

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE
SÃO PAULO

Anna Paula Bogaciovas

Microfonias Visuais

SÃO PAULO

2011

ANNA PAULA BOGACIOVAS

Microfonias Visuais

Monografia apresentada à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como parte das exigências do Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Semiótica Psicanalítica, para a obtenção do título de Especialista em Semiótica Psicanalítica.

Orientador: Oscar Cesarotto

SÃO PAULO

2011

Dedicatória

A todos que saem nas ruas e se perdem por ai

Agradecimentos:

Agradeço aos meus pais por acreditar tanto nos meus sonhos e sempre me incentivarem em tudo que faço dando suporte e motivação. Por participar das gravações, edições e principalmente por não reclamarem do barulho. Todos os meus amigos que estão presentes nos momentos descontraídos e nos tensos. E ao meu companheiro, pelo amor, parceria, suporte, e parte da alma desse trabalho. Cynthia, Igor, Máisa e Amanda por compartilhar comigo um pedaço de suas vidas, amigos que levarei para sempre. Agradeço a todos os professores da pós, por todo conhecimento que foi compartilhado nesses dois anos. Um agradecimento especial ao meu orientador Oscar Cesarotto por aceitar orientar esse trabalho.

Sumário

I) Introdução -----	pág. 06
II) Corpo e mídia-----	pág. 08
III) Referências Audiovisuais-----	pág. 17
3.1 Obras de referência-----	pág. 23
VI) Conclusão-----	pág. 32
V) Referências Bibliográficas-----	pág. 34
VI) Anexo 1 - Do Fluxus à chegada do vídeo ao Brasil-----	pág. 47

Introdução

Existem gestos populares de dizer com o corpo “oi”, “tchau”, “jóia” que variam de cultura para cultura . Algumas são regionais, outras mundiais. O corpo pode falar muito bem na Europa, mas na Ásia,talvez eles não entendam todos os sinais. Por isso, deve-se ter um cuidado ao fazer qualquer sinal fora de sua fronteira.

Quando alguém chora ou aparenta tristeza, mundialmente sabemos o que isso significa. Podemos não saber os motivos, mas sabemos que algo está ferido.

Quando vemos pessoas angustiadas, seu corpo alimenta a angustia, e seus dedos, suas mãos, seus cabelos transmitem uma energia. Para entender essa comunicação, o melhor é observar. Todos os seres, desde crianças, animais de estimação, tudo pode ter um significado.

Pessoas inquietas com suas ansiedades, elas suspiram, roem unhas, os seus olhares, a pele, o corte de cabelo, suas roupas, sua cultura, a comunicação no corpo pode depender de símbolos, mas é mundialmente traduzida.

Difícil não se incomodar com alguém nos observando, o nosso movimento é controlado chegando até a ser forçado. Conseguimos nos comunicar através de palavras, até certo ponto. Percebo em nossa era de comunicação, pela internet, como as palavras são difíceis de serem absorvidas, e como os maus entendidos se estendem apenas com as palavras, por isso existem formas de fazer caras, bocas, risadas para amenizar a falta do corpo ,nesse meio tão importante.

Conseguimos nos comunicar com crianças que ainda não sabem falar. Elas apontam o que querem, viram a cabeça para as coisas que não querem, choram quando sentem ou querem algo, e assim se comunicam conosco. Com um animal de estimação, ao passarmos um tempo com eles, sabemos como são e o que fazem para terem o que querem e o que precisam. Pessoas com auto-estima facilmente são distinguidas através de seu corpo pelo seu comportamento seguro.

O silêncio incomoda de diversos modos, quando por exemplo, não sabemos a causa e por falta de contato com o grupo. O clima no ambiente cria tensões difíceis de serem quebradas e pelo nervosismo, algumas pessoas ,não param de falar. Existe uma brincadeira de concentração que exige seriedade, como encarar uma pessoa nos olhos sem rir e sem falar, mas tem sempre alguém que perde o controle e cai na risada.

E vários corpos estão andando pela cidade, “falando pelos cotovelos” em linguajares diferentes dos usuais, mas quem os escuta?

Capítulo Um: Corpo e mídia

"Como método, o pensador Honoré de Balzac (1799-1850) sempre procurou preceder a apresentação dos seus personagens com um pequeno ensaio descritivo, algo equivalente a mostrar um cenário aonde os atores irão em breve surgir. Em seguida surgem os retratos - vistos de fora, do exterior, com o máximo de detalhes possíveis - dos tipos humanos. Técnica hiper-realista que depois foi abandonada na literatura, pelo aparecimento do daguerreótipo e, em seguida, pela difusão da fotografia. As roupas usadas, a aparência (importantíssima), os gestos e as ações revelam o caráter, e até o nome do personagem define a pessoa, ou pelo menos a condiciona a um tipo de vida, a uma profissão ou gosto. O resultado foi simplesmente extraordinário, visto a amplitude e multiplicidade de figuras a quem ele conseguiu dar vida."

(PEREIRA, 2004, p. 8)

É minha constante busca. Personagens com destaque em seus gestos e imaginar uma situação para eles, o que estão fazendo, vivendo, tentando com a sonoridade criar esse ambiente fantasiado, mas não entrar em detalhes profundos e sim imaginar como cada um quiser um momento na vida daquela pessoa, como uma evocação qualquer de sentimentos.

Trata-se de uma obra de criação de indícios significantes, criando signos a serem interpretados por corpos diferentes, cada um criando seu sentido e significado.

Sentir como um fantasma por trás dessas pessoas, apesar de focar em uma pessoa, e à sua volta ser figurativa. Estudar o corpo e os mistérios envolvidos através de seus gestos, movimentos e comportamento.

O corpo já foi estudado separado da mente, através de pensamentos baseados no invisível (psicólogos), em tornar a mente observável baseada no visível (antropólogos) e como um corpo como parte de uma existência social, cultural e etc.

O pensamento ocidental de Renè Descartes dizia que o corpo era separado da mente, ou seja, a emoção separada da razão. Esses estudos já foram ultrapassados, pelos estudos dos neurocientistas, filósofos e pesquisadores do corpo que unem o corpo e a mente.

Giorgio Agamben (filósofo italiano, 1942-) diz que no começo do século perdemos os gestos. Com a revolução industrial do século passado, nossos gestos foram modificados. Estudos como a Síndrome de Gilles de La Tourette demonstram como a sociedade se tornou por um lado histórica e seus movimentos se tornaram parte de um grito do corpo. Distúrbios na visão, na fala, são reflexos dos sintomas de La Tourette. Estudos de histeria foram estudados com Sigmund Freud e por Jean-Martin Charcot (neurologista francês, 1825-1893), que contou mais de três casos de La Tourette em pouco tempo.

Nossos gestos mudaram, os tempos mudaram, e as informações cada vez estão mais fáceis e simples de serem obtidas; nosso corpo entra em contato com culturas diferentes e com outros corpos também.

"As informações encostam-se, umas nas outras, e assim se modificam e também ao meio onde estão. Vale destacar a singularidade desse processo, pois transforma todos os nele envolvidos, seja a própria informação, o corpo onde ela encostou e do qual passou a fazer parte, as outras informações que constituíam o corpo até o momento específico do contato com a nova informação, e também o ambiente onde esse corpo (agora transformado) continua a atuar. E, estando já transformado, tende a se relacionar com a nova coleção de informações que passou a o constituir. Então, também altera o seu relacionamento com o ambiente, transformando-o. Contágios simultâneos em todas as direções, agindo em tempo real."

(Katz, 2006)

Cada corpo em seu ambiente representa o momento, e suas ações são informações armazenadas ou imitadas de outro corpo. Se estudarmos o corpo inserido em seu ambiente, tiramos observações daquilo que acontece em seu tempo e espaço. Disso pode se tirar conclusões precipitadas, mas podemos tentar entender seus gestos, e o que aquele corpo ,faz naquele lugar, o quê ele comunica.

O corpo comunica com a mimese de outros corpos. Primeiro é escolhido o que mimetizar, que jeitos adotar como parte do corpo. Segundo, essas mimeses, são alteradas de acordo com a visão do corpo que mimetiza. E em terceiro, se dá a reprodução desses gestos. Mimetizamos para assim concluir tarefas para nossa sobrevivência, visualmente absorvemos e reproduzimos do nosso modo um gesto. Existem também situações onde ações são contagiosas, e isso se diferencia da mimese, como o aprendizado social, que nos guia através do ambiente pelo olhar alheio.

"As informações do meio se instalam no corpo; o corpo, alterado por elas, continua a se relacionar com o meio (...) meio e corpo se ajustam

permanentemente num fluxo inestancável de transformações e mudanças." (KATZ, GREINER, 2001, pag. 90)

Para o corpo comunicar existe a troca com o ambiente. Dessa negociação resulta o funcionamento do corpo. Com essas informações cria-se a ação criativa.

Quando aprendemos um movimento o guardamos na memória, e geralmente aprendemos sua seqüência ou o que teria antes. Quando vemos esse movimento novamente já sabemos o que esperar do resto do movimento. E como um fluxo, os movimentos mudam junto com as referências.

A comunicação de veículos de massa consegue expandir sua informação em maior escala e com incrível rapidez. E o corpo que capta essa informação, passa pra ela uma nova concepção em sua forma.

Para criar uma composição corporal em uma dança, um corpo leve suspende em movimentos para criar uma atmosfera onde com o corpo, essa apresentação é criada. O corpo que dança através de suas informações, transforma seus movimentos em traduções carregadas de sentimentos. Como cada gesto, no momento exato, para aquele momento, pode recriar imaginativas poesias corporais.

Pessoas usam além da dança o corpo como suporte para manifestações artísticas, culturais, fazem *bodyart*, levantamentos, cirurgias plásticas e etc. Usam seu corpo, como o suporte, para a comunicação e forma de discurso.

A genética e a neurofisiologia dizem muito sobre nossos gestos. A genética

influencia atos corporais, como jeitos específicos, que remetem aos de algum parente ou a algum tipo de relacionamento constante em atos sócio-culturais. Como dizem que algumas pessoas ficam parecidas ,por morarem juntas, ou conviverem juntas, por algum tempo. Juntando nossa genética e nosso universo de existência , conseguimos absorver muito sobre nós.

Estudar a origem, como estrutura, e métodos das ciências cognitivas, ajudam a criar fundamentos, para entender a comunicação, o que é diferente de entendê-la ,como produto final. Como produto final pode-se dizer de livros, composições musicais, obras de arte etc.

"(...) buscar a compreensão dos processos de comunicação no corpo colabora com todo o resto do percurso, ou, com o entendimento dos processos de significação do corpo com outros corpos, com a cultura e assim por diante."

(GREINER, 2003, p.139)

Ao entrar em contato com uma obra de arte e a analisarmos, ficamos perto do processo da obra e se revela o particular do artista, abrindo um leque de respostas, abrindo espaço até para criar outra obra. Isso faz a obra criar vida própria. Tudo que vemos, sentimos da obra do artista, passou por uma metamorfose em seus estudos e testes em seu laboratório pessoal.

De acordo com a artista plástica Claudia Amorim, a arte explica o que é consciência, pois aos artistas perceberem em si o ambiente à sua volta está fazendo parte do mundo e transformando em matéria a realização de seu pensamento para algo livre como a arte. Os corpos que compõem as cenas preenchem um espaço deles, com seu grupo de pessoas, objetos da cena, o ambiente, o comportamento e a fala, que são influenciados pela ação do corpo que reflete em mim e transmite ao resto, variando seu

sentido em cada uma dessas etapas. O corpo traduz seu meio e o que acontece fora dele.

Todas as nossas atitudes são rotuladas em signos, (tudo é signo, que dependendo do contexto, ou ambiente, adquire significados diferentes) e depois decifradas. Nossas roupas, atitudes, formas de falar, agir; criamos sentidos a partir da combinação de signos. Sendo assim, em cada ambiente um corpo encontra-se diferente e esses signos são diferentes, com diferentes observações. Jorge Glusberg cita que os padrões sociais e culturais, são o que modelam nosso corpo, mas não são a raiz de nosso comportamento.(GLUSBERG, 2006, p.59)

De acordo com Jorge Glusberg em sua obra “A arte da performance”, os gestos se tornaram algo semiótico e somente a arte desmistifica os signos para algo cultural. Como uma mídia que desnaturaliza elementos já naturais que em outros contextos assumem significados diversos.

“Definimos como sendo movimento todo elemento plástico ou moldável do corpo humano que pode também produzir um deslocamento espacial. O movimento contém elementos que, quando trabalhados, podem gerar ações físicas. As ações físicas, além de serem psicofísicas e catalisadoras de elementos de linguagem, devem significar ou representar algo, assumindo dessa forma uma função sígnica. Quando tais ações passam a particularizar um ser ficcional, seja como ser humano único e diferenciável, seja como integrante de uma classe social, profissional ou tipo psicológico, podemos localizar em tais ações a presença

de gestos.” (BONFITTO , 2002, p.114)

Nossos gestos são a formação de um movimento que com a troca de informações com o ambiente externo, e a partir de nosso repertório, formam elementos únicos que traduzem a realidade daquele momento.

O gesto é um movimento e, de acordo com Rudolph Laban¹ movimento é um esforço componente da ação que possui diversas formas, e por isso diversos tipos de movimento. Dependendo dos “fatores de movimento” (espaço, tempo, peso e fluência) cada ser humano com suas qualidades e expressões únicas formam um gesto único.

“Um homem sozinho, sem palco ou adereços, pode criar um envolvimento através de cada aspecto de sua personalidade, num ruidoso silêncio.” (GLUSBERG, 2006, p.83)

Muitas vezes o silêncio diz muito mais que as palavras. Nosso corpo possui infinitas expressões para comunicar e muitas vezes ajudar a entender o inconsciente, que para Glusberg é “a força motora do visível, o fundamento e a realidade do perceptível.” (GLUSBERG, 2006, p.126)

Quando estamos parados, olhando para um ponto fixo, sem dizer nenhuma palavra, sem nenhum movimento, estamos sem gestos? Quando um movimento é paralisado e seu gesto congelado, podemos representar centenas de significantes em um calar do corpo de um gesto oculto.

Nosso corpo se adéqua de acordo com a atmosfera externa, por exemplo,

¹ Dançarino, coreógrafo e um dos maiores teóricos de dança do século xx.

se estamos em um ambiente de trabalho, nosso respeito e principalmente discrição são características comuns. Já quando saímos para uma conversa fora desse ambiente, os atos mudam, a conversa muda, a mídia - corpo muda.

O incômodo do corpo em ambientes fora de seu convívio não é difícil de perceber. Cada corpo reflete de forma singular e intuitiva e basta notar os corpos para entender muito sobre outras pessoas e sobre nós. Os comportamentos humanos em situações decorrentes normalmente respondem da mesma forma, mas com entonações únicas. Corpos que possuem modos diferentes de gesticular ou que não possuem conhecimento de seu corpo/espço dificilmente são compreendidos pela sociedade.

Artistas de performances observam todos os tipos de corpos e os usam como discursos do corpo. Glusberg afirma que o conjunto de gestos e do comportamento que são observados pelo performer e o representam agregam novos significados para ele. Comportamento sem significados não possui significados artísticos; se não houver significado artístico corre-se o risco de não possuir uma estética. Assumir definições diversas, com expressão e conteúdo, desnaturalizar o comportamento conhecido para o performer compor um novo significado.

O público da performance faz parte dela, tudo está ligado a uma relação espaço-temporal. O tempo de cada manifestação não possui regras, possui seu próprio tempo. Há uma troca com o externo e interno do ator com o público, sendo todos corpo-mídia e mudando com suas referências e estados naturais.

A vida social é uma das principais fontes de busca do conhecimento para a performance, por conter diversas atividades entre gêneros, classes e idades.

“Cada um dos elementos da sociedade pode desempenhar um papel na arte da performance, que não tem “ temas privilegiados” como o teatro ou a literatura. Essa pluralidade temática dá ao performer completa liberdade de escolha de forma de expressão e facilita seu desenvolvimento numa dinâmica singular. Está dinâmica, somada à conversão do objeto em signo, promove as mil e uma variantes de um fenômeno artístico.”

(GLUSBERG, 2006, p.82)

Os estudos semióticos podem ser explorados para melhor se entender o tempo, o espaço e o corpo em um dado ambiente dialogando com objetos e formas ali presentes. Cada pessoa que vejo na rua possui gestos semelhantes, gestos urbanos, agonizantes, estressantes, alguns são calmos em redondezas turbulentas. A primeira vista suas ações podem não chamar atenção porém analisando de perto esses gestos revelam uma individualidade peculiar. Provavelmente esses gestos ficariam deslocados em outro ambiente. Isso também vale para a relação dos seres humanos com os objetos. Apesar de todos usarem objetos para a mesma finalidade cada um usa de sua maneira.

Todas essas particularidades nos mostram como uma cena recorrente do dia a dia pode se tornar complexa a medida que nos aprofundemos em cada indivíduo.

Capítulo Dois: Referências audiovisuais

Linguagem

Vídeoarte experimental, o que difere esse meio dos outros? Quando dizemos criar uma videoarte, parece algo tão sombrio e desconhecido. O que o artista quer dizer com seu trabalho? Parece que a arte é tão distante quanto os próprios contatos pessoais. Hoje o que é ser artista? É tão difícil apresentar um vídeo e protestar, sentir, olhar, sonhar...

Os artistas plásticos sempre buscaram inovações, muitas vezes recorrendo à tecnologia, entre outros fins. A fotografia, por exemplo, era usada em experimentos artísticos. A arte se expande para todos os setores e junto ao mundo moderno da tecnologia faz nascer um novo olhar.

A arte da filmagem. No começo do cinema, Eisenstein usava sua câmera para propagar a revolução Russa; apesar do cunho político, seus filmes são considerados clássicos da montagem. Primeiro compunha a trilha sonora, para assim montar seu filme. Para ele a arte era um dom natural que servia mais para vender suas idéias do que para ser contemplada. Ele é um dos exemplos que a arte se junta com a tecnologia, por aprender esses métodos em seus estudos de matemática e engenharia.

Outros cineastas inovaram, trazendo desde a arte abstrata (Ralph Steiner), cubista (Fernand Léger), surrealista (Luis Buñel), expressionista (Robert Wiene) para as cenas de filmagens tornando-as símbolos de um período rico em inovações no fim do século XIX e começo do século XX. Após Hollywood dominar as salas de cinema, a vanguarda cinematográfica enfraqueceu-se até os anos 50.

Nesse mesmo tempo, no começo do século XX, Marcel Duchamp mostrava ao mundo junto ao dadaísmo, preocupações com novos meios artísticos, antecipando a arte conceitual, onde a idéia vem antes do resultado final. Duchamp inovou formas de olhar um objeto ou ser, ampliando seus conceitos. A arte passou a ser discutida de outra forma, colocando questões de seu valor e ampliando o uso de seus materiais. Ele usava desde telas e tintas até vasos sanitários, entre outros objetos prontos, como cabides, rodas, pás.

Como tudo que vai em outra direção ,fora do tradicional, Duchamp foi muito criticado. Só posteriormente, na década de 50 e 60, sua arte foi compreendida e serviu de influência para os movimentos seguintes. Na década de 60, Duchamp que estava morando nos EUA, influenciou muitos jovens americanos, cansados do expressionismo abstrato.

“Havia uma inquietude no mundo artístico que se manifestou no surgimento da arte pop, dos experimentos multimídia de John Cage (1912-92) e de seus colaboradores de Black Moutains College: Robert Rauschenberg, o dançarino/coreógrafo Mercê Cunningham e o músico David Tudor. Além disso, por volta de 1950, as obras importantes dadaístas europeus americanos, inclusive Duchamp, foram reunidas e publicadas por Robert Motherwell, começando a se tornarem famosas”

(RUSH, 2006, p.17)

A idéia de transformar imagem em movimento em arte nas mãos de artistas surgiu com a película, para quem tinha condições de tê-las. Com o surgimento da câmera portapack os vídeos tiveram a liberdade de nascer, já não era algo tão distante ter uma câmera na mão (aqui no Brasil a

dificuldade ainda existia).² A linguagem da vídeoarte surgiu com a película,mas teve autonomia como vídeo.

A vídeoarte aparentemente parece ser mais livre que filmes em película. Mas isso depende muito de como o criador apresenta seu conceito. Os filmes em 8 mm ,foram introduzidos em 1932. Era uma alternativa mais barata, para produzir filmes. Foi também utilizado como os filmes de 16 mm de formas artísticas puras, politicamente engajadas, ou poéticos nos olhares e ações. Não só atraiu artistas que queriam experimentar o meio, mas pessoas que usavam como seu meio de expressão. Entre os artistas principais estão: Ken Jacobs, Saul Levine, George e Mike Kuchar, Joe Gibbons, Lewis Klahr, Robert C. Morgan e Stan Brakhage entre outros. Por serem portáteis e de fácil acesso, as câmeras de 8mm, eram usadas por muitos artistas, para, além de criar, registrar seus trabalhos. Trabalhos que iam até performances reais mudou o modo de ver a arte, alguns artistas inovam em cena, em eventos e *happeningins*. A liberdade de expressão que acontecia nos anos 60, novas formas e gestos de explorar o corpo, usadas como arte, foi o forte dessa década.

A arte e a tecnologia encontravam-se nesse meio para expressar diversas formas de conteúdo. Billy Klüver, um engenheiro eletrônico, colaborou com

² A Sony lança a câmera portapack (gravador de rolo aberto de ½ polegada em fitas magnéticas em preto e branco). Essa primeira câmera de vídeo é um suporte midiático advindo da televisão, mídia considerada por muitos cerrada e massificante. Ironicamente, o uso desse suporte por grupos de artistas e movimentos sociais questionará a produção entre público e mídia, ampliando de certa forma a interação entre estes. Algumas características específicas do vídeo foram construídas com o surgimento de câmeras de cinema portáteis, que ganharam uso doméstico, como a 16mm e, posteriormente, o Super-8. A possibilidade de realizar um cinema individual e acessível implicou numa abertura para uma renovação criativa e estética, como comenta Marina Lemos em “*Cozinhando a identidade: da vídeoarte a Mais Você*”.

diversos artistas programando e construindo eventos multimídias, ajudando o idealizador transpor para o palco. Pessoas, lugares, espaços e performances, algumas vezes com vídeo, filmes. “Em vez de objetos vendáveis (como pinturas ou esculturas), o processo físico da criação da arte tornou-se a própria obra”.

Nos trabalhos performáticos destaco Bruce Nauman. Sua obra *Anthro/Socio (Rinde Spinning)* de 1992 é capa de dois livros sobre videoarte. Em seus trabalhos com neon, fotografias, esculturas, palavras, gestos são o forte, além de colocar a condição humana em destaque para observadores. Em *Anthro/Socio* o espaço dispunha de três projeções, cada uma, virada para uma parede, com a mesma imagem, da cabeça do ator Rinde Eckert. Seis Monitores de TVs em duplas, em que um deles parece ser de ponta cabeça, apoiando-se na de baixo.

Com um tom azulado o ator diz: alimente-me, coma-me, antropologia, ajuda-me, magoa-me, sociologia, alimenta-me, ajuda-me, coma-me, magoa-me com um tom de voz agressivo, gritando com quem o vê, com harmonias sombrias em um coro. Nauman provoca os instintos e nos mostra uma ideia primitiva de viver, colocando de frente o homem e a sociedade.

A televisão popularizou-se nos anos 60. Pelo baixo custo, todos conseguiam comprar seu aparelho televisivo. Uma ideia genial, retransmitir por satélite imagens para milhares de lugares. Mas para alguns, a televisão não era bem usada, transmitindo programas de pouca qualidade.

Depois de estudar vídeoarte, a televisão é algo que incomoda. Para os artistas da vídeoarte, que fizeram surgir um novo modo de crítica, a tv, que parecia ser algo surpreendente, era usada de forma vazia.

O vídeo, diferente do cinema, que necessita do quadro a quadro para formar uma imagem e assim dar movimento ao rodar manualmente uma manivela, para tornar possível sua exibição, é adjacente; a imagem aproxima-se do real. Segundo Graham³ “o vídeo devolve dados originais ao ambiente imediato, em tempo presente. O filme é contemplativo e distante, afasta o observador da realidade presente e faz dele um espectador”. (RUSH, 2006, Pag. 78)

Cada vídeoartista tem propostas diferentes, alguns usam sua própria imagem, outros usam atores, outros pessoas desconhecidas, desconexão de músicas, protestos, marcas ideológicas, um olhar diferente para todas as coisas que conhecemos. Essa é sua importância, o vídeo não fica pendurado em um quadro, ele é exposto e apresentado, alguns demoram anos, para serem feitos, outros alguns minutos, e mesmo assim o público ainda constrói barreiras, impedindo esse meio de ser mais próximo. Talvez seja pela televisão, com aquelas imagens rápidas, desconexas; passando de um canal para outro, o tempo criou um limite de compreensão. Os poemas visuais são difíceis de serem entendidos e apreciados.

³ Dan Graham - artista plástico, escritor, teórico, fotógrafo, arquiteto, galerista, importante nome da videoarte.

“A videoarte não pretende representar a verdade (Godard dizia que o cinema é a verdade 24 vezes por segundo). Para Paik, não existe verdade, pois não existe aquilo que podemos afirmar ser o real. Tudo não passa de pura invenção e re-arranjos sucessivos”
(LEMOS, 2008)

Muitos filmes não possuem narrativas lineares, outros possuem personagens densos (exemplos: filmes de Fellini, Truffaut, Antonioni), diferentes dos padrões hollywoodianos de fazerem filmes. Isso se aproxima de uma linguagem videoarte.

“(…) No vídeo, edita-se muito mais do que no cinema. Em vez de poucos e longos planos seqüências, como no cinema, o vídeo prefere multiplicar uma grande quantidade de fragmentos fechados ou curtos (…)”
(MACHADO, DUBBOIS, 2004, p. 15)

O vídeo é feito para se ver em qualquer momento e lugar. O vídeo nasceu da tv, que nasceu do rádio, onde a linguagem e a comunicação são rápidas. Desse princípio, o vídeo não foi feito necessariamente para sentar à frente dele e assistir, como é o caso do cinema. Quando vamos a exposições onde há videoarte, geralmente não começamos assistir desde o começo, continuamos assistindo até passar para o próximo.

O cinema é o oposto nesse sentido. Mas este é uma das maiores referências que tenho. Filmes que traduzem vidas, sentidos das mais variadas formas, sem padrões narrativos e com seqüências das mais variadas formas. Comento agora sobre filmes, compositores e videoartistas com alguma opinião e olhar de referência para esse trabalho.

Cinema

Deserto vermelho (Il Deserto Rosso) - Michelangelo Antonioni - 1964

A trilha do deserto vermelho não passa batido, é bem industrial, misturada com as neuroses da Giuliana (Monica Vitti).

Sua edição com cortes em momentos que se espera uma continuação e a falta de foco complementa a alma do enredo do filme. O tempo é assim, picado e solto em fragmentos. Sem dúvidas sua abordagem principal é a solidão, e como cada tem seu jeito de lidar com essa situação. No meio do filme conta-se uma história da menina no mar, solitária, e as pedras que cantam e ecoam na imensidão do vazio, um barco aproxima-se dela, sem ninguém dentro. Em outro momento, os personagens se reúnem em uma casinha minúscula, de madeira. No total três casais brincando e fazendo uma bagunça com carícias entre troca de casais. Após um surto de Mônica Vitti, eles vão embora, e uma neblina esconde todos, e a cena prolonga-se paralisada. Os personagens que aparecem durante a neblina são aqueles que depois continuaram em cena, já os demais não voltam mais.

O filme termina com nossa protagonista em um barco. Ela encontra um homem, conversam, e a resposta é sem legendas. Linda falta de comunicação. Não importa o que ele disse. Não importar o que alguém fala com outra pessoa em um filme é uma quebra de narrativa metafórica e condizente. Em todo o filme as cores ajudam a dar um sentido e o ambiente a criar os personagens.

O eclipse (L'Eclisse) - Michelangelo Antonioni – 1962

O filme começa com os personagens abrindo as janelas, apagando a luz, tudo pra mostrar que eles passaram da noite para o dia naquele lugar. Um casal que acabou um relacionamento sem falar uma palavra sobre o que havia acontecido. “O eclipse” possui enquadramentos cortados e instiga a vontade de andar pela cena. A trilha é apresentada com uma música de suspense em momentos em que nada acontece. Ou acontece do outro lado da câmera, onde não alcançamos de vista. No final, as pessoas do lugar olham como se tudo tivesse diferente do normal. Poderia estar, mas não havia nada de diferente, enquanto a música dizia muito que algo iria acontecer.

Acossado (A Bout De Souffle) - Jean-Luc Godard – 1959

Diálogos marcantes. Muitos cortes. Cenas rápidas. Um assassino novato (Michel Poiccard interpretado por Jean Paul Belmondo) tenta convencer sua namorada americana (Patrícia interpretada por Jean Seberg) a fugir com ele, ela supostamente grávida dele que no final o entrega e diz “escória, o que é escória?” teve a impressão que Michel Poiccard a tinha chamado assim, mas foi o policial que o estava perseguindo que disse isso para ela, em todo filme ela não sabendo todas as palavras em Frances perguntava suas duvidas. O filme consegue ser tão livre que a base da história flutua entre os fortes personagens.

Nasce um novo movimento cinematográfico, e abre o leque para novas experimentações.

Oito e meio (Otto e Mezzo) - Federico Fellini – 1962

O começo do filme mostra um tráfego intenso de carro onde um homem entra em desespero tentando sair de seu automóvel, o que parece

impossível, e as pessoas à sua volta dentro de seus carros na maior tranquilidade, tomando o tempo com suas coisas, uns se acariciavam, outros ficavam apenas parados com uma incrível paciência. O desfecho é nosso protagonista sair voando. Pessoas nessa situação costumam fazer coisas engraçadas, basta olhar para o lado no trânsito para ver algum cutucando o nariz, balançando a cabeça, os pensativos, mulheres se maquiando e assim por diante.

Delicatessen (Delicatessen) - Jean-Pierre Jeunet e Marc Caro – 1991

Delicatessen é um filme futurista, alaranjado e apesar de tratar sobre temas tensos é uma brilhante comédia. Em “delicatessen” o que me inspira é sua trilha sonora. O som da faca do açougueiro ecoando no canos percorrendo o prédio inteiro além de suspiros, conversas.

A cena que mais me chama atenção é a em que tudo o que os moradores fazem vira música. O pingo da água caindo sobre as tigelas. Os dois amigos com seu trabalho em latinhas, um fura, cola outro passa o papel, enrola, um diapásão. Um casal transando e seu colchão de molas soam um barulho com o aperta e volta. Um homem pintando o teto vai e volta. Uma mulher tocando violoncelo e seu metrônomo. Uma mulher batendo no tapete para sair o pó. Outro homem enche de ar uma roda da bicicleta. Uma velha tricotando. E o som ecoado por todo o prédio. Quantas músicas poderiam ser feitas com os ruídos de pessoas tão diferentes. No final da trilha, um orgasmo, cordas quebradas, um tombo e uma roda de bicicleta furada.

Prestar atenção em movimentos simples pode ser de grande enriquecimento visual e sonoro.

WALL-E (WALL-E) - Andrew Stanton - 2008

Estamos falando aqui de um longa em desenho animado. Muitos desenhos animados não possuem fala, apenas trilha sonora e são compreendidos. Crescemos com essas referências na cabeça. Tom e Jerry, O gato Felix, Disney e assim por diante. Nesses últimos anos um dos melhores desenhos que apareceu foi “Wall E” e sua imensidão, trocando poucas palavras.

No começo do filme é um robô sozinho no mundo fazendo seu trabalho apenas com gestos, suas paixões, medos, seu carinho por objetos que não são dele, seu universo sem palavras. Sua música e cena preferida são do filme “Hello, Dolly” (1969, Gene Kelly). Apenas com seu olhar conseguimos entender o que ele sente, o que busca e no que acredita. Os humanos vivem grudados a uma tela que diz tudo que eles precisam saber, todos são obesos a ponto de não conseguirem andar. Wall-e e sua baratinha, os únicos sobreviventes da Terra, guardam tudo que acreditam que tenha um valor desvalorizado pelos humanos.

Videoarte

Os artistas que me servem de referência são:

Vito Acconci:

Em vídeos como *Center* o artista posiciona-se diante da câmera, e sem mostrar seu rosto, a aponta. É fácil de reconhecê-lo pelo formato de sua cabeça, cabelo e testa franzida. Sua tensão é percebida pela

movimentação de seus braços, pois parece que Vito os quer manter bem estendidos no foco da tela, mas quem está em foco é ele.

Em *Association Area*, Vito compõe uma cena onde o plano é aberto, duas pessoas estão dentro do quadro com seus olhos vendados e uma voz fora da tela dá instruções para esses corpos. Corpo e espaço. Com close em bocas, planos fechados ou abertos, a maneira de expressão corporal de Acconci é o que me chama atenção.

“Acconci organiza as suas performances de acordo com um plano definido, e os processos assemelham-se freqüentemente a arranjos experimentais nos quais ele analisa a composição do corpo humano, os seus limites físicos e a sua capacidade emocional para expressão”. (MARTIN, 2006, p.28)

Eija-Luisa Ahtila:

Sua estrutura narrativa foge da linear, seu interesse por pessoas, preocupações com som e estados psíquicos, o controle do tempo ou a perda dele é o que do seu trabalho influenciou minha pesquisa. O que irei usar como referência é o *Talo/the house*. Ahtila usa três dvds para criar uma fantasia. O vídeo em três partes é sobre uma mulher que sai da realidade e passa a ouvir vozes; para isso Ahtila usa muito bem uma percepção espacial e temporal.

Uma mulher sai do carro segurando com uma mão um saco de compras e entra em uma casa. Só nesse tempo Ahtila muda a relação do espaço. Enquanto a mulher entra por um lado (em uma das telas), na outra tela se vê em outra posição a entrada dela e intencionando muito bem a cena mais

de uma visão no mesmo local. E o vídeo segue assim, a realidade fica para trás, para deixar entrar momentos fantásticos.

“Ahtila anula idéias estáticas, em segunda mão, de tempo e espaço e repensa as condições fundamentais de existência no contexto de situações reais”. (MARTIN, 2006, p.30)

Dominique Gonzalez-Foerster:

Evoca sentimentos de solidão e o desânimo em um de seus trabalhos sobre uma mulher, em dois filmes, *Central* (2001) e *Monk by the sea*. Em *Sturm*, a artista cria uma simulação atmosférica, com sistemas de som, ventoinhas dando ideia de vento, enfim, cria um ambiente ilusionista, além de simular um estúdio de gravação crítica.

“Ao simular um estúdio de gravação , ela não só demonstrou as condições e possibilidades aos cinemas e da televisão e cria também uma situação que permite aos espectadores experimentar pessoalmente a grande ilusão das imagens dos media”. (MARTIN, 2006 pag.50)

Pipilotti Rist:

Ela consegue lidar muito bem com a feminilidade, além de colocar a indústria musical como um de seus temas. Em *I'm not a girl who misses much*, por exemplo, aparece com os seios de fora cantarolando de várias formas o título do vídeo. Referência da música de John Lennon, *happines is a war gun*, que diz “*She's not a girl who misses much*” e às vezes a

música original é tocada enquanto a cor do fundo e a velocidade da música muda.

“Na canção *I’m not a girl who misses much*, Rist (...) examina os mecanismos da indústria musical, em que a produção em massa, o culto ao corpo e o voyeurismo entram numa aliança questionável.” (MARTIN, 2006,p.80)

Gillian Wearing:

Aproximei-me de seu trabalho ao saber que o vídeo *Dancing in Peckham* foi tirado de uma ideia que teve ao ver uma outra pessoa dançando sem inibições. E, então, o artista colocou-se à prova e fez o mesmo. No meio de um centro comercial começou a dançar ao som de *jazz* sem se preocupar com os outros e a mostrar aquilo que se esconde.

“Ela está interessada no não dito, e nos desejos, sofrimento e paixões das pessoas vulgares” (MARTIN,2006, p.94) Não possui ideias de *voyeurismo*, faz vídeos dela, entre outras pessoas, e tem a ideia de liberação espiritual.

Entre os videoartistas que cito acima, dois deles, Eija e Pipilotti, fazem parte do movimento “cinema exposição”, que é muito próximo do que conhecemos o cinema, são obras inspiradas em obras cinéfilas mas com o material proposto pelo artistas. O que muda é sua exposição, o modo de transmitir o vídeo.

Nam June Paik :

Paik nasceu na Coréia do Sul e era formado em música e em arte na Universidade de Tóquio. Encantou-se ao conhecer John Cage enquanto

estudava música na Alemanha. E foi com ele que entrou no Fluxus para criar arte e tecnologia em suas obras e ser o “pioneiro” da videoarte.

“Aqui, o que está em questão é a intenção do artista, ao contrário da intenção do executivo de televisão, do cineasta comercial ou mesmo do videomaker: A obra não é um produto para venda ou consumo de massa. A estética do vídeo arte,... exige um ponto de partida artístico, por parte dos videoartistas, semelhantes ao do empreendimento estético em geral”.

(RUSH, 2006,p.76)

Os efeitos sonoros são usados para definir se o filme é uma comédia, um drama, suspense, se o ator está próximo ou longe, enfim, milhares de ações que ao simples soar de algo familiar já sabemos sobre o que a cena se trata. Muitas vezes o som é criado para iludir quem assiste ao vídeo, sentir-se mais próximo do real. A técnica de efeitos sonoros cada vez mais se expande, tendo algumas delas até sido patenteadas como o som da bomba atômica, que nada mais é que uma junção de várias sonoridades, para recriar aproximadamente o que acreditamos ser o barulho da bomba.

Poucos diretores concentram-se no som externo, o som que não faz parte da cena, centrando-se em efeitos sonoros, desde o barulho do tecido à respiração. No cinema o som entra para interagir de forma mais intensa com o espectador. Muitas vezes a inexistência deste mantém uma intensidade diferente do que se utilizasse música. No geral, o som torna a imagem próxima do real, fazendo o público a acreditar e fantasiar junto com os idealizadores. Ou ao contrário.

Muitos videoartistas também eram músicos. Isso não aconteceu no Brasil. Aqui os videoartistas eram artistas que gravavam suas performances e

depois aprimoravam para usar o vídeo como forma de arte, não como forma de arquivo. Músico pensa em sonoridades, histórias. Sua sensibilidade encontra-se maior em seus ouvidos. Músicos que são videoartistas transformam sua forma de pensar em imagens, o que sentem e o que vibra.

“Se eu refletir um pouco, uma obra desse gênero é quase como se eu tentasse escrever um ensaio antropológico em forma de romance, e para fazê-lo não tivesse à minha disposição se não notas musicais”
Godard (DUBBOIS, 2004, p.18)

Conclusão

Partindo do princípio de que as pessoas agem de acordo com o ambiente em que estão, e de que o corpo fala, quando destacamos um gesto individualmente abre-se um leque de possibilidades de sentidos. Quando altero o som e edito o material, coloco as minhas sensações e minha bagagem para que cada um tente decifrar essa nova linguagem, minha e do personagem gravado.

Os gestos corporais dependendo do contexto são ignorados, as palavras são mais levadas em consideração deixando a sensibilidade corporal fora de decisões. Sabendo-se hoje em dia que a razão e a sensibilidade funcionam juntas para explicar nossas ações e reações, desde problemas que acontecem com o nosso corpo as vezes podendo ser problemas com a nossa mente.

Por isso devemos analisar com cuidado as interferências do meio, tudo depende de fatores que se relacionam e formam o nosso repertório.

No dia-a-dia da cidade cada vez mais frenético, acabamos por usar exclusivamente a palavra como forma de comunicação, ignorando os sinais mais sutis do corpo, em troca da rapidez. Devemos ficar mais atentos aos nossos corpos, compartilhar sua linguagem sem julgamentos, focando no não dito.

Minha base de pesquisa foi a cidade de São Paulo, procurei lugares onde as pessoas costumam estar sozinhas e de preferencias sentadas, pois seria estranho acompanhar o andar de uma pessoa. Uma pessoa acompanhada é muito diferente de uma pessoa que está naquele momento sozinha, quando não temos com quem conversar os gestos corporais saltam, a inquietude da fala exala pelo corpo. Apesar de todas as

facilidades que temos em uma cidade grande, temos que viver diariamente com o caos, lidamos de frente com pessoas que não se importam em ultrapassar o espaço das outras, com a isolação e a falta de comunicação contribuem para os gestos saírem de formas abstratas, ou estamos tão acostumados a não ouvir o que nossos olhos veem por falta de pratica. Se pensarmos em uma microfonia, um ruído que saiu errado e muitos não querem ouvir, porque não tem ritmo, não tem melodia mas perturba.

Bibliografia

BONFITTO, Matteo. O ator compositor: as ações físicas como eixo: de Stanislávski a Barba. São Paulo: Perspectiva, 2002.

BRESSON, Robert. Notas sobre o cinematógrafo. São Paulo. Ed. Iluminuras, 2005

DELEUZE, Gilles. A imagem – tempo. São Paulo. Ed. Brasiliense, 1990

DUBOIS, Philippe. Cinema, vídeo e Godard. São Paulo. Ed. Cosacnaify, 2004

GLUSBERG, Jorge. A Arte da Performance. São Paulo Ed. Perspectiva, 2006

GREINER, Christine; AMORIM, Cláudia. Leituras do corpo. São Paulo: Annablume, 2003.

KATZ, H. e GREINER, C. A natureza cultural do corpo. Lições de Dança 3. Rio de Janeiro: Universidade Editora, 2001

MACHADO, Arlindo

A arte do vídeo. São Paulo. Ed. Brasiliense, 1993

Made in Brasil – Três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo. Ed. Ilumiras, 2007

MARTIN, Sylvia. Video Art. Lisboa. Editora Taschen, 2006

RUSH, Michael - Novas Mídias Na Arte Contemporânea. São Paulo. Editora Martins Fontes, 2006.

SITES:

PEREIRA, Nuno (2003-2004)

evbalzac.no.sapo.pt/BALZACVIDAEOBRA.doc

LEMOS, André. Arte eletrônica e cibercultura. 2008

http://www.democratizacaocultural.com.br/Conhecimento/Artigos/Paginas/080327_arte_eletronica.aspx

KATZ, Helena – Todo Corpo é corpo mídia. 2006

<http://www.comciencia.br/comciencia/?section=8&edicao=11&id=87>

LEMOS, Marina Gazire. Cozinhando a identidade: da videoarte a Mais Você.

Introdução. [Http://www.fafich.ufmg.br/~espcom/revista/numero2/marina.html](http://www.fafich.ufmg.br/~espcom/revista/numero2/marina.html)

Anexo

Do Fluxus à chegada do video ao Brasil

John Cage fazia parte do grupo Fluxus, que ganhou o nome do líder do grupo, George Maciunas um lituano radicalizado nos EUA. “*Fluxus* não foi um momento na história ou um movimento artístico. É um modo de fazer coisas (...), uma forma de viver e morrer.”⁴ define Higgins. Por ser um movimento de vanguarda era antiarte. Até mesmo Duchamp cansado de rótulos, dizia “o único ismo em que acredito é o erotismo”⁵.

Eram contra a idéia de museus, colecionadores e destruíram conceitos para representar o que idealizavam. Faziam performances, composições musicais, e quem participava não só assistia como observadores e sim formava uma outra tangente possibilitando várias outras interpretações. Existia a Fluxifilms, com aproximadamente 40 filmes de curta duração criados por artistas compostos pelo Fluxus.

“O espectador não apenas completa, mas torna-se realmente a obra de arte, com sua participação direta no evento”(RUSH, 2006, p.19)

Nam June Paik, um dos artistas do grupo, apresentou um de seus filmes, chamado *Zen for a Film* (Zen para filme). O filme foi transmitido no Fluxhall, onde era o apartamento de George Maciunas. Assistindo ao filme, entende-se o nome, uma tela em branco projetada na parede e apenas isso. Talvez um clipe musical de alguma composição do John Cage. Contra todos os

⁴ Dick Higgins foi um poeta concreto e um dos participantes do grupo Fluxos.

⁵ TEXEIRA, Jerônimo. Revista Veja. São Paulo. Edição 1899. Editora abril, 2005

padrões de cinema como produções caras, iluminações inusitadas, cenários grandiosos, a obra é nada disso, totalmente minimalista. O branco no branco influenciou outros artistas do Fluxfilms.

Paik participou de algumas performances como *Concert for tv, Cello and vídeo tap. Tv cello premier* (Concerto para Tv, violoncelo e vídeo; primeira apresentação de violoncelo para tv). O violoncelo eram tvs que passavam vídeos pré-gravados e simultâneas tocando com o seu arco em uma pilha de televisores.

Após a Estman Kodak Company em 1923 produzir filmes 16 mm para amadores, novos artistas começaram a fazer seus filmes. Entre os mais destacados: Stan Brakhage, Kenneth Anger, Hollis Frampton, Maya Deren, Jack Smith, Bruce Connor, Marie Menken, Andy Warhol, Pat O'Neill, Jordan Belson, John Whitney, Michael Snow e Gregory Markopoulos. O historiador de cinema David James disse que esses artistas trouxeram ao cinema, algo próximo a pintura, como a representação do movimento, o tempo e “estados psicológicos extraordinários”.

Alguns cineastas franceses, como Jean-Luc Godard, aproximaram-se da idéia poética que existe na videoarte e foram influenciados por esses filmes do grupo Fluxus criando os seus, mas para os Fluxistas estavam próximos às “estratégias elitistas”.

Paik nasceu na Coréia do Sul e era formado em música e em arte na Universidade de Tóquio. Encantou-se ao conhecer John Cage enquanto estudava música na Alemanha. E foi com ele que entrou no Fluxus para criar arte e tecnologia em suas obras e ser o pioneiro em videoarte.

“Para Paik e outros participantes da vídeoarte, inclusive Dan Graham, Bruce Nauman, Joan Jonas e Baldessari, foi a capacidade de transmissão instantânea da imagem pelo vídeo que mais os atraiu, além de seu preço relativamente acessível.” (RUSH, 2006, p.77)

Nam June Paik tinha sua câmera portapack. E com ela gravou a chegada do Papa aos Estados Unidos e, depois, o apresentou no Café Gogo, lugar onde artistas da época se encontravam. Neste momento foi o que se chama de a primeira videoarte, apresentada e por esse fato e outros Nam June Paik é o pai da videoarte. O que o vídeo de Nam June Paik tinha que se tornou vídeo arte? Ele não gravou o Papa como qualquer jornalista que estava no local, mostrando desde sua chegada, o que ele vai fazer e quem ele foi ver, a título de informar. Mas Paik desconstruiu a imagem para algo grosseiro que não era vendável, era a visão dele, a visão do artista era mostrada em seu vídeo.

Mas foi o alemão Wolf Vostel quem usou de aparelhos de televisão como obra de arte e o chamou *TV De-coll//age*, anunciado que a TV havia sido apropriada por um artista.

“Uma idéia fundamental defendida pela primeira geração de videoartistas era que para existir uma relação crítica com a sociedade televisual, era preciso primeiramente participar de forma televisual”
Christine Hill 6 (RUSH, 2006, p.70)

⁶ HILL, Christine. Curadora do Museu de Arte Moderna de São Francisco.

No Brasil, a primeira aparição da videoarte foi feita por Antonio Dias chamado *The Illustration of Atrt(music piece)* na Itália, onde o artista morava. Não se encontra esse material. O tape mais antigo encontrado aqui até hoje seria o *M 3x3* gravado pela TV Cultura de São Paulo em 1973 um vídeo de uma coreografia feita pela bailarina Analívia Cordeiro. Ao som de marteladas, em um cenário que parece um jogo-da-velha, com linhas falhadas que cruzam uma nas outras, bailarinas se confundem do branco e preto, pois parecem essas linhas falhas, e dançam, dando ilusões e movimentos mecânicos, formam outra visão. O título explica a obra, matriz 3x3. Cada bailarina representa um número, o que na verdade é uma crítica a vida digital na sociedade.

Primeira Geração:

No Brasil, essa geração tinha nomes como Sônia Andrade, Fernando Cocchiarale, Anna Bella Geiger e Ivens Machado que conseguiram seu equipamento portapack por Jom Tob Azulay, que trouxera o equipamento de fora do país. E também: Paulo Herkenhoff, Letícia Parente e Míriam Danowski além de Antonio Dias. Todos cariocas. Em 1976 há o primeiro registro paulistano Walter Zanini adquiriu o equipamento portapack e disponibilizou para outros artistas como Regina Silveira, Julio Plaza, Carmela Gross, Donato Ferrari, Gabriel Borba, Marcelo Nitsche e Gastão de Magalhães. Como em outros lugares do mundo, artistas plásticos que buscavam inovações em seu meio de expressão. Muitos desses artistas já eram consagrados nas artes plásticas, e em seus vídeos o que é fácil de ser encontrado é o artista se confrontando diante da câmera.

Segunda geração:

Vídeo independente. A figura principal do período da segunda geração foi o Rafael França, veio de Porto Alegre para São Paulo, estudou artes plásticas e suas formas. Em 1982 muda-se para Chicago onde amplia seus conhecimentos de videoarte. Seus vídeos vão desde adaptações de textos até peças autorais. A que mais me comove é Rafael *Prelude to an Announced Death* onde Rafael e seu namorado trocam carícias enquanto nome de amigos que contrairam o vírus HIV passa ao lado. Rafael morreu após contrair o vírus.

Terceira geração:

Espelha naqueles da primeira geração e buscam novas texturas, e meios de apresentar o material. Cada vídeo artista tem propostas diferentes, alguns usam sua própria imagem, outros usam atores, outros pessoas desconhecidas, desconexão de músicas, protestos, marcas ideológicas, um olhar diferente para todas as coisas que conhecemos. Essa é sua importância, o vídeo não fica pendurado em um quadro, ele é exposto e apresentado, alguns demoram anos para serem feitos, outros alguns minutos de vídeo e mesmo assim, o público ainda constrói barreiras, impedindo esse meio de ser mais próximo, e talvez sejam pela televisão, aquelas imagens rápidas e conexas, passando de um canal para o outro, o tempo criou um limite de compreensão. Os poemas visuais são difíceis de serem entendidos e apreciados.