



Entre cinema e vídeo – tensões e interações na videoarte brasileira¹.

Regilene A. Sarzi Ribeiro².

UNIP, Bauru, SP; FAAC/UNESP, Bauru, SP; IA/UNESP, São Paulo, SP.

Resumo

A videoarte nasce entre as experiências estéticas e alternativas da televisão convencional em meados dos anos de 1960 e 1970, considerada resultado de um movimento artístico com o objetivo de questionar o cinema. Historicamente, o vídeo surge entre o cinema e a imagem infográfica; tecnicamente, entre a imagem eletrônica e a analógica e, esteticamente, entre a ficção e o real, entre o filme e a televisão, entre a arte e a comunicação. A pesquisa busca tecer relações dentre aspectos marcantes da linguagem do vídeo, herdados do cinema, e videoartes brasileiras marcadas pela estética eletrônica multiforme, mixada e totalizante, cuja plástica de fragmentos e detalhes, incrustações e sobreposições, imagens mosaicadas e caleidoscópicas, é edificada pelas tensões e interações entre os diferentes campos da comunicação audiovisual.

Palavras-chave: linguagem audiovisual; cinema; vídeo; artes visuais; história da videoarte brasileira.

Introdução

Entre os escassos estudos sobre o vídeo de arte no Brasil encontram-se as contribuições expressivas do pesquisador Arlindo Machado (2007), que relatam o uso do vídeo como parte das ações que favoreceram a introdução de olhares críticos na televisão comercial por meio dos trabalhos dos comunicadores e artistas do grupo TVDO e Olhar Eletrônico nos anos de 1980.

Produções como *VT Preparado AC/JC* do Grupo TVDO, e *[Rythm(o)]z* dirigido por Tadeu Jungle, ambos de 1986, são exemplos singulares das experiências limítrofes realizadas por artistas com a linguagem da mídia eletrônica. Sobre o vídeo *VT Preparado AC/JC* (1986), afirma Machado:

Esse trabalho dá início então a uma série de outros em que a textura mosaicada da imagem de vídeo, bem como as suas propriedades lábeis e anamórficas, são diretamente invocadas pelos realizadores, para produzir outra espécie de ‘estranhamento’ (no sentido que o termo foi empregado no formalismo russo) ou de ‘distanciamento’ crítico (no sentido brechtiano do termo) e assim investigar o modo como a televisão funciona em termos de máquina semiótica (MACHADO, 2007, p.25).

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013.

² Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP, atualmente realiza Pós-doutorado com pesquisa avançada em História da Arte do Vídeo no Brasil, junto ao Instituto de Artes da UNESP/SP. Email: sarziart@yahoo.com.br



É indispensável destacar que o vídeo *[Rythm(o)z* (1986) é descrito como um filme que nunca havia sido antes pensado para ser exibido em televisão, composto de seis peças de curta duração e organizado por um rigoroso jogo de imagens e ritmos metronômicos, sem a presença do verbal, com cenas marcadas por emoções extremas que levam o enunciatário a sensações de nojo, perturbações e espanto. Machado (2007), acrescenta um comentário relevante acerca dos aspectos estéticos e criativos do referido vídeo:

[Rythm(o)z é algo assim como uma reinvenção da produtividade de certos procedimentos expressivos do vídeo (e do cinema) tais como o corte, a *zoom*, os planos-sequência e a (des) sincronização entre som e imagem. Em cada segmento, apenas um recurso é utilizado, mas de forma concentrada e fulminantemente adequada ao tema focalizado (MACHADO, 2007, p.27).

Estas experiências ampliaram as discussões sobre a linguagem audiovisual e a ligação entre os primórdios da televisão alternativa e a televisão convencional que já nos anos de 1970 teria percebido o valor destas produções satíricas introduzindo-as no cotidiano televisivo por meio da apropriação do modo como usavam a câmera e faziam, por exemplo, suas entrevistas para entretenimento do público.

No entanto, para além desta forma irreverente de fazer televisão, a videoarte se constituiu de forma autêntica em uma expressão conceitual por meio de propósitos legítimos no campo artístico, que surge em Nova York, por volta dos anos de 1965, como resultado de um movimento artístico com o objetivo de questionar o cinema.

Como conhecemos, a videoarte teve como precursor o artista coreano Nan June Paik (1932-2006), integrante do grupo Fluxus que, em 1965, comprou uma das primeiras filmadoras lançadas pela Sony (Portapak), em Nova York, e saiu pelas ruas para filmar o Papa, que passava pela Quinta Avenida. É, neste contexto, que os pesquisadores afirmam ter nascido a videoarte, portanto, através de um registro do cotidiano, como atesta Rush:

Aparentemente, Paik pegou a fita com imagens do Papa, filmadas de um taxi, e naquela noite mostrou os resultados em um ponto de encontro com os artistas, o Café a GoGo, concretizando assim a primeira apresentação de videoarte. O que leva a filmagem do Papa, por Paik, ser classificada como videoarte? Basicamente, considera-se que ela seja arte porque um artista reconhecido (Paik), associado à *performance* e à música experimental, fez o vídeo como uma extensão de sua prática artística. Ao contrário de um jornalista fazendo seu trabalho com o Papa, Paik criou um produto tosco, não comercial, uma expressão pessoal (RUSH, 2006, p. 76).

A primeira geração da videoarte brasileira encontrou espaço na produção plástica de artistas como Sônia Andrade (1935), Letícia Parente (1930-1991), Antonio Dias (1944), Fernando Cocchiarale (1951), Anna Bella Geiger (1933), Ivens Machado (1942), pioneiros da imagem digital, como afirma Machado:

Ao perceber a imagem eletrônica como suporte de criação, em meados dos anos 70, uma geração de artistas inaugurou no Brasil uma práxis criativa, que elegeu o vídeo linguagem de experimentação. Nesse período embrionário, a referência eram as artes conceituais e a *body art*, o que determinou uma maneira peculiar de utilizar o equipamento de vídeo disponível – o *portapack* da Sony (câmera que gerava imagens em preto-e-branco, gravadas em fita magnética de 1/2 polegada em rolo aberto). A maioria desses vídeos tinha como característica um plano-sequência que registrava a *performance* ou atitude criativa do artista, realizada com base em um princípio narrativo prosaico – subir os degraus de uma escada, desenhar em um espelho ou folha de papel – ou em muitos casos, surrealista – bordar com agulha e linha nas solas dos pés, mastigar e engolir folhas de jornal, enrolar na face um fio elétrico, entre outras propostas incomuns (MACHADO, 2007, p.09-10).

Videoartistas como Sônia Andrade, que tem parte do acervo de suas videoartes disponível para pesquisas no MAC/USP, martela pregos entre os seus dedos da mão direita e depois a amarra com fios de cobre preto na obra *Sem Título* (1975), e Letícia Parente (1930-1991) se dependura e se fecha dentro de armário no vídeo *IN* de 1975, marcam as primeiras experiências estéticas na videoarte brasileira. Ao passo que, no vídeo *De Afflicti* (1979), também de Letícia Parente, se veem imagens fixas e sucessivas de gestos de mãos e pés entrelaçados, contraídos e contorcidos. Cada imagem surge do escuro e depois se dissolve no escuro, ao fundo uma voz feminina reza uma litania: *ora pro nobis*. O ritmo é como o fechar e abrir de um olho, convocado pela invocação, cuja resposta ao que surge do escuro é ritmada e tem a cadência de uma ladainha.



Figura 1. Frame vídeo *Sem título* (1975) de Sônia Andrade. Vídeo. 6:56'. (1/2 polegada. Rolo).



Figura 2. Frame do vídeo *De Afflicti* de Letícia Parente (1979). 3'50". (Portapack).



Entre as características singulares do sistema audiovisual está o movimento, depreendido da relação espaço-tempo a que estão designados os signos sonoros e visuais. No estudo da enunciação videográfica, o movimento e o cinetismo se destacam na medida em que por meio da percepção do andamento, ritmo e velocidade do som e da imagem a comunicação audiovisual estabelece os diferentes níveis de tensão e interação entre os sujeitos envolvidos no ato comunicacional. Por andamento, entende-se o movimento regular e desenvolvimento melódico do som e da imagem. O ritmo irá dispor simetricamente a combinação dos sons por meio de acentos graves ou agudos, rápidos ou lentos, marcados pela cadência que confere movimento regular e harmonioso, ou irregular e desarmonioso, à composição audiovisual. Tanto o andamento, quanto o ritmo e a cadência são orquestrados e regidos pela velocidade, que projeta o movimento daquilo que é veloz, rápido, acelerado, que imprime sensações de rápido ou lento, devagar, aos movimentos de sons e imagens do enunciado.

O cérebro humano interage com a composição sincrética, do som e da imagem em movimento, associando simultaneamente as informações recebidas, como lento/rápido, grave/agudo com as memórias visuais e acústicas que já possui e cognitiva e sensorialmente ressignifica aquele conjunto audiovisual conferindo-lhe sentido. Nesta acepção, a linguagem audiovisual é um sistema produzido para ser perceptível ao corpo como um todo, já que sua configuração estimula todos os sentidos do corpo: o olho, o ouvido, o tato, o paladar e o olfato. Isso, porque pretende o despertar do corpo estésica e sinestésicamente na medida em que exige o empenho do corpo despertado pelos vários sistemas expressivos em simultaneidade.

Ao integrar som e imagem em movimento o cérebro faz a leitura da mensagem por meio do despertar sensorial de todos os sentidos do corpo que atuam em relação, sensibilizados pelo que na teoria semiótica se denomina sincretismo³. Por objetos sincréticos entendem-se as manifestações que têm mais de um sistema comunicativo na constituição de seu plano de expressão, conforme esclarece Oliveira:

Em se tratando de um filme, o visual formado pelas tomadas de câmera, planos enquadramentos, cortes, iluminação, com regras próprias de ordenação sintática do arranjo, é integrado também por outras visualidades, a saber: as da fotografia, figurino, arquitetura de cenários, gestualidade, proxêmica, cinética

³ Pode se considerar o sincretismo como o procedimento (ou seu resultado) que consiste em estabelecer, por superposição, uma relação entre dois (ou vários) termos ou categorias heterogêneas, cobrindo-os com o auxílio de uma grandeza semiótica (ou linguística) que os reúne. Assim, quando o sujeito de um enunciado de fazer é o mesmo que o do enunciado de estado (é que esse dá com o programa narrativo de aquisição por oposição à atribuição, em que os dois sujeitos correspondem a dois atores distintos), o papel actancial que os reúne é o resultado de um sincretismo (GREIMAS & COURTÉS, 2008, p.467).



dos corpos nos espaços, entre outras. Tanto o áudio quanto o visual são constituídos nos seus processamentos expressivos de várias articulações intra e intersistêmicas que resultam em seu processar caracterizado por mecanismos de reunião das partes heterogêneas em uma totalidade significativa (OLIVEIRA, 2009, p.80-81).

As escolhas são definidas em função do sujeito que se encontra na outra ponta do ato comunicativo, o enunciatário, e com estes traços, rastros deixados pelo enunciador no enunciado. Estes traços, uma vez compartilhados no enunciado, põem esse sujeito complexo em interação discursiva experienciada como “efeito global da organização” (OLIVEIRA, 1997, p.54). A interação é determinada pelo arranjo plástico da expressão sensível videográfica na concretização do plano de conteúdo que atinge o enunciatário, fazendo-o apreender a significação do discurso em ato. O sentido é sempre uma elaboração dialógica na construção do significado.

Os procedimentos técnicos e criativos que envolvem as escolhas organizadoras do plano de expressão⁴ da enunciação videográfica são compostos de operações programadas pelo dispositivo maquínico, resultantes de manipulações da imagem eletrônica que dão materialidade à enunciação videográfica, conforme afirma Brito:

Entendida como fato, a enunciação é compreendida, basicamente, a partir de seus efeitos: só pode ser considerada a partir de um determinado enunciado no qual deixou suas ‘marcas’. Ou seja, a enunciação não existe dissociada do enunciado que produz (embora logicamente seja uma instancia pressuposta) (BRITO, 1997, p.13).

Como se sabe, o vídeo é um dispositivo composto pelo processamento de sinais eletrônicos, analógicos ou digitais, idealizados com a finalidade de capturar, armazenar e veicular imagens em movimento. Convém evidenciar que há uma grande diferença entre a imagem fotográfica, de suporte químico, que embasa tradicionalmente a imagem do cinema, e a imagem eletrônica que define a imagem do vídeo, conforme sustenta Salles:

A formação da imagem eletrônica se processa de modo similar ao filme, através de uma lente que projeta a imagem, mas, ao invés de um filme fotográfico, o que encontramos são células fotossensíveis com base em selênio dispostas numa placa de circuito eletrônico, que tem a propriedade de transformar o

⁴ Na esteira de L. Hjelmslev, denomina-se plano da expressão o significante saussuriano considerado na totalidade de suas articulações, como o verso de uma folha de papel cujo averso seria o significado, e não no sentido de ‘imagem acústica’ como uma leitura superficial de Sausurre permite a alguns interpretar. O plano da expressão está em relação de pressuposição recíproca com o plano do conteúdo, e a reunião deles no momento do ato da linguagem corresponde a semiose. (GREIMAS & COURTÉS, 2008, p.197).



impulso luminoso em impulso elétrico. [...] O resultado disso é uma imagem formada por milhares de pixels, codificada em uma sequência elétrica de diferentes voltagens, e que precisa passar por um processo de ordenação para poder servir como informação, considerando sua reprodução e sua transmissão (SALLES, 2009, s/p.).

Ao longo do tempo, o vídeo passou por inúmeras mudanças técnicas e ganhou novos significados, e hoje se chama vídeo desde a gravação de uma imagem até uma animação, e ou as diversas maneiras de produção videográfica que consistem na gravação e no armazenamento de imagens definidas conforme o formato e as mídias, fitas e discos, com codificações e tamanho da imagem, variáveis (FRICKE, 2010).

Entre cinema e vídeo: tensões e interações na videoarte brasileira

A palavra vídeo origina-se do latim *video: eu vejo* e *videre: ver* (DUBOIS, 2004). O termo vídeo é usado nas mais variadas línguas com pouca variação de significado, deixando de pertencer a esta ou aquela língua especificamente.

Philippe Dubois (2004), que se diz um entusiasta do vídeo, ressalta a necessidade de aceitar o fato de que tal sistema de produção de imagem está, no seu ponto de vista, mais para um intermediário do que para uma mídia. Para Dubois, o vídeo surgiu historicamente entre o cinema e a imagem infográfica; tecnicamente, entre a imagem eletrônica e a analógica e, esteticamente, entre a ficção e o real, entre o filme e a televisão e entre a arte e comunicação. Contudo, Dubois ressalta:

Os únicos terrenos em que foi verdadeiramente explorado em si mesmo, em suas formas e modalidades explícitas, foram o dos artistas (a videoarte) e o da intimidade singular (o vídeo familiar ou o vídeo privado, o do documentário autobiográfico etc.) (DUBOIS, 2004, p.69).

Embora se entendam as colocações de Dubois (2004) quanto ao fato de vídeo ser um sistema intermediário mais do que um meio, esta pesquisa busca a promoção de investigações que abarquem aspectos da enunciação videográfica em diálogo direto com os regimes de visibilidade e regimes de interação que tenham como mediação o vídeo. Daí a necessidade de se destacar algumas das características da linguagem videográfica visando à sua distinção e tensão frente à linguagem cinematográfica.

Do cinema, o vídeo herdou procedimentos técnicos e criativos, como planos e enquadramentos, cortes e montagens, entre outros. Neste contexto, cabe citar a técnica de colagem concebida na arte moderna pela estética cubista e inserida no cinema e no vídeo por volta dos anos de 1970, sobretudo como recurso plástico e estratégias



discursivas de filmes políticos, como *A chinesa* (1967) e *Le Gai Savoir* (1968) do cineasta Jean-Luc Godard. Sobre a obra de Godard e o recurso plástico da colagem explorada pelo cineasta, Dubois comenta:

[...] a prática da colagem como processo de análise, de decomposição e de recomposição torna-se maciça e sistemática. Ela conduzirá ao trabalho de decomposição-recomposição eletrônica pelas trucagens de vídeo *Ici et ailleurs* (Golda Meier, Moshe Dayan, Adolf Hitler, Henry Kissinger, imagens pornô e grafites eletrônicos em uma grande mixagem de imagens), *Número deux* (as telas de vídeo na imagem do filme, o trabalho das janelas e das incrustações, como a do rosto da pequena Vanessa que se incrusta na imagem do estroposadomia de seus pais e *Comment ça va* (as sobreimpressões prolongadas das duas fotos, a da revolução dos Cravos, em Portugal, e da revolta operária em uma fábrica francesa no início dos anos 1970). (DUBOIS, 2004, p.256).

Entusiasta da imagem eletrônica, Jean-Luc Godard é reconhecidamente um dos primeiros a produzir filmes levando o vídeo para o cinema num movimento inverso ao da maioria das produções cinematográficas da sua época. Essa atitude estilística lhe rendeu filmes com alto grau de experimentalismo e inovações estéticas.

De igual forma, os cineastas Nicholas Ray (1911-1979), Jacques Tati (1907-1982), Wim Wenders (1945), Michelangelo Antonioni (1912-2007) e Francis Ford Coppola (1939) são estimulados pelo cinema experimental e promovem um diálogo intenso com as novas propostas estéticas do vídeo.

Como se sabe, no audiovisual, os fotogramas, planos, cenas e sequências são unidades do processo técnico-criativo que orientam o planejamento, realização, recepção e análise do seu significado. A montagem de um filme elimina as partes do começo e do final de cada plano, o que determina a duração da cena. O processo de montagem é definido por critérios de ritmo e fluência, características plásticas, das tomadas, conforme alude Aumont e Marie:

A definição técnica da montagem é simples: trata-se de colar uns após os outros, em uma ordem determinada, fragmentos de filme, os planos, cujo comprimento foi igualmente determinado de antemão. Essa operação PE efetuada por um especialista, o montador, sob a responsabilidade do diretor (ou do produtor, conforme o caso) (AUMONT e MARIE, 2003, p.195-196).

De um único plano, podem ser gerados dois ou mais planos, os quais intercalados dentro de sequências darão a duração do filme. Cabe ao montador escolher qual tomada de cada plano irá compor a cena. O montador deve considerar a interpretação dos atores e o



tempo de ação de cada um, a qualidade técnica da fotografia, os movimentos de câmera, os efeitos sonoros que o diretor quer destacar e os enquadramentos.

Convém evidenciar que efeitos sintáticos ou de pontuação, efeitos figurais e metafóricos, efeitos rítmicos que exploram a duração dos planos, ou efeito plástico⁵ que organiza cores, formas e texturas, entre outros, podem ser explorados na montagem (AUMONT e MARIE, 2003), e isso interessa especialmente no estudo da videoarte.

Como no vídeo *Global Groove* (1973), em que Nan June Paik relaciona aspectos culturais do Oriente com o Ocidente por meio de incrustações, sobreimpressões e montagens de planos em um conjunto de imagens que resultam na composição de diferentes recortes proporcionados por efeitos de montagem, finalizados como algo único disposto numa mesma cena.

Não obstante, a afirmação *eu vejo*, do latim *video*, remete-se a um sujeito em ação, pelo ato de olhar algo através da câmera. As mensagens produzidas com vídeo implicam na ação do sujeito do ato de ver ao mesmo tempo em que acontece o decurso do ato em si, na medida em que ver algo é um ato que se faz ao vivo, no aqui e agora. O vídeo é o objeto (processo) do ver e o sujeito (ato) que o constitui. Philip Dubois (2004, p.72) o define como uma “imagem-ato” e também como uma imagem-pensamento, e afirma: “O vídeo pensa o que o cinema cria” (DUBOIS, 2004, p.132).

Refletindo sobre esta afirmação depara-se com as produções em audiovisual que extrapolam os campos de experimentação para *pensar* a linguagem audiovisual, por isso o interesse pela interface entre arte e mídia, e mais especificamente o vídeo, para dialogar com os sistemas audiovisuais.

Durante as pesquisas de doutoramento (SARZI-RIBEIRO, 2012), a partir das quais surge parte dos resultados apresentados neste trabalho, ficou claro que na maioria das investigações e pesquisas realizadas sobre o vídeo se encontra um conjunto de transposições diretas da estética do cinema para o vídeo como a frequente citação das mesmas operações do cinema, planos, enquadramentos, cortes e montagem que integram o vídeo, por serem aspectos constitutivos da linguagem audiovisual.

Contudo, alguns estudos não avançam na problemática do vídeo e continuam dando ênfase para a arte do movimento que é o cinema. Não se trata de negar as operações em

⁵ “Derivado do termo grego que significa “modelar”, o adjetivo é utilizado desde o início do século XIX para qualificar as artes que visam elaborar formas visuais. No vocabulário da semiologia da imagem, o plástico distingue-se do figurativo e do representativo pelo fato de designar os *elementos* constitutivos da imagem, sem levar em consideração as formas particulares para a produção das quais eles são utilizados.” (AUMONT e MARIE, 2003, p.232).



comum entre o cinema e o vídeo, mas em apresentar como os planos e os enquadramentos são operados pelo vídeo tendo como elemento chave a constituição fragmentária do som e da imagem videográfica que é um dos componentes mais explorados pelas produções experimentais.

Cumprе ressaltar que o estudo do fragmentário na videoarte não visa à tipologia da imagem videográfica, nem à classificação do vídeo como único produtor de imagens e sons fragmentados, mas à identificação dos regimes de visibilidade e interação responsáveis pela construção de simulacros na contemporaneidade por meio do fragmento⁶. Nesta perspectiva, interessa de modo particular o enquadramento e o recurso do *zoom*, caracterizado por movimentações de aproximação (*zoom in*) ou afastamento (*zoom out*) em relação ao que é registrado, que podem resultar em fragmentações.

No vídeo *Desenho-corpo* (2002), da videoartista brasileira Lia Chaia, a composição das imagens no quadro videográfico se destaca pela contraposição de planos fechados em grandes *closes* que retalham o corpo em partes, figurativizando-o por meio de fragmentos e por composições dispostas por planos abertos, em que partes maiores podem ser vistas por planos médios, como braços e seios, cintura e seios, pernas e mãos. Sobre estas partes do corpo, os movimentos circulares da caneta esferográfica desenharam linhas finas vermelhas, como as que são desenhadas em torno do umbigo e seios.

A ação de desenhar sobre o corpo é acentuada pelos *zooms* que ora ofuscam a percepção dos traços da caneta, ora definem as referências corporais de certas cenas. O *zoom* ora enfatiza o fragmento e a parcialidade do objeto em cena, ora acentua a pele e a trama do desenho que paulatinamente transforma aquele corpo original do início do vídeo, em um desenho-corpo. A dimensão topológica do plano de expressão apresenta o modo como o enunciador utiliza os recursos espaciais, de construção do espaço da imagem videográfica para promover os efeitos cinéticos, que irão provocar no enunciatário a sensação da pele, dos desenhos sobre a pele e os sinais de exposição metafórica dos vasos sanguíneos.

Quanto aos recursos gráficos e técnicos para elaboração do espaço videográfico, se destacam três procedimentos observados em vídeos de criação. Estes procedimentos

⁶ Para Eisenstein, o filme é um sistema coerente de fragmentos, mais exatamente, um sistema de sistemas, que atravessam todos os fragmentos, cada um dos sistemas parciais – a cor, o som, o contraste preto/branco, a dimensão de plano, etc. – devendo ser, precisamente, determinado para levar o sentido de conjunto. Essa estética do ‘fragmento’ define, portanto, a obra como controlada e coerente; ela se opõe, assim, à noção romântica de fragmento, que corresponde, ao contrário, a uma concepção da obra como acabada, embora constituída apenas de pedaços, não ligados uns aos outros, recusando a estrutura clássica. (AUMONT e MARIE, 2003, p.137).

têm como base a miscigenação de imagens resultantes da sobreimpressão, jogos de janelas e incrustação. A sobreimpressão se define por inúmeras camadas de imagens que produzem um duplo efeito visual. O primeiro efeito é de transparência e imagens translúcidas, como um palimpsesto que permite que uma imagem possa ser vista através da outra. E o segundo é a estratificação das imagens, gerada por uma espessura que sedimenta o campo videográfico, percebida como se fosse um folheado de imagens.



Figura 3. Frame do vídeo *Desenho-corpo* (2002) de Lia Chaia. 51'. (VHS.NTSC.Colorido).



Figura 4. Frame do vídeo *Narciso* (2000) de Danilo Barata. 05'. (VHS.NTSC.Colorido).

Há de se considerar que o recurso técnico de edição de imagens pós-filmagem permite explorar as sobreposições de imagens, como no vídeo *Narciso* (2000) do artista baiano Danilo Barata, no qual essa edição é usada com maestria para gerar efeitos de figura e fundo, transparências e justaposições de figuras, como a imagem de um crânio projetada sobre o rosto do artista enquadrado em diferentes posições por *closes* da câmera, e imagens pictóricas de texturas e cores variadas sobrepostas ao corpo. Estes recursos acentuam o ensimesmar e o velar exibicionista e narcisista, tema central desta videoarte. O procedimento técnico do enquadramento tem papel determinante em *Narciso*, como se observam nos *closes* fechados que cortam e retalham o rosto e o corpo masculino no vídeo. Do rosto aos ombros e do tórax ao rosto, as cenas se compõem num vai e vem da câmera, que realiza um trajeto de descrição do corpo em pedaços expostos por *close-up*, enquadramentos fechados que exibem o corpo por suas partes: olhos, nariz, boca, orelha, a face e o rosto, todo retalhado pelos *closes* fechados.

Na descrição da topologia visual destacam-se as relações entre a figuratividade do corpo e os recursos audiovisuais de pós-produção, cuja edição do vídeo caracteriza a construção de sentido, uma vez que ao se debruçar sobre o texto audiovisual o editor reconstrói as sequências narrativas e o caminho a ser trilhado pelo destinatário rumo à



interação com a obra videográfica. Nota-se, que o rosto é figurativizado o tempo todo por grandes *closes* e primeiros planos bem fechados, o que demonstra a intenção da câmera em retratar pedaços tomando como recurso o enquadramento fechado, que exhibe o corpo em detalhes. O enquadramento define uma primeira opção estilística do destinador, que se impõe no vídeo por meio da câmera como aquele que sabe seu papel de mostrar e exibir o ângulo pelo qual se verá este corpo: por detalhes, por partes. Esta opção plástica de construção das cenas, muito mais pelo enquadramento fechado do que pelos enquadramentos abertos, configura também o aspecto fragmentar como uma importante característica estilística da linguagem do vídeo.

De outro modo, o jogo de janelas eletrônicas é um procedimento de mescla de imagens que deriva de recortes e justaposições de fragmentos de planos diferentes dentro do mesmo quadro videográfico. Cabe evidenciar que, se da sobreimpressão de imagens resulta um conjunto de camadas encadeadas umas sobre as outras num todo global, nas janelas eletrônicas o efeito é inverso, pois estes recortes operam por fragmentos e retalhos que se constituem em pedaços de imagens alocados no espaço do quadro geometricamente, conforme os efeitos de sentido desejados.

No vídeo *Dreaming* (1995), da videoartista paulista Inês Cardoso, os recortes e fragmentos de imagens coloridas da cidade de Nova Iorque são exibidos sobre o rosto da artista em diferentes situações. O efeito das justaposições, centralizadas sobre a face da artista, é alternado com a cena de dois pés calçados por um par de sapatos femininos, vermelhos, que balançam, parecendo estar soltos no ar. A composição retangular da cena e o *zoom* fragmentam os pés e apresenta a vista frontal do corpo. Os pés que balançam, têm logo abaixo um chão, cujas linhas acentuam a verticalidade do conjunto. A janela, no alto da tela do vídeo, exhibe as cenas de imagens em movimento sobrepostas ao rosto sobre o corpo estático, e ora exhibe cenas da cidade, ora cenas dos pés por sobre a cidade. Os pés não tomam a tela toda, estão levemente descentralizados e não são enquadrados simetricamente na cena. Esta posição indica o movimento do corpo, nos proporcionando a sensação de instabilidade dos pés soltos e acima, bem no alto do chão, livres, sem tocar o chão, e sem alcançar a cidade com a qual se sonha. Assim olhamos para baixo e vemos nossos pés ali, soltos, balançando, e assim como do título do vídeo *Dreaming*, no sentimos sonhando, fantasiando, imaginando dentro da cena onírica urbana, a sensação de voar e sair do chão.

Por outro lado, nos recortes da imagem, que o enquadramento coloca em cena no vídeo *Entre* (1999) da artista carioca Nina Galanternick, a topografia audiovisual é composta

de formas geometrizadas do corpo, e estas figurativizam acessos e portais de entrada ao corpo orgânico, como boca, orifícios de orelha e narinas, umbigos e vagina. Portanto, a escolha pelo detalhe e enquadramento de partes do corpo é determinante para que o enunciatório se dirija e seja levado a querer o adentramento do tema em questão.



Figura 5. Frame do Vídeo *Dreaming* (1995) de Inês Cardoso. 01minuto. (Super8. Colorido).



Figura 6. Frame do Vídeo *Entre* (1999) de Nina Galanternick. 06'. (VHS.NTSC.Colorido).

Nos arranjos plásticos do vídeo *Entre*, o que se nota são cortes e planos detalhes que têm no recurso do *zoom* um meio muito explorado, que mantém quem quer que esteja a ver este corpo o tempo todo muito próximo dos detalhes destes orifícios e entradas, pois o olhar permanece estático e fixo nestas partes do corpo. Como também, a olhar o corpo no todo, de cima a baixo e vice-versa, quando a câmera passa pelo corpo inteiro perscrutando-o por meio de movimentos rápidos. Este cinetismo é um traço da linguagem audiovisual que gera movimentos compostos de ritmo (rápido e lento) e velocidade (acelerado e desacelerado), marcados pela continuidade e descontinuidade nas cenas. O enquadramento aproximado e o uso do *zoom*, usados para tornar visíveis esses espaços de acesso ao corpo, avalizam que aquelas formas são percursos, trajetos, passagens e podem ser adentrados.

Por outro lado, o procedimento de incrustação, também conhecido como *chroma-key* consiste no preenchimento de um espaço vazio da imagem do vídeo por diferentes texturas vazadas e espessuras da imagem, sendo considerado um dos procedimentos mais importantes, que permite conhecer toda a complexidade da produção e veiculação da imagem na estética videográfica. De acordo com Machado, *chroma-key* é um:

Efeito de tipo analógico que consiste em inserir uma imagem colorida no interior de outra. A imagem inserida ocupa os espaços definidos por uma determinada cor na imagem continente. Se essa cor é azul o efeito pode chamar-se também *blue box* (MACHADO, 1997, p.209).

A imagem eletrônica do vídeo permite um alto grau de manipulação e composição por meio de técnicas, como encadeamento, sobreimpressão, incrustação e espessura da imagem, escalas, profundidade e montagem dos planos, e outros procedimentos que dão visibilidade a outra forma de linguagem e de estética visual. Para Armes:

Um equipamento de custo relativamente baixo permite cortinas e fusões eletrônicas de imagens para outras imagens ou fundo neutro – *wipes, fades e dissolves* – superposição, congelamento e colorização, divisão de tela numa imensa diversidade de padrões, formas e configurações, ou fragmentação da imagem natural. Quando o vídeo é acoplado a um computador com programas especializados, as manipulações tornam-se praticamente infinitas (ARMES, 1999, p.215).

O vídeo se constitui dos mesmos elementos cinematográficos, entretanto, o nível de alteração e transformação da imagem eletrônica é infinitamente maior e isso gera uma multiplicidade de possibilidades de imagens na imagem.

O vídeo experimental *Matéria dos Sonhos*, produzido pelo grupo mineiro Feitoamãos em 2002, é composto de imagens fragmentadas e sobrepostas, veiculadas na tela ora em velocidade acelerada, ora lentamente, gerando um efeito de sentido que beira o onírico. Trechos de poesias, de noticiários da imprensa radiofônica e televisiva são justapostos a uma suave melodia religiosa. O conjunto audiovisual remete à passagem do tempo por meio de diferentes recursos expressivos.

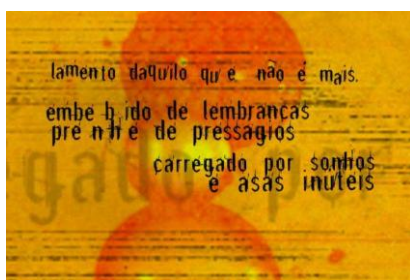


Figura 7. Frame do vídeo *Matéria dos Sonhos* (2002). Grupo Feitoamãos. 07m36s (Mini-DV-NTSC-colorido).



Figura 8. Frame do vídeo *Matéria dos Sonhos* (2002). Grupo Feitoamãos. 07m36s (Mini-DV-NTSC-colorido).

Os efeitos de aceleração da imagem, o uso dramático da luz e da sombra e o cromatismo intenso favorecem uma leitura abstrata da natureza, embora alguns efeitos sonoros simulem sons de água e ventos que uivam. Por outro lado, a temática do tempo é figurativizada por meio de diferentes recursos semânticos que nos remetem ao tempo cultural como a descontinuidade e a horizontalidade das formas geométricas, a



velocidade das imagens reproduzidas no quadro e os sons característicos de diferentes culturas.

As ordenações da plástica sincrética no vídeo *Matéria dos Sonhos* (2002) ocorrem inicialmente por meio dos elementos intersistêmicos que operam em copresença e atuam por mecanismos de separação e difusão, pois as ordenações sistêmicas se apresentam em justaposições e sobreposições. Estas justaposições produzem um adensamento dos sentidos durante o processamento das ordens sensoriais.

O que se nota é que os elementos superpostos como a polifonia sonora e verbal, e a sobreposição de diferentes planos de imagens, fragmentadas e abstratas exigem uma ação integrada dos sentidos.

De igual forma quando os sons diminuem de intensidade, volume e quantidade de vozes, os elementos do sistema visual acompanham este movimento sustentando a manutenção dos traços intersistêmicos, que reiteram as oposições semânticas e atuam em uma operação de difusão expansiva por acréscimo.

No campo multiimagético do vídeo, a mixagem de imagens, a montagem dos planos, a construção do espaço fora da tela e os usos dos *closes*, são integrados sobre a imagem ou sob a imagem. Para Dubois, a lógica do sistema videográfico pode ser descrito da seguinte forma:

O modelo abstrato (e matemático) desta lógica visual do vídeo poderia ser encontrado na lógica de visualização dos fractais: mergulhamos aí até o infinito, como numa *zoom - in* (ou *out*) interminável (aliás, o *zoom* digital e por compressão realiza efetivamente isto). Estamos em um universo que absorve e regurgita tudo, estamos em um mundo sem limite, e, portanto sem espaço *off*, já que ele contém em si mesmo (em sua matéria de imagem, em seu próprio corpo interior) a totalidade do universo. (DUBOIS, 2004, p.94).

Em suma, como se pode notar na breve análise empreendida a partir de videoartes brasileiras, estas se constituem em linguagens do audiovisual responsáveis por instaurar novas modalidades de operação sensível e uso técnico dos sistemas de produção e veiculação de imagem e som em movimento, expandindo as fronteiras tradicionais entre o cinema e o vídeo. Isso por meio, sobretudo, de sua estética multiforme, múltipla, mixada, totalizante e globalizada, composta de fragmentos, partes, detalhes, recortes, incrustações, espessuras, sobreposições, justaposições, transparências, imagens mosaicadas e caleidoscópicas, edificada por tensões e interações entre os diferentes campos da comunicação audiovisual.



Referências bibliográficas

AUMONT, J. e MARIE, M. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. 4ª.edição. São Paulo: Ed. Papyrus, 2003.

ARMES, R. **ON VÍDEO**. O significado do vídeo nos meios de comunicação. Tradução de George Schlesinger. São Paulo: Summus Ed. 1999.

BRITO, Y. C. F. **A enunciação do discurso videográfico: um estudo exploratório de vídeos do festival Mundial do Minuto**. 1997. Dissertação (Mestrado). Pontifícia Universidade Católica – PUC, São Paulo – SP.

DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Godard**. Tradução: Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac y Naif, 2004.

FRICKE, C. Novos Media. In: RUHRBERG. *et al.* Ingo F. Walther (org.). **Arte do Século XX**. Volume II. Colônia. Alemanha: Taschen, 2010. p.577-620.

GREIMAS, A. J. e COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. Volume I. Tradução: Alceu Dias Lima *et al.* São Paulo: Contexto, 2008.

MACHADO, A. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1997.

_____. **Made in Brasil**. Três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras, 2007.

OLIVEIRA, A. C. de. (org.). **Linguagens e comunicação: desenvolvimentos da semiótica sincrética**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

OLIVEIRA, A. C. de. **Vitrinas**. Acidentes estéticos na cotidianidade. São Paulo: EDUC, 1997.

RUSH, M. **Novas mídias na arte contemporânea**. Tradução Cássia Maria Nasser. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SARZI-RIBEIRO, R. **Regimes de visibilidade do corpo fragmentado e construção de sentido e interação na videoarte brasileira**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: <http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=14195> Acesso em 29 de Março 2013.