

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

COGEAE – Pós Graduação – *Lato Sensu*

Arte: Crítica e Curadoria

MARIANE BELINE TAVARES

As narrativas vivas da Videoarte

São Paulo

2018

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

COGEAE – Pós Graduação – *Lato Sensu*

Arte: Crítica e Curadoria

MARIANE BELINE TAVARES

As narrativas vivas da Videoarte

Monografia apresentada à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Coordenadoria Geral de Especialização, Aperfeiçoamento e Extensão – COGEAE, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Arte: Crítica e Curadoria.

Orientador: Professor Dr Fabio Cypriano

São Paulo

2018

MARIANE BELINE TAVARES

As narrativas vivas da Videoarte

Monografia apresentada à banca examinadora da
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo,
Coordenadoria Geral de Especialização,
Aperfeiçoamento e Extensão – COGEAE, como requisito
parcial para obtenção do título de Especialista em

Arte: Crítica e Curadoria.

Orientador: Professor Dr Fabio Cypriano

Aprovado em: São Paulo, ____/____/2018

BANCA EXAMINADORA

NOME DO PROFESSOR

NOME DO PROFESSOR

NOME DO PROFESSOR

Dedico esse trabalho aos meus pais e meus amigos.

Agradecimentos

Gostaria de manifestar minha gratidão a todas as pessoas que de diferentes maneiras contribuíram para a realização deste trabalho. Particularmente,

Ao Prof. Dr. Fábio Cypriano pelo apoio e incentivo irrestritos, sempre sábio em orientar meus caminhos;

Aos colegas de sala pela parceria ao longo desses dois anos;

Aos professores da PUC e da USP que me auxiliaram nessa jornada epistemológica;

Ao Paulinho, Mayara, Paula, Carina, Nicole, Juliana e Mariana que são a vida da minha vida;

À Sofia, Brigitte e Amelie que com seus chorinhos e latidos estiveram comigo todo o tempo e ao mínimo sinal de disponibilidade de atenção já me olhavam com as orelhas curiosas e ansiosas;

À Luiza, Marina e Emerson, que desde o dia que entraram na minha vida me transformaram por completo;

E principalmente aos meus pais que com todo o amor, carinho e preocupação me criaram para que eu pudesse chegar aqui, esse trabalho não teria existido se não fosse por eles, se não fosse pelas inúmeras tardes em livrarias e as visitas aos museus, e por todo o conhecimento e amor pela academia que me ensinaram.

Resumo

A proposta da pesquisa é analisar a arte contemporânea no contexto específico da videoarte, como meio de produção e expressão. Abordar como essa linguagem se desenvolveu desde as primeiras experiências investigativas estéticas até os trabalhos contemporâneos.

Culmina em uma análise específica de obras em vídeo da 32ª Bienal de São Paulo – Incerteza Viva realizada em 2016 que busca perceber o potencial reflexivo de iniciativas artísticas que propõem um diálogo a partir da construção de narrativas ficcionais e da interpretação da realidade, com abordagem de questões socioculturais, ambientais e políticas.

Palavras-chave: videoarte, bienal, ficção.

Abstract

The proposal of this research is to analyze contemporary art in the specific context of videoart as a medium of production and expression. To approach how this language has developed from the first aesthetic investigative experiences to the contemporary works.

It culminates in a specific analysis of the 32nd Biennial of São Paulo - Uncertainty Living held in 2016 that seeks to realize the reflective potential of artistic initiatives that propose a dialogue based on the construction of fictional narratives and the interpretation of reality, with an approach to socio-cultural, environmental issues and politics.

Key words: video art, biennial, fiction.

Lista de figuras

Figura 1: Eadweard Muybridge, descending stair and turning around (1887)

Figura 2: Marcel Duchamp, Nu descendo uma escadaria (1912)

Figura 3: Maya Deren – At Land (1944)

Figura 4: Andy Warhol – Empire (1964)

Figura 5: Andy Warhol – Lupe (1966)

Figura 6: Eiko e Koma – Breath (1998)

Figura 7: Bruce Nauman - Clown torture (1987)

Figura 8: Leticia Parente - marca registrada (1975)

Figura 9: Ana Mendieta - Sweating Blood (1973)

Figura 10: Carmela Gross – Eu sou Dolores (1999)

Figura 11: Helio Oiticica – Cosmococa 5 Hendrix-war (1973)

Figura 12: Nam June Paik Button Happening (1965)

Figura 13: Vito Acconci - Centers (1971)

Figura 14: Richard Serra – Television delivers people (1973)

Figura 15: Bill Viola – Stations (1994)

Figura 16: Paul Sermon - Telematic Dreaming (1992)

Figura 17: Janet Cardiff e George Bures Miller Alter Bahnhof Video Walk (2012)

Figura 18: Alicia Barney - Valle de Alicia [Vale de Alicia] (2016)

Figura 19: Gabriel Abrantes – Fotograma A Joking Relationship [Uma história do humor] (2016)

Figura 20: Jonathas de Andrade – Fotograma O Peixe (2016)

Figura 21: Luiz Roque – Fotograma Heaven (2016)

Figura 22: Rachel Rose – Fotograma A minute Ago (2014)

Figura 23: Rachel Rose – Fotograma Everything and More (2015)

Figura 24: Rachel Rose – vista da videoinstalação Everything and More (2015)

Figura 25: Pierre Huyghe – vista da instalação De-Extinction [Des-extinção] (2016)

Figura 26: Pierre Huyghe – Fotograma De-Extinction [Des-extinção] (2016)

Figura 27: Michal Helfman – Fotograma Running Out of History [Esgotando a história] (2015-2016)

Sumário

Introdução	9
1. Abertura para o olhar: relações da Videoarte e a sociedade	12
1.1 – Tecnologia e alteração de percepção	12
1.2 Breve Histórico – A experimentação da imagem	19
2. Linguagem do Vídeo – O advento da Videoarte	32
2.1 – Videoinstalação	45
3: Análise de caso: 32ª Bienal de São Paulo - Incerteza viva.....	53
3.1: Proposta curatorial.....	53
3.2: Obras selecionadas	58
Considerações Finais	74
BIBLIOGRAFIA.....	76

Introdução

O ponto de partida desse trabalho deu-se a partir de um encontro frutífero com a arte contemporânea na Bienal de Veneza de 2017, intitulada *Viva Arte Viva*, com curadoria de Christine Macel. Tanto nos pavilhões do Giardini quanto do Arsenale foi perceptível o quanto a videoarte está presente e é relevante na produção atual contemporânea.

Desse contato surgiu uma disposição investigativa de estudar um campo de produção tão amplo e relativamente recente dentro da história da arte: o da videoarte. A partir de leituras e reflexões sobre o vídeo é que foi se delineando o que se tornaria o projeto de pesquisa para a monografia de conclusão de curso da especialização em Arte: Crítica e Curadoria.

Foi entendido que seria necessário uma delimitação do que seria estudado dentro da história do vídeo, de tal forma a construir um panorama histórico das primeiras iniciativas e posteriormente analisar como essa linguagem está inserida na contemporaneidade. Desse ponto surgiu o que seria o cerne da pesquisa: uma análise específica da produção contemporânea vista na 32ª Bienal de São Paulo - Incerteza Viva, realizada em 2016.

É importante destacar que por mais que a produção em videoarte já tenha mais de quarenta anos, não foi uma trajetória constante. Em cada época e com cada tecnologia utilizada foram criando-se múltiplas possibilidades de discussão. Da busca pelo documental, da afirmação do gesto e do corpo do artista, e pela construção de instalações, esse projeto buscou analisar as iniciativas de determinados artistas que se mostraram essenciais, tais como Ana Mendieta, Bruce Nauman, Leticia Parente, Hélio Oiticica, Nam June Paik, Vito Acconci, Matthew Barney e Bill Viola.

Percorrido esse caminho, foi possível chegar aos trabalhos mais recentes como os exibidos na 32ª Bienal de São Paulo - Incerteza Viva e que através de estratégias e vocabulários diferentes refletiram os caminhos alternativos aos quais a curadoria estava propondo. Alguns desses trabalhos foram comissionados especialmente para essa edição e outros eram de poucos anos anteriores.

No âmago destes trabalhos, encontrava-se a incerteza, a ambiguidade e a contradição. Insistiam principalmente na narrativa ficcional como uma possibilidade de refletir sobre a alteridade, a ecologia, a política, a exploração ambiental e o preconceito.

Assim, pela fricção entre realidade e ficção criaram produções bastante críticas que questionam a sociedade. Foi percebido também a reincidência da criação de universos paralelos como utopias e distopias trabalhados de tal forma a inserir o espectador nessas realidades e fazê-los refletirem sobre o contexto atual.

Importante salientar que, o objetivo dessa pesquisa foi discutir a videoarte como meio de produção e expressão e em que medida essa linguagem se desenvolveu desde as primeiras experiências investigativas até os trabalhos contemporâneos, culminando em uma análise específica da 32ª Bienal de São Paulo – Incerteza Viva realizada em 2016.

Como objetivos específicos da pesquisa ressalta-se a importância de:

- Mapear teorias que delineassem uma contextualização contemporânea, dentro da filosofia, da arte e da sociologia;
- Esboçar um panorama histórico da videoarte ressaltando a partir de artistas e trabalhos analisados a discussão do desenvolvimento da linguagem do vídeo e suas possibilidades estéticas;
- Fazer uma análise específica da 32ª Bienal de São Paulo – Incerteza Viva, focando especialmente em seis artistas escolhidos;

A metodologia aplicada foi a de aprofundamento bibliográfico, buscando a transdisciplinaridade como suporte para a pesquisa. A partir da história da arte e de críticas de arte contemporânea foi desenvolvendo para outras áreas do conhecimento como filosofia e ciências sociais. Aliado a isso, a delimitação teórica foi elaborada com estudos particulares de trabalhos de artistas contemporâneos e modernos.

Alguns autores foram relevantes para o aprofundamento teórico acerca da temática, aos quais destacam-se Marshall McLuhan, Hans Belting, Michael Rush, Nicolas Bourriaud, Arthur Danto, Bruno Latour, Rosalind Krauss, Arlindo Machado e Giorgio Agamben. O catálogo da exposição Incerteza Viva e os materiais artísticos e pedagógicos também foram uma fonte significativa durante todo o processo.

A pesquisa foi dividida em três capítulos, de forma a conceber um caminho didático na construção do conhecimento. No primeiro foi realizado um quadro teórico de referências que explorou a parte mais histórica da produção em videoarte e buscou dialogar com outras áreas de estudo como filosofia e sociologia, de forma a construir um panorama da sociedade a qual a videoarte pretende criticar posteriormente.

O segundo capítulo propôs-se entrar na exploração da linguagem do vídeo e investigar como se deram as primeiras iniciativas que envolviam a câmera. O que se mostrou fundamental para essa parte foi o apoio no estudo das estéticas individuais de uma série de artistas que estavam desenvolvendo em suas pesquisas a utilização do vídeo.

Por fim, o capítulo final foi uma análise específica sobre a curadoria da 32ª Bienal de São Paulo - Incerteza Viva de 2016, da qual foram escolhidos alguns trabalhos com viés absolutamente críticos que a partir de diferentes vocabulários questionavam a sociedade atual. Os trabalhos foram dos artistas Gabriel Abrantes, Luiz Roque, Pierre Huygue, Rachel Rose, Jonathas de Andrade e Michal Helfman.

1. Abertura para o olhar: relações da Videoarte e a sociedade

1.1 – Tecnologia e alteração de percepção

Podemos perceber que a discussão sobre a tecnologia e a forma como a sociedade contemporânea foi alterada por ela tem sido pungente em diferentes áreas de produção de conhecimento, seja nas ciências sociais, na comunicação, nas ciências da computação, na filosofia e no que vai mais nos interessar, na arte. Porém, ao falarmos de arte, precisamos pensar para além de uma perspectiva hermética, e sim de dialogia com outras teorias, de maneira transdisciplinar.

Assim, parece ser insipiente a perspectiva de que somente a tecnologia digital causou alterações na vida humana, quando na verdade o fogo pode ser entendido como uma tecnologia, a agricultura, a câmara escura, a prensa de Gutenberg enfim, todas essas generalizações nos mostram que cada época teve suas alterações referentes ao modo de viver.

O que gostaríamos de destacar no contexto da pesquisa é que a tecnologia digital, alterou drasticamente o modo como encaramos nosso cotidiano e mais importante que isso, considerando um período histórico bastante curto.

No caso da videoarte, falaremos de um período de no máximo quarenta anos de existência, o que dentro da história da arte é absolutamente recente e acelerado. Ao longo do estudo, teorias de diversas áreas foram sendo relevantes para a construção desse breve panorama crítico a respeito da história da tecnologia, novamente lembrando o foco na parte digital e contemporânea.

Marshall McLuhan, filósofo canadense, foi um dos pioneiros no estudo da revolução tecnológica e dos estudos culturais. Quando na década de 60 publicou o livro “Os meios de comunicação como extensões do homem” nos fez perceber que a questão das extensões tecnológicas são uma das vertentes essenciais da teoria do autor.

Para McLuhan (1964), o homem é fascinado por qualquer tipo de extensão de si mesmo, seja de qualquer material que não seja o dele próprio. Em referência a essa fascinação, o autor remete-se ao mito de Narciso, jovem belo que se apaixona pelo próprio reflexo, contrapondo com o homem de sua época, que acabou por se tornar um narciso tecnológico, que não se apaixona pelo reflexo mas apaixona-se pelas extensões.

Para Kerckhove (2009),

Mcluhan viu um padrão puramente psicológico de identificação narcísica com o poder dos nossos brinquedos. Eu os vejo como a prova de que estamos de fato nos tornando cyborgs e de que, à medida que cada tecnologia estende uma das nossas faculdades e transcende as nossas limitações físicas, desejamos adquirir as melhores extensões do nosso corpo. (KERCKHOVE, 2009, p. 21)

Entende que “contemplar, utilizar ou perceber uma extensão de nós mesmo sob forma tecnológica implica necessariamente em adotá-la” (MCLUHAN, 1964, p. 64). Assim, o uso normal da tecnologia faz com que o homem seja perpetuamente modificado por ela encontrando sempre novas maneiras de modificá-la.

O autor em referência considera que existem diferentes formas de extensão, umas de corpo e outras cognitivas, sendo que a fase final seria a simulação tecnológica da consciência, o extremo de quando o processo criativo será coletivo e estendido a toda a sociedade. Sendo que, muito dos nossos sentidos já foram estendidos pelas diversas mídias. Curioso pensar que o autor desenvolveu sua pesquisa da década de 40 até os anos 60, muito antes dos avanços em inteligência artificial que já estamos presenciando em 2018.

A sua época foi chamada pelo autor de era da ansiedade, pela razão de que com a explosão elétrica as pessoas foram forçadas ao comprometimento e à participação. “A aspiração de nosso tempo por plenitude, empatia e profundidade de consciência é um complemento natural da tecnologia elétrica” (MCLUHAN, 1995, p.149).

Nessa cultura, o meio é a mensagem, significando que as consequências de um meio são as extensões de nós mesmos; são o resultado de uma nova escala introduzida na sociedade das novas tecnologias. Lembrando que “é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas” (MCLUHAN, 1964, p. 23) atrelado com seu conteúdo.

A respeito da arte, Mcluhan (1964) propõe que esta tem um poder emancipatório, por que nos capacita a descobrir e a enfrentar objetivos sociais e psíquicos com antecedência. Em sua análise, afirma que esse caráter chamado de profético das artes é conflitante com a arte como meio de expressão, pois esta tem uma função de radar na sociedade, oferecendo um treino perceptivo e não de ser um meio somente da elite.

A respeito do que ele chama de Era da Ansiedade, podemos relacionar com o que Sergio Abranches, chama de a Era do Imprevisto, em que estamos em uma conturbada e longa transição, em que a fluidez dos tempos tornou a incerteza a imprecisão maiores.

Nesse intervalo entre duas eras, uma que se esgota e a outra que se insinua, as maneiras como aprendemos a lidar com os desafios da realidade não funcionam mais. Os tempos não estão fáceis para a maioria, por toda parte. Há muito desencanto e desespero. Mundo está em transe, são tempos líquidos como diz o sociólogo Zygmund Bauman. Nada é, tudo flui. (ABRANCHES, 2017, p. 20)

Abranches afirma que estamos vivendo como que um impasse civilizatório, em que a ideia do fracasso ou do iminente colapso vai ganhando força, por isso a saída pelas distopias e criação de utopias. Considerando essa conjectura, é como se o futuro estivesse opaco, instituições até então consideradas referências e seguras entram em colapso, como a própria economia, ao qual tem passado por sequência de crises ou mesmo a meteorologia que tem se mostrado incapaz de prever grandes desastres.

A referência à Zygmunt Bauman (2003) não pode ser ignorada, o sociólogo e filósofo sintetizou nosso tempo na metáfora da modernidade líquida, que seria a sociedade em que a rigidez da ordem com burocracias e obrigações irrelevantes estaria se dissolvendo para tornarem-se fluido.

Essa fluidez não suporta uma força tangencial ou deformante e, portanto, sofre constante mudança de forma quando submetida a algum tipo de pressão e caracteriza o derretimento dos sólidos que é a contemporaneidade. A diminuição da rigidez faz com que não existam padrões e conceitos eternos, assim como os mil platôs de Félix Guattari e Gilles Deleuze (2010). Teoria essa que talvez se encaixe na mudança de paradigma ao qual estamos inseridos, passando de uma ordem positivista, para uma ordem mais móvel, percebendo a realidade de forma rizomática.

Portanto, nesse novo modelo de sociedade, o lugar e o espaço são continuamente resignificados, diante da nossa digitalização, da nossa conectividade em rede, interagimos com as interfaces, produzindo um diálogo contínuo e ativo, que faz com que os modelos antigos não sejam mais suficientes para explicar a complexidade dessas interações sociais. Podemos

entender as mudanças epistemológicas no sentido do rizoma, esse que não começa nem conclui: ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo.

Resumamos os principais caracteres de um rizoma: diferentemente das árvores ou de suas raízes, o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços de mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não-signos. O rizoma não se deixa reconduzir nem ao Uno nem ao múltiplo. Ele não é o Uno que se torna dois, nem mesmo que se tornaria diretamente três, quatro ou cinco etc. Ele não é um múltiplo que deriva do Uno, nem ao qual o Uno se acrescentaria ($n+1$). Ele não é feito de unidades, mas de dimensões, ou antes de direções movediças. Ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele cresce e transborda. (DELEUZE, 2010, p. 31)

Quando se trabalha dentro da vulnerabilidade de fluxos, ou seja, especificamente em como artistas se utilizam da tecnologia como meio de produção, existe a possibilidade da desatualização, lembrando que o próprio vídeo, iniciou-se como analógico e hoje está no digital. Trabalhos que foram feitos dentro dessa tecnologia, que na época era atual, hoje demandam um esforço para sua conservação e preservação.

Voltando às extensões tecnológicas, nos deparamos com uma infinidade de tecnologias que estão inseridas em nosso cotidiano, das quais acredita-se não poder mais ficar sem, na perspectiva de não ficar desatualizado e desconectado.

O filósofo Vilém Flusser, em *Filosofia da Caixa Preta* (1985) faz uma análise certa das alterações sociais contemporâneas, e propôs que existiu apenas um outro momento comparável ao que vivemos atualmente, que seria um estágio pré-histórico do homem ao passar para uma fase histórica baseada na escrita. E que no estágio em que estamos seria uma articulação de imagens, multiplicáveis ao infinito.

A função das imagens técnicas é a de emancipar a sociedade da necessidade de pensar conceitualmente. As imagens técnicas devem substituir a consciência histórica por consciência mágica de segunda ordem. Substituir a capacidade conceitual por capacidade imaginativa de segunda ordem. E é neste sentido que as imagens técnicas tendem a eliminar os textos. Com essa finalidade é que foram inventadas. Os textos foram inventados, no segundo milênio A. C., a fim de desmagiciarem as imagens

(embora seus inventores não se tenham dado conta disto). As fotografias foram inventadas, no século XIX, a fim de remagiciarem os textos (embora seus inventores não se tenham dado conta disto). A invenção das imagens técnicas é comparável, pois, quanto à sua importância histórica, à invenção da escrita. Textos foram inventados no momento de crise das imagens, a fim de ultrapassar o perigo da idolatria. Imagens técnicas foram inventadas no momento de crise dos textos, a fim de ultrapassar o perigo da textolatria. Tal intenção implícita das imagens técnicas precisa ser explicitada. (FLUSSER, 1985, p. 11)

Assim, esquematiza que a cultura ocidental sofreu três grandes divisões: a imaginação marginalizada pela sociedade, o pensamento conceitual hermético e o pensamento conceitual barato. Afirmando que uma cultura baseada na cisão, não pode sobreviver a menos que seja reunificada e que a tarefa das imagens é de estabelecer o código geral para realizar essa reunificação.

Não podemos deixar de pontuar a contribuição essencial de Edgar Morin, que em “Introdução ao pensamento complexo” (2011) nos fala que o cosmos não é uma máquina perfeita, mas sim um processo em vias de desintegração e organização ao mesmo tempo.

Afirma o autor que vivemos sob o império dos princípios de disjunção, redução e abstração: no paradigma de simplificação, formulado por Descartes, que separou o sujeito pensante e a coisa entendida, isto é, filosofia e ciência ao colocar como princípio de verdade as ideias claras e distintas. O que até então foi bastante importante para alguns desenvolvimentos da ciência, começou a ser percebido como nocivo em algumas de suas consequências no século passado.

A disjunção entre conhecimento científico e reflexão filosófica privou a ciência da reflexão sobre si própria, isolando os campos, criando especialidades cada vez mais autocentradas. Que Morin afirma que foi a redução do complexo ao simples, da crescente matematização e formalização desintegraram os seres e os entes para só considerar como únicas realidades as fórmulas e equações que governam as entidades quantificadas.

Esse pensamento redutor não concebe a conjunção do uno e do múltiplo, ele unifica abstratamente de forma que anula a diversidade, ou justapõe a diversidade sem conceber a unidade, ou seja, é uma inteligência cega. Esta, destrói os conjuntos e as totalidades, isola todos

os seus objetos do seu meio ambiente, não podendo conceber o elo inseparável entre o observador e a coisa observada.

Jonathas Crary, em *suspensões da percepção* (2013), afirma que a forma pela qual nossos modos são estruturados tem caráter histórico, por exemplo, a forma pelas quais ouvimos, olhamos ou nos concentramos para algo é ligado à essa perspectiva.

Que nossas vidas sejam tão inteiramente uma colcha de retalhos de tais estados desconexos, não é uma condição natural e sim, o produto de uma densa e poderosa recomposição da subjetividade humana no ocidente ao longo dos últimos 150 anos. Tampouco é insignificante o fato de que no fim do século XX uma imensa crise social de desintegração da subjetividade seja metaforicamente diagnosticada como déficit de “atenção”. A Percepção se caracteriza fundamentalmente por experiências de fragmentação, choque e dispersão. (CRARY, 2013, p. 25)

Ao longo de sua explanação, propõe que a nossa percepção estética está ligada estritamente aos processos de modernização, o que tornou na contemporaneidade a atenção um problema central, descrevendo um caminho histórico dessa construção do sujeito contemporâneo de forma a coincidir com mudanças sociais e econômicas que culminam em uma reorganização radical da cultura visual e auditiva.

A “atenção” tem sido um objeto de estudo, entrando até na proposta curatorial da Bienal de São Paulo do ano de 2018, lembrando que o Crary coloca é que esta não é algo individual e sim um problema atual e moderno:

É importante enfatizar que essa profunda reconstrução social do observador no século XIX partiu da suposição geral de que era impossível pensar a percepção em termos de imediatismo, presença ou interrupção. É apenas que a percepção funcione de tal modo a garantir que um sujeito seja produtivo, controlável, previsível, que seja adaptável e capaz de integrar-se socialmente. (CRARY, 2013, p. 29)

Em outro momento, no livro *“Vision and visibility”* (1987) editado por Hal Foster, Crary afirma parte do princípio que, de muitas formas, a visão, as técnicas e discursos ao redor dela foram periodizadas historicamente. Ao se referenciar à história da arte ocidental

dominante, mostra que há a tradição escópica da visão que, em parte tem sido efetiva, mas, mais que isso, ele insiste em questionar que existem descontinuidades importantíssimas que algumas dessas construções hegemônicas impediram de se tornarem claras (CRARY, 1987, p 29) (Tradução livre da autora).

Há uma discussão potencial ainda nesse texto quando se trata a respeito da câmara escura, Crary coloca que não é apenas um objeto neutro e inerte, ou um equipamento com uma série de premissas técnicas, em vez disso, foi incorporado em uma organização muito mais larga e densa do conhecimento e do sujeito observador. Foi um modelo, de como a observação leva a verdadeiras interferências sobre o mundo exterior. Foi um assunto central na epistemologia inseparavelmente ligada aos discursos filosóficos da época como de Descartes e Locke.

Aqui podemos fazer uma síntese aproximada a respeito do uso da tecnologia. McLuhan propunha que eram extensões, e percebemos hoje que são integrantes da nossa vida, da nossa percepção, em como as tecnologias não são neutras, pelo contrário, alteram profundamente nossa forma de apreensão do mundo.

Pode-se chamar de revolução dos meios de percepção:

Nos últimos cem anos, as modalidades perceptivas têm se encontrado – e assim continuam – num estado constante de transformação, ou, como diriam alguns, num estado de crise. Se é possível dizer que a visão teve alguma característica constante ao longo do século XX, esta seria precisamente a falta de características constantes. Ao contrário, a visão está imersa em um padrão de adaptabilidade a novas relações tecnológicas, configurações sociais e imperativos econômicos. Aquilo que, por exemplo, costumamos chamar de cinema, fotografia e televisão, são elementos transitórios em uma sequência acelerada de deslocamentos e obsolescências que são parte das operações delirantes da modernização. (CRARY, 2013, p. 35)

Destaca-se os termos deslocamento e obsolescência. Sendo essa última ao qual é alegada ser programada desde a década de 1920, têm intuito de manter a economia em seu *status quo*.

A partir de teorias filosóficas e/ou sociológicas tem-se a porta de entrada para a tentativa de compreensão da tamanha complexidade a qual a arte está inserida, especialmente o recorte

escolhido para esse trabalho que é o aprofundamento do estudo da videoarte. A linguagem do vídeo passou por diversos momentos e ainda encontra-se em constante experimentação, porém um aspecto interessante a ser destacado é como o uso da tecnologia que está sempre à beira da obsolescência é utilizada de forma tão criativa e reflexiva.

A linguagem do vídeo foi se transformando, sendo deslocada e resignificada, até chegarmos em produções contemporâneas. Esse percurso deu-se de formas variadas, em diversos lugares do mundo, com artistas, performers, cineastas, inventores e entusiastas da imagem.

Para chegar na questão da videoarte contemporânea foi feita uma escolha didática de destacar alguns trabalhos e investigações que foram pertinentes durante esse percurso. Porém, entendendo isso como um recorte diante da tamanha multiplicidade e variedade.

1.2 Breve Histórico – A experimentação da imagem

A produção em videoarte data dos últimos quarenta anos. Lembrando que não foi constante, pois cada época e cada tecnologia trabalharam de uma forma diferente. Hoje, se visitarmos exposições de arte contemporânea, como as bienais de Veneza ou de São Paulo, é notável o número de produções em videoarte e instalação, sejam apenas a exibição do vídeo ou em instalações.

O vídeo surgiu em um momento de profundo questionamento dos suportes, formatos e materiais na arte, que podemos apreender ao olhar atentamente no estudo da história do Festival Videobrasil, iniciado na década de 1980 e que ainda se coloca como um catalisador de iniciativas e reflexões a respeito da produção em vídeo atualmente.

Solange Farkas na introdução do livro sobre as três décadas do Festival, afirma que “foi na relação da linguagem da arte com o real que se operou sua grande mudança de abordagem: de objeto a representar, o real passava a ser, ele mesmo, matéria-prima para os artistas” (FARKAS, p.5, 2015). Complementa que:

Hoje, o vídeo está confortavelmente integrado à linguagem dos artistas, em suas diversas abordagens possíveis: explorado enquanto ferramenta narrativa, cruzando o campo do cinema, apoiado em instalações, utilizado como registro ou documento,

apropriado em discursos específicos. Mais: a forma radical como as novas tecnologias têm penetrado em nosso cotidiano, reconfigurando nosso campo perceptivo, traz e trará novas dimensões tanto ao espaço como ao percurso expositivo. (FARKAS, p.5, 2015).

Essa conjuntura ao qual o festival se iniciou foi confluyente com uma reflexão do sistema de arte: para Belting (2012), a imagem da história da arte está alterada, isso por que, esta surgiu em determinado momento para uma finalidade precisamente delimitada.

A perda dessa perspectiva até então vigente, não significa o fim da modernidade, mas sim a impossibilidade de encerrá-la, já que não temos alternativa, pois, ou a tratamos com mais criticidade ou somos obrigados a alterar seus limites. É desse fim da cronologia formal que surgem nos anos 80, as teorias do fim da arte denunciando o esgotamento de uma maneira de se tratar a história, a arte, o conhecimento das imagens, e a visualidade em geral.

Não se trata obviamente de uma morte da arte, pelo contrário, o que a força do termo indica é a delimitação de um momento, de uma virada histórico-artística. Hoje poderíamos falar de uma perda de enquadramento, pois o discurso do “fim” não significa que “tudo acabou”, mas exorta à mudança de paradigma uma vez que, o próprio discurso foi alterado.

A questão da ampliação do campo de atuação é fundamental para a pesquisa desenvolvida, a julgar que a arte acaba por refletir a sociedade, estando em constante reflexão e autocrítica.

Além de autores do campo da história e da crítica de arte, filósofos e cientistas sociais têm se debruçado sobre estudo da contemporaneidade. Jacques Rancière, filósofo francês, propõe o que chama de “uma partilha do sensível”:

Um conjunto de relações entre o perceptível, o pensável e o factível que define um mundo comum, definindo, por conseguinte, a maneira - e a medida - como esta ou aquela classe de seres humanos participa de nosso mundo comum. (...) Nosso presente proporciona uma boa ilustração desse ponto. Quem perguntar o que mudou em nosso mundo desde a turbulenta década de 1960 ouvirá uma resposta pronta, condensada em uma só palavra: “fim”. (RANCIÈRE, 2014, p. 203)

Ao longo da sua explanação, Rancière vai nos levando para um questionamento desse fim: “O que foi mesmo que chegou ao fim? Quais são essas “grandes narrativas” que, pelo que se diz, terminaram?” (RANCIÈRE, 2014, p. 204).

Propõe que na verdade, o corpus de descrições e interpretações não desapareceu com essa perda de fé da pós-modernidade, e que está mais ativo do que nunca. “A denúncia simplesmente foi desconectada de seu horizonte: a perspectiva de uma mudança revolucionária que a fazia funcionar, ao menos na imaginação, como uma arma numa luta” (RANCIÈRE, 2014, p. 208). O que seria é que o chamado “fim” seria uma nova montagem de elementos, uma forma de inversão de seu significado.

É nesse momento de reflexão, de ressignificação que Sérgio Abranches, ao qual já foi brevemente comentado nesta pesquisa, afirma que: “Não há como falar das causas prováveis do futuro, se não na forma de ficção, utopia e distopia. Todo outro esforço será impreciso e efêmero. As formas ficcionais e utópicas prescindem de teste de validade. Não buscam a verdade, se não alguma plausibilidade” (ABRANCHES, 2017, p.34).

Parece ser dentro dessa forma de ficção, limiar entre utopia e distopia que alguns artistas com a videoarte tem encontrado um caminho para realizar uma reflexão crítica da sociedade e de sua conjuntura contemporânea. Esse viés será bastante investigado por artistas da contemporaneidade, a partir especialmente dos anos 2000, que será aprofundado mais para frente.

Pareceu de extrema relevância realizar um breve panorama histórico do vídeo e do cinema experimental, quase como os primórdios de sua utilização. Assim, se mostrou necessário trazer artistas e obras que refletem essas investigações, experimentações, registros e documentações.

Muito antes do lançamento da câmera Super 8, no ano de 1965, que entende-se como um marco na democratização da utilização do meio, ocorreram diversas experimentações com vídeos por artistas como, por exemplo, os trabalhos de Marcel Duchamp, tal como *Anemic Cinema* (1926) e *Um Cão Andaluz* (1929) de Luis Buñuel e Salvador Dalí.

Porém, antes ainda desse período vanguardista de experimentações, Eadweard Muybridge, a partir da fotografia produzia efeitos de movimento, no final do século 19, com profunda influência no posterior trabalho dos futuristas e especialmente na pintura de Marcel Duchamp em 1912, “Nu descendo uma escadaria”.

Pode-se entender como uma pré-história do vídeo, em que havia investigação do movimento, mas ainda não estava tão voltado para o cinema. Seu método de confecção dessas imagens era bastante criativo, pois concebeu uma maneira de representar a velocidade das cenas a partir da captura por várias máquinas fotográficas, enfileiras e preparadas para disparar em sequência. “Muybridge chegou a usar 24 máquinas fotográficas na tentativa de aperfeiçoar a captação do movimento” (RUSH, p. 9, 2006).

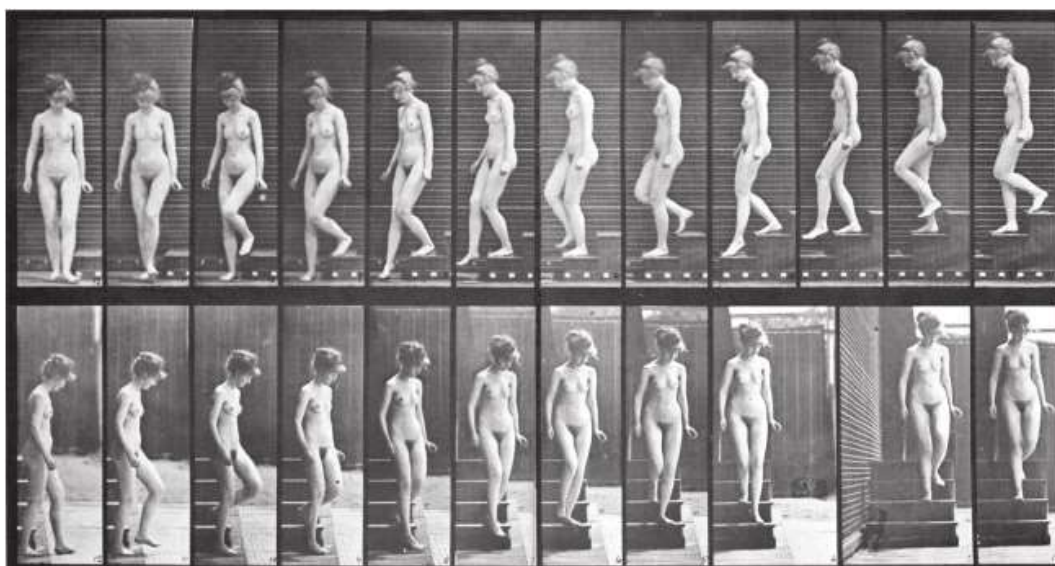


Figura 1: Eadweard Muybridge, descending stair and turning around (1887)

As trocas e influências entre artistas e entusiastas das novas tecnologias durante o início do século XX foram profundas e frutíferas. Alguns temas foram comuns em trabalhos de diferentes artistas, tanto nas artes plásticas como na produção audiovisual. Muybridge investigou o movimento, assim como também o fez o húngaro László Moholy-Nagy com seus fotogramas e fotomontagens.



Figura 2: Marcel Duchamp, Nu descendo uma escadaria (1912)

Foi no começo do século XX que pode ser considerado uma primeira geração de profissionais que contribuíram imensamente para a produção audiovisual e que portanto, alteraram e influenciaram gerações e gerações posteriores. O que começou com as fotografias de imagens em movimento, evoluiu para um movimento mecanicamente produzido e editado, que é o cinema.

O russo Sergei Eisenstein (1889-1977), foi um desses personagens essenciais que contribuíram para a produção de novas maneiras de ver o cinema. Michael Rush afirma que “a obra de Eisenstein é um produto óbvio da interação dinâmica entre arte, tecnologia e vida durante o período de vanguarda soviética (mais ou menos de 1915 a 1932) (RUSH, p. 12, 2006).

O seu filme icônico de 1925, o “Encouraçado Potemkim” trata a respeito de um levante de marinheiros em um navio de guerra durante a Rússia czarista, no ano de 1905. Revoltados com a tirania de seus comandantes e das condições precárias que eram tratados, o filme retoma essa primeira revolta ocorrida anteriormente à revolução de 1917. Eisenstein considerava o cinema totalmente utilitário, racional e materialista, e sua linguagem construtiva é percebida em cada corte. Os ângulos variados obtidos, somados a uma edição sofisticada, criam um

aspecto gráfico, dramático ao evento que se passou, além disso, permitem uma compreensão múltipla da realidade, quase como se abrisse uma possibilidade da cena se emendar na imaginação do espectador.

Poucos anos antes, em 1919, outro filme se tornou extremamente importante nos primórdios do cinema, dessa vez na Alemanha, durante a vanguarda expressionista, dirigido por Robert Wiene: “O gabinete do Dr. Caligari”. O filme mudo traz uma história fantástica sobre o Doutor Caligari e Cesare, um homem sonâmbulo. Um aspecto que o torna absolutamente irreverente para a época é a libertação da verossimilhança. Com esse filme, há um marco no qual o cinema não precisa mais ser a realidade ou a representação desta. É uma obra extremamente visual, com expressões e maquiagens carregadas.

Ainda na década de 1920, a empresa Kodak produziu filme de 16mm para amadores, no entanto, o acesso ainda era limitado considerando o preço ao qual era vendido. Questão que foi resolvida em meandros dos anos 60.

Maya Deren, nascida na Rússia, foi uma artista multimeio, que envolveu-se com dança, coreografia, poesia, fotografia, direção, roteiro e edição. Atuava e produzia seus próprios filmes. Iniciou sua carreira no cinema experimental quando mudou-se para os Estados Unidos. Assim como Eisenstein, Deren foi uma teórica do cinema, mas no entanto, o primeiro ficou bastante reconhecido, enquanto Deren vem sendo retomada apenas nos últimos anos dentro da teoria fílmica.

Em 1944, realizou “At Land”, um filme mudo de quinze minutos que deixa claro seu interesse pela justaposição de espaços anacrônicos. Inicia-se com Deren em uma cena com ondas quebrando e voltando ao mar. Desse momento, ela começa a arrastar-se até chegar a escalar um tronco de árvore seco. De forma quase mágica e inesperada, conforme vai escalando, o tronco se transforma e ela emerge em uma mesa de um jantar formal em andamento, e Deren continua se arrastando por cima.



Figura 3: Maya Deren – At Land (1944)

Apesar da pouca verba que obtinha para a produção de seus filmes, Deren era obstinada e uma grande realizadora, criando um olhar muito específico e próprio, de uma ludicidade, com ousadia na estrutura da narrativa, criando uma não-linearidade a partir da descontinuidade nas cenas. Dessa forma, são muitas camadas que vão surgindo, tanto de tempo, quanto de espaço, criando por vezes uma atmosfera de sonho, por isso muitos pesquisadores aproximam seus filmes com a teoria psicanalítica.

A experimentação cinematográfica atingiu o clímax nos anos 50 e 60, primeiramente nos Estados Unidos e posteriormente na França. O autor Rush (2006) observou que a maioria desses cineastas trouxeram questões concernentes aos pintores,

Entre essas, ele incluiu a representação do movimento e duração, e a expressão de “estados psicológicos extraordinários”. Enquanto esta poderia ser considerada referente a qualquer forma artística (poesia, ficção, drama), a primeira resultava de táticas originais de tecnologia fotográfica. A tecnologia melhorou quando os artistas adotaram-na, mas ela veio primeiro (RUSH, p. 21, 2006).

Muitos artistas transferiram preocupações provenientes de outras investigações formais para o cinema, fossem essas com a pintura ou a escultura. Gregory Markopoulos é um artista que se destaca dentro dessa análise. Seus filmes “exploravam narrativas abstratas com uma economia de recursos que incorporavam suas próprias invenções, inclusive a edição incamera, uma abordagem radical baseada em um único quadro e não em uma única tomada.” (RUSH, p. 22, 2006).

O artista Andy Warhol trabalhou dentro da perspectiva de um grupo de artistas que entendia o cinema como um outro meio de expressão, e a partir da década de sessenta transferiu seu olhar para as telas. Sua produção foi intensa, em poucos anos realizou mais de sessenta filmes, muitos dos quais acabaram por se tornar clássicos do gênero underground.

Warhol utilizava uma estratégia interessante de uma mistura entre tempo real e o de filmagem, e alguns de seus trabalhos possuem longas durações tais como “*Empire*” (1964), filme 16mm, que são imagens em câmera lenta de uma visão imutável do Empire State Building. Outro filme com a mesma característica, é de 1963, “*Sleep*”, que filmou o ator John Giorno dormindo durante seis horas com uma câmera estacionária.



Figura 4: Andy Warhol – Empire (1964)

Na descrição no MoMa sobre “*Empire*” tem-se que:

Carece de uma narrativa tradicional ou de personagens. A passagem da luz do dia para a escuridão se torna a narrativa do filme, enquanto o protagonista é o edifício icônico que era (e é novamente) o mais alto da cidade de Nova York. Warhol prolongou o tempo de execução do Império projetando o filme a uma velocidade de dezesseis quadros por segundo, mais lenta que sua velocidade de disparo de vinte e

quatro quadros por segundo, tornando assim a progressão para a escuridão quase imperceptível. Não eventos, como uma luz piscando no topo de um prédio vizinho, marcam a passagem do tempo. De acordo com Warhol, o objetivo deste filme - talvez seu mais famoso e influente trabalho cinematográfico - é "ver o tempo passar". (2007) (Tradução da autora).

Warhol foi uma figura notável na cena da arte contemporânea, com experimentações em serigrafia, filmes, na produção da banda Velvet Underground, com fotografias, performances e instalações. Por mais que se afirmasse não como um crítico da sociedade americana, seus trabalhos beiravam o cinismo, apontavam de forma ácida as incongruências do *american way of life*.

A sua superficialidade é encenada, assim como foi toda sua vida, enformado pela mercantilização e pelo fetiche do mundo pop, como fica bastante claro quando utiliza imagens da Marilyn Monroe, Jacqueline Kennedy e Elvis Presley, figuras essas que representavam a glamourização da fama, mas que entretanto, continham em suas histórias de vida narrativas dramáticas e desastrosas.

Em seu ateliê, a chamada "*Factory*", produzia seus trabalhos ao mesmo tempo em que convivia com artistas e performers da cena nova-iorquina. Uma dessas personalidades foi Edie Sedgwick que atuou em alguns de seus filmes. Particularmente, um filme da parceria entre os dois que se destaca é "*Lupe*" de 1966, exibido em dupla projeção. Sedgwick interpretou a atriz mexicana Lupe, que fez muito sucesso na cena de Hollywood na década de quarenta.

Ao longo dos 33 minutos em que os olhos oscilam entre as duas projeções, Warhol recriou os últimos instantes solitários da atriz, sua última manhã, tarde e noite que antecedem seu trágico suicídio após a ingestão de comprimidos. São cenas internas em um apartamento luxuoso e ações da personagem se maquiagem, falando ao telefone, fumando, dançando e comendo seu último jantar.

Além disso, aparece também a ingestão de comprimidos e conforme vai se aproximando de seu último respiro, vai se tornando perceptível a ansiedade e exaustão da personagem, culminando em uma cena bastante forte de Lupe inconsciente ao lado do vaso sanitário. Um aspecto curioso é que a câmera reflete essa ansiedade, quase como se fosse um voyeur

observando todas essas ações, esperando o final sinistro, tanto que na cena final localizada no banheiro, a câmera parece estar caída junto com a atriz.

Foi o último trabalho de Sedgwick com Warhol antes de seu também final trágico, proposital ou não, do mesmo modo por uso indevido de comprimidos, como Lupe Vélez. Dois comentários parecem pertinentes sobre essa produção, o primeiro foi em como Warhol tentou realizar seu desejo de capturar a morte de Edie, mesmo que fosse nesse caso uma interpretação e segundo, pensando no aspecto formal, o modo como foram capturadas as imagens já tinha um intuito instalativo em sua concepção, de sua exposição em dupla projeção.



Figura 5: Andy Warhol – Lupe (1966)

Todas essas experimentações foram de extrema importância para a história da arte e percebe-se como de diversas maneiras utilizaram a linguagem do vídeo para criarem manifestações completamente diferentes de suas práticas artísticas. Parece ser relevante pontuar a questão da terminologia, no sentido que até nesse momento histórico o acesso as câmeras eram mais limitados mas principalmente, o que pode-se entender como o fator diferencial entre cinema e vídeo, ou produções televisivas e vídeo.

Rush afirma que o que pode ajudar a diferenciar não são as técnicas utilizadas, uma vez que essas são similares de fato, mas sim, a intenção do artista, de fazer ou conceber algo sem a

limitação de algum outro objetivo (RUSH, 2006, p. 77) e que portanto isso é o que faz a videoarte ser arte. Assim, esses vídeos não seriam pensados para intuítos comerciais, para venda ou consumo de massa.

Um fator que também é bastante importante é o instantâneo, que fica ao controle do artista. Anteriormente, a imagem fotográfica por exemplo, não era instantânea, no sentido que o filme precisava ser tratado e processado antes de chegar a um resultado final. Não que um vídeo não possua a necessidade de tratamento, porém, ele é mais imediato, devolve os dados ao ambiente no tempo presente.

Ao refletir a respeito da fotografia, Roland Barthes (1984) trava uma discussão necessária e imprescindível que pode ser colocada aqui como contraponto a esse instantâneo do vídeo. Para Barthes, a fotografia é uma repetição mecânica ao infinito, é uma contingência de algo que não pode ser repetido existencialmente.

Barthes pontua que na fotografia existe um jogo de subjetividade e alteridade, da questão de ver-se a si mesmo, que apesar dos muitos auto retratos na história da arte, ainda é uma investigação recente historicamente. Assim, a foto torna-se uma evidência de você, ver-se a si mesmo fora de si, revelando o quanto isso pode ser fugidio e não reflete a inteireza de um sujeito.

Essa alteridade não é uma experiência pela vida do outro, mas sim pela do próprio sujeito, o que de certa forma podemos entender que com o vídeo, isso é ainda mais potencializado.

Além disso, Barthes entra em um aprofundamento a respeito da morte: “No fundo, o que encaro na foto que tiram de mim (a “intenção” segundo a qual eu a olho” é a morte: a morte é o eidos dessa Foto. Assim, estranhamente, a única coisa que suporto, de que gosto, que me é familiar, quando me fotografam, é o ruído da máquina. (BARTHES, 1984, p.30)”. Ou seja, relativamente à morte, percebe a imagem como uma representação, ver-se como isso foi, e não como algo vivo. Inventa o noema “Isso-foi” que resume essa dimensão constativa da fotografia e a partir desses processos físico-químicos remete-se a questionamentos metafísicos, leva a pensar na presença imediata no mundo.

Com o vídeo, não temos esse passado, e sim a tentativa de registrar esse gesto do momento presente do artista, muitas vezes até com o uso de estratégias com projeções ao vivo para de fato reiterar esse instantâneo. Como, por exemplo, com os dançarinos japoneses Eiko

e Koma, associados ao minimalismo, que no projeto chamado “*Breath*” realizado em 1998 para o Museu Whitney, primeira instalação visual que fizeram, mesclaram filmes e vídeos com seus corpos em ação.

A performance durou quatro semanas, durante todas as horas em que o museu estava aberto ao público. Os dois se apresentavam em um ambiente multimídia: o teto e o chão estavam cobertos de tecidos tingidos e folhas secas, e projetavam as mudanças de luz, “passagens fluidas de formas da natureza e formas mutáveis de seus corpos em movimento sugeriam relações entre o corpo vivo e a imagem filmada “ao vivo” (RUSH, 2006, p. 56).



Figura 6: Eiko e Koma – *Breath* (1998)

Além do instantâneo, a gravação do gesto do artista também é um elemento novo que aparece:

O vídeo também proporcionou uma sensação de intimidade geralmente imperceptível no filme. Nas mãos de artistas como Vito Acconci e Bruce Nauman, que literalmente viravam a câmera para si mesmos em situações fabricadas (Acconci) ou no estúdio (Nauman, Fried), o vídeo tornou-se uma extensão do gesto artístico, há tanto tempo associado à pintura, e principalmente aos expressionistas abstratos, que enfatizaram o próprio ato físico de pintar. Com o vídeo, era possível gravar o gesto do artista e observar seu corpo no ato de criação. (RUSH, 2006, p. 79)

É a respeito dessa potencialidade da investigação do corpo, da identidade e do gestual no ato de criação, a partir da utilização da tecnologia do vídeo, que pesquisas e artistas serão estudados no próximo capítulo.

2. Linguagem do Vídeo – O advento da Videoarte

Como foi discutido anteriormente, o caminho percorrido até o entendimento de um conceito de produção chamada videoarte foi bastante intenso em um período de tempo relativamente curto. Nesse capítulo, procura-se uma compreensão da experimentação dos artistas utilizando a linguagem do vídeo, dentro das suas mais variadas possibilidades.

O que parece ser uma discussão relevante e complexa para a pesquisa é a questão da documentação da realidade e da experimentação da linguagem vídeo. Temporalmente, foi com o uso da Super 8 que de certa forma ocorreu uma democratização da linguagem, uma vez que permitia a produção caseira de vídeos, que não fossem necessariamente ligados a produções em televisão ou de projeções. Outra câmera bastante utilizada foi a portapak da marca Sony, lançada no ano de 1967.

Para Rush (2006):

As câmeras de 16 e 8 mm eram portáteis e os artistas podiam compra-las, aluga-las ou toma-las emprestadas. Muitos o fizeram, não apenas para realizar filmes experimentais, mas também para registrar o trabalho que estavam fazendo no estúdio ou para usá-las em performances. E logo surgiu a filmadora Sony Portapak, mais portátil ainda e finalmente mais acessível, dando início a um novo capítulo na arte com meios de comunicação em massa. (RUSH, 2006, p. 26)

É interessante pensar em como alguns atos artísticos alteraram percepções e ampliaram muitas possibilidades de atuações dentro do campo da arte. A pintura quase performática de Jackson Pollock abriu um precedente para o que o curador norte-americano Paul Schimmel pontuou como a ação artística ter precedência sobre o tema da pintura (RUSH, 2006, p. 30). E realmente essa arte gestual foi uma ampliação da concepção na época e muito se desenvolveu na área de happening, eventos e performances.

O crítico Clement Greenberg (2013) dedicou boa parte de sua teoria à reflexão das propriedades formais da arte, como cor, linha e espaço. Defendia o abstracionismo como o caminho a ser trilhado na arte de sua época, no qual os olhos não seriam direcionados para algum ponto central pois não havia, e sim, para as múltiplas perspectivas que eram criadas. Os artistas buscavam denotar à pintura tridimensionalidade, sensação de profundidade visual e o

que Greenberg propõe é o conceito de “*flatness*”, como elemento único e essencial da arte moderna.

O artista Allan Kaprow declarou que: “a quase destruição desta tradição (pintura) por Pollock pode muito bem ser um retorno ao ponto onde a arte estava mais ativamente envolvida em rituais, magia e vida” (RUSH, 2006, p. 30). Assim, Kaprow rebelou-se contra as prescrições de Greenberg, tanto no desenvolvimento de sua estética como também em seus textos, e para ele, essa formalidade proposta pelo essencialista não era mais relevante quando a arte deixou a tela.

Isso é relevante, especialmente quando pensa-se no deslocamento do que seria o objeto de arte, não mais somente como um objeto físico, finalizado, pendurado, como uma pintura.

Seus trabalhos, ou acontecimentos, eram entendidos por Kaprow como reinvenções, em vez de reconstruções, porque todas as vezes saiam diferentes dos originais. O importante não era um objeto finalizado, e sim o processo, construído para além do que somente ele como artista pretendia, criava ambiente onde a audiência pudesse se fundir com o projeto, ativá-lo. O nome Happening vem de encontro com essa perspectiva, do que “*just happens to happen*”.

As performances e os happening prosperam a partir da década de 60, e juntamente com isso, os registros realizados em vídeo. Existia uma forte crítica na cena artística à encenação, e assim, o que lhes importava era a experiência e não necessariamente o roteiro. Esse período foi um grande florescimento de diversas iniciativas, que conciliavam ao mesmo tempo obras de arte com intuito coletivos, como os trabalhos de Kaprow e também de artistas sozinhos em seus estúdios.

Esse deslocamento para o processo, para a ação, para o gesto foi transformador dentro perspectiva estética e a filmadora tornou-se uma grande aliada aos artistas desse período:

Artistas como Bruce Nauman (1941-) e Vito Acconci (1940-) não estabeleceram para si a meta de interatividade com o público. Às vezes suas performances eram casos particulares, exercícios executados no estúdio, filmados, mas não necessariamente apresentados. 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 disso, era fundamental, nas tentativas desses artistas, libertar-se das limitações da arte tradicional. (RUSH, 2006, p. 41)

O artista Bruce Nauman chamou suas performances de representações e lhe interessava a fonte, ou seja, queria revelar o que era a fonte, que seria o seu corpo e o movimento do criador da arte. Abordava a relação com a escultura, fosse a partir da utilização de moldes de seu corpo ou quando utilizava o corpo para criar o que chamava de escultura viva. Uma escolha formal em seus trabalhos foi que:

Nauman incorporou este formato aberto (uma aparente ausência de início ou fim) às suas performances com vídeo, que usavam uma câmera fixa gravando gestos e movimentos, os quais ele considerava arte em si mesmo. Essa perspectiva de que mesmo movimentos comuns poderiam ser arte devia algo à coreógrafa Meredith Monk, que ele conheceu em 1968. Durante os anos 60, Nauman fez cerca de 25 vídeos, consistindo em ações mundanas, repetitivas. (RUSH, 2006, p. 42)

Interessava também à Nauman a investigação da identidade, em quatro filmes intitulados “*Art Make Up*” realizados entre 1967 e 1968, o artista aplicava diversas cores à sua própria pele com o intuito de mascarar sua identidade. Tema esse que também foi cerceado na performance “*Clown torture*” quase vinte anos depois, em que estava devidamente vestido e maquiado como um palhaço e é forçado a ficar em uma perna só, ou equilibrar dois aquários e um balde de água enquanto fica gritando boa parte do tempo que sente muito.



Figura 7: Bruce Nauman - Clown torture (1987)

Ainda pensando no movimento dos happenings e do gestual, um artista que foi essencial foi John Cage, que participou do grupo Fluxus juntamente com Yoko Ono, Joseph Beuys, entre

outros artistas. O norte-americano Dick Higgins afirmou que Fluxus era uma forma de viver e morrer, um modo específico de fazer as coisas pensando nesse movimento, no escoamento, tal como sugeria o nome. Em 1952, o compositor John Cage realizou 4'33'' pela primeira vez em Nova York com o pianista David Tudor e depois foi realizada novamente.

Como em um espetáculo de música, nenhuma música foi tocada, pelo menos não dos instrumentos, quebrou-se a expectativa do que se esperaria de um concerto normalmente. Porém, apesar de não sair música dos instrumentos, não há silêncio absoluto, e sim muito ruído. Existe uma provocação de Cage, que agiu como se estivesse realmente sendo o maestro um concerto musical durante os quatro minutos e 33 segundos.

O que é o mais importante é a ação, tanto de Cage, quanto do público, que um tanto em choque não sabia como reagir diante desse acontecimento, ou seja, a experiência da vivência.

Na época, foram gravadas em vídeo as performances, a título de registro, que talvez não expressassem tão fortemente a sensação de estar presente ali.



Figura 8: Leticia Parente - marca registrada (1975)

O gesto do artista, portanto, começa a ser uma forma de investigação. Leticia Parente em 1975 gravou “Marca registrada” no qual costurava em seu próprio pé os dizeres *made in brasil*, intencionalmente para a câmera, mostrando como em apenas um plano sequência é possível trazer reflexões a respeito do corpo e da coisificação do sujeito, do ser brasileiro perante os outros países, da crítica do ato de costurar como uma ação estritamente feminina, que relaciona com os temas de outros vídeos. Em um ato sutil como o de costurar vem uma violência, não é possível passar imune diante desse registro, por um caminho ou outro, nos leva a refletir.



Figura 9: Ana Mendieta - Sweating Blood (1973)

Ana Mendieta, foi artista cubana refugiada nos Estados Unidos, e em suas experimentações utilizava também o vídeo, voltado para a documentação de suas performances. No caso de “Sweating Blood” de 1973 com duração de 3 minutos, gravado com a câmera Super 8 vemos a artista em uma imagem estática, cercada de escuridão por todos os lados. Sua expressão se mantém calma e firme durante todo o vídeo, conforme vai escorrendo manchas vermelhas pelo seu cabelo, descendo para o rosto.

O sangue tem uma potência bastante particular na trajetória da artista que criou em seu trabalho respostas à violência contra as mulheres, de forma a atrair atenção e denunciar o que estava acontecendo e não somente em “Sweating Blood”, mas também como em *Untitled* (Rape Performance) e em outras de suas obras que tiveram como estopim o caso do estupro e assassinato de uma aluna da universidade de Iowa.

Nesses trabalhos experimentais, infere-se como a estrutura narrativa ainda estava se construindo, pois não havia uma concepção definida, algo completamente diferente do que ocorreu, por exemplo, na Bienal “Incerteza Viva”, ao qual as obras instalativas de videoarte possuem uma grande preocupação com a narrativa. Porém, é importante ressaltar que já existia um forte diálogo entre o aparato industrial eletrônico e a ação performática, principalmente na investigação da experiência.

Além disso, outro aspecto importante era que, o uso do vídeo vinha no sentido de investigação da expansão das pesquisas em artes plásticas dos artistas, como mais um meio entre os outros que estavam trabalhando criativamente.

Uma outra artista que investigou o corpo, especialmente tratando-se do corpo feminino, foi Lynda Benglis, que em “Now” (1973) fez um close-up de seu rosto e representou em tempo real para a câmera, interagindo com sua própria imagem. Aqui novamente, retoma-se a questão do instantâneo.

O aparecimento do vídeo encontra-se em um momento de produção artística também da tentativa de fugir da rigidez das belas artes, de rompimento com esquemas estéticos, de experimentação mais livre em termos formais, em usos mais dinâmicos dos materiais sejam esses voltados para ações estéticas ou não, como por exemplo, a forte utilização de materiais advindos das indústrias.

A título de contextualização, podemos lembrar das experimentações com lâmpadas fluorescentes de Carmela Gross, como em trabalho de 1999 “Eu sou Dolores” ou de Regina Silveira, artista multimídia que com suas malhas geométricas e perspectivas podemos hoje facilmente associar como uma antecipação da linguagem digital dos pixels. Assim, utilizavam materiais que não eram usualmente entendidos como de arte.



Figura 10: Carmela Gross – Eu sou Dolores (1999)

Sobre esse movimento dentro das artes plásticas, Machado afirma:

É impossível compreender a primeira videoarte fora desse movimento de expansão das artes plásticas ou de reapropriação dos processos institucionais que já havia antes acumulado experiências no terreno do audiovisual (projeção de dispositivos) e do cinema de 16mm ou super-8 (Antonio Dias, Barrio, Iole de Freitas, Lygia Pape,

Rubens Gerchman, Agrippino de Paula, Arthur Omar, Antônio Manuel e o próprio Oiticica). Na verdade, o vídeo foi uma tecnologia particularmente privilegiada nesse movimento, em decorrência do seu baixo custo de produção, de sua absoluta independência em relação a laboratórios de revelação ou de sonorização (que funcionavam como centros de vigilância da produção na época da ditadura militar) e sobretudo pelas características lábeis e anamórficas da imagem eletrônica, mais adequadas a um tratamento plástico. (MACHADO, 2007, p.17)

Bourriaud (2009) afirma que a arte contemporânea tem uma tendência a abolir a propriedade das formas, ou pelo menos de perturbar essas antigas jurisprudências rígidas, momento exato ao qual os artistas estavam produzindo experimentações formais absolutamente díspares do até então momento histórico (BOURRIAUD, 2009, p. 36). Entende-se a forma como esses artistas estavam se relacionando com o seu momento histórico, com uma postura crítica.

Hélio Oiticica, diante de sua extensa pesquisa, nos interessa principalmente suas experimentações em vídeo como registro, como por exemplo, com os Parangolés e com a inovação dos projetos de “quase-cinema”, especialmente as Cosmococas com o cineasta Neville d’Almeida na década de 70. Esses artistas antecipam os ambientes virtuais com a criação de um ambiente sensorial com projeção de slides, trilhas sonoras e outros elementos táteis, absolutamente imersivos e instalativos. São diferentes projetos arquitetônicos que pretendiam investigar a relação do público com a imagem-espetáculo.

Andreas Valentin (2017) foi aluno de Oiticica e seus relatos tornam-se bastante pessoais haja vista sua experiência particular com o artista. Assim, relembra o momento em que Oiticica comprou uma filmadora super-8, logo após mudar-se para Nova York.

Entre fevereiro e maio de 1971 participou de um curso para aprender melhor as imagens em movimento, e em uma carta para Caetano Veloso, Oiticica narra que:

Aqui, tento começar, a grandes esforços a fazer filmes; estou num curso de film-production, da New York University: é legal, pois se tem informações sobre cine-equipment em primeira mão: quero mais tarde fazer vídeo-tapes; em New York a cada dia se abrem mais lugares de projeção de vídeo-tape experimental (...) comprei máquina de super-8 e moviolinha para montar : estamos instalando photographic e mesa de montar facilities aqui. (VALENTIN, 2017, p. 223)



Figura 11: Hélio Oiticica – Cosmococa 5 Hendrix-war (1973)

Sobre especificamente as Cosmococas, podemos relacionar com Umberto Eco (2010), com a poética da obra em movimento, que faz parte da obra aberta, a qual instaura um novo tipo de relação entre artista e público, o que se reflete em uma nova mecânica da percepção estética, a obra de arte muda de posição como produto artístico na sociedade e isso abre precedentes para novos estudos na sociologia e pedagogia, mas principalmente, abre uma nova discussão na história da arte.

Em 1965, o artista coreano Nam June Paik, entrou em uma loja em Nova York e impressionado com a recém lançada câmera da Sony começa a performar uma ação, abotoando e desabotoando seu paletó. No mesmo ano, remasteriza o vídeo e propõe o trabalho “*Button Happening*” em que:

O tempo havia se aberto, e estava pronto para ser reinventado. Ao se aproximarem, vídeo e performance revelam as mesmas raízes fundadas no ambiente provocativo e experimental da década de 1960, quando artistas reinventaram seus espaços de atuação, assim como suas visões de mundo, assumindo os novos suportes e as recém-inauguradas possibilidades de ação ligadas ao corpo e seu acionamento pela performance. (JESUS, p. 143,2015)



Figura 12: Nam June Paik Button Happening (1965)

A performance é uma discussão bastante frutífera das relações entre corpo, tempo, continuidade e registro. Por se tratar de um campo relativamente recente na arte existem muitos aspectos que ainda não foram cristalizados, como a questão da performatividade para a câmera, ou da realização ao vivo, do que é o objeto performático, se o que realizado na hora, ou seu registro, se o trabalho deixa de existir no momento em que o público deixa o espaço. São temas que juntamente com a linguagem do vídeo ainda estão em constante reflexão e criam uma ampliação dos limites da criação poética.

Em 1976, Rosalind Krauss escreveu a respeito do vídeo em um artigo chamado: “*Video: The Aesthetics of Narcissism*” e já inicia afirmando que os artistas de vídeo são o alargamento envolvidos em parodiar os termos críticos da abstração.

No vídeo “Centers” (1971) o artista Vito Acconci se sustenta apontando para o centro da tela, literalmente, por 22 minutos. Para Krauss, a noção crítica do gesto apontar sugere uma qualidade paródica ao seu vídeo com referência à ironia típica Duchampiana com um intuito claro de dispersar e perturbar toda uma tradição crítica. “Trata-se também de um ataque direto e bastante sério das qualidades formais do trabalho, de tentar criar um ensaio da lógica particular da linguagem provida pelo meio”. (KRAUSS, 1976, p. 50) (Tradução livre da autora).



Figura 13: Vito Acconci - Centers (1971)

Nesse momento de experimentações, do que podemos chamar de a primeira geração do vídeo havia um registro da ação performática, mas também um confronto da câmera com o corpo do artista. Outro aspecto que se mostra relevante de comentário é a diferença entre as produções brasileiras e norte-americanas, aqui, pensavam o trabalho para ser realizado em um plano único contínuo, tomado em plano real e com a câmera fixa em um ponto. Nos trabalhos de Mendieta por exemplo conseguimos perceber mais claramente a edição realizada.

Essa simplificação da utilização do meio no Brasil abriu para outras possibilidades, o trabalho não consistia na sofisticação da tecnologia do videoteipe, pelo contrário, o esforço criativo era voltado para a performance do corpo que se oferecia à câmera (MACHADO, 2007, p. 22).

Rafael França foi um artista de produção importante nessa época, criou personagens que falavam diretamente para a câmera, quase como uma confissão ao espectador, já antecipando essa relação trinta anos antes do instagram.

Ela transformava o espectador em um interlocutor de sua narrativa, causando um desconforto visual e ao mesmo tempo um apelo irresistível (MACHADO, 2007, p. 23). Sua produção foi majoritariamente voltada para a fatalidade da morte, do suicídio, relacionando bastante com o momento crítico do aparecimento da Aids como uma doença sem cura e sem perspectiva alguma, e seu último trabalho foi terminado dias antes de seu falecimento: “Prelúdio de uma morte anunciada” (1991).

Revedo o texto de Rosalind Krauss, a respeito da linguagem do próprio vídeo: enquanto estamos acostumados a pensar nos estados psicológicos das possíveis sujeitos dos

trabalhos de arte, nós não pensamos a psicologia como constituindo seu meio. Ela discorre sobre o termo “medium” para além da questão mediúnica, se acreditamos ou não, mas da origem do termo como uma imagem de um humano receptor e um que envia a comunicação através de uma fonte invisível, de como conduzir essa relação com a mensagem. Novamente aqui, podemos relacionar com o meio e a mensagem de McLuhan.

Em vez disso, o meio da pintura, escultura ou cinema tem muito mais a ver com o objetivo, os fatores materiais específicos de uma forma particular: superfícies portadoras de pigmento; matéria estendida pelo espaço; luz projetado através de uma tira móvel de celuloide. Ou seja, a noção de um meio contém o conceito de um estado-objeto, separado do próprio ser do artista, através do qual suas intenções devem passar. O vídeo depende - para que qualquer coisa seja experimentada em absoluto - de um conjunto de mecanismos físicos. Então, talvez seja mais fácil dizer que este aparelho é em seus atuais e futuros níveis de tecnologia - compreende o meio televisão, e deixe por isso mesmo. Ainda com o assunto do vídeo, a facilidade de defini-lo em termos de sua maquinaria não parece coincidir com a precisão; e meu próprio. A experiência do vídeo continua me levando para o modelo psicológico. (KRAUSS, 1976, p. 52) (Tradução livre da autora)

No vídeo, o “medium” sugere uma recepção e projeção simultânea da imagem, e a psique humana utilizada como um condutor, produzindo uma resposta instantânea. Ela continua afirmando que o feedback do vídeo parece ser um instrumento de uma dupla repressão: por meio dela a consciência da temporalidade e da separação entre sujeito e objeto são simultaneamente submersos. O resultado disso é para o criador e para o espectador da maioria das videoarte uma espécie de queda sem peso através do espaço suspenso do narcisismo.

Nesse momento de sua explanação, Krauss traz o que pode ser mais agregador para esse estudo, que seria a contradição em seu discurso:

Existem, no entanto, três fenômenos dentro do corpus da videoarte que correm contra o que eu tenho dito até agora. Ou pelo menos são um tanto tangenciais para isso. São elas: 1) fitas que exploram o meio para criticá-lo de dentro; 2) fitas que representam um ataque físico ao mecanismo de vídeo para quebrar fora de sua sustentação

psicológica; e 3) formas de instalação de vídeo que usam o meio como subespécie de pintura ou escultura. (KRAUSS, 1976, p. 59) (Tradução livre da autora)

Percebemos quão lúcida e contemporânea é a análise de Krauss, ao caminhar pelas atuais exposições de arte contemporânea nos deparamos com a questão do questionamento da linguagem do meio é utilizada para a crítica do próprio meio, mas podemos atualizar essa discussão agregando mais uma camada entre esses fenômenos: de artistas que utilizam a linguagem do vídeo para realizar uma análise crítica de seu próprio contexto, seja artístico quanto social e político.

Arlindo Machado em “A arte do vídeo”, de 1988, reitera o papel importante da televisão como uma forma de difusão de mensagens, mas que condicionam o seu código significante e que com o vídeo é que muitas possibilidades criativas puderam ser exploradas fora da televisão.

O vídeo *stricto sensu*, ou seja, aquele produzido e difundido fora do circuito televisual, pode investir no aprofundamento da função cultural da televisão, avançando de um lado, na experimentação das possibilidades da linguagem eletrônica e buscando exprimir, de outro, as inquietações mais agudas dos homens de nosso tempo. Ele executa, no domínio da televisão, uma função cultural de vanguarda, no sentido produtivo do termo: ampliar os horizontes, explorar novos caminhos, experimentar outras possibilidades de utilização, reverter a relação de autoridade entre produtor e consumidor, de modo a forçar um progresso da instituição convencional da tevê, demasiadamente inibida pelo peso dos interesses que são nela colocados em jogo. (MACHADO, 1988, p. 10)

A questão do vídeo estava bastante atrelada à crítica da televisão e a codificação e decodificação, trazendo termos também como televisão planetária, conceito bastante pós-moderno, outra questão que surge também no livro é a codificação analógica e a perda de definição, as antenas parabólicas, o retalhamento da figura e como o fragmento é articulado para sugerir o todo, entre tantas outras discussões.

Machado efetua uma revisão de todo um contexto ao qual ainda estamos inseridos, de que a arte expressa-se com os meios de seu próprio tempo, que “as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio” (MACHADO, 2010, p. 10).

Porém, existe uma diferença substancial entre a forma como a arte se apropria do aparato tecnológico contemporâneo do que o que é feito por outros setores da sociedade, existem aspectos que a partir da arte contemporânea ficam evidentes do nosso modo de viver, a partir do estranhamento, desconforto existencial, que claramente não estão no horizonte do mercado, “ambiente usualmente positivos, otimistas e banalizados” (MACHADO, 2010, p. 13).

Ou seja, os artistas estão constantemente resignificando essas tecnologias aos quais utilizam, não se submetendo a elas, mas subvertendo essa lógica dos instrumentos industriais e principalmente percebendo que esses dispositivos não são ferramentas inertes, neutras, tampouco mediações inocentes.

Estão carregadas de conceitos e assim:

O fato mesmo de as suas obras estarem sendo produzidas no interior dos modelos econômicos vigentes, mas na direção contrária deles, faz delas um dos mais poderosos instrumentos críticos de que dispomos hoje para pensar o modo como as sociedades contemporâneas se constituem, se reproduzem e se mantêm. (MACHADO, 2010, p. 17)

Assim, o horizonte dessa geração era a televisão e não o circuito de museus e galerias de arte, e McLuhan já havia afirmado das consequências de um meio em nós mesmos, em como configurava e controlava a proporção das ações e associações humanas, especificamente quando falou a respeito da televisão, como um meio quente, ao qual as pessoas ficavam passivas diante dela.

Nesse sentido, os artistas possuíam uma postura crítica perante a essa passividade, exemplo disso, é o vídeo de seis minutos de Richard Serra, escrito em 1973 chamado “*Television delivers people*” que apontava esta como entretenimento comercial, utilizando de forma bastante subversiva, a própria linguagem utilizada no meio.



Figura 14: Richard Serra – Television delivers people (1973)

Pensando ainda sobre a televisão comercial, Steina e Woody Vasulka, o casal islandês e tcheco, migraram para os estados unidos e envolveram-se ativamente nos funcionamentos da tecnologia do vídeo, “de certa forma, o casal incorpora a ideia de que a videoarte era para a televisão o que a pintura de estúdio fora para as primeiras formas de propaganda desenhada ou pintada” (RUSH, 2006, p. 85).

Antoni Muntada, artista catalão, pode ser considerado um fundador referente ao que seria essa arte crítica da sociedade midiática, do que Machado chama de contaminação interna, deixando com que as estruturas parem de funcionar como habitualmente se espera e possamos enxergar pelo viés crítico.

Essa questão do viés crítico se mostra fundamental para as instalações de videoarte nos últimos anos, de interferir na lógica do status quo, da distorção das funções simbólicas e da contestação das contradições da sociedade contemporânea.

2.1 – Videoinstalação

Para além das investigações iniciais da videoarte, voltadas principalmente para o registro e o ato de performar para a câmera, muitas possibilidades foram se abrindo para os artistas que pesquisavam a videoarte, Rush (2006) confirma que o “vídeo é uma maneira de participar de, e reagir ao exagero dos meios de comunicação de massa, além disso, é um meio acessível para a transmissão de mensagens pessoais” (RUSH, 2006, p. 107).

Uma dessas possibilidades, bastante complexa, é da videoinstalação. De ambientes projetados e pensados a partir dos vídeos.

Arraigada em ideias ampliadas sobre “espaço cultural” na arte da performance e na tendência para 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. A associação da arte de instalação com a escultura também facilitou sua aceitação em museus e entre os críticos. (RUSH, 2006, p. 111).

Assim, uma instalação expande o processo criativo para além da tela, englobando o espaço físico. Podemos entender como um ambiente híbrido de produção quando o vídeo se junta à instalação. É importante ressaltar que cria-se um ambiente bastante diferente do usual em vídeo e do próprio cinema e a forma de experimentação e de vivência desses trabalhos tem algo de específico dentro da arte.

Dentro dessa perspectiva, um artista multimeios com uma carreira ímpar, em produção desde a década de 70, é Bill Viola. Em seus trabalhos de videoarte, utilizou de muitas diferentes estratégias como câmera lenta, transições inesperadas, aceleração, retrocesso, projeções espelhadas e telas divididas. Além disso, criou ambientes instalativos envolventes aos espectadores com imagem e som aliados às tecnologias mais atualizadas em sua época.

Fabio Cypriano (2018) afirma que os trabalhos de Viola “enquanto o padrão da vida cotidiana é cada vez mais ditado pelo ritmo voraz e inebriante da velocidade da tecnologia, os trabalhos do budista confesso apontam como cada instante conta e merece atenção” (CYPRIANO, 2018).

De acordo com a biografia em seu site oficial, Viola usa de sua linguagem interna de pensamentos subjetivos e memórias coletivas, com raízes tanto na arte oriental como na ocidental, voltado principalmente para as tradições espirituais. É um artista que descreve seus vídeos como poemas visuais, abordando questões de identidade aliada à espiritualidade. Ele afirma: “o vídeo é uma parte do meu corpo; é intuitivo e inconsciente” (RUSH, 2006, p. 140).

Em “*Stations*” (1994) projetou em lajes verticais de granito que refletiam sobre outras lajes espelhadas colocadas no piso, que estavam perpendiculares às de granito. Corpos parecem cair flutuando pelo ar ou afundar na água, o que causa um impacto visual imenso.

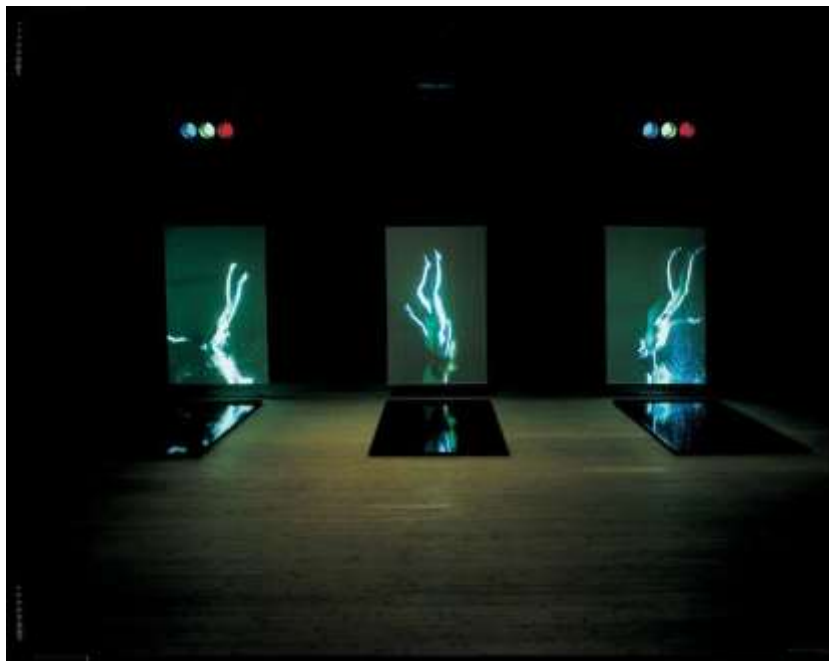


Figura 15: Bill Viola – Stations (1994)

Uma prática que se tornou um lugar comum nas instalações, mas não menos interessante, é a da chamada arte vigilante, que utiliza do interesse por câmeras de vigilância de fácil acesso.

O artista alemão Dieter Froese realizou “*Not a model for big brother’s spy cycle*” em 1987, em uma clara referência ao clássico da literatura de ficção científica 1984, escrita por George Orwell. Froese faz uma combinação de dois circuitos de televisão com vídeos pré-gravados. Quando os visitantes entravam na sala da instalação, eram filmados e seus corpos eram projetados em monitores enquanto observavam outros sendo entrevistados sobre atividades políticas.

O artista brasileiro Rubens Mano também utilizou-se em alguns de seus trabalhos as câmeras de segurança, tal como em “*Las cosas son como son*” de 2009 realizada no Museo de Bellas Artes and Museo de Julio Romero de Torres em Córdoba na Espanha. Em que havia um pátio que era fechado para o público e assim, Mano, captava imagens e transmitia ao vivo em várias salas no interior do museu, transformando o próprio mecanismo de registro em imagem. Se valeu do uso de câmeras de segurança em mais dois trabalhos: *Imanente* de 2014 e *Vazadores* de 2002.

A crítica à televisão ainda é recorrente, porém nesse momento é realizada de maneira diferente, como no trabalho de Fabrizio Plessi na Bienal de Veneza de 1986. O artista colocou 26 aparelhos de televisão de cabeça para baixo e enfiou pós nos lugares das telas, em cada um

dos aparelhos as pás refletiam uma projeção de água azul. Existe um deslocamento do objeto televisão, antes percebido como um meio de comunicação de massa, e no caso específico do trabalho de Plessi, como parte de sua prática artística, como uma madeira ou tinta.

A utilização das videoinstalações no final do século passado foram principalmente para um análise de si próprio, representando uma perspectiva bastante abrangente da identidade do eu (Rush, 2006, p. 142). Por se tratar de uma instalação, o espectador é convidado a entrar quase de forma visceral na obra de arte, de forma a vivenciá-la.

Matthew Barney tem sido um dos artistas contemporâneos que mais explorou a questão da identidade, e é reconhecido mundialmente. Um dos seus trabalhos mais impactantes é “The Cremaster cycle”, uma série de vídeos e instalações iniciados em 1994 que somam mais de 7 horas de produção.

Tomkins a respeito do ciclo fala que:

Os cinco filmes do Ciclo Cremaster, rodados em vídeo, foram transferidos para película e apresentados em cinemas e auditórios de museus nos EUA e no exterior, e Barney logo conquistou adeptos como uma nova espécie de *auteur*, que usa materiais autobiográficos, paisagens, elementos de biologia, arquitetura, ações dramáticas, fantasias íntimas, mitos clássicos, figurinos requintados, próteses e maquiagem a fim de criar mundos diferentes de tudo o que vemos no cinema. (TOMKINS, 2009, p. 131)

Um coisa que Barney fez foi chamar atenção para uma palavra de uso não cotidiano, cremaster é o músculo que comanda o movimento dos testículos. Na verdade, seu maior interesse não está nas ações de subir ou descer mas sim no processo de diferenciação sexual que ocorre dentro do útero: “o tema comum aos cinco filmes, que juntos somam quase sete horas de projeção, é a luta do organismo resistindo a esse momento fatídico de determinação do sexo” (TOMKINS, 2009, p. 132).

Em um relato de uma de suas conversas com Barney, Tomkins o questiona a respeito da relação da escultura e dos filmes, o retorno é:

Barney localizou uma mochila de lona gasta, remexeu uma papelada e pegou um desenho meio amarrotado de uma coisa que parecia um porco deitado de costas. Era, explicou ele, uma espécie de imagem da escultura vista de cima, e os contornos acompanhavam o fio narrativo dos cinco filmes: “vim a considerar Cremaster I como o início da ideia”, disse. “Cremaster 2 fala da rejeição inicia dessa ideia; o 3, da fase de se apaixonar pela ideia; o 4, de uma espécie de pânico, percebendo que se aproxima a resolução, e o 5, de uma espécie de final duplo, dividido - a libertação e por fim a morte da ideia, e um cíclico a Cremaster I”. (TOMKINS, 2009, p. 145)

Um aspecto importante dos trabalhos de Barney é a combinação com um forte senso teatral, de um misto de narrativas com ficção, com “valores de produção de figurinos, maquiagens, próteses, imagens fantásticas de câmeras e esquisitices esculturais que sugerem uma busca esbaforida de identidade e prazer sob o olho constante da morte invasora” (RUSH, 2006, p. 146).

Pensando em trabalhos que buscaram ampliar os limites estéticos e criavam uma hibridização, tem-se “Telematic dreaming” do artista inglês Paul Sermon realizado em 1992. Trata-se de uma instalação de vídeo ao vivo, que ligava dois lugares remotos, através da tecnologia da época, uma linha telefônica de 2MB. Assim a imagem de vídeo produzida por um dos performers deitado em uma cama era enviado ao outro que estava em outro lugar deitado em outra cama. Uma câmera, situada ao lado do projetor, envia uma imagem da projeção para os monitores ao redor da primeira cama, buscando investigar os sentidos dos sujeitos envolvidos, da questão do toque, de poder experimentar a sugestão da ação de tocar.



Figura 16: Paul Sermon - Telematic Dreaming (1992)

Sobre essa radicalidade realizada por Sermon,

A videoarte será, no universo das imagens técnicas, a forma de expressão artística que assumira, com maior radicalidade que qualquer outra, a tarefa de produzir uma iconografia resolutamente contemporânea, de modo a reconciliar as imagens técnicas com a produção estética de nosso tempo. Outras artes baseadas na imagem técnica, como a fotografia e o cinema, também farão isso, mas apenas marginalmente. A videoarte será a primeira a fazê-lo de forma programática, transformando essa busca na sua própria razão de ser. (MACHADO, 2007, p. 26)

Vinte e dois anos depois, Janet Cardiff e George Bures Miller realizaram para a DOCUMENTA (13) no ano de 2012 “Alter Bahnhof Video Walk” especialmente projetado para a antiga estação de trem em Kassel, na Alemanha. De acordo com a descrição do site dos artistas, a experiência proposta foi de que os participantes podiam pedir emprestado um iPod e fones de ouvido em uma cabine de check-out e então eles eram dirigidos por Cardiff e Miller através da estação.

Assim eles, criaram um mundo alternativo onde a realidade e a ficção se fundiram de uma maneira perturbadora e misteriosa que tem sido chamada de "cinema físico". Os participantes observavam as coisas se desenrolando na tela pequena, porém existia a presença desses eventos por estarem situados no local exato onde as filmagens foram filmadas.

À medida que seguem as imagens em movimento (e tentam enquadrá-las como se fossem o operador da câmera), ocorre uma estranha confusão de realidades. Nesta confusão, o passado e o presente se confundiam e Cardiff e Miller nos guiam através de uma meditação sobre a memória e revelam os momentos pungentes de estar vivo e presente.



Figura 17: Janet Cardiff e George Bures Miller Alter Bahnhof Video Walk (2012)

Essa questão de produzir uma iconografia contemporânea, reconciliando as imagens técnicas com a produção estética do tempo contemporâneo parece ser o grande, se não o maior diferencial da videoarte, que relacionando com a teoria de Bourriaud, entendemos que a videoarte e toda a produção contemporânea, elabora um encadeamento entre conteúdo e forma.

Quer dizer, a obra de arte se ocupa do real, porém, ao invés de buscar um documento estrito (o que se buscamos na teoria do cinema sabemos que não é uma possibilidade, qualquer documentário também é uma forma de interpretação) algumas obras questionam toda e qualquer concepção desse real, a partir de sua própria construção, não só isso, também indaga os motivos dessa construção.

Pensando sobre o contexto ao qual estamos inseridos, parece ser o que Giorgio Aganbem identifica como o que é ser um contemporâneo. Inicia em seu ensaio chamado “O que é contemporâneo?” (2009) com a definição de Nietzsche, que seria de ser intempestivo, com as quais quer acertar as contas com seu tempo e tomar posição em relação ao presente. Situando a sua exigência de atualidade, “a sua contemporaneidade em relação ao presente, numa desconexão e numa dissociação” (AGANBEM, 2009, p. 58).

O conceito de dissonância encaixa deveras nessa explanação, o que significa que não é que o ser contemporâneo seja quem vive em outro tempo, como uma pessoa nostálgica, mas sim quem sabe que não pode fugir dele, odiando-o ou não.

Ser contemporâneo trata-se de uma relação bastante singular com o tempo ao qual está inserido, adere a este ao mesmo tempo que toma um distanciamento: uma relação de

dissociação e anacronismo. Ou seja, quem se adequa absolutamente ao seu próprio tempo, não são contemporâneos, pois não conseguem vê-la realmente, deve manter o olhar fixo no seu tempo.

Aganbem utiliza-se de uma metáfora belíssima que é a de saber ver a obscuridade, de ser capaz de escrever mergulhando a pena nas trevas do presente. Sendo esse escuro não pejorativo, não uma postura passiva ou inerte, mas de uma potência de atividade e uma habilidade particular que equivale a neutralizar as luzes que provêm da época para descobrir as suas trevas. “O contemporâneo é aquele que percebe o escuro de seu tempo como algo que lhe concerne e não cessa de interpelá-lo, algo que, mais do que toda luz, dirige-se direta e singularmente a ele” (AGANBEM, 2009, p.64).

Ser sensível a percepção da luz que procura nos alcançar e não consegue, diante da escuridão é uma questão de coragem. Parece ser uma leitura apropriada e bastante encantada do papel da arte e dos artistas em nossa sociedade, de buscar constantemente essa luz, com um holofote sensível que nos tira da inércia e nos coloca em reflexão.

3: Análise de caso: 32ª Bienal de São Paulo - Incerteza viva

3.1: Proposta curatorial

A 32ª Bienal de São Paulo - Incerteza viva ocorreu no ano de 2016, na cidade de São Paulo, no pavilhão da Bienal no parque Ibirapuera. Com a curadoria de Jochen Volz (Alemanha) contou com a colaboração dos cocuradores Gabi Ngcobo (África do Sul), Júlia Rebouças (Brasil), Lars Bang Larsen (Dinamarca) e Sofía Olascoaga (México).

O investimento total para a exposição foi de R\$ 25 milhões, contando com 330 obras, de 81 artistas e coletivos, de 33 países. A sua abertura foi dia 10 de setembro e seu encerramento 11 de dezembro de 2016. De acordo com dados fornecidos pelo site da Bienal de São Paulo, a exposição recebeu aproximadamente 900 mil visitantes. A título de comparação, a 29.ª Bienal foi vista por 535 mil pessoas, a 30.ª edição recebeu cerca de 520 mil e a 31ª edição chegou ao seu fim com 472 mil visitantes.

Lembrando que o acesso ao espaço e às obras eram gratuitos e haviam obras que estavam do lado externo do prédio construído por Oscar Niemeyer, tal como uma pista de skate, que integravam o parque ao projeto curatorial. Para a realização de aproximadamente três meses de exposição, o trabalho de pesquisa e concepção deu-se desde fevereiro do ano de 2015, ao longo de 20 meses de processo.

Sob o título *Incerteza viva*, a bienal propôs-se a observar as noções de incerteza e principalmente, as estratégias oferecidas pela arte contemporânea para abarcá-la ou habitá-la. A respeito do eixo central curatorial, no texto inicial do catálogo da exposição defende-se que,

Enquanto a estabilidade é compreendida como uma cura para angústia, a incerteza geralmente é evitada ou recusada. As artes, contudo, sempre jogaram com o desconhecido. Historicamente, a arte tem insistido em vocabulários que permitem a ficção e a alteridade, e reage à incapacidade dos meios existentes de descreverem o sistema do qual fazemos parte. A incerteza na arte aponta para a criação, levando em conta a ambiguidade e a contradição. A arte se alimenta do acaso, da improvisação e da especulação. (VOLZ; REBOUÇAS; p.20, 2016)

Assim, o projeto considerou o espaço para o erro, para a dúvida e para as brechas que se permitem abrir, sem o intuito de evitá-las ou manipulá-las, portanto, “apenas através da

imaginação seremos capazes de vislumbrar outras narrativas para o nosso passado e novos caminhos para o futuro” (VOLZ; REBOUÇAS; p.21, 2016).

Deste modo, tratou-se de uma reflexão temporal, sobre as grandes questões que abarcam a contemporaneidade, tais como aquecimento global, extinção de espécies e perda da diversidade biológica e cultural, crescente instabilidade econômica e política, injustiça na distribuição de recursos naturais, migrações globais e disseminação da xenofobia (VOLZ; REBOUÇAS; p.21, 2016).

É perceptível a influência de diversas pesquisas a respeito da instabilidade contemporânea, seja econômica, cultural ou ambiental. Referencia-se aqui, as discussões filosóficas e sociológicas trazidas no primeiro capítulo, como Marshall McLuhan e a chamada Era da Ansiedade, Sergio Abranches e a Era do Imprevisto ou por fim, Zygmund Bauman e a modernidade líquida. Independente do nome, é partilhada a preocupação em todas as reflexões, de como a fluidez dos tempos tornou a incerteza e imprecisão muito maiores.

Assim, *Incerteza Viva* mostrou-se bastante conectada às noções vitais do corpo e da terra, pensando de forma integrada como habita-se ou como são acolhidas as dúvidas. Há quase como um pensamento cosmológico a respeito da coletividade e da forma como são feitas as relações com a incerteza, essa que é colocada também no texto curatorial como não equivalente à crise, apesar de geralmente serem associadas, “a incerteza é, sobretudo, uma condição psicológica e afetiva, ligada a processos de tomada de decisão individuais ou coletivos, descrevendo os níveis variáveis de compreensão e dúvida em uma dada situação” (VOLZ; REBOUÇAS; p.21, 2016).

Juntamente com a dúvida vem também um questionamento da estrutura do conhecimento, do que podemos entender como a presunção do que chamam de entendimento da natureza ilimitada do conhecimento. Assim, uma das questões propostas pela curadoria é o processo de desaprendizado, de estar aberto ao afeto, de interrogar o que consideramos conhecido e estar disposto a aprender com outros sistemas de conhecimento, tal como o dos indígenas, por exemplo, e “uma valorização dos códigos científicos e simbólicos como complementares, em vez de excludentes” (VOLZ; REBOUÇAS; p.21, 2016).

Neste imbricamento de questões e reflexões, tem-se na arte o papel de promover uma troca ativa entre as pessoas, de reconhecer incertezas como sistemas de orientação generativos e construtivos. Os curadores, a partir dessa pesquisa então propuseram que a *Incerteza Viva* se

construísse como uma ecologia, estruturada em camadas, com temas e ideias se entrelaçando livremente (VOLZ; REBOUÇAS; p.22, 2016).

Um elemento extremamente importante e que pode ser considerado um dos maiores diferenciais dessa edição foi que a maioria dos projetos artísticos foi comissionada especialmente para a 32ª Bienal. A justificativa deu-se de que estes trabalhos não eram apenas ilustrações desse arcabouço temático proposto, mas sim, um desdobramento dos princípios criativos da incerteza, que foram ativados nas mais diversas direções. As linguagens utilizadas foram variadas, tiveram videoinstalações, fotografias, instalações, esculturas, desenhos e documentações de performances.

Outro aspecto que merece ser destacado é a preocupação com a expansão para fora do espaço do pavilhão, haja vista que houveram alguns trabalhos que ocuparam o parque Ibirapuera. Estes, buscavam ampliar o senso de comunidade, além de questionar o que pode ser entendido como algumas barreiras invisíveis que uma exposição de arte pode talvez causar a espectadores que não desenvolveram uma relação estética ainda.

A instalação da artista coreana Koo Jeong, *Arrogation* [Arrogação] (2016) foi uma pista de skate projetada para uso público e era vista de dentro do pavilhão. A artista desenvolveu pistas luminosas com variação de luz entre o dia e a noite, com uma transição se assemelhava às cores do céu, agregando dinamicidade e mutabilidade para a estrutura de concreto.

Mais um trabalho que interferiu na paisagem do parque Ibirapuera, foi o da colombiana Alicia Barney, que em sua pesquisa levanta questões ligadas à ecologia, e geralmente critica o modelo de desenvolvimento capitalista e a exploração demasiada da natureza.

Em *Valle de Alicia* [Vale de Alicia] (2016), destaca o caráter mágico ou ritualístico de objetos, retomando a ideia de artista-xamã. A obra foi instalada em um jardim próximo a uma das entradas do pavilhão e consistia em instrumentos feitos de tubos e esculturas de cogumelos feitas de papel e resina.

Nesse sentido, propor o esgarçamento do espaço e dos processos de experimentação mostrou na prática o esforço da Bienal em ser uma plataforma que promova ativamente a diversidade, a liberdade e a experimentação, ao mesmo tempo exercendo o pensamento crítico e propondo outras realidades possíveis (VOLZ; REBOUÇAS; p.23, 2016).



Figura 18: Alicia Barney - Valle de Alicia [Vale de Alicia] (2016)

O traço comum que permeou toda a bienal foi essa mudança da perspectiva acerca da incerteza, que pode ser entendida como condição presente em todas as coisas e áreas do conhecimento. O curador Jochen Volz (2016) discorre em seu texto na publicação de processos artísticos e pedagógicos (2016), sobre como a entropia é a medida da incerteza.

Esse conceito, provindo da termodinâmica, determina até que ponto o sistema se encontra em equilíbrio, bem como pode mensurar a desordem e a casualidade do mesmo. A entropia descreve a perda da informação, tem um caráter auto destruidor do que é entendido como progresso. É um conceito que vem aparecendo amplamente no contexto artístico seja para reforçar ou combatê-lo.

Robert Smithson, artista norte-americano foi um dos maiores representantes da *land art* e em sua pesquisa e em suas investigações sobre o non-site (entre o lugar e não-lugar) manifestou um interesse particular pela entropia. Em seu texto de 1966, *Entropia e os novos monumentos*, tanto o passado quanto o futuro são colocados em um presente objetivo. Assim, esse tempo sobreposto tem pouco ou nenhum espaço; é estacionário e sem movimento, não está indo a lugar nenhum, é anti-newtoniano, além de ser instantâneo, e é contra as rodas do relógio. (SMITHSON, 1966) (tradução da autora).

Essa investigação por parte de artistas e curadores a respeito da entropia, apresentou-se também com o princípio da incerteza de 1927, do físico alemão Werner Heisenberg. Esse princípio particularmente foi um marco pois foi a partir daí que a incerteza passou a ser

discutida fora do âmbito da física quântica e o como foi potencializada radicalmente no curso da última década, haja vista o maior entendimento do mundo como globalizado (VOLZ, p. 7, 2016).

Especificamente sobre o título dessa edição, parece importante refletir a respeito da junção da palavra incerteza com a palavra viva no projeto de pesquisa, no sentido de que a incerteza sempre foi ignorada ou constantemente refutada e como na verdade está “claramente ligada a noções endêmicas no corpo e na terra, com uma qualidade viral em organismos e ecossistemas” (VOLZ, p. 8, 2016).

Mas principalmente, o vivo pode ser trazido pela arte, em como essa:

Sempre jogou com o desconhecido. Historicamente, ela tem insistido em um vocabulário que expresse o mistério e a incerteza. Informações se perdem, e a dúvida persiste, mas a arte pode moderar tais paradoxos criando novos sistemas, escalas e normas, apresentando padrões e medidas alternativos. Ela enfatiza a incapacidade dos meios existentes para descrever o sistema do qual somos parte, pois aponta para a desordem desse sistema. Acima de tudo, pode fazer isso porque une, naturalmente, o pensar ao fazer, a reflexão à ação. (VOLZ, p. 8, 2016).

Assim, a arte oferece estratégias para abrir ou habitar as incertezas, representando visões de mundo e que levadas a sério “podem oferecer a todos ferramentas e estratégias alternativas para uma vida na incerteza” (VOLZ, p. 8, 2016). A arte é práxis, é ação concreta, dentro da imersão de um ambiente presidido pela incerteza.

Volz conclui sua explanação com a potência da arte, em como ela:

Descobre, ocupa, inventa e define lugares, nas cidades ou no campo, no centro ou na periferia, em locais históricos, recém-desenvolvidos, em contínua transformação, ou precários. Historicamente, períodos de caos ou de instabilidade social tem mostrado que isso é verdade. A criatividade artística é impulsionada pela luta e pelo amor. Ela pode nascer da resistência, mas cresce verdadeiramente na paz. Nesse sentido, a arte jamais é simbólica, mas sempre concreta. (VOLZ, p. 11, 2016).

Em sua fala, percebe-se uma esperança, uma potência vital que está sim na arte e que faz com que a incerteza seja viva, em constante ciclo e movimento.

Essa edição da bienal foi uma exposição de grande importância pela discussão proposta absolutamente contemporânea e urgente. Além disso, os trabalhos exibidos também impressionavam, pela diversidade temática e das linguagens utilizadas.

A partir desse breve cenário curatorial a respeito da 32ª Bienal de São Paulo, pode-se então propor uma leitura específica de algumas obras da exposição, que concatenam com a discussão realizada nos capítulos anteriores sobre a videoarte.

3.2: Obras selecionadas

A partir de um aprofundamento dentre as 330 obras de 81 artistas e coletivos presentes na 32ª Bienal de São Paulo de 2016 – *Incerteza Viva* – foram selecionados sete trabalhos, de seis artistas.

São esses: *A Joking Relationship [Uma história do humor]* de Gabriel Abrantes, *Heaven (2016)* de Luiz Roque, *O Peixe (2016)* de Jonathas de Andrade, *A Minute Ago (2014)* e *Everything and More (2015)* de Rachel Rose, *De-Extinction [Des-extinção] (2016)* de Pierre Huygue e *Running Out of History [Esgotando a história] (2015-2016)* de Michal Helfman.

Os critérios para essa seleção consideraram o recorte da pesquisa em videoarte, assim, todos esses trabalhos utilizavam da linguagem em vídeo, e ao mesmo tempo possuíam uma atmosfera de denúncia somada a uma de esperança. Um fator decisivo foi a questão das narrativas ficcionais, que em diferentes gradações estavam presentes em todos os trabalhos, ora bastante perceptíveis, ora mais sutis. Além disso, todos apresentavam uma incredulidade em relação aos metarrelatos, a esses grandes discursos amplamente propagados, que não são mais suficientes na contemporaneidade.

Mostra-se como uma estratégia o enfrentamento objetivo a essas questões tais como o aquecimento global, a instabilidade política e econômica, a escassez dos recursos naturais, a perda da diversidade biológica e cultural e a assustadora disseminação da xenofobia perante as migrações globais. Para os curadores, trata-se de desvincular a incerteza do medo. (VOLZ; REBOUÇAS; p.21, 2016).

São trabalhos que buscam uma reflexão crítica da sociedade e de sua conjectura contemporânea, que “acionam a imaginação e experimentam caminhos alternativos para avançarmos” (VOLZ; REBOUÇAS; p.22, 2016).

Sérgio Abranches (2017) nomeia a contemporaneidade como era do imprevisto, afirma que o cenário é de um impasse civilizatório, e que a ideia de colapso iminente tem ganhado força. Assim, uma das saídas poéticas perante esse panorama considerado desastroso, tem sido a criação de utopias e distopias.

Essa proposição de caminhos alternativos, de utopias e distopias ficcionais, vai em uma direção oposta das primeiras experimentações em videoarte, haja vista que as performances e happenings da década de 1960 investigavam o vídeo como uma possibilidade de registro, bastante documental. Além do que, havia uma forte crítica à encenação, o que fazia com que o mais importante fosse a experiência e não o roteiro ou a narrativa.

Lembrando dos trabalhos de John Cage e Allan Kaprow fica muito evidente a experiência, o vídeo apenas registrava essa vivência, mas para eles não refletia a potencialidade da sensação da presença física.

“Incerteza Viva” encontra-se um momento diferente de produções, uma vez que há um esforço cinematográfico que envolve os trabalhos, que não são pensados apenas como registro, pelo contrário, vislumbram possibilidades de atuação para a linguagem do vídeo. No caso desses trabalhos, uma série de equipes foram envolvidas, tais como de filmagem, atores, e de edição.

Outro aspecto essencial é que não há mais somente a crítica do meio televisão, lembrando da teoria do meio é a mensagem de Marshall McLuhan, como tanto houve antes como, por exemplo, os trabalhos de Richard Serra e Antoni Muntada já citados anteriormente. A perspectiva crítica é deslocada para um contexto mais globalizado, com questões maiores que a própria mídia tradicional que é a televisão.

Nesse sentido, a mídia continua permeando as discussões, porém abre-se para um panorama que reflete as múltiplas fontes de informação, como a internet. Destaca-se principalmente essa influência em “*A Joking Relationship [Uma história do humor]*”, de Gabriel Abrantes, em *Heaven* de Luiz Roque e *A Minute Ago* (2014) de Rachel Rose.

Todas as obras selecionadas no recorte desta análise possuem um encadeamento entre conteúdo e forma, com grande preocupação com a narrativa. Além disso, outro elemento comum são as características instalativas.

Os tamanhos das projeções eram de dimensões variadas, porém apresentavam uma estrutura construída para esse espaço de exibição, como por exemplo em “*Heaven*”, de Luiz Roque que havia um longo corredor até entrar na sala do vídeo. Ou como em *De-Extinction* [Des-extinção] de Pierre Huygue em que a sala transformava-se em um ambiente absolutamente imersivo dialogando com as moscas vivas que estavam ao lado, friccionando nesse espaço-tempo a realidade e a ficção.

Voltando para o contexto das primeiras produções em videoarte, havia um questionamento dos objetos de arte, uma tentativa de rompimento com esquemas estéticos cristalizados e portanto, uma valorização da questão processual, fosse na instalação, na performance ou nos happenings.

Havia também a utilização de materiais advindos das indústrias, assim como a própria câmera de vídeo. Quando há esse deslocamento no tempo, para o ano de 2016, já não há mais essa contradição e embate com a câmera, haja vista que esta já foi integrada à estética contemporânea. Porém, há sim, um enfretamento diante da questão industrial, principalmente na exploração indevida da natureza, como, por exemplo, no trabalho do artista luso norteamericano Gabriel Abrantes, que expõe as ameaças ao meio ambiente provocadas por grandes obras de infraestrutura, além da extinção de povos, culturas e biodiversidade.

Abrantes trabalha principalmente com a linguagem cinematográfica, com curtas-metragens e longa-metragem. Seus filmes já foram bastante premiados e explorou temas históricos, sociais e políticos para discutir questões pós-coloniais, de gênero e identidade. Para a *Incerteza Viva*, realizou o trabalho “*A Joking Relationship [Uma história do humor]*” comissionado pela bienal. O filme foi rodado em São Paulo e no Mato Grosso, em Canarana e nas aldeias Yawalapiti e Kamayura dentro do Parque Indígena do Xingu.

De tal modo, propõe uma narrativa ficcional, que beira o absurdo, uma leitura improvável ao alterar narrativas tradicionais, o folclore, o humor e a política (VOLZ; REBOUÇAS; p.72, 2016). A personagem principal é uma indígena do Xingu, Jô Yawalapiti, uma comediente que se une a um robô e atinge fama na indústria cultural de massa brasileira. A personagem reflete um desencaixe, tanto quanto tenta viver em São Paulo, quanto em sua comunidade originária.

A narrativa do filme combina elementos culturais típicos da estética hollywoodiana sobrepostos com abordagens características do registro documental. Há cenas como uma disputa de piadas entre ela e o robô em um stand-up comedy. Além disso, em seus filmes, Abrantes contracenando atores e não-atores e personagens representados por pessoas e outros concebidos e manipulados digitalmente, com intensa edição na pós-produção.

Utilizando-se de humor ácido e quase nonsense, Abrantes nos proporciona uma obra questionadora da tecnologia, dos hábitos humorísticos, do lugar ao qual estão reservados os grupos indígenas, em contraste com o entendido como progresso da inteligência artificial.

Essa natureza insólita atingida pela obra é possível principalmente por se tratar de uma ficção, que tal forma permite tratar de temas muito sérios e urgentes de discussão, através do humor irreverente e que consegue sugerir um local de discussão sobre o deslocamento dos povos indígenas, da ameaça ecológica das usinas hidroelétricas usando de temas da antropologia, tecnologia e da política (VOLZ; REBOUÇAS; p.72, 2016).



Figura 19: Gabriel Abrantes – Fotograma A Joking Relationship [Uma história do humor] (2016)

Também pensando na temática ecológica, tem-se a obra “O Peixe” (2016) do artista brasileiro de alagoas Jonathas de Andrade. Seu trabalho, em geral, utiliza de suportes variados, como fotografias, filmes e instalações e sua pesquisa apresenta um caráter profundamente crítico e geralmente colaborativo. “Sua obra discute a falência de utopias, ideias e projetos de mundo, sobretudo no contexto latino-americano, especulando sobre sua modernidade tardia” (VOLZ; REBOUÇAS; p.88, 2016).

Nesse sentido, podemos relacionar com as teorias sobre a falência da modernidade, tal como de Bruno Latour (2009) que entende que esse conceito cartesiano de separação entre tudo, entre sujeito e objeto, entre o que é história e o que não é, entre o que é cultura e o que não é, entre o que é civilização e o que não é, nunca existiu. Que com efeito, é uma grande ilusão essa construção da sociedade moderna e que portanto, nunca chegamos a ser de fato modernos.

Propõe então a reflexão de um novo paradigma, a partir da rede, composta por relações, alianças, fluxos e que não é aceitável considerar somente as trocas entre indivíduos humanos, mas também com a natureza. Principalmente por ser demasiado reducionista pensá-la apenas como objeto a ser explorado ilimitadamente e de acordo somente com os interesses humanos. Isso é o que Latour chama de teoria do ator-rede (2005), na qual considera como variáveis tanto os atores humanos quanto os não humanos, buscando romper a divisão sujeito-objeto para pensar a crise da ação do sujeito sobre a natureza. Desta forma, a verdade e o erro, a natureza e sociedade, humanos e não humanos são considerados igualmente.

Em “O Peixe” (2016), Andrade aborda com sensibilidade o universo do trabalho e do trabalhador, de sua identidade como sujeito contemporâneo e o limiar entre sujeito e objeto, homem e peixe.

A narrativa construída deu-se ao acompanhar pescadores pelas marés e manguezais do estado de Alagoas, esses que não eram atores, mas sim trabalhadores que utilizam técnicas tradicionais de pesca, como rede e arpão, e que esperam o tempo necessário para capturar a presa.

Apesar de ser um curta metragem, com 23 minutos de duração, o filme apresenta um tempo bastante específico, com cenas longas e absortas. Que cada pescador encena uma espécie de ritual, ao qual seguram os peixes entre seus braços até o momento de sua morte, “uma espécie de abraço entre predador e presa, entre vida e morte, entre o trabalhador e o fruto do trabalho, no qual o olhar – do pescador, do peixe, da câmera e do espectador – desempenha papel crucial” (VOLZ; REBOUÇAS; p.88, 2016).

Um aspecto decisivo do trabalho é que, diferentemente de Abrantes que deixa explícito o fator ficcional, Andrade deixa menos evidente. *O Peixe* acaba por se situar em um ambiente híbrido entre documentário e ficção, trazendo referências diretas à tradição etnográfica de produção audiovisual tanto brasileira quanto internacional.

Essa artifício utilizado pelo artista coloca o espectador em dúvida, questionando se esse ritual é verdadeiro ou não, tamanha sensibilidade na verossimilhança.



Figura 20: Jonathas de Andrade – Fotograma O Peixe (2016)

Por fim, a partir de informações que não estão dadas no filme, comprova-se que essa espécie de ritual, foi forjada pelo artista:

Efetivada a captura, os pescadores esperam a morte dos peixes com eles entre os braços, espécie de ritual que, forjado pelo artista, envolve um pacto entre a vida e a morte, o caçador e sua presa, e mais ainda entre o homem e o produto do seu trabalho, tal como a reconciliação sonhada por tantos modernos, mas que o artista parece entrever mais em uma tradição antiga do que num futuro utópico. (BUENAVENTURA, p. 200, 2016)

Diametralmente oposto na questão de ser uma ficção ou não, o artista brasileiro Luiz Roque cria *Heaven* (2016) para a *Incerteza Viva* e não há dúvidas de ser uma narrativa fantasiosa. Roque, desde o início dos anos 2000 traz em seus filmes especulações sobre os

lugares e sobre a condição do sujeito. Sua perspectiva é de tempo suspenso, sem saber exatamente se tratar do passado ou do futuro. Tempo esse que também aparece em “*Heaven*”.

Porém, o que parece ser a maior potência está na questão temática do filme, que contou com a atuação de Greta Star e Maitê Schneider, duas atrizes trans e que foi gravado em São Paulo, com cenas realizadas no próprio pavilhão da bienal.

“*Heaven*” aborda a questão trans, transexual, transgênero, “ligando-se à possibilidade do exercício da liberdade individual” (BECHELANY, p. 244, 2016) num universo da segunda metade do século 21, ao qual não deixa especificada o ano. Utiliza-se da estratégia da distopia para trazer para o cerne da discussão questões urgentes e absolutamente reais e atuais, considerando o avanço crescente do conservadorismo que acirra preconceitos de gênero, classe e raça. Isto posto, a referência ao futuro traz elementos recorrentes do presente.

Utiliza do limite entre catástrofe e redenção, duas estruturas narrativas utilizadas na linguagem cinematográfica e então Roque, expressa a natureza inconclusa e cíclica das disputas sociais na história (VOLZ; REBOUÇAS; p.110, 2016).

A sinopse é a divulgação da notícia de uma epidemia de origem desconhecida que faz os órgãos de saúde levantarem a hipótese da transmissão ser realizada pela saliva de transexuais. A ficção científica construída sugere uma repetição da retórica preconceituosa e acusatória das campanhas contra a Aids na década de 1980.

O medo, a escolha precoce de suspeitos, a acusação, o preconceito, a violência persistem nessa visão de futuro mas deixam claro as fissuras problemáticas do presente. Apesar de abordagens diferentes, pode ser relacionado com o trabalho do artista Rafael França principalmente na relação temática, em como “Prelúdio de uma morte anunciada” de 1991 tratou da fatalidade da morte e do medo no momento crítico do aparecimento da Aids. Roque no entanto, retoma esse medo da década de 90 deslocando no tempo e deixa evidente o quanto a sociedade ainda trata da mesma maneira violenta questões tão sérias.



Figura 21: Luiz Roque – Fotograma Heaven (2016)

Tem algo de latente no trabalho de Roque que merece ser destacado que é a questão da liberdade sexual e autonomia do corpo. Retoma-se no texto de Krauss (1976) em como havia nas experiências anteriores com videoarte, um confronto direto da câmera com o corpo do artista. A força do gesto estava fortemente presente nas expressões de Ana Mendieta, Leticia Parente e Bruce Nauman, lembrando que para o último era uma preocupação constante, demonstrar seu corpo e o movimento deste como criador da arte.

Relacionando com “*Heaven*”, percebe-se que assim como com Mendieta e Parente, o corpo é político, é um corpo em luta, usado como instrumento de contestação, de enfrentamento de preconceitos. A discussão do corpo é expandida, a partir da narrativa é que se permeia o quanto esses corpos são marcados pela violência e exclusão, que infelizmente são muito comuns no cotidiano de mulheres e homens trans.

A ambiguidade entre as informações e a disputa de narrativas, que oscila entre a informação científica e a especulação política opressora permeia todo o filme. Num universo urbano pautado por beleza e violência, convive-se com drones e distintos aparatos de vigilância. A liberdade sexual e a autonomia em relação ao corpo, temas de diversas pautas de 2016 ressurgem nesse futuro como detonadores de uma discussão sobre desejo e poder. (BECHELANY, p. 244, 2016)

Além disso, é possível traçar um outro paralelo com experimentações anteriores, como com a questão da vigilância, que foi discutida por artistas como Dieter Froese em “*Not a model for big brother’s spy cycle*” (1989) e Rubens Mano em “*Las cosas son como son*” (2009), porém em “*Heaven*”, atualiza-se da câmera de segurança para o drone e demonstra um apelo ainda mais invasivo.

A artista norte-americana Rachel Rose, tem sido um nome importante em exposições de arte contemporânea. Presente na 32ª Bienal de São Paulo em 2016, também estava com um trabalho em exibição na “*Viva Arte Viva*”, 57ª Bienal de Veneza em 2017 chamado “*Lake Valley*” (2016), uma animação sobre o abandono em um subúrbio de um animal híbrido entre coelho, cachorro e raposa.

Em suas videoinstalações constrói narrativas por meio de processos de edição, utilizando a sobreposição, associação e circulação de imagens e vídeos. Outro artifício utilizado é que embaralha imagens e sons. A artista afirma que tudo não é que se mostra totalmente na superfície. “*A Minute Ago*”, diferentemente dos trabalhos anteriores, não foi comissionada especialmente para a bienal e data do ano de 2014.

Sua reflexão circula sobre uma experiência de catástrofe, mesclando um vídeo obtido no site youtube de uma súbita tempestade de granizo em uma praia, que registra o momento da mudança climática repentina, e é colocada de forma concomitante com relatos do arquiteto americano Philip Johnson em sua casa de vidro e com a reprodução da pintura “*O funeral de Phocion*” de 1648, de Nicolas Poussin.

A impotência diante da natureza é um elemento que a artista se vale para aproximar do que seria um ideal de harmonia e de integração com o exterior, que é a casa de vidro, mas que na verdade mostra-se decadente, como um mausoléu. Além disso, ao colocar o arquiteto Philip Johnson, cria uma fantasmagoria a partir de hologramas de sua figura, gerando um desconforto quando ele se “desloca pela casa medindo os espaços com seu corpo” (BECHELANY, p. 334, 2016). Esse fantasma pode ser interpretado como uma representação da falência do projeto de modernidade.

A montagem e edição do vídeo apresenta uma sobreposição de camadas, procedimento comum à pintura e que nesse caso foi aplicado a arquivos digitais, criando uma imagem híbrida com forte potencial sinestésico (VOLZ; REBOUÇAS; p.152, 2016).

Quando Bruce Nauman realizava suas performances, as chamava de representações e lhe interessava revelar o que era a fonte, ou seja, seu corpo como criador de arte. Contrapondo a isso, Rose apresenta um outro momento de criação em videoarte, uma vez que não revela a fonte, pelo contrário, trabalha de forma quase abstrata, sobrepondo imagens, vídeos, sons.

Além disso, a feitura das imagens não são atreladas ao seu gesto de artista, haja vista que muitas dessas imagens são coletadas de outras fontes e que somente depois sofrem interferência da estética de Rose, deixando claro um traço forte de manipulação.



Figura 22: Rachel Rose – Fotograma A minute Ago (2014)

No segundo trabalho em exibição, *“Everything and More”* de 2015, Rose explorou de forma sensorial o deslocamento do planeta Terra, investigando a percepção do tempo e do espaço. É narrada a partir de um relato do astronauta da NASA David Wolf sobre a experiência de viver em uma estação espacial e como foi o seu retorno à terra, como vivenciou as sensações, tanto da imensidão do universo, quanto de sentir o cheiro da grama assim que chegou de volta. Tudo é construído para pensar a maneira como se relaciona com o mundo a partir dos sentidos.

Coloca as imagens de forma sobreposta novamente, com cenas de um centro de treinamento de astronautas juntamente com cenas abstratas criadas a partir de experimentos químicos de substâncias cotidianas, o intuito é de expressar a ideia de infinito.

Assim, Rose, utiliza da variação de imagens microscópicas e macroscópicas para transmitir a ideia de relatividade e completude (BECHELANY, p. 334, 2016).

Quando exibido, o trabalho foi uma videoinstalação, e trouxe um questionamento para o espaço que também estava no vídeo, sobre o que está dentro e fora, entre verso e frente, e peso e leveza. Desta forma a experiência causada no espectador podia ser diversa dependendo do horário da exibição, uma vez que estava projetada nas janelas do pavilhão da bienal. Uma questão importante para a artista é testar esses limites “até que não se reconheçam mais suas distinções – como a presença do Parque Ibirapuera, cuja vista funde-se à instalação” (VOLZ; REBOUÇAS; p.152, 2016).

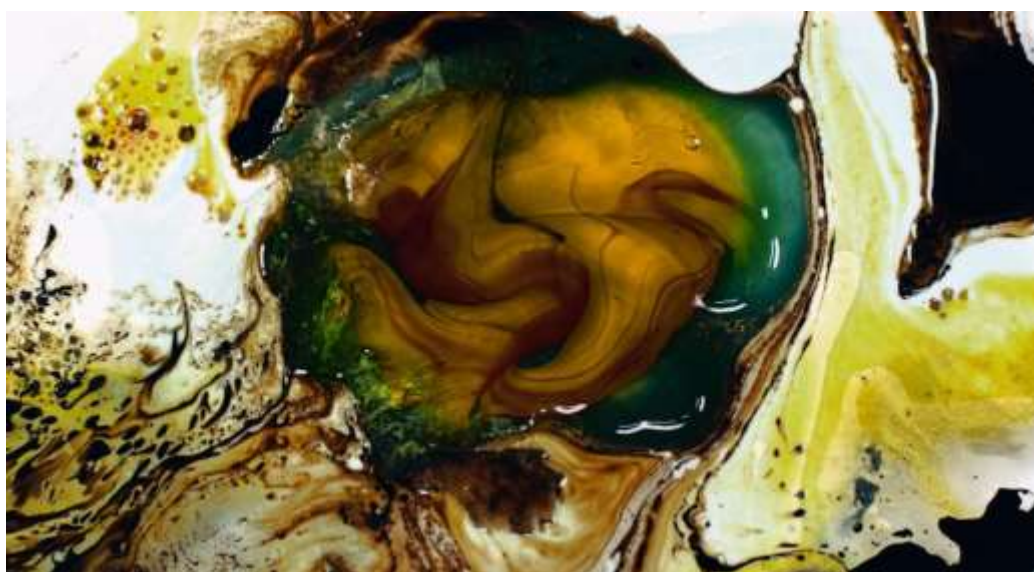


Figura 23: Rachel Rose – Fotograma Everything and More (2015)



Figura 24: Rachel Rose – vista da videoinstalação Everything and More (2015)

Pierre Huygue é um artista francês premiado que atualmente vive no Chile e nos Estados Unidos e que a partir de diversas áreas do conhecimento, propõe interações possíveis entre sistemas culturais ou naturais, com profunda exploração de assuntos como simulação, imitação e ficção.

Em entrevista aos participantes do workshop do material educativo da 32ª Bienal, realizada em 2015, afirmou que:

Estou tentando inventar condições nas quais possa surgir alguma coisa, evoluir uma situação, em que a interligação, a coatividade e a mutualidade entre coisas, tempos, entidades ou máquinas, heterogêneas e dinâmicas, sejam contingentes e sem categoria; um composto de processos simples, um conjunto de circunstâncias, algo entre necessidade e imprevisibilidade. Estou interessado no ritmo do surgimento e desaparecimento de formas, em seu modo de existência, em sua potencialidade. Essas situações são rituais que se auto organizam, redes autotransformadoras nas quais os papéis são incertos e redistribuídos. (HUYGUE, p. 8, 2016)

Assim, esse interesse sobre a imprevisibilidade e por redes autotransformadoras materializam-se no trabalho *“De-Extinction [Des-extinção]”* de 2016, que juntamente com outros de seus trabalhos, desafia a noção de objeto artístico, “tanto o público quanto outros organismos (como um cachorro, insetos ou vegetais) podem ser incorporados ao trabalho a fim de criar uma espécie de grande organismo vivo em constante mudança (VOLZ; REBOUÇAS; p.144, 2016).

“De-Extinction” é um vídeo realizado com câmeras especiais, que capturam imagens microscópicas de uma amostra de âmbar, uma resina fóssil de milhões de anos que mantém ainda intacto os vestígios de seres vivos.

O tempo do vídeo é bastante lento, vai revelando formas imprecisas e texturas até finalmente focalizar em um casal de insetos imobilizados, capturados em um momento de cópula. Mas antes dessa imagem se concretizar, tem-se um mistério, as imagens parecem planetas e estrelas em um futuro intergaláctico (BUENAVENTURA, p. 208, 2016)

O vídeo foi apresentado em um espaço com uma grande projeção, invertendo a ordem natural das dimensões, nas quais um humano teria um corpo maior, mas que aqui é submetido a uma escala diminuta em relação aos insetos projetados.

Além disso, na instalação, ao lado da sala da exibição do vídeo, tinha outro espaço de dimensão menor com insetos vivos e de onde havia uma vista para o parque. Essa sala com 4000 moscas acabavam por trazer o espectador de volta ao seu tempo (BUENAVENTURA, p. 208, 2016). Inicialmente no projeto, constava que os animais vivos deveriam ser mosquitos, porém, considerando que houve uma crise do zika vírus em 2016, optou-se por alterar para moscas.

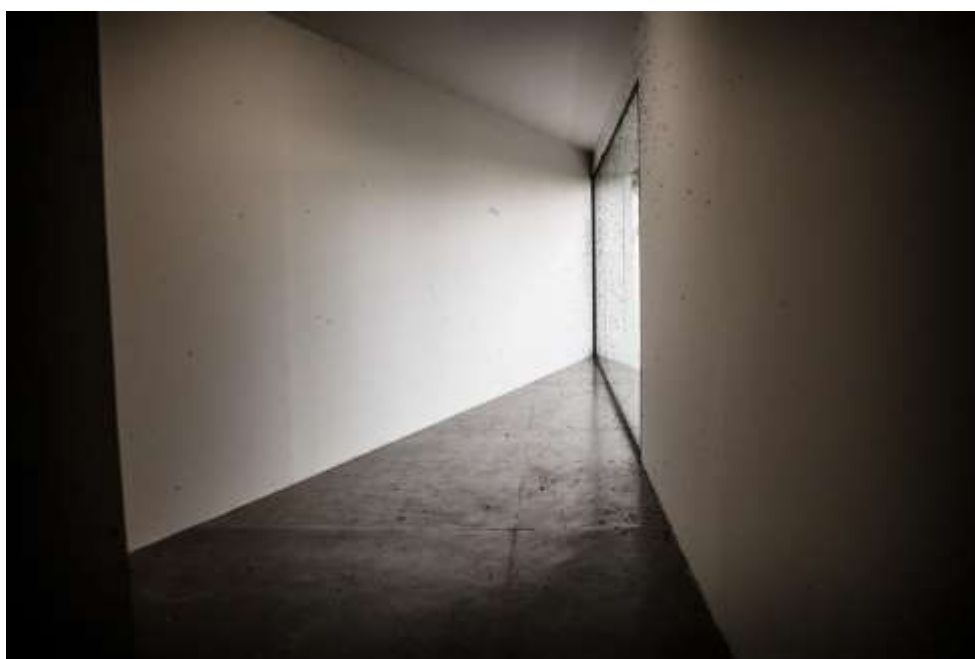


Figura 25: Pierre Huyghe – vista da instalação De-Extinction [Des-extinção] (2016)

Os dois espaços se completavam, tanto na dimensão grande do vídeo e pequena da sala com os insetos, quanto na questão da luminosidade, sendo uma bastante escura e outra com luz natural. Dessa forma, “lidando com noções de tempo e biologia, a obra parece transcender as ciências e a arte, entremeando tempos para tratar de algo inapreensível, quase incomunicável; um vínculo ignorado, uma presença oculta” (VOLZ; REBOUÇAS; p.144, 2016).

Huyghe fricciona a ficção e a realidade quando contrapõe as duas partes da instalação: o âmbar e as moscas. Tem um valor de experimento de laboratório já antes observado em outros de seus trabalhos, que propõe colocar em oposição a natureza e a cultura. Desloca assim o espectador para a imersão em um filme de dimensão gigantesca e então abala esse mesmo espectador jogando-o de volta à realidade, ao perceber os animais ali confinados. Há também

uma crítica dessa realidade, haja vista que ela é forjada, pois não haveria se não fosse por interferência do artista, 4000 animais vivos em um espaço de arte.



Figura 26: Pierre Huyghe – Fotograma De-Extinction [Des-extinção] (2016)

Por fim, o último trabalho estudado é a videoinstalação “*Running Out of History*” [Esgotando a história] (2015-2016) da artista israelense Michal Helfman. Trata-se de um filme ficcional baseado em dois diálogos reais com uma narrativa construída sobre justiça, história, arte, política e práticas ativistas. Assim, traz a discussão dos ativistas na fronteira de Israel com a Síria e a seriedade do contrabando onde a circulação de ajuda humanitária é proibida.

O roteiro inicia-se com a personagem G. encenando o momento em que revela sua identidade como ativista israelense, em vez de síria, como pensavam seus interlocutores. G. trabalha em uma instituição humanitária a favor dos sírios e com a revelação, mostra-se um novo cenário sociopolítico.

Os diálogos do filme foram baseados em entrevistas reais com a israelense Gal Lusky que retrata as situações extremas nos contextos em que instituições humanitárias atuam, principalmente o tema do contrabando no contexto do ativismo.

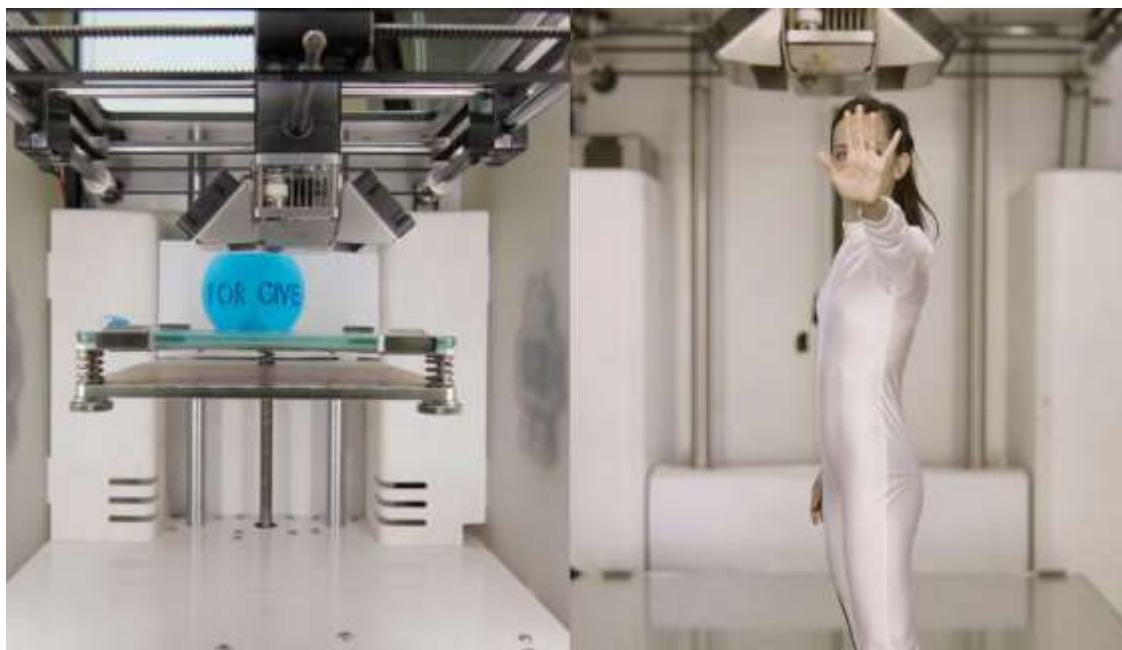


Figura 27: Michal Helfman – Fotograma Running Out of History [Esgotando a história] (2015-2016)

As conversas desenvolvidas buscam semelhanças e diferenças entre ativistas e artistas, figuras que podem inspirar e influenciar a realidade. A narrativa volta-se para aos espaços de negociação social, quando estratégias conceituais e operacionais são incorporadas pelos campos da arte e do ativismo (CARRILHO, p. 270, 2016)

Além disso, um fator interessante é como esses diálogos são moderados por:

Dois dados impressos em 3D, cada face contém uma palavra da frase “não perdoaremos, não esqueceremos” – cunhada em Israel acerca do Holocausto, mas que também serviu para legitimar atos de violência vindo de autoridades estatais. Na mesma impressora 3D em que os dados são impressos, uma dançarina se movimenta de acordo com as direções da máquina. A artista exercita a sorte e o acaso como ferramentas produtivas. (VOLZ; REBOUÇAS; p.124, 2016).

Há de se destacar o aspecto performativo, tanto dos movimentos da dançarina, quanto da sincronia e integração com os movimentos da própria impressora 3D que são realizados de forma fluida. Helfman utiliza da tecnologia e da dança abstrata para provocar atenção relativamente à questões urgentes, de injustiça, de responsabilidade coletiva e de solidariedade.

Esse corpo não está em um embate com a câmera, pelo contrário, esta de tal forma coeso com a cena construída, mas toda essa cenografia, incluindo as ações desse corpo estão em embate direto com a questão política que ocasiona essa realidade miserável.

Ademais, a estética futurista escolhida, inclusive da roupa da dançarina é claramente um contraponto aos espaços de ativismo e das condições dramáticas as que geralmente esses espaços estão condicionados.

O filme fazia parte da instalação que ocupou o espaço do pavilhão da bienal com barreiras e dispositivos, como caixas de transporte e esculturas que organizavam a sala em um formato labiríntico. Continha também uma escultura de chapa de metal com a imagem de uma balança, que trazia certa ironia já que esse símbolo representa a justiça e o direito e que deveria não fazer distinção entre os sujeitos.

De maneiras e linguagens variadas, os trabalhos selecionados para abarcar a discussão nesta pesquisa constituem um recorte diante das 330 obras, de 81 artistas e coletivos, que trazem no âmago de sua concepção a instabilidade, a incerteza, e a capacidade da arte em se organizar para permitir através da ficção, uma reflexão sobre alteridade, narrativas e ecologia, de maneira a desvincular o medo da incerteza e abrir caminhos para a partir da imaginação, vislumbrar possíveis futuros.

Considerações Finais

Ao longo do percurso epistemológico desenvolvido para essa pesquisa abriu-se um grande leque de possibilidades e interesses. Assim, para concluir esse percurso espera-se que a vontade de continuar a aprofundar as leituras sobre esse assunto tão amplo não se esgotem.

Alguns comentários específicos sobre o que foi trabalhado são possíveis de serem tecidos, primeiro por reconhecer a oportunidade excepcional de embrenhar-se por uma temática tão interessante, que rendeu discussões, questionamentos e reflexões a respeito da arte contemporânea.

Ao delimitar um recorte da história da arte, especificamente da videoarte, a pesquisa buscou estudar obras e artistas que trabalham dentro dessa linguagem e quais nuances foram percorridas durante esse caminho. É necessário reiterar que muitos artistas relevantes acabaram por não entrar no texto devido a uma escolha didática.

De forma paralela e complementar com o recorte da história da arte, mostrou-se importante desenvolver um aprofundamento histórico das mudanças em nossa sociedade e do modo de viver contemporâneo, remetendo principalmente às pesquisas em filosofia e sociologia.

Outro aspecto fundamental do processo foi a forma como foram sendo aprofundadas as relações entre os trabalhos radicais do início das investigações em videoarte com os trabalhos que estiveram na 32ª Bienal de São Paulo - Incerteza Viva em 2016.

Destaca-se alguns momentos na trajetória da videoarte, tais como quando o vídeo era percebido como um aliado no registro, buscando o documental e que portanto não era ainda entendido como uma linguagem estética, mas sim como uma tecnologia auxiliadora.

Passando para um outro período em que os artistas começaram a investigar o vídeo como linguagem, como meio de produção, em que havia, por exemplo, um embate do corpo do artista com a câmera.

Assim, houve um outro estágio em que havia experimentações realizadas para a câmera como uma forma da afirmação do gesto do artista. Finalmente o vídeo foi absorvido pela arte contemporânea como uma linguagem autêntica e tem possibilitado uma expansão extraordinária do desenvolvimento estético.

Permitindo dessa forma que os artistas contemporâneos a partir de seus interesses, suas discussões e vocabulários realizem trabalhos impressionantes e absolutamente diversos entre si. O esforço para demonstrar isso deu-se no capítulo da análise dos seis artistas escolhidos na Bienal Incerteza Viva.

Estudar essas iniciativas mostrou-se frutífero, principalmente na diversidade temática e na forma como eram acentuadas as críticas relativamente à sociedade contemporânea. Sobre o contexto da bienal, esses trabalhos continham contradições, incertezas e insistiam na estratégia ficcional como uma possibilidade de refletir sobre a alteridade, a ecologia, a política, a exploração ambiental e o preconceito.

Há uma citação de Bourriaud (2009) que ajudou a conduzir o olhar sobre a arte nesse trabalho, de que esta é um uso do mundo, um relacionamento:

Pensar que as obras propõem enredos e que a arte é uma forma de uso do mundo, uma negociação infinita entre pontos de vista. Cabe a nós, espectadores, revelar essas relações. Cabe à nós julgar as obras de arte em função das relações que elas criam dentro do contexto específico em que se debatem. Pois a arte – e afinal não vejo outra definição que englobe todas as demais – é uma atividade que consiste em produzir relações com o mundo, em materializar de uma ou de outra forma suas relações com o tempo e o espaço. (BOURRIAUD, 2009, p.110)

Em fechamento, entende-se que a pesquisa em arte é uma tentativa de revelar algumas dessas relações assim como simultaneamente estar disponível para abrir-se as incertezas e questionamentos.

BIBLIOGRAFIA

ABRANCHES, Sergio. **A era do imprevisto: a grande transição do século XXI**. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? E outros ensaios**. Tradutor Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Traduzido por Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

BECHELANY, Camila. In: 32ª Bienal de São Paulo: Incerteza Viva: Catálogo / Organizado por Jochen Volz e Júlia Rebouças. — São Paulo : Fundação Bienal de São Paulo, 2016.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção: Como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins, 2009.

BUENAVENTURA, Julia. 32ª Bienal de São Paulo: Incerteza Viva: Catálogo / Organizado por Jochen Volz e Júlia Rebouças. — São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2016.

CAPRA, Fritjof. **O ponto de mutação**. São Paulo: Cultrix, 2006.

CARRILHO, Ulisses. In: 2016 32ª Bienal de São Paulo: Incerteza Viva: Catálogo / Organizado por Jochen Volz e Júlia Rebouças. — São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2016.

CRARY, Jonathas. **Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna**. Tradução: tina Montenegro. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

DANTO, Arthur C. **A transfiguração do lugar-comum: uma filosofia da arte**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

DELEUZE, Gilles. **Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia, vol. 1** – Gilles Deleuze, Félix Guattari; Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

ECO, Umberto. **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

FARKAS, Solange. In: **Videobrasil: três décadas de vídeo, arte, encontros e transformações – associação cultural Videobrasil; Serviço social do Comércio**. São Paulo: Videobrasil, 2015.

FOSTER, Hal. **Vision and visuality**. Dia Art foundation, 1988.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Editora Hucitec, 1985.

GROSSMANN, Martin. In: O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco**: a ideologia do espaço da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

JESUS, Eduardo de. In: **Videobrasil**: três décadas de vídeo, arte, encontros e transformações – associação cultural Videobrasil; Serviço social do Comércio. São Paulo: Videobrasil, 2015.

KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura**. São Paulo: Annablume, 2009.

KRAUSS, Rosalind. **Video: the aesthetics of narcissism**. October, no. 1. Cambridge (Mass): The Mit Press: 1976.

LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica**; tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 2009.

_____. **Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory**. Nova York: Oxford University Press, 2005.

LYOTARD, Jean François. **A condição pós-moderna**. 9 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2006.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MCLUHAN, Marshall. In: MCLUHAN, Eric & ZINGRONE, Frank. **Essential Mcluhan**. Toronto: Anansi, 1995.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

_____. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2010.

_____(org.). **Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras: Itaú cultural, 2007.

O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco**: a ideologia do espaço da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

RANCIÈRE, Jacques. In: **Serrote 16**. Instituto Moreira Salles, 2014.

SMITHSON, Robert. **Artforum, June 1966**, "Entropy and the New Monuments, from Unpublished Writings in Robert Smithson: The Collected Writings, edited by Jack Flam, published University of California Press, Berkeley, California: 1996.

TOMKINS, Calvin. **As vidas dos artistas**. São Paulo: BEI, 2009.

VALENTIN, Andreas. **Fazendo arte e cinema (ou “quasi-cinema”) com Hélio Oiticica**. IN: ARS ano 15n. 30: 2017).

Referências Bibliográficas Digitais

<http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/bahnhof.html>

<http://www.medienkunstnetz.de/works/telematic-dreaming/>

<http://arts.brighton.ac.uk/staff/sermon/telematic-dreaming>

<http://www.tate.org.uk/art/artworks/mendieta-untitled-self-portrait-with-blood-t13354>

<https://www.moma.org/collection/works/89507>

<http://berlinfilmjournal.com/2015/07/warhols-lupe-the-fictitious-and-desired-death-of-edie-sedgwick/>

<https://www.billviola.com/biograph.htm>

<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/04/na-contramao-de-ritmo-voraz-do-cotidiano-obras-de-bill-viola-valorizam-instantes.shtml>

https://www.moma.org/collection/works/118185?locale=en&on_view=1

<http://www.32bienal.org.br/pt/collaboration/o/2702>

<https://gulbenkian.pt/museu/artist/gabriel-abrantes/>

<http://www.31bienal.org.br/pt/post/1988>

<https://vejasp.abril.com.br/cultura-lazer/850-mil-pessoas-visitaram/>

<https://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,30-bienal-de-sao-paulo-termina-com-publico-menor,971618>

<http://www.32bienal.org.br/pt/participants/o/2569>

<http://www.32bienal.org.br/pt/participants/o/2531>

<https://vejasp.abril.com.br/cultura-lazer/obra-bienal-moscas/>