por diversos artistas em linguagem

54. Na Disciplina Teorias da Cultura e a realização do Estágio Docente Orientado na Disciplina Análise e Produção de Imagem, em 2007. Autores destacados: Arlindo Machado, Bia Medeiros, Brissac-Peixoto, Ken Dancyger, Lúcia Santaella, Bill Nichols, Patrícia Silveirinha, Sergei Einsenstein, Sílvio Da-Rin e Stuart Marschall.

videográfica, além de aprofundar estudos sobre alguns autores mais específicos nas áreas de cinema e vídeo, entre os quais destaco: Da-Rin (2006), Dancyger (2003), Deleuze (1995, 2004, 2005), Machado (1983, 1993, 2003, 2007), Medeiros (2002), Brissac-Peixoto (1996), Santaella (2002, 2004, 2005), Nichols (2001), Silveirinha (2007) e Einsenstein (1990).

De maneira geral, observamos que Machado (1983, 1993, 2003, 2007) possibilita, junto a Medeiros e Peixoto, um maior aprofundamento sobre questões específicas de vídeo e, ao lado de Santaella, proporciona uma visão da área de tecnologias da comunicação, em que trata da realização de projetos de pesquisa em torno das novas tecnologias em laboratórios multimídias. Nichols traz uma abordagem mais ampla sobre a linguagem videográfica, possibilitando uma nova vertente de investigação, análise e teorização para o documentário, centrado em ressaltar semelhanças e, principalmente, diferenças existentes entre os domínios empiricamente reconhecidos da ficção e do documentário. Einsenstein coloca as mais importantes questões sobre as imagens e a montagem, as quais serão abordadas nesta Dissertação, sub plano (subseção) 3.2.5 Edição visual e sonora, quando falaremos sobre a edição e a montagem do vídeo *Eikon*. Da-Rin faz observações preciosas sobre a tradição e a transformação do vídeo documentário. Além disso, tendo em vista possíveis aproximações, (re)visitei algumas obras de artistas nacionais e internacionais, tais como⁵⁵: Paik (1965), Viola (1979 a 2007), Greenaway (2007), Rouch (1958), Kogut (1991), França (1988), Medeiros (2005), Barata (2003), Parente (1976) e Zaatari (1990), entre outros.

É possível observar que a linguagem audiovisual tem evoluído e conquistado espaço cada vez maior na contemporaneidade, o que se deve, em parte, à acessibilidade quanto a custos na obtenção e ampla difusão. O vídeo acompanha a revolução da informática, o que oportuniza diferentes manifestações artísticas nas comunicações.

Inicialmente, quero destacar a importância do surrealista catalão Rouch⁵⁶ (1917). Formado em engenharia civil no início dos anos quarenta, na *École des Ponts et Chaussées*, em 1941, foi trabalhar na Nigéria, África, na construção de uma ponte no Senegal. Iniciou-se nos mistérios africanos ao ver alguns dos negros que trabalhavam na obra e, ao regressar a Paris, resolve estudar antropologia. Em 1946, quando retorna à África, realiza uma expedição em canoa, descendo o Niger. Com uma câmera na mão ele realiza o seu primeiro filme: *Au pays des mages noirs* (1946). Fez mais dois curta-metragem a respeito dos ritos dos mágicos Songhay (Nigéria): *Les Magiciens de Wanzerbe* (1948) e *Circoncision* (1949). Em 1949, ganha o primeiro prêmio no Festival Maldito, em Biarritz, com o filme *Initiation à la danse des possédés*, onde mostra

55. Nam June Paik, Bill Viola, Peter Greenaway, Jean Rouch, Sandra Kogut, Zbigniew Rybczynski, Rafael França, Bia Medeiros, Danilo Barata, Letícia Parente e Akram Zaatari.

56. Jean Rouch nasceu em Paris, em 1917.

uma mulher Songhal, do arquipélago de Tillabéri, sendo iniciada. As exigências e o rigor do filme etnográfico faziam do filme suplemento visual do livro de anotações do antropólogo, mas Rouch vai transgredir as regras, sendo considerado irrequieto e anarquista. Segundo Costa (2000, p. 1)⁵⁷, Rouch transgride ao tentar ver “[...] para lá do visível (a ciência é avessa ao imaginário), de espreitar o invisível pelas frestas da imagem, pelas sutis transparências que o filme cria.”

Costa aponta que “Rouch filma a ficção como filma o documentário: sem lá saber muito bem o que vai acontecer, o que é que vai dar a coisa” (COSTA, 2000, p. 4). Filma sempre da mesma maneira, “[...] sabendo que pode pôr um filme em risco ao preferir não manipular a verdade que ele procura” (idem). Em 1958, faz o seu primeiro longa-metragem, o filme “etnográfico” *Moi um noir* (Costa do Marfim). Esse trabalho é considerado por Godard⁵⁸ (apud COSTA, 2000, p. 4) como um marco para o cinema e uma referência para a sua própria obra.

Declara Rouch, no Jornal *Le Monde* (*L’Avant Scène*, nº 123, 1972): “[...] eu me considero ao mesmo tempo como cineasta e etnólogo. Eu acho que a etnologia é poesia. Não acredito muito nas ciências humanas, como já disse várias vezes. Afinal de contas, as ciências humanas são algo de terrivelmente subjetivo” (ROUCH apud Da-RIN, 2006, p. 149).

Ao trabalhar na produção de vídeo-arte, senti a necessidade de ainda pontuar dois revolucionários diretores de cinema responsáveis por transformações de paradigmas e que são igualmente importantes para a produção de vídeos: Eisenstein⁵⁹ e Vertov⁶⁰, considerados pela crítica os maiores representantes do cinema revolucionário construtivista. Eles encontram na montagem a base para fazer do cinematógrafo um meio que potencializa as possibilidades de intervenção política. De certo modo, o

57. COSTA, Ricardo A outra face do espelho. Jean Rouch e o “outro”. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/costa-ricardo-jean-rouch.pdf>. Acesso: 8 ABR. 2008.

58. Jean-Luc Godard, nascido em Paris, em 1930, um dos principais nomes da “*Nouvelle Vague*”, é um cineasta francês reconhecido por um cinema vanguardista e polêmico. Tomou como temas os dilemas e perplexidades do século XX. Realizou os filmes: *Vivre sa vie* (1962; *Viver a vida*), *Bande à part* (1964), *Alphaville* (1965), *Pierrot le fou* (1965; *O demônio das 11 horas*), *Deux ou trois choses que je sais d’elle* (1966; *Dois ou três coisas que eu sei dela*), *La Chinoise* (1967; *A chinesa*) e *Week-end* (1968; *Week-end à francesa*). Nessa fase, seus filmes se caracterizam por: mobilidade da câmera, demorados planos-sequências, montagem descontínua, improvisação e pela tentativa de carregar cada imagem com valores e informações contraditórios. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Jean-Luc_Godard. Acesso: 13 SET.2008.

59. Serguei Mikhailovitch Eisenstein (23 de janeiro de 1898, Riga — 11 de fevereiro de 1948, Moscou) é considerado o mais importante cineasta soviético. Criou uma nova técnica de montagem, chamada montagem intelectual ou dialética. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Sergei_Eisenstein. Acesso: 13 OUT. 2008.

60. Dziga Vertov (Denis Abramovich Kaufman), nascido na Rússia, em 1896 e falecido em 1954, é cineasta de documentário e de reportagens jornalísticas, além de grande precursor do cinema direto (cinema verdade). O seu filme *O Homem da Câmera* (1929) é um marco na história do cinema, como documentário *reflexivo* (Bill Nichols). Filma o cotidiano de cidades russas, principalmente Moscovo (Moscou), com criatividade e lucidez. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Dziga_Vertov. Acesso: 13 OUT. 2008.

raciocínio do filósofo Benjamin (1936) sobre a reprodutibilidade técnica da arte, considerando o cinema como a mais poderosa síntese, não só empurra a experiência estética para uma nova significação cultural da arte, mas colabora para sua aproximação com a coletividade, e conseqüentemente sua relação direta com a política. Se antes do advento das técnicas de reprodução em massa a arte e a literatura tinham estruturação e acesso destinados às elites, com a reprodutibilidade técnica ela se aproxima naturalmente das questões políticas e culturais das massas. É sob essa ótica que os artistas soviéticos compreendiam o poder de transformação social que acompanha essa nova configuração histórica da arte, sobretudo do cinema (Da-RIN, 2006).

Eisenstein, ao trabalhar como ator e cenógrafo de teatro, descobre no cinema as possibilidades de embarcar na imagem em movimento. Em seu texto *Montagem das Atrações* (1923), ele defende que o princípio de descontinuidade no teatro e no cinema é sua natureza revolucionária. Eisenstein opõe-se radicalmente ao projeto literário do realismo do século XIX, acreditando que a arte revolucionária não cabia nos limites da narrativa linear, mesmo que esta apresentasse um conteúdo progressista, na percepção de que o construtivismo oferecia o “choque” como método artístico para tirar o espectador de sua passividade. Ele estuda os procedimentos da recepção da imagem e seus efeitos na dinâmica psicológica, afirmando que o cinema, pelas suas inerentes possibilidades técnicas, a sua força política, deveria se opor à natureza da narrativa literária. Desse modo, funcionando como porta-voz da revolução proletária, o cinema deveria ser baseado na justaposição de imagens que intercalavam pequenas manifestações de agitação e propaganda política, resultando em uma combinação criativa entre elementos diferentes, que pelo primado da montagem eram convertidos num sofisticado espetáculo popular (EISENSTEIN apud MACHADO, 1983).

Em 1924, o exemplo prático do seu método condicionado pela montagem se deu com a obra *A Greve*. No entanto, o exemplo antológico da tensão através da descontinuidade é a obra-prima *O Encouraçado Pontekim*. Tendo como tema a Revolução de 1905, a história política russa é revista dentro da poética de imagens que não estabelecem verdades acabadas, mas leva o espectador a pensar junto com essas imagens. Assim, o fio imagético desenvolvido obedece a uma argumentação inspirada na dialética marxista, as imagens seguem uma estrutura de tese, antítese e síntese. Além disso, podem ser somadas as referências a diferentes concepções estéticas, que se estendem do futurismo à arte japonesa. Ao possibilitar o choque da imagem, estabelece por sua vez um choque ainda maior nas formas de consciência do espectador (DELEUZE, 2004). No Plano III, (seção 3.2.5 Edição visual e sonora) desta pesquisa, voltaremos de forma mais específica às questões sobre vídeo, montagem e edição.

Já o cineasta Vertov iniciou suas atividades durante a revolução russa (1905), quando eram escassos quaisquer incentivos ao cinema. Vertov contribuiu

para o desenvolvimento da montagem cinematográfica em um sentido diferente de Eisenstein, pois comanda o movimento cine-olho, de natureza documental. Sob sua ótica, o cinema documentarista seria a superação da ficção enquanto categoria de uma cultura decadente. O cineasta define sua teoria através de uma proposta de captação do real, apropriando-se de materiais já filmados, e alterando e redefinindo o significado das imagens através da montagem. Este se torna o método utilizado para formar seqüências que se misturam ao ritmo das imagens cotidianas, em que a vida é em si mesma uma montagem. Em seu método, ele idealiza a *câmara oculta*, capaz de filmar a realidade sem alteração. Porém, no método de Vertov, na construção ou na reordenação de imagens, é impossível a neutralidade ideológica do olhar (DELEUZE, 2004, p. 116).

Quero ainda registrar a importância do diretor inglês Greenaway, que, além de cineasta, foi um apaixonado pelas artes plásticas, o que explica o motivo de todos os seus filmes estarem relacionados direta ou indiretamente com o universo das artes. Em *Nightwatching* (2007), ele toma por tema um dos quadros mais conhecidos do pintor holandês Rembrandt, *Ronda Noturna*. O filme não constitui uma biografia de Rembrandt, não há fidelidade na cronologia ou na reconstrução dos fatos, ou mesmo na caracterização da personalidade do artista. Conforme alguns críticos de cinema, o filme não tenta recriar a estética dos quadros de Rembrandt, não há referências à questão da luz, por exemplo. No filme, o diretor mostra uma estética própria, rebuscada ou referencista. Não demonstra qualquer simpatia particular por Rembrandt, oferece-nos antes uma idéia de que sua intenção baseava-se em criar uma oportunidade de discutir o quadro referido e as artes plásticas, de modo geral. Para a crítica cinematográfica, *Ronda Noturna*, de Greenaway, tem pouco a ver com *Ronda Noturna* de Rembrandt. O diretor Greenaway mostra um cinema teórico, em que as cenas pouco articulam entre si. Em certo momento, a visão da tela *Ronda Noturna* de Rembrandt é oferecida para contemplação do espectador. O filme aponta o motivo pelo qual o quadro incomodou na época, através da utilização de voz em *off*, que comenta em profundidade a imagem, o papel dessa obra na história das artes plásticas, bem como os elementos específicos que retratam a ironia e o cinismo no retrato da nobreza da época.

Para muitos críticos, o filme discute teoria e história da arte, sendo transformado em suporte de discurso, em imagem enquanto reflexo da imagem. Em entrevista⁶¹, Greenaway (2007) declarou que seus primeiros filmes eram acadêmicos, intelectuais, estruturalistas e pós-modernistas. Segundo ele, “[...] os filmes eram sobre a própria linguagem do cinema”. Godard (2007) apresenta ser o cinema “[...] a verda-

61. GREENAWAY, Peter. Entrevista dada ao cineasta paulistano Philippe Barcinski para a edição de outubro da *Revista BRAVO*. Disponível em: <http://br.youtube.com/watch?v=FXnMsiUw2Pw>. Acesso: 03 OUT. 2007.

de a 24 quadros por segundo”. De certo modo, os filmes eram “[...] sobre paradigmas, sobre a noção dos frames entrando no cinema, muito atual e fashion, pois estávamos falando de estruturalismo no começo dos anos 60” (idem).

Questionado sobre a tão falada “morte” do cinema, Greenaway responde que, para ele, “[...] o cinema nunca esteve vivo”. Tudo o que foi visto até então foram “[...] 130 anos de texto ilustrado”. Ele diz que em todo filme é possível observar que o diretor segue o texto, “[...] pois todas as histórias, todas as tramas e narrativas vieram da livraria, seja você o Scorsese, o Godard, o Spielberg, o Almodóvar, quem você quiser... Todos os filmes começam com texto e não com imagens” (idem, 2007). Greenaway, por ser ligado às artes plásticas, atua como pintor, ele considera a imagem como prioridade, e justifica: “[...] o cinema é sobre imagens e não sobre textos”. E mais: “[...] a maioria dos cineastas é visualmente analfabeta”, desconhece “[...] a tradição de 8 mil anos de pintura” (idem, 2007).

Greenaway⁶² é considerado um dos artistas realizadores multimídia. A televisão, no entanto, por desenvolver-se em uma plataforma mais inventiva, experimental e abrangente, possibilita a fusão multimidiática. Essa é também a opinião de Godard⁶³, um dos primeiros cineastas a migrar do cinema para a TV, e que considera a televisão como o único lugar que pode reformular uma utopia, tal como foi a utopia do livro, para ele o vídeo faz a mistura de imagens e palavras. Em algumas obras, Greenaway aposta no desenvolvimento do tempo narrativo em simultaneidade. Para estes artistas, não há atualmente o descompasso, mas passagens invisíveis, reversíveis entre a narrativa e a autobiografia do eu, o auto-retrato, implicando também que haja mais passado a ser narrado. Eles consideram que agora tudo é linguagem imediata⁶⁴. O surgimento do vídeo expandiu o formato da linguagem, não levando em conta apenas a vídeo-arte, mas conceitos como tempo e espaço, pois, diferentemente do cinema, a televisão é detentora da instantaneidade que nos aproxima do tempo real.

Normalmente, a designação do termo vídeo-arte é atribuída a Paik⁶⁵, ao realizar a obra *Café Gogo* (1965). Porém, mais do que uma descoberta técnica, o seu nascimento coincide com o lançamento no mercado, pela Sony, da telecâmera portátil e do vídeo gravador. Em 1969, Paik (apud COUCHOT, 2003) descobre o

62. Peter Greenaway (País de Gales, 1942) é cineasta, autor e artista multimídia britânico. Foi criado em Londres, estudou como pintor por quatro anos antes de começar a trabalhar com filmes, em 1966, dirigindo obras experimentais. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Peter_Greenaway. Acesso: 03 OUT. 2007.

63. Jean-Luc Godard (Paris, 1930), cineasta, criador de um cinema vanguardista e polêmico, tomou como temas e assumiu como forma, de maneira original e quase sempre provocadora, os dilemas e perplexidades do século XX. Além disso, é também um dos principais nomes da “Nouvelle Vague”, assim como Truffaut. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Jean-Luc_Godard. Acesso: 02 SET. 2008.

64. Peter Greenaway e o cinema pós-moderno. Disponível em: <http://www.justoaqui.com.br/6>. Acesso: 15 DEZ. 2007.

65. Nam June Paik (1932/2006), músico e artista sul-coreano, trabalhou em diversos meios de arte, sendo frequentemente creditado pela descoberta e criação do meio conhecido como videoarte.

feedback, entusiasmando-se com “[...] as possibilidades sem fim que este oferece no vídeo”. Afirma Couchot que o [...] anel retroativo constituído pela tela eletrônica e a câmara virada para a tela [...] inspiraram Paik, na obra *Tv Buddha* (COUCHOT, 2003, p. 136).

Em geral, a arte vídeo estabelece relações complexas com os domínios artísticos, notadamente com o cinema e a televisão. Acredita-se que o motivo seja devido à característica de ser uma linguagem híbrida, possuindo uma vocação expressiva e narcísica, além de formalista. De certo modo, é com as artes plásticas que a arte-vídeo mantém relações mais estreitas.

Ao tratar sobre a questão das imagens geradas eletrônica ou digitalmente, observa-se que as práticas que fazem uso das chamadas “novas” tecnologias favorecem o questionamento iniciado com a arte moderna — cujo marco se deu em 1922, com a Semana de Arte Moderna — quanto ao lugar da representação e do sujeito. Contudo, operam com uma mudança que diz respeito à relação estabelecida com o próprio corpo e com o deslocamento do enfoque nas possibilidades de percepção para enfatizar as próprias sensações. De certo modo, a atribuição de um sentido tátil às cópias, em oposição ao sentido ótico original, foi dada por Benjamin (1936) e, também, por MacLuhan, para quem há um “[...] retorno aos valores perdidos da época pré-Gutenberg, a partir do declínio da razão ocidental analítica anunciado pela nova tecnologia” (MacLUHAN apud SILVEIRINHA, 2007, p. 2)⁶⁶.

Observa-se que os meios eletrônicos e digitais possibilitam a manipulação das imagens o mais amplamente possível, favorecendo a abertura de novos campos de produção cultural, inclusive em criação de objetos, sem que haja relação com referenciais anteriores. Há uma tendência abstracionista que se reflete no questionamento e redimensionamento do lugar da representação e do sujeito.

Conforme visto no Plano 1, os cânones da representação foram rompidos há muito tempo. No cinema, com a *vanguarda europeia* e, depois, com o *underground americano*, encontra-se uma arte totalmente experimental, em que não há vinculação a um real preexistente. E favorece as mudanças na percepção das imagens a partir de experiências mais radicais, como a intervenção direta sobre a película (riscos, pinturas ou colagens) e a sua posterior projeção. Entretanto, é com a inserção do computador que há, efetivamente, uma transformação nas imagens produzidas por processos óticos, a exemplo da fotografia, do cinema e da televisão. São as imagens digitalizadas, transmudadas em números, armazenadas em banco de dados, para, em algum tempo posterior, serem acessadas, transmitidas, manipuladas, confundindo, assim, suporte e mensagem.

66. Patricia Silveirinha é professora da Universidade Nova de Lisboa e autora de *A Arte Vídeo: Processos de abstracção e domínio da sensorialidade nas novas linguagens visuais tecnológicas*. Disponível em: <http://bocc.ubi.pt/pag/silveirinha-patricia-Arte-Video.html>. Acesso: 15 SET. 2007.

Desse modo, a tecnologia torna viável a produção infinita de imagens sem que haja preexistência delas como tal, uma vez que a sua imaterialidade permite uma potencial atualização nos diversos meios. Rompem-se, assim, os antigos conceitos de reprodutibilidade, cópia e original. A reprodutibilidade, então, passa a ser baseada na geração de cópias a partir de uma matriz (numérica) única. A imagem, ao ser digitalizada ou virtualizada, possibilita que a informação contida na matriz possa ser armazenada e acessada em um banco de dados, o que permite a atualização, além da realização de um número infinito de cópias sem perda de qualidade.

Sob esta ótica, Silveirinha (2007, p. 3) observa que “[...] a informação audiovisual, contida numa cópia de milésima geração, é exatamente a mesma contida na matriz de primeira geração: nem um pixel a mais ou a menos”. Assim, trata-se de aceder a informação disponível em um banco de dados e não de copiar. No sentido lato, conforme afirma Silveirinha (ibidem, p. 4, grifos do autor), a abstração “[...] toma conta do ‘último reduto’ de referencialidade ou representatividade material que o cinema dominante e a fotografia mantêm ao longo deste século. Sai do domínio estrito das artes para invadir a cultura popular”.

Silveirinha aponta, de maneira geral, as principais tendências às práticas do vídeo, através das diferenças e relações entre eles. Ao estabelecer três grandes domínios —, vocação antitelevisiva, vocação narcisista e vocação formalista do vídeo — ela orienta para que se dedique atenção particular às interpenetrações possíveis entre o vídeo e o cinema experimental.

Marshall⁶⁷ (1979 apud SILVEIRINHA, 2007) distingue duas grandes categorias de obras em vídeo efetuadas por artistas nos Estados Unidos. A primeira ela designa de *synaesthetic abstraction*⁶⁸ (2007, p. 4). Integra a segunda o documentário diário e pessoal, frequentemente tendendo ao psicodrama. Na tendência de “[...] evitar a representação, promove a mistificação das formas de produção de imagens” (idem).

Na categoria do documentário pessoal existe o que Marshall (1979) considera uma subcategoria possível de ser caracterizada como “vídeo narcisista”. Na Europa são consideradas duas categorias: uma preocupada com as possibilidades tecnológicas e o processo de duração das imagens. A outra se centra nas convenções da representação televisiva. Assim, Marshall (1979) distingue quatro categorias que agrupam tendências diferentes daquilo que tem sido designado como *vídeo-arte*. Contudo, para Silveirinha, não se deve fazer a distinção entre a Europa e os Estados

67. Stuart Marshall, nascido em Manchester, 1949, estudou Arte e Música e trabalha com vídeo desde 1975; realizou, entre outros, o documentário *Desire*, e, os filmes *Bright Eyes*, em 1984, e *Comrades in Arms*, em 1990.

68. “*Synaesthetic abstraction*” é o termo utilizado para referir a geração eletrônica de imagens abstratas com uso de sintetizadores vídeo e colorizadores de imagens, conforme explica Silveirinha (2007, p. 4).

Unidos. Informa existirem apenas três categorias, as quais coincidem com a vocação anti-televisiva, a vocação narcisista e a vocação formalista do vídeo.

Por partilharem da mesma tecnologia, o vídeo e a televisão têm uma relação complexa entre si. Enquanto o vídeo explora uma série de estratégias na tentativa de demarcar seu território, ao efetuar críticas aos mecanismos e processos da televisão de massas institui-se como uma “anti-televisão”. Afirmo Silveirinha (2007) que, para a arte vídeo, o período dos anos sessenta é marcado como um período de crítica social de modo a problematizar sobre o lugar da representação na televisão. Além disso, é questionada a integração de novas formas de transformação e manipulação de imagens.

O vídeo quer negar o realismo da televisão, assim como a objetividade de qualquer imagem, valorizando e explorando as características do meio eletrônico. O vídeo-arte torna visível a materialidade do meio, faz uso dos ruídos, granulosidade, hipercoloração, deformação espacial, sobreposição, aceleração e desaceleração das imagens. De certa forma, procura, segundo Silveirinha (2007, p. 6), redimensionar a própria relação espacial do aparelho televisivo, redefinindo o seu espaço e a interação. Pode-se observar isto nas instalações vídeo em que se utiliza o aparelho de televisão como objeto escultórico, estendendo-se os limites do ecrã da tv, de forma a criar uma relação envolvente como o espectador, proporcionando uma relação sensorial com os objetos expostos e as imagens projetadas. Se o aparelho de televisão encontra-se fora do seu ambiente habitual (casa), há efetivamente uma mudança na consciência da postura passiva frente ao monitor, o que favorece, além da percepção do objeto ocupando outro espaço, também a sua relação com esse espaço.

O vídeo pode virtualmente desconstruir a ordem espaço/temporal. Para Silveirinha (2007, p. 5) ele tem o “[...] potencial para participar na deslegitimação da funcionalidade das ações e das narrativas de causalidade. Pode questionar a ordem natural das coisas através da qual, e onde, a legitimação se baseia”. Como exemplo, ela cita o artista Nam June Paik, que joga com a materialidade do aparelho de televisão, realizando instalações com o uso do monitor sem imagens, em posições invertidas, como objetos de escultura. Desta forma, há uma “[...] descontextualização do uso habitual do monitor, o que desmistifica a sua neutralidade e objetividade” (SILVEIRINHA (2007, p. 6). Além disso, para a autora, há no vídeo-arte uma tendência à crítica social dos conteúdos veiculados pela televisão.

Krauss⁶⁹ argumenta que a arte vídeo é narcisista em suas bases. Afirmo Silveirinha que, para Krauss, “[...] a auto-reflexividade própria da arte vídeo opõe-se à reflexividade característica das tendências eminentemente modernas, aproxima-a das estratégias pós-modernas” (KRAUSS apud SILVEIRINHA, 2007, p. 7).

69. KRAUS, Rosalind. Vídeo: *The Aesthetics of Narcissism*. In: DUTTON, E. P. *New Artists Video*. New York: Editora Battcock Gergory, 1978. (KRAUSS apud SILVEIRINHA, 2007, p. 7).

Importantes questões surgem a partir dessa espécie de “nova abstração” dos meios eletrônicos e digitais. A esse respeito, Couchot observa que “[...] a imagem numérica se apresenta sob uma grande variedade de aspectos, porém, por mais diferentes que sejam, as imagens possuem duas características essenciais: são calculadas pelo computador e capazes de dialogar com quem as cria ou quem as olha”. (COUCHOT, 2003, p. 160).

As questões colocadas fazem referência à subjetividade que faz uso da tecnologia. Segundo Silveirinha, através da mediação tecnológica, “[...] a memória, a consciência e a percepção distanciam-se do ‘real’ e centram-se apenas na percepção subjectiva do Eu individual” (2007, p. 8, grifos do autor).

Daí a tese, segundo a qual a arte vídeo — ainda mais do que o cinema ou, pelo menos, naquele baseado em processos químicos — está em condições de demonstrar que o verdadeiro referente de uma imagem não é a realidade, naturalisticamente entendida, mas uma série de outras imagens: imagens mentais; ou imagens situadas, para utilizar as categorizações de Saussure, num eixo paradigmático. (SILVEIRINHA, 2007, p. 8).

De fato, o tratamento de imagens filmadas em vídeo pelo computador oferece ao artista inúmeras possibilidades, entre as quais a desreferenciação da imagem. O referente da imagem deixa de ser a realidade e passa a se constituir na própria materialidade do meio, torna-se numérica, cujo constituinte básico é o *pixel* (*picture element*), o qual permite a manipulação estrutural de imagens de vídeo em seus valores de cor, forma, luminosidade, tamanho, isoladamente e/ou em movimento.

Desta maneira, a imagem do vídeo digital deixa de ser fechada e se abre para a manipulação dos seus elementos e abandona a idéia da imagem enquanto retrato da realidade, definindo-se na direção da *desintegração* e da *abstração* das formas, onde realidade e imaginário se confundem. Sendo geradas pela soma da memória humana com a memória do computador, resultam em imagens abstratas, mentais, imaginárias e plásticas. Além disso, a imagem digital possui a característica de ser híbrida, possibilitando a absorção de fotografias, animações, grafismos, som, textos, objetos interativos. Ressalte-se que o fato do computador ter a capacidade de codificar tudo o que pode capturar, seja real ou imaginário, faz com que as imagens sejam todas convertidas para um outro tipo de discurso, cuja relação espaço / tempo é própria do vídeo. De certo modo, uma vez que permite a convergência e releitura de todas as outras linguagens, o vídeo digital poderia ser visto como uma linguagem em potencial. A idéia é contestada por Machado que, refletindo sobre o assunto, trata do *vídeo e sua linguagem* (MACHADO, 1997, p.188).

Machado diz que a polêmica sobre a “linguagem” do vídeo pode indicar certa maturidade dos videastas. Porém, o fato do vídeo herdar da televisão o seu aparato tecnológico levou-o a herdar também “[...] certa postura parasitária em relação

aos outros meios [...]”. (Idem). E é nesse ponto que “[...] a vídeo-arte foi pioneira em denunciar e negar essa tendência passiva do vídeo, ao mesmo tempo em que logrou definir para ele estratégias e perspectivas próprias” (idem).

Mais recentemente, com a generalização da procura de uma “linguagem” específica, o vídeo deixa de ser concebido e praticado apenas como uma forma de registro ou de documentação, nos sentidos mais inocentes do termo, para ser encarado como um sistema de expressão pelo qual é possível forjar discursos sobre o real (e sobre o irreal). (MACHADO, 1997, p. 188, grifos do autor).

Todavia, o autor sinaliza para que procuremos entender corretamente o que chamamos de “linguagem” no universo das formas audiovisuais. Para ele, o termo “linguagem”, de inspiração lingüística, pode confundir-se com as chamadas línguas naturais (verbais) e dar origem a uma compreensão equivocada do vídeo como “sistema signifiante” ou como “processo de comunicação”. No universo do vídeo, se há “uma gramática”, afirma Machado (1997, p. 189), “[...] não tem o mesmo caráter normativo da gramática das mensagens verbais”. Para ele “[...] nunca se pode dizer que um recurso esteja “errado”, pois não existe, em lugar algum, uma tábua de valores, uma gramática normativa que estabeleça o que se pode e o que não se pode fazer em vídeo” (1997 p. 189, grifos do autor). Entre outros, cita como exemplos: o brasileiro Antunes, o americano Serra⁷⁰, que “[...] utilizaram predominantemente geradores de caracteres para a produção de vídeos nos quais constam apenas textos para serem lidos” (MACHADO, 1997, p. 189-190).

O vídeo é um sistema híbrido, que opera com códigos significantes distintos importados do cinema, do teatro, da literatura, do rádio e da computação gráfica, “[...] aos quais acrescenta alguns recursos específicos, alguns modos de formar idéias ou sensações que lhe são exclusivos, mas que não são suficientes, por si sós, para construir a estrutura inteira de uma obra”. Observa ainda que “[...] esse talvez seja o ponto-chave da questão” (Ibidem, 1997, p. 190).

O discurso videográfico é impuro por natureza, ele reprocessa formas de expressão colocadas em circulação por outros meios, atribuindo-lhes novos valores, e a sua “especificidade”, se houver, está sobretudo na solução peculiar que ele dá ao problema da síntese de todas essas contribuições. Com

70. ANTUNES, Arnaldo; SERRA, Richard. Arnaldo Antunes (São Paulo, 1960) é músico, poeta e artista visual, brasileiro, ex-integrante do grupo de rock Titãs. Em suas principais áreas de atuação artística, a música, a poesia e a arte visual, demonstra a influência de sub-gêneros modernistas ou pós-modernistas; realizou em linguagem multimídia a obra *Nome* (1993). Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Arnaldo_Antunes. Acesso: 13 OUT. 2008.

Richard Serra, escultor norte-americano, nascido em 1939 no estado da Califórnia, é um artista ligado aos escultores minimalistas tais como Donald Judd e Frank Stella. É conhecido também por colocar em confronto a obra e o espaço público; recentemente tem feito trabalhos de grande escala em aço. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Richard_Serra. Acesso: 13 OUT. 2008.

exceção de certos trabalhos pioneiros e já envelhecidos da vídeo-arte, que consistiam apenas na exploração de efeitos de *feedback* de vídeo, e que hoje poderíamos considerar exemplares raros de *vídeo puro*, a mídia eletrônica opera numa fronteira de interseção, donde a obsolescência de qualquer pretensão de pureza e homogeneidade. (Ibidem, p. 190, grifos do autor).

Para Machado (1997, p. 192), o vídeo surge em meados dos anos 60, “[...] quando a crença em uma gramática “natural” ou “específica” para os meios audiovisuais já se encontrava em decadência”, uma vez que até mesmo o modelo de cinema baseado em Griffith, dominante por cerca de 50 anos como “[...] uma espécie de estrutura básica do aparato signifiante”, começa a ser questionado e negado pela *nouvelle vague* francesa, o *underground* norte-americano e os cinemas novos que surgem em todo o mundo. Sob essa ótica, Machado afirma que, diante da diversidade das experiências em vídeo-arte, “[...] a questão de uma linguagem “natural” ou “específica” para o vídeo nunca encontrou um terreno muito fértil para germinar”. (Ibidem, p. 192).

Quanto à vocação narcisista do vídeo, isto advém do fato do mesmo possuir características técnicas e funcionais que dispensam qualquer intervenção de terceiros, permitindo o estabelecimento de uma relação pessoal e autônoma entre o utilizador e a tecnologia. Pode, assim, funcionar como um diário eletrônico, onde é permitido ao artista colocar-se de forma mais íntima, explorando as possibilidades e expondo as suas fraquezas, fantasias, memórias. O vídeo torna-se um meio expressivo, por excelência, no domínio das tecnologias de imagem.

As obras de Parente⁷¹ (1976) na Bahia e de França⁷² (1988), em Porto Alegre, por exemplo, podem ser apontadas pela vocação narcísica, com exposição de rosto e corpo, muitas vezes nus e, em vários casos, em ações de auto-sacrifícios, o que permite a interação com o espectador. Assim, os comportamentos artísticos são preferidos às obras, deslocando a “aura” do objeto para o artista, numa dessacralização da arte que, segundo alguns teóricos entre os quais Machado, favorece a fetichização/histerização do artista (1988).

O que nos interessa na obra de França é a experimentação de alternativas criativas voltadas à ficção videográfica. Suas narrativas são experimentais, com ausência de sincronia entre som e imagem, diálogos invertidos (de trás para frente), uso de diferentes texturas de cores / preto-e-branco, exploração de contraste entre cortes

71. Letícia Parente nasceu em Salvador (1930) e faleceu no Rio de Janeiro (1991). Participou das mais importantes mostras de videoarte brasileiras, no Brasil e no exterior (anos 70). Expôs individualmente no MAM/RJ, *Medida* (1976). Participou do *Projeto Vermelho*, da FAAP, São Paulo, com o objeto-instalação *Constatação* (1986); e do *Projeto Arte Postal*, na 16ª Bienal Internacional de São Paulo, 1981.

72. Rafael França nasceu em Porto Alegre (1957) e morreu em Chicago (1991). Formado em artes plásticas pela ECA/USP, tornou-se mestre em artes pela The School of the Art Institute of Chicago (1985). Tem uma obra videográfica das mais coerentes e sistemáticas de toda a arte eletrônica brasileira. Disponível em: <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Rafael+Fran%C3%A7a>. Acesso: 13 OUT 2008 e www.pucsp.br/~cos-puc/arlando/video.htm. Acesso: 13 OUT. 2008.

rápidos e lentos, seqüências inteiras apresentadas quadro a quadro (como se fossem projeções de slides), *faux raccords*⁷³ com planos seccionados em plena duração de uma frase, imagens desfocadas. Em *O Silêncio Profundo das Coisas Mortas* (1988), por exemplo, conta uma história de amor e traição entre dois amantes homossexuais, onde presente e passado, realidade e memória, experiência e desejo são misturados e contaminados pela intromissão do social, do urbano (a cidade, o trânsito, o carnaval) na intimidade dos amantes.

Aponto alguns trabalhos realizados pelo Grupo de pesquisa *Corpos Informáticos*, do qual faz parte a artista Medeiros, desde 1998⁷⁴. Neste grupo, a artista realizou várias performances e quatro exposições individuais. Nos últimos anos, este Grupo teve a performance em telepresença como foco principal de pesquisa. Em diversos países, os membros do grupo, outros artistas e aleatórios visitantes do ambiente da rede mundial de computadores buscam relações e interações performáticas, geralmente com o enfoque no corpo e seus questionamentos na atualidade. Realizados em tempo real, via rede, os trabalhos são performances efêmeras. Os registros, fotos, vídeos, chats e arquivos das telepresença capturados no computador são trabalhados e transformados em outras obras independentes.

Segundo Medeiros, o grupo começou com um trabalho envolvendo artes plásticas, cênicas e música. A maior parte dos trabalhos do grupo foi feita em vídeo e, como alguns dos integrantes do grupo foram para outros países, surgiu o trabalho feito pela internet. Em 1996, começaram a desenvolver a linha de pesquisa em web-arte, e, em 1998, foi ao ar o www.corpos.org, juntamente com a performance em telepresença.

A obra em videoinstalação *Ctrl C_CtrlC I*, realizada pelo Grupo na galeria Fayga Ostrower/FUNARTE, em 2005, integrando o projeto Athos Visuais, contém algumas idéias com base em registros de telepresença. O processo escolhido para a captura de imagens foi o da microfotografia. Foram tiradas fotos de um único corpo em diferentes posições, com aproximação tal que permitisse captar detalhes, com a intenção de evidenciar e transformar esse corpo. O corpo foi ampliado, cortado, picotado e remontado. Na instalação, uma linha fina de 5cm de altura, contínua, rasgava

73. *Faux raccords* significam falsas conexões. Esse termo é usado em referência à montagem descontínua do cinema moderno. Disponível em: [http://fr.wikipedia.org/wiki/Raccord_\(cin%C3%A9ma\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Raccord_(cin%C3%A9ma)). Acesso: 13 OUT. 2008.

74. Bia Medeiros, pós-graduada em Artes e Ciências da Arte pela Universidade Paris I de Sorbonne e Pós-doutorada no Collège International de Philosophie de Paris, em 1999 (Bolsa VIRTUOSE/MINC.), é Professora do Departamento de Artes Visuais/Instituto de Artes da Universidade de Brasília, coordenadora do colegiado do mestrado em Artes, UnB e do colegiado do VIS, além de consultora *Ad Hoc* CAPES, em 2000. Realizou várias performances e quatro exposições individuais, utilizando a performance em telepresença, exposição de fotografias e mostra de vídeos. Disponível em: <http://www.corpos.org/papers/12%20ok%20poeticas%20atuais%20revisadorevisado.html>. Acesso em: 02 SET. 2008.

a parede branca e revelava-se em carne e pele ao espectador que se aproximasse. A obra foi complementada utilizando-se uma televisão com o vídeo criado a partir dos trabalhos com as fotografias, o qual revelava esse corpo intervisto e também funcionava como recurso para jogar com o olhar do espectador. Assim, utilizando um ângulo subjetivo, era recriado o olhar do observador, que deslizava sobre a linha contínua. Em outros momentos, no vídeo, o corpo bidimensional das fotos retomava a tridimensionalidade, através da intervenção da câmera. Havia um pulsar da imagem na tela onde o real é recriado pela imagem da imagem⁷⁵.

Ainda como exemplo de artista cuja obra videográfica tem o corpo como foco temático, pode-se citar o artista baiano Barata⁷⁶ (2003). Sua investigação, segundo o próprio artista, trata “[...] do corpo, suas inscrições e seus acontecimentos, buscando atingir uma maior compreensão dos processos performáticos e videográficos, por meio de quatro vídeo-instalações desenvolvidas entre 2000 e 2003 em Salvador”. O artista afirma que o conceito do seu trabalho é apresentar o corpo com suas cargas sociais, econômicas e históricas implícitas.

Já o artista libanês Zaatari (1990) apresenta alguns dos temas de seus trabalhos, entre eles a sexualidade, mudança de hábitos e padrões. São trabalhos que têm um caráter de depoimentos diários. Respondendo a uma entrevista⁷⁷, diz que “[...] ao trabalhar com temas como sexualidade e normas sociais, buscava falar sobre os desafios do pós-guerra, sem falar diretamente sobre a reconstrução ou a guerra”. Ele considera que seja responsabilidade do artista trazer à tona informações sobre o ambiente sociopolítico que o rodeia. De certo modo, para ele, “[...] é como escrever a história com um tom pessoal, já que somos testemunhas de determinadas situações. Em países em desenvolvimento, a arte pode ser um dos poucos meios de contar tais histórias” (ibidem, 2004).

A vocação formalista do vídeo determina de duas formas, conforme afirma Silveirinha, a sua relação privilegiada com os procedimentos iniciados nas artes plásticas e no cinema experimental:

Uma primeira, cujo enfoque é a própria tecnologia e materialidade do meio: o importante não é produzir mais uma imagem, mas manifestar o processo da sua produção, revelar as modalidades da sua percepção através de novas proposições. Esta idéia está ligada às posições modernas de Greenberg, à Arte *Minimal* e a algum cinema experimental, nomeadamente o cinema estrutural. (SILVEIRINHA, 2007 , p. 9, grifos do autor).

75. Disponível em: <http://www.corpos.org/papers/12%20ok%20poeticas%20atuais%20revisadorevisado.html>. Acesso: 02 SET. 2008.

76. BARATA, Danilo. *O corpo como inscrição dos acontecimentos*. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) — Universidade Federal da Bahia, Escola de Belas Artes, Salvador, Brasil, 2003.

77. ZAATARI, Akram. Entrevista: *A Arte da Reconstrução*, para Hélio Hara, em NOV. 2004. Disponível em: Associação Cultural Videobrasil. http://www.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/vbonline/bd/index.asp?cd_entidade=37925&cd_idioma=18531. Acesso: 05 JUL. 2007.

Como exemplo, são citados os trabalhos iniciais de Paik (1968 apud SILVEIRINHA, 2007). Segundo declaração do próprio artista, não era a imagem que o interessava, mas “[...] a fabricação da imagem: as condições técnicas e materiais da sua produção ou, dito de outra forma, a exploração vertical e horizontal”⁷⁸. (PAIK, 1979 apud SILVEIRINHA, 2007, p. 9).

Uma segunda, que se interessa pelo ‘para além’ da realidade, através do estudo da forma, do inautêntico, do abstracto ou da sensação, e que estabelece ligações com algumas correntes e autores vanguardistas, designadamente Kandinsky, o Suprematismo, o Neoplasticismo e com algumas das vanguardas cinematográficas (nomeadamente Fischinger e a escola abstraccionista americana). Pode encontrar-se exemplificado nos trabalhos de Bill Viola e nas obras de Larry Cuba, Jane Veeder, Ronald Pellegrino e Vibeke Sorensen, entre outros, embora estes, apesar de partilharem alguns pressupostos, sejam autores muito distintos no que diz respeito aos seus procedimentos e resultados. (SILVEIRINHA, 2007, p. 9-19, grifos do autor).

O artista norte americano Viola⁷⁹ é considerado um pioneiro no vídeo-arte, sendo reconhecido internacionalmente. Por mais de 35 anos ele vem criando *video-tapes*, vídeos-instalações, *performances* em música eletrônica e programas para televisão. As novas tecnologias e o cinema experimental sempre foram suas principais preocupações. Seus trabalhos já ficaram expostos nos principais museus e galerias do mundo, sendo respeitado por grandes artistas e cineastas. Viola envolve o espectador na imagem e no som, empregando avançadas tecnologias; utiliza o vídeo para explorar os fenômenos dos sentidos como via de autoconhecimento. Seu trabalho, cujo foco é a experiência universal do nascimento humano, da morte, tem raízes tanto na arte ocidental quanto na oriental, bem como nas tradições espirituais do Zen Budismo, Sofismo Islâmico e o misticismo Cristão. Usando pensamentos subjetivos e memórias coletivas, seus vídeos voltam-se para uma audiência larga, permitindo que os espectadores experimentem o trabalho diretamente, de forma pessoal. Em *The Reflecting Pool*, Viola (1979) trabalha com a noção de espaço e tempo.

Dentre os artistas contemporâneos revisitados, encontrei, na obra da artista e cineasta brasileira Kogut⁸⁰ (1991), características interessantes, com possíveis pontos de contatos com o trabalho videográfico que desenvolvo. Entre outras, considero importantes as obras: *Passaporte Húngaro* e *Parabolic People*.

78. Paik, Nam June, *Entretien avec Nam June Paik*, *Cahiers du Cinéma*, 299, Abril, 1979, pp. 12. (apud SILVEIRINHA, 2007, p. 9).

79. VIOLA, Bill. Nasceu em NY, 1951. Desde 1970 tem criado vídeos, vídeos-instalações, performances e programas de tv. As novas tecnologias e o cinema experimental sempre foram suas principais preocupações. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Bill_Viola. Acesso: 13 OUT. 2008.

80. KOGUT, Sandra (Rio de Janeiro, 1965). Artista que trabalha com vídeo-arte, documentários e ficção, seu trabalho caracteriza-se por experimentos de edição não-linear e por abordar temas envolvendo questões sociais. Disponível em: pt.wikipedia.org/wiki/Sandra_Kogut — 19k. Acesso: 21 AGO. 2007.

Na obra *Parabolic People*, Kogut (1991) faz uma interessante abordagem sobre o momento atual. Aborda aspectos tais como: identidade, multicultural, simultaneidade, depoimento, documental, retrato e, diluindo fronteiras físicas territoriais, torna presente a interconexão virtual entre pessoas de origens e línguas diferentes. Concebido e realizado levando em conta as possibilidades trazidas pela edição digital, o vídeo *Parabolic People* engaja-se numa caligrafia de múltiplas camadas, na qual várias línguas podem ser reunidas em abordagem concomitante, permitindo que a palavra se torne imagem e vice-versa.

Para esse vídeo, Kogut instalou cabines com câmeras em espaços públicos em cidades como: Rio de Janeiro, Paris, Tóquio, Dakar, Moscou e Nova Iorque. Convidou pessoas dos vários países para ficarem a sós com uma câmera durante 30 segundos. Desse modo, as pessoas prestam seus depoimentos sobre diversos assuntos. As cenas vão se acumulando na tela conforme vão se encerrando, entrando em *loop* assim que terminam. Além dos vídeos simultâneos, também são exibidos alguns quadros com texto em movimento. Kogut faz questionamentos acerca da veracidade do que se vê na televisão; e se o que está sendo transmitido faz parte do universo dos telespectadores. Em outros quadros, são discutidos assuntos como o bairrismo, o racismo e a globalização. A edição digital permitiu acumular numerosas imagens dentro do quadro da tela da televisão e levou quatro meses para chegar ao seu formato final de quarenta e cinco minutos. Nessa obra, cada camada vibra em relação às outras, o que favorece infinitas conexões e associações mentais. Há uma construção formal não linear da narrativa que possibilita a saída para uma multiplicação dessa narrativa, quando cada camada traz um nível preciso de sentido.



Fig. 234 — *Parabolic People* de Sandra Kogut, Rio de Janeiro, fragmento de 9 min, 1991. Formato original: Betacam. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Sandra_Kogut. Acesso: 15 OUT. 2008.



Fig. 235 — *Parabolic People* de Sandra Kogut (1991) Disponível em: <http://www.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/vbonline/bd/index.asp?>. Acesso: 15 OUT. 2008.

Outro ponto de aproximação com a obra de Kogut é a utilização de procedimentos de manipulação da imagem na fase de pós-produção, característicos da