



**Raquel Martins  
Carrilho**

**Vídeo-Arte e Cinema – Cruzamento de Linguagens  
Contemporâneas**



**Raquel Martins  
Carrilho**

**Vídeo-Arte e Cinema – Cruzamento de Linguagens  
Contemporâneas**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Criação Artística Contemporânea, realizada sob a orientação científica do Dr. Paulo Bernardino, Professor Doutor do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

**o júri**

presidente

Professor Doutor José Pedro Barbosa Gonçalves de Bessa

Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

arguente

Professora Doutora Agueda Simó Cachorro

Professora Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade da Beira Interior

orientador

Professor Doutor Paulo Bernardino das Neves Bastos

Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

## **agradecimentos**

Ao Prof. Paulo Bernardino, pelo acompanhamento, confiança e incentivo;

Ao Prof. Mário Vairinhos, pela disponibilidade, ajuda e discussão;

A todos aqueles que comigo foram interessadamente discutindo ideias e argumentos e me ajudaram de alguma forma a desenvolver o meu próprio pensamento:

Marco, Pedrosa, Falcão, Rita, Valdinho, Bruno dos Reis, Luis Indi, Catarina Viana, Paulo Santos, Fernando Lino, Esquilo, Preto, Tátá, Edu, Ricardo, Pedro Farinha, Xico Pereira, Tójó, Regina, Pedro Azevedo, Telmo Martins, Paulo Pinto, Eliseu, Té Melo, Yiannis Stratouras.

Família.

E todos os outros que a minha memória (que não a minha estima) possa involuntariamente olvidar.

**palavras-chave**

Arte, Vídeo-Arte, Cinema, Digital, Hibridização, Cruzamentos, Consciência

**resumo**

O presente trabalho propõe-se iluminar diferenças, vistas como significativas entre a vídeo-arte e o cinema, assim como os pontos fulcrais de semelhança e proximidade. Estas duas formas artísticas contemporâneas assistem-se uma à outra numa conformidade que muitas vezes se torna difícil explicar na prática e na lógica. Numa tentativa de clarificar alguns pontos que permanecem na obscuridade, interpreto objectivamente o que ambos têm em comum e também onde divergem declaradamente. É minha intenção criar uma ligação entre vídeo-arte e cinema para a sua compreensão sem que para isso se extinga a essência de cada forma de arte, mas antes a sua integração e inclusão numa sociedade cada vez mais complexa como é a nossa.

**keywords**

Art, Video Art, Cinema, Digital, Hibridity, Crossings, Consciousness

**abstract**

This thesis proposes to to illuminate differences, seen as significant differences between video art and cinema, as well as the focal points of similarity and proximity. These two contemporary art forms, are assisting each other in a in a line that often becomes difficult to explain in practice or logic. Attempting to clarify some points that remain in the dark, I objectively take what both have in common and where they clearly diverge. It is my intention to create a link between video art and cinema for their understanding, without extinguish their essence, but to promote their integration and inclusion in an increasingly complex society such as ours.

# Índice

<b>Introdução</b>	8
<b>Capítulo I</b>	
<b>Vídeo-Arte e Cinema – que cruzamento?</b>	10
I.1 – Introdução: Arte Contemporânea e condição Pós-Moderna	11
I.2 – Vídeo-Arte e Cinema Contemporâneo – o Digital como aproximação de linguagens	23
I.3 – Apresentação das Obras – Convencional vs Desconforme	33
<b>Capítulo II</b>	
<b>Abordagens contemporâneas para uma reeducação visual – Vídeo-Arte e Cinema por uma causa</b>	45
II.1 – Assinaturas: Autoria vs Anonimato – Obras abertas	46
II.2 – Televisão nas artes visuais - Anti-arte?	54
II.3 – Vídeo-Arte vs Cinema – Agentes para uma nova Consciência – Casos Práticos	62
<b>Capítulo III</b>	
<b>Projectos de Experimentação Artística – Reflexão Crítica</b>	75
III.1 Projecto 1 – The Spaces Between	76
III.2 Projecto 2 – Marion Revisited	78
III.3 Projecto 3 – Zapping #2	80
<b>Conclusões</b>	83
<b>Bibliografia</b>	87
<b>Sites consultados</b>	93
<b>Lista de imagens</b>	94

## Introdução

É no contexto da Universidade que esta dissertação se integra. A frequência do Mestrado em Criação Artística Contemporânea conferiu a exigência da realização de um projecto de investigação independente, no qual o meu conhecimento será o denominador para a revelação de um campo artístico contemporâneo. Esta dissertação será possível apenas na medida em que, além do conhecimento pessoal e de uma investigação bibliográfica organizada, terei em conta o trabalho desenvolvido e aplicado na produção artística do Mestrado em Criação Artística Contemporânea da Universidade de Aveiro.

Neste percurso, posso destacar os itens abordados em “Estética Contemporânea”, “Sociologia da Arte”, e nas práticas de “Vídeo-Arte”, “Laboratórios de Expressão e Criação Artística” e “Projectos de Instalação Artística”, que serviram para consolidar o meu campo de trabalho e também para a construção de uma autoconsciência do acto criativo.

Teve-se por principal objectivo consolidar um corpo de trabalho e aprofundar uma prática artística assente numa metodologia que privilegia o paradigma da interacção e uma metamorfose das práticas artísticas potenciadas pelas novas tecnologias. No entanto, procurou-se não prender a pesquisa somente ao questionar dos limites tradicionais da arte, indo mais além, às origens de uma necessidade criativa independentemente de uma linguagem tradicional ou contemporânea, aplicando métodos transdisciplinares no percurso da investigação e do próprio processo criativo.

Ao longo da aprendizagem do mestrado tentei criar uma linha de pensamento coerente na minha produção artística, que tentarei que se reflecta aqui também, inserida na contemporaneidade da arte. Assim, aprofundei a minha prática artística através deste propósito emergente defendido pelo Mestrado em Criação Artística Contemporânea: transdisciplinaridade, reflexão e interacção.

Tendo a Arte Contemporânea como base para uma pesquisa teórica, e posteriormente reflectida numa componente prática, relaciono duas áreas das artes visuais, a Vídeo-Arte e o Cinema. Esta dissertação divide-se assim em três capítulos que estruturam, de forma congruente, todo o processo de investigação.

No primeiro capítulo explora-se o Estado da Arte, fazendo uma abordagem contextual e situacional de ambas as linguagens contemporâneas. Dando, num primeiro momento, a conhecer várias posições ao longo da História da Sociedade e confrontando-as com os aspectos mais significativos da História da Arte, que são indispensáveis para este estudo, trato o primeiro ponto como base estrutural e cronológica da dissertação. Passando de seguida para



a discussão em torno da base tecnológica destas áreas, questiono-me onde poderei encontrar uma ligação plausível entre Vídeo-Arte e Cinema, para que se constitua numa aliança visual contemporânea, pela via tecnológica ou pelo seu questionamento, levantando, a partir daí, novas abordagens para esta discussão. A terminar o capítulo, analisa-se a interacção que as novas tecnologias permitem para o desenvolvimentos da Vídeo-arte e do Cinema, e destas com a aproximação do público, numa pesquisa de novos formatos que se diferenciam substancialmente com o que tradicionalmente se conhece.

No segundo capítulo aprofundo a questão que se coloca na minha dissertação – de que modo poderemos ligar estas duas linguagens visuais. Fazendo o vínculo através da autoria, e da discussão gerada por ela, analiso o poder de sugestão das obras visuais contemporâneas e como estas permitem ao espectador uma liberdade de perspectiva. Abordo em seguida a relação que se estabelece com outros meios, nomeadamente a televisão, e a ambiguidade que este meio traz para as artes contemporâneas. Componho posteriormente a tentativa de unir a vídeo-arte e o cinema por uma razão séria e indispensável para a credibilidade da sua produção artística – a reeducação visual, fazendo dessa forma um estudo de casos, analisando algumas das obras que tomo como exemplo para esta causa.

Por fim, no terceiro e último capítulo, explanam-se as diversas etapas dos três projectos práticos apresentados, das tecnologias exploradas, bem como toda a sustentação teórica que os motivou.

Nas conclusões, faço uma análise aos pontos da minha pesquisa e das questões que levantei ao longo da dissertação, culminando, visando não só a preocupação de obter respostas, mas também levantar outras que surgiram na determinação e preocupação da relação entre estas duas variantes visuais da arte.

Esta dissertação não tem como objectivo, portanto, definir uma única perspectiva sobre esta relação que defendo, procura antes dar a perceber as várias possibilidades de ligação e de separação, e de como essas relações estabelecem novos paradigmas de pensamento.

## Capítulo I

### Vídeo-Arte e Cinema – que aliança?

Vivemos num mundo contemporâneo diverso e polissémico, no qual os artistas são sujeitos que interpretam, expressam e traduzem o mundo caracterizado por novas tecnologias, novas formas de consumo e relações sociais virtuais cada vez mais avançadas.

Para perceber o fenómeno simbólico cultural da arte contemporânea é necessário observar e compreender o contexto social e cultural do mundo contemporâneo e do Homem pós-moderno, sendo pela sua mão que se criam as obras que se inscrevem neste âmbito.

Inseridas no contexto contemporâneo da arte, a vídeo-arte e o cinema funcionam como uma aliança, quer por proximidade operacional, quer pelo conceptualismo incutido. Desde a relação histórica e necessária à evolução, até à vontade de captar a atenção do espectador, integrando-o directamente na prática artística, estas duas formas visuais conseguem estabelecer uma proximidade que nem sempre é facilmente verificável.

Este capítulo servirá então para colmatar diferenças, porém também para distingui-las, por certo, fazendo uma ponte entre as duas artes visuais.

No primeiro ponto discuto as várias posições em relação aos sentidos que a arte provocou e renovou nas diferentes culturas e sociedades ao longo da História, por isso começarei por contextualizar e analisar o Estado da Arte para que melhor possamos perceber esse processo extremamente subjectivo e discutível e as transformações que se deram na artes visuais.

No segundo ponto farei uma análise ao processo tecnológico que se operou nas duas áreas e fez com que cada uma evoluísse conceptualmente e paralelamente, analogamente aos períodos da História. Testemunhamos desde sempre um questionamento geral em torno do acto da criação da imagem. A época que atravessamos, apesar de não conseguirmos defini-la especificamente é (e vai continuar a ser) fortemente marcada pelas novas tecnologias, e aqui explanam-se as razões desta evolução.

Concluo o capítulo com o estudo da apresentação das obras, das suas diferenças e influências, verificando que a imersão, seja em que circunstância for, será sempre necessária na conduta do espectador perante uma obra desta natureza.

Assim assumirei o percurso deste primeiro capítulo que é o ponto de partida para o assunto que ao longo destas páginas me dedicarei a desenvolver: a ligação da Vídeo-Arte e do Cinema.

## I.1 – Condição Pós-moderna e a Arte Contemporânea

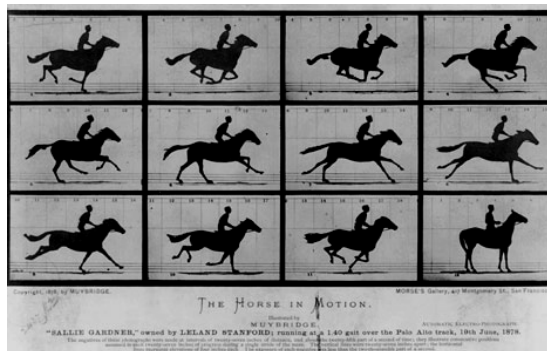
Para se falar de contemporaneidade será pertinente recuar algum tempo e observar algumas passagens importantes para o entendimento geral da era, social e estética, pós-moderna.

Após a Segunda Guerra Mundial (finais dos anos 40) o conceito de uma era pós-moderna foi avançada por um leque de pensadores, críticos e sociólogos, desde Arnold Toynbee, que cunhou o termo em 1954<sup>1</sup>, até Daniel Bell (1996), que discutiu as diferenças entre modernidade e pós-modernidade, afirmando que a institucionalização do cepticismo modernista e o experimentalismo que o caracteriza são favoráveis à implementação de um novo consenso, numa nova ordem estabilizadora: “O tempo pós-modernista exige que tudo aquilo que foi previamente representado na fantasia e imaginação deve igualmente ser desempenhado na vida. Não existe distinção entre arte e vida” (1996:53).

Por esta altura, as técnicas de reprodução e consequente ampliação da prática visual alteraram o sentido da experiência estética, como tinha notado Walter Benjamin<sup>2</sup> (1992). Assim a fotografia teve um papel fundamental na prática artística neste momento de transição.



1. *Tartan Ribbon* (1861), James Clerk Maxwell, fotografia.



2. *The Horse in Motion* (1871), Eadweard Muybridg, sequência fotográfica.

A evolução das técnicas artísticas decorrentes desta época, e derivada do desenvolvimento profundo das tecnologias, surte efeito na apresentação da imagem. Os experimentos técnicos dão origem à fotografia, e posteriormente ao cinema (veja-se neste capítulo, no ponto 2- Vídeo-Arte e Cinema Contemporâneo – o Digital como aproximação de

<sup>1</sup> Referência ao oitavo volume de “Study of History” de Arnold Toynbee in Rei, Carlos, *O Conhecimento da Literatura – Introdução aos estudos literários*, Almedina, Lisboa, 2008.

<sup>2</sup> “Pela primeira vez, com a fotografia, a mão liberta-se das mais importantes obrigações artísticas no processo de reprodução de imagens, as quais, a partir de então, passam a caber unicamente ao olho que espreita por uma objectiva” em *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica* in Benjamin, Walter, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Relógio d’Água, Lisboa, 1992:76.

linguagens), produzindo, deste modo, uma nova forma de concepção da imagem e do seu conteúdo.

André Bazin (1991) reflectiu sobre o desenvolvimento do processo da representação, que se havia tornado numa ameaça para as outras artes. Levantaram-se questões sobre o futuro da pintura figurativa, explicando que, para utilizar a pintura, o cinema é traidor, e fá-lo de todas as maneiras. A fotografia também, por sua vez, e mesmo antes do cinema, destornou o poder da representação da pintura figurativa. Assim, nenhum pintor, por mais brilhante que fosse, jamais chegaria a pintar o retrato de uma pessoa de modo a fazer com que a pintura parecesse *mais real* do que a fotografia desta mesma pessoa (Bazin, 1991).

Vendo-se irremediavelmente “vencidas” por um concorrente mais forte, e abdicando da mimesis, as artes plásticas abandonam a “competição” pela verosimilhança, e passam a intentar outras estéticas para além do realismo estrito, como é exemplo o impressionismo, entre outros, e mais tarde o cubismo.



3. *The Gleaners* (1857), Jean Millet, pintura realista (83.5 cm × 110 cm).



4. *Les demoiselles d'Avignon* (1907), Pablo Picasso, pintura cubista (243.9 cm × 233.7 cm).

Social e esteticamente assistimos já, na modernidade, a um processo de ruptura. Frederic Jameson (1994) considerou o efeito da desilusão dos sonhos, alimentados na modernidade, que se faz presente nas três esferas axiológicas por ela mesma diferenciadas: a estética, a ética e a ciência. Esse efeito apresenta-se nos mais diversos campos de produção cultural, fazendo surgir questões que se tornam alvo de um intenso debate na actualidade: será que estamos a viver uma “crise cultural”, uma *crise da modernidade*? Seria a crise que nos convidaria a falar em pós-modernidade, como superação ou ruptura com a modernidade? Poderia a noção de pós-modernidade servir para caracterizar a cultura contemporânea? A ansiedade pós-moderna pela plenificação da liberdade reflecte a profunda descrença cultural num “caminho seguro” para a felicidade.

Baudrillard (1995), por sua vez, afirmou que a única coisa que dá sentido às massas, e chegar à possível “felicidade” humana é o espectáculo, da mesma forma que Guy Debord (1992:22) defendeu em a “Sociedade do Espectáculo”, onde confirmou: “O espectáculo é a principal produção da sociedade actual”. O fascínio pelo espectacular torna-se cada vez mais evidente na condição pós-moderna, o que não pode ser dissociado do desenvolvimento da tecnologia de informação e de transformações económicas que fazem, por exemplo, Jameson (1994) tomar a pós-modernidade como “lógica cultural do capitalismo tardio”.

Na “Sociedade de Consumo”, Jean Baudrillard (1995) relacionou o comportamento da sociedade não só com o consumo dos objectos, mas igualmente com a colectividade e o mundo. Segundo o autor, o mesmo foi-se tornando na moral do mundo contemporâneo, assim discorreu sobre a relação do consumidor com o mundo à sua volta, referindo que o produto dessa relação não surge do interesse, mas sim do desejo, o desejo de uma referência ao objecto.

Também Featherstone (1997:109) reconheceu o acontecimento: “O termo sociedade de consumo introduz uma mudança: em vez do consumo ser considerado um mero reflexo da produção, passa-se a concebê-lo como fundamental para a reprodução social. O termo cultura de consumo não apenas assinala a produção e o relevo cada vez maiores dos bens culturais enquanto mercadoria, mas também o modo pelo qual a maioria das actividades culturais e das práticas significativas passam a ser mediadas através do consumo”.

Previamente a estas afirmações, surgiu-nos a “Indústria Cultural” de T.W. Adorno e Max Horkheimer (1985) onde se justificavam que a grande força se verificava em proporcionar necessidades ao Homem, porém não aquelas necessidades para se viver condignamente, mas sim as necessidades do sistema vigente – consumir incessantemente. Este consumo provocava, segundo os autores, o caos na sociedade, sendo a realidade dos *media* a culpada para a despersonalização do indivíduo. Isto é, a proliferação da tecnologia dever-se-ia ao sucesso económico, à massificação da sociedade, não dando espaço ao individual. Assim, o papel da arte, como era concebido até então, deixa de existir, sendo apenas outro meio de comunicação.

Este pensamento redutor em relação à produção artística fez reavivar o espírito crítico de alguns pensadores, como foi o caso de Jürgen Habermas (2003), antigo aluno de Adorno, e autor de “Modernity – an Incomplete Project”, onde descarta os passados que foram transmitidos pela escola objectivista do historicismo, e opõe-se simultaneamente a uma História. No entanto, advoga a existência de uma nova consciência de tempo, que surge pela

antecipação de um futuro indefinido e o culto do novo, resultando numa exaltação do presente, como verificamos nas suas palavras: “ (...) this anticipation of an undefined future and the culto of the new mean in fact the exaltation of the present. The new time consciousness (...), the new value placed on the transitory, the elusive and the ephemeral, the very celebration of dynamism, discloses a longing for an undefiled, immaculate and stable present”<sup>3</sup>.

Segundo Matei Calinescu (2000), presenciámos na primeira metade do séc. XIX uma divisão irreversível entre Modernidade, como um produto de progresso científico e tecnológico (da revolução industrial, das radicais mudanças sociais e económicas), e a Modernidade, enquanto conceito estético. A modernidade estética defendida por Calinescu (2000:17) começa por ter um sentido de relativismo histórico, como assegurou: “Este relativismo é, em si próprio, uma forma de criticismo em relação à tradição. Do ponto de vista da Modernidade, um artista – quer ele goste quer não – está desligado do passado normativo com os seus critérios fixos (...). Neste sentido, deve dizer-se que para o artista moderno o passado imita o presente muito mais do que o presente imita o passado.”

A Modernidade afirmou o culto do *Avant-Garde* ao mesmo tempo que se virou contra si, dramatizando o seu profundo sentido de crise como *decandence*. Assim continuou a sua análise Matei Calinescu (2000) destes períodos de rebelião estética e social, dando alguns exemplos de “pré-pós-modernidade”, como foi o caso de Charles Baudelaire (1821-1867): “Historicamente, Baudelaire, um dos primeiros artistas a opor a Modernidade estética não só à tradição, mas também à Modernidade prática da civilização burguesa, ilustra o momento intrigante em que a velha noção de beleza universal se reduzira o suficiente para alcançar um delicado equilíbrio com o seu moderno conceito oposto, a beleza da transitoriedade” (2000:18). David Harvey (1993:49) defendeu a mesma ideia do pós-modernismo: “ (...) total aceitação do efémero, do fragmentário, do descontínuo e do caótico que formavam a metade do conceito baudelaireano de modernidade”.

Sobre esta transição, Jean-François Lyotard (2003) em “Introduction to The Postmodern Condition”, reflecte acerca das transformações do período pós-Guerra, em que o saber adquirido tinha como fim principal a produção de tecnologias. Não havia mais espaço para a especulação da metafísica, e assim se deu a “morte” das metanarrativas: “Simplifying to

---

<sup>3</sup> Habermas, Jürgen, *Modernity – an Incomplete Project*, in Harrison, Charles and Paul Wood, *Art in Theory, 1900-2000 an anthology of changing ideas*, Blackwell, Oxford, 2003:1000-1008.

the extreme, I define *postmodern* as incredulity toward metanarratives”<sup>4</sup>. Lyotard caracterizava a pós-modernidade como a descrença das grandes verdades que a modernidade aclamava. Alterou-se o significado e o valor da imagem, tendo em conta as diferenças que se operaram na evolução da pintura para a fotografia (Galassi, 1981). A modernidade estética acentuou-se na importância da visão tecnológica na tradução da realidade.

O desenvolvimento dos mecanismos da fotografia fora análogo ao desenvolvimento da linguagem e do pensamento modernos, criando então outras perspectivas em relação ao sentido da transcrição da realidade. João Mário Grilo (2008) afirmou que a fotografia foi o acontecimento mais importante na história das artes plásticas, enquanto que a pintura, sendo confrontada, no campo da reprodução mecânica das imagens, foi lançada para a categoria de objecto. Logo, a fotografia e o cinema foram descobertas que satisfizeram, de uma vez por todas, e na sua própria essência, a obsessão pelo realismo.



5. Madame Antoine Lumière com os seus filhos (1909), Auguste Lumière, Autochrome (13x18 cm).



6. La Sortie des usines Lumière (1895), Auguste e Louis Lumière, fotograma do filme.

A noção de transitoriedade, que já Harvey (1993) e Habermas (2003) tinham discutido, não podia assentar melhor à pós-modernidade e, conseqüentemente, à Arte Contemporânea. Como observou o filósofo e político Gianni Vattimo (1996). Ele postula a fragilidade e a transitoriedade como característica estrutural da Pós-modernidade. A razão pós-moderna não é transcendência da razão, mas sim a demonstração da sua impossibilidade enquanto teoria plena que detenha poder de explicar toda a realidade: “O niilismo consumado (...), chama-nos a uma experiência fabulizada da realidade, que é, também, a nossa única possibilidade de liberdade”. (Vattimo, 1996:15-16)

<sup>4</sup> Lyotard, Jean-François, *Introduction to The Postmodern Condition*, in Harrison, Charles and Paul Wood, *Art in Theory, 1900-2000 an anthology of changing ideas*, Blackwell, Oxford, 2003:998-1000.

Existia então uma diversidade de jogos de linguagem, que determinavam o objectivo do aumento da eficácia. Eficácia essa que se fez por via do desenvolvimento das tecnologias.

Segundo Lyotard (2003), não é fácil enquadrar logicamente este período, pois a mudança social começou por volta do final dos anos 50, época do fim da reconstrução da Europa, variando de país para país e de actividade para actividade. Ao ponto que a arte se começa a questionar muito antes. Dada essa imprecisão, Lyotard não parte de um quadro geral da época do surgimento do pós-moderno, mas sim de uma característica do seu objecto de estudo: o saber nas sociedades desenvolvidas. Chama então a atenção para o facto do saber científico ser somente mais uma espécie de discurso, dentro da visão deslegitimante das metanarrativas, bem como para o facto das ciências e das técnicas de vanguarda apontarem sobre a linguagem. Lyotard (2003) questionou ainda a legitimidade do discurso da pós-modernidade: “Still, the postmodern condition is as much a stranger to disenchanted as it is to the blind positivity of delegitimation. Where, after the metanarratives, can legitimacy reside? The operativity criterion is technological (...). Postmodern knowledge is not simply a tool of the authorities; it refines our sensitivity to differences and reinforces our ability to tolerate the incommensurable (...). Here is the question: is a legitimation of the social bond, a just society, feasible in terms of a paradox analogous to that of scientific activity? What would such a paradox be?”<sup>5</sup>. Ainda que acreditasse que o período pós-moderno encaixasse no modernismo: “What, then, is the postmodern? What place does it or does it not occupy in the vertiginous work of the questions hurled at the rules of image and narration? It is undoubtedly a part of the modern. All that has been received, if only yesterday (*modo, modo*, Petronius used to say), must be suspected”<sup>6</sup>. O autor distinguiu a estética modernista da pós-modernista apenas no que se refere (na pós-modernidade) à apresentação do *não-apresentável*, como podemos verificar nas frases seguintes do mesmo texto (Lyotard, 2003:1010): “Here, then, lies the difference: modern aesthetics is anaesthetic of the sublime, though a nostalgic one (...), the form continues to offer to the reader or viewer matter for solace and pleasure. (...) The postmodern would be that which, in the modern, puts forward the unrepresentable in presentation itself; that which denies itself the solace of good forms (...)”.

É neste ponto que a pós-modernidade se assume, e nas artes em particular. Verifica-se um desenvolvimento artístico depois do enfraquecimento ou, se quisermos, da *démodé* das

---

<sup>5</sup> Lyotard, Jean-François, *Introduction to The Postmodern Condition*, in Harrison, Charles and Paul Wood, *Art in Theory, 1900-2000 an anthology of changing ideas*, Blackwell, Oxford, 2003:998-1000.

<sup>6</sup> Lyotard, Jean-François, *What is Postmodernism*, in Harrison, Charles and Paul Wood, *Art in Theory, 1900-2000 an anthology of changing ideas*, Blackwell, Oxford, 2003:1008-1015.



vanguardas, numa dinâmica que atesta a hipótese sobre o surgimento do pós-modernismo como a mudança de um paradigma temporal para um espacial (Proust, 1992). O espaço da arte passa a ser também território de reflexão e não apenas local de exposição<sup>7</sup>.

Dá-se um questionamento geral sobre os conceitos base de apreciação das gerações que antecederam a arte contemporânea. Vivenciou-se um período de ruptura com o passado, dando-se início a diversos movimentos, alguns aqui analisados. Entre os quais o dadaísmo, o surrealismo e o conceptualismo, que interessam para a discussão do tema presente. Estas passagens por alguns movimentos que precederam a vídeo-arte e o cinema, dito contemporâneo, interessam a este estudo devido às temáticas e disposições que cada um apresenta. Do Dadaísmo pela recolocação do objecto, também ele integrado no filme com várias sobreposições e dissolves (que influenciam mais tarde a vídeo-arte), do Surrealismo pelo questionamento geral sobre o consciente e inconsciente (que assistimos profundamente ainda hoje em obras de vídeo e cinema), e do Conceptualismo pela ideia incutida e reafirmação do pensamento crítico em relação à arte e ao mundo.

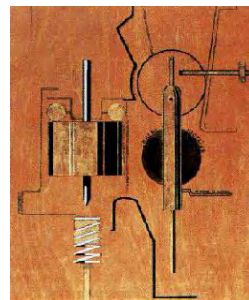
O Dadaísmo, que surgiu no início do século XX, elevando à categoria de arte simples objectos do quotidiano, recolocando a sua “utilidade” numa perspectiva diferente, a de “ready-made”. Richard Huelsenbeck (2003:258) descreveu o sentimento dadaísta: “The word Dada symbolizes the most primitive relation to the reality of the environment; with Dadaism a new reality comes into its own”.<sup>8</sup> Entre os artistas mais significativos deste movimento reconhecemos a obra de Marcel Duchamp (1887-1968), Man Ray (1890-1976) e François Picabia (1879-1953), vistos como precursores do pós-modernismo.



7. *Fountain* (1917), Marcel Duchamp, ready-made.



8. *Cadeau* (1921), Man Ray, escultura-instalação.



9. *L'Enfant Carburateur* (1919), François Picabia, técnica mista (126.3 cm x 101.3 cm).

<sup>7</sup> Como explicarei em I.3 – Apresentação das Obras – Convencional vs Desconforme – Imersão Inerente.

<sup>8</sup> Em Harrison, Charles e Paul Wood, *Art in Theory 1900-2000 – An Anthology of Changing Ideas*, Blackweel, New York, 2003:258.

Também o Surrealismo marcou esta altura, num movimento fortemente influenciado por teorias psicanalistas, nomeadamente de Sigmund Freud, enfatizando o papel do inconsciente na actividade artística. O surrealismo, segundo Breton (2006), também ele um expoente do surrealismo literário, é uma combinação do representativo, do abstracto e do psicológico, com ênfase no inconsciente e no sonho: “Can't the dream also be used in solving the fundamental questions of life? Are these questions the same in one case as in the other and, in the dream, do these questions already exist? Is the dream any less restrictive or punitive than the rest? I am growing old and, more than that reality to which I believe I subject myself, it is perhaps the dream, the difference with which I treat the dream, which makes me grow old.”<sup>9</sup> Salvador Dali (1904-1989), René Magritte (1898-1967) e Luis Buñuel (1900-1983) podem destacar-se neste movimento.



10. *Criança Geopolítica observando o nascimento do Homem Novo* (1943), Salvador Dali, (45,5cm X 50cm).



11. *Ceci n'est pas un pipe* ou *La Trahison des Images* (1928-29), René Magritte (78,42 x 99,38 x 7.62cm).



12. *Un Chien Andalou* (1929), Luis Buñuel, fotograma do filme.

A Arte Conceptual teve um importantíssimo papel no que concerne à Arte Contemporânea. Defendia-se que a arte consistia numa ideia (conceito) e que não teria, portanto, necessariamente uma forma material. Joseph Kosuth (1992) publicou o artigo “Art after Philosophy” em 1969, discorrendo das pesquisas que fez sobre arte conceptual onde afirma: “The twentieth century brought in a time which could be called ‘the end of philosophy and the beginning of art’.”<sup>10</sup> Kosuth, em última análise, fez uma intervenção estética, uma proposta de como se pode fazer arte à maneira conceptual, numa espécie de desconsideração por qualquer linguagem existente. Uma opção por um estímulo mínimo e valorização de uma

<sup>9</sup> Em “Manifesto Surrealista” de André Breton, de 1924, em:

<http://www.mariabuszek.com/kcai/DadaSurrealism/DadaSurrReadings/Breton1Mnfsto.pdf>, acessado a 9 de Junho de 2009.

<sup>10</sup> Em Harrison, Charlres e Paul Wood, *Art in Theory 1900-1990 – An Anthology of Changing Ideas*, Blackweel, New York, 1992:841.

teoria, em detrimento da realização material, plástica. Outros movimentos reforçavam esta nova maneira de ver e fazer arte, tal como o movimento Fluxus, em que Allan Kaprow se apropriou dos drippings de Jackson Pollock (abordagem performativa na pintura), com a acção do pintor perante o quadro na horizontal. O grupo Fluxus surgiu também na década de 60 pela mão de George Maciunas, e caracterizava-se pela mistura de diversas artes, comparando-se às acções que Kaprow ajudou a desenvolver: *Performances* e *Happenings*. Porém, o Fluxus não queria ser julgado como arte comercial e assim proclamavam-se anti-arte. O seu objectivo era que estas manifestações artísticas chegassem a todo o mundo, o que de alguma forma conseguiram, com o festival itinerante do Fluxus – “Festum Fluxorum”. Allan Kaprow, Marcel Duchamp, Wolf Vostell e outros foram alguns dos criadores dos primeiros happenings do Fluxus.



13. *Three Chairs* (1965), Joseph Kosuth, fotografia da instalação.



14. *Two Inches* (1964), George Maciunas, fotografia da performance de Alison Knowles e Bem Vautier, de autoria de Robert Watts.

Marca-se então um novo período pós-narrativo deixando a pintura de ser o veículo exclusivo da Arte, e como afirmou Danto (2006:xvi): “A arte contemporânea não mais se permite ser representada por narrativas mestras de modo algum.”

Assistiu-se a uma operação estética, pela via da comunicação intersubjectiva, manobrada através das mais recentes linguagens e imagens inventadas sem referência. Assim os artistas acreditavam que se poderia comunicar por via de uma abstracção lírica (Paulo Bernardino, 2006), contrariando a abstracção geométrica e derivados, abandonando as formas estabelecidas e conhecidas previamente.

A Arte Contemporânea, sendo natural a qualquer movimento artístico da sua época, de hoje ou de há séculos atrás, assume no entanto uma nova concepção nesta altura, e propõe assim um pensamento sobre a própria arte, ou uma análise crítica à prática visual, funcionando

como dispositivo de pensamento e atribuindo novos significados àquilo que hoje nos aparece e que ao longo da história foi aparecendo.

Esta evolução natural na arte, paralela e intrinsecamente ligada à sociedade, desenvolve-se com ela entrando também em complexos sistemas multidimensionais. Neste período de transmutação, em que se apresentam novas práticas, expressões e características do conhecimento, as artes, e nomeadamente as artes visuais, integram plenamente o mundo quotidiano.

Com a globalização instaurada no pensamento colectivo (ocidental), as imagens e os conteúdos culturais passam a circular e a interagir numa escala planetária, transformando o espaço da cultura de massas e da indústria cultural num domínio da diversidade e da heterogeneidade, mesmo que estas imagens dependam ainda dos mesmos formatos e processos para serem transmitidas<sup>11</sup>. No entanto, estes padrões revelam-se cada vez mais flexíveis, incorporando inovações tecnológicas.

As “novidades” que o pós-modernismo cultural traz, estão totalmente ligadas à nova relação que se estabeleceu entre a noção de arte, ciência e tecnologia. Estes domínios, até então separados, envolvem-se agora em processos de transdisciplinaridade. Como referiu Popper (1993:213): “Em todo caso, e em grande parte graças aos novos métodos de transmissão de imagens e à difusão massiva dos conhecimentos e informações, entramos, no presente, numa era em que o pensamento técnico e o pensamento simbólico se encontram, em que o impacto das novas tecnologias provoca uma mutação decisiva na esfera cultural”.

Na segunda metade do século XX fez-se notar a importância que esses novos meios trariam, e o impacto que teve no comportamento social. Marshall McLuhan (1964) proferiu que o “meio é a mensagem”, o que se revelou numa reacção singular no meio artístico. A forma de expressão artística encontrava-se em constante mudança e evolução, e essa afirmação deu origem a um desencadear de reformas conceptuais, neutralizando-se a mensagem e enfatizando-se o meio.

O cinema, desde a sua criação, em 1895, até aos dias de hoje, foi sobejamente difundido por todo o mundo, sendo de fácil acesso às massas, constituindo-se assim numa das áreas das artes com mais poder de continuidade, tendo adoptando a linguagem contemporânea e as tecnologias associadas, para o seu próprio desenvolvimento e re-

---

<sup>11</sup> Como o são ainda a tela de pintura, a escultura física e a projecção cinematográfica.

afirmação. Sendo que cada vez mais transforma a arte que produz, de modo a aproximar-se ao espectador, visto agora como participante activo da obra<sup>12</sup>.

A primeira obra de vídeo-arte surgiu em 1965 com Nam June Paik<sup>13</sup>, e de acordo com Michael Rush (1999:82), a sua aparição foi revelada por um acontecimento que marcou a arte pela via do vídeo: “ (...) and turned his camera on the Papal entourage that day making its way down Fifth Avenue. That, in this view, was the day video art was born. Paik apparently took the footage of the Pope, shot from a cab, and that night showed the results at an artists’ hangout, the Cafe a Go Go, in this first presentation of video art.”

Tanya Leighton (2008:24) analisa o acontecimento da seguinte maneira: “Video was one place where problems related to the mass media as a medium were formulated and considered in detail, using the legacy of Modernism but moving in a “postmodern” direction regarding the self and its constitution”.

O desenvolvimento tecnológico inerente à pós-modernidade facilitou o aparecimento da vídeo-arte, aproximando, pelo *modus operandi*, estas duas formas de arte.



15. *Three transitions* (1973), Peter Campus, frame do vídeo.



16. *Dr Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964), Stanley Kubrick, fotograma do filme.

<sup>12</sup> Conforme observaremos em I.3 – Apresentação das Obras – Convencional vs Desconforme – Imersão Inerente.

<sup>13</sup> Geralmente o artista sul-coreano Nam June Paik é considerado como o “pai” da Vídeo-Arte, mas foram também Steina e Woody Vasulka os primeiros a manipular o sinal de Televisão, indo por outra via, que não a captação de imagens que a Portapak da Sony Model CV-2000 disponibilizava. De acordo com o artigo de Tom Sherman: “It is said that the late Nam June Paik was the George Washington of video art. Paik, a Korean-born artist, educated in Japan and Germany, is given credit for recording and exhibiting the very first work of video art in New York, NY, in 1965. As the familiar story goes, Paik purchased the first Sony Portapak delivered to the U.S. on October 4th, 1965. That afternoon he charged the battery and got the Portapak working at a Sony dealership, jumped in a taxi and got stuck in a traffic jam caused by a visit from Pope Paul VI, shot twenty minutes of video out the window of the taxi, and then showed the recording to his friends at the Cafe a Go-Go in Greenwich Village that evening. That, according to the myth, was the birth of video art”.

Em: [http://www.experimentalvcenter.org/history/pdf/ShermanThePrematureBirthofVideoArt\\_2561.pdf](http://www.experimentalvcenter.org/history/pdf/ShermanThePrematureBirthofVideoArt_2561.pdf), acedido a 2 de Dezembro de 2008.

O facto da vídeo-arte e do cinema agregarem procedimentos semelhantes de produção e reprodução tecnológicas<sup>14</sup>, contribuiu para a superação de uma narrativa modernista. A originalidade, a imutabilidade e a transcendência do meio, transformado pela subjectividade do artista, cedem lugar na vídeo-arte e no cinema contemporâneo, à multiplicidade, à transitoriedade e muitas vezes ao anonimato do próprio artista, contrariando a ideia de autoria que a modernidade promovia<sup>15</sup>. A condição pós-moderna do artista permite-lhe então uma liberdade de pensamento e comportamento que a subjectividade contemporânea busca: recolocando o papel da imagem, contextualizada no seu tempo, sempre apoiadas pelas inovações tecnológicas, como se poderá verificar de seguida.

---

<sup>14</sup> Veja-se o caso de montagens semelhantes, do uso de “chromakeys” como é exemplo “Three Transitions” de Peter Campus (1973) e “Dr Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb”, de Stanley Kubrick (1964).

<sup>15</sup> Como observaremos no 2º Capítulo em II.1 – Assinaturas: Questão Autoral – Obras abertas.

## I.2 – Vídeo-Arte e Cinema Contemporâneo – o Digital como aproximação de linguagens

O digital, estabelecido na arte contemporânea como plataforma de criação e reinvenção do imaginário, estimula a discussão em torno da imagem-movimento, levantando novas questões que ultrapassam os limites tecnológicos convencionais e aprofundam um novo sentido de ver e perceber a imagem.

A imagem-movimento, como resultado pressuposto da persistência retiniana (Aumont, 1991), tem hoje os fotogramas diluídos num fluxo de *bits*. No *software*, o *frame* digital, substancialmente distinto do fotograma físico, permite-nos outras compreensões já muito diferentes do entendimento que o cinema começara a fazer há mais de 100 anos atrás.

Utilizando a tecnologia como ferramenta e controlo da imagem, desenvolvem-se infinitas possibilidades. Uma delas criou, nos anos 60, a plataforma electromagnética ainda como um vasto campo do acaso para a vídeo-arte, que cresceu influenciando assim também o cinema (como veremos neste capítulo, no ponto 3- Apresentação das Obras: Convencional vs Desconforme – Imersão Inerente). Auxiliados pelas técnicas, podemos verificar que os caminhos que a vídeo-arte e o cinema percorrem ficam mais próximos, e se desenvolvem paralelamente, assim como afirmou Dubois (2004:131,132): “Todos estes trabalhos em vídeo se distinguem claramente dos filmes em termos de suporte, mas ao mesmo tempo tomam sempre o cinema como objecto ou horizonte. Hoje, é muito claro que alguém como Godard (e ele não é o único) fala, pensa, experimenta o cinema em vídeo. É pelo vídeo que passam, conscientemente ou não, a pesquisa, os ensaios, os questionamentos que fundam a criação cinematográfica. O vídeo pensa o que o cinema cria.”

A vídeo-arte foi influenciada pelo cinema dos anos 20 e pelo cinema de vanguarda, de acordo com Meigh-Andrews (2006:71): “Although video art had its first beginnings in the late 1950’s and early 1960’s, artists had been experimenting with moving images using film since the beginning of the twentieth century, and this creative output was very influential on the development of video art in a number of significant ways (...). The influence of experimental film on video art is a complex and varied topic and to review it in detail would require a book of its own.” São arquétipos os experimentalismos técnicos que se fizeram no início do século XX, como é exemplo “La Voyage dans La Lune” (1902) de George Méliès (1861-1938), “Nosferatu” (1922) de F.W. Murnau (1888-1931) e “Metropolis” (1926) de Fritz Lang (1890-1976).



17. *La Voyage dans la Lune* (1902), George Méliès, fotograma do filme.



18. *Nosferatu* (1922), F. W. Murnau, fotograma do filme.



19. *Metropolis* (1926), Fritz Lang, fotograma do filme.

Como explicou o cientista Vannevar Bush no artigo “As We May Think”<sup>16</sup>, na década de 40, já tínhamos provas que a tecnologia, e todas as ferramentas a si associadas, prometia uma longa vida colateral às artes, partindo daí o desenvolvimento e envolvimento dos computadores com as artes. Mas, como afirma Paulo Bernardino (2006:72): “ (...) o início da utilização do computador na criação e tratamento de imagens, por parte dos artistas plásticos, transforma a questão, uma vez que este passa a ser usado quer como meio quer como suporte”. No entanto, mesmo antes de se utilizar livremente o computador, digitalmente com a arte, surge a vídeo-arte, que irá para sempre marcar o rumo da imagem.

Segundo Michael Rush (2007), não é simples definir as origens da vídeo-arte, devido às múltiplas utilizações do vídeo em combinação com a dança, teatro, performance, cinema, sendo exemplo disso o grupo Fluxus, já referido anteriormente, do qual faziam parte os artistas Nam June Paik (1932-2006), Wolf Vostell (1932-1998), Joseph Beuys (1921-1986), entre outros, e as manifestações de consciência multicultural que se difundiam na TV por essa altura. Ainda assim, definiu-se a distribuição dos *Portapak's* da *Sony* como um marco do possível nascimento da vídeo-arte, sendo que foi em 1965 que os artistas puderam pôr em prática a transdisciplinaridade que desejavam para as artes, através da portabilidade da ferramenta de captação de imagem. Ficou ainda para a História a relevância que Nam June

---

<sup>16</sup> “As We May Think” é referenciado no livro de Martin Rieser e Andrea Zapp, *New Screen Media - Cinema/Art/Narrative*, British Film Institute, London, 2002.

Vannevar Bush discute as possibilidades da relação da electrónica com as artes como verificamos no excerto: “But there are signs of a change as new and powerful instrumentalities come into use. Photocells capable of seeing things in a physical sense, advanced photography which can record what is seen or even what is not (...), relay combinations which will carry out involved sequences of movements more reliably than any human operator and thousands of times as fast -there are plenty of mechanical aids with which to effect a transformation in scientific records(...). Today we make the record conventionally by writing and photography, followed by printing; but we also record on film, on wax disks, and on magnetic wires. Even if utterly new recording procedures do not appear, these present ones are certainly in the process of modification and extension.” Bush, Vannevar, “As We May Think”, Atlantic, 1945.

Em: <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>, acedido a 2 de Dezembro de 2008.



Paik deixou na Arte Contemporânea, não só por ter sido o pioneiro do vídeo enquanto manifestação artística, mas também por ser ele próprio um precursor da transdisciplinaridade contemporânea, entre a música, o vídeo e a instalação electrónica.

No desenvolvimento do uso da ferramenta como arte, denota-se uma exploração radical, na medida em que os artistas no início da vídeo-arte trabalharam até para pôr em causa o meio sobre o qual actuavam, descontextualizando-o e reconfigurando o seu sentido (tal como analisarei no capítulo II.2 – Televisão nas Artes Visuais – Anti-arte?), tanto físico como conceptual, como fizeram no início Wolf Vostel (1963) e o próprio Paik (1965).



20. *Television Decollage* (1963), Wolf Vostell, *décollage*.



21. *Magnet TV* (1965), Nam June Paik, instalação.

Segundo Rodrigo Alonso (2005), foi a partir dos anos 80 que assistimos a uma proliferação do vídeo, tendo-se estabelecido como meio autónomo nos anos 90. O vídeo tornou-se numa tecnologia legítima para a criação artística, ganhando popularidade nesta altura devido também ao mercado<sup>17</sup> que se estabeleceu e se expandiu por todo mundo. O aparecimento das câmaras digitais e do software de edição tornou próxima a relação dos videastas com os cineastas, não só pelo espaço de intervenção, como pelas narrativas contíguas que o digital possibilitou.

O “nascimento” do cinema digital torna-se tão complexo como a definição de uma data exacta para a origem da vídeo-arte. Pode afirmar-se que surgiu a partir das imagens electrónicas e que vivemos ainda hoje a transição das imagens analógicas (celulóide) para as

---

<sup>17</sup> A marca Sony difunde, desde 1959, campanhas publicitárias da marca, que foi a primeira no mundo a lançar o aparelho vídeo portátil. Em 2001, uma campanha televisiva internacional com a premissa “Go create” incentivou amadores a desenvolverem o gosto pela criação artística através do vídeo. Em: [www.sony.net](http://www.sony.net), acedido a 8 de Abril de 2009.

digitais (bits). Em 1945 todas as imagens eram captadas em filme, ou seja, em suporte físico-químico, através de meios ópticos. Já em 1956 as imagens electrónicas divulgadas na televisão eram analógicas (não digitais), mas não mais análogas como as imagens captadas em película. Em 1987 as imagens electrónicas são armazenadas em fita de vídeo analógico, e em 1995 já é possível a gravação electrónica digital em baixa definição.<sup>18</sup>

Não obstante, as experiências em digital no cinema realizavam-se pouco a pouco em produções comerciais, e em filmes de ficção científica, como é exemplo a saga “Star Wars” do realizador George Lucas<sup>19</sup>.



22. *Making of Star Wars* (1977), Larry Cuba, imagem da concepção gráfica (1).



23. *Making of Star Wars* (1977), Larry Cuba, imagem da concepção gráfica (2).

Hoje em dia os artistas que trabalham a imagem combinam a mesma forma de manipulação, através do digital, apesar dos experimentos e técnicas serem explorados há muito, como defendeu Magill (1998:1689) em relação a esta saga comercial de George Lucas: “Using techniques long established – some since as far back as the turn-of-the-century silent films of George Méliès (...)”. Estes acontecimentos levantam questões relacionadas com este novo fazer ver. Como Benjamin (1992) já tinha defendido, a reprodução tecnológica elimina a “aura”<sup>20</sup> da produção artística, e isto deve-se não por se ter como objectivo a reprodução

<sup>18</sup> Encyclopædia Britannica Online: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/627930/video-tape-recorder>, acedido a 6 de Janeiro de 2009.

<sup>19</sup> Neste *Making Of* verifica-se a utilização das primeiras animações computadorizadas produzidas para o filme “Star Wars Episode IV – A New Hope” de George Lucas, 1977. Larry Cuba criou este sistema no Laboratório de Visualização Electrónica (EVL), conhecido na altura também como “Circle Graphics Habitat” na Universidade de Illinois, Chicago. Em: <http://motionographer.com/2008/03/31/larry-cuba-star-wars-computer-animation/>, acedido a 9 de Dezembro de 2008. Larry Cuba é, segundo Gene Youngblood, um dos artistas mais importantes a trabalhar na animação: “Os seus trabalhos não fazem uso do vídeo, mas apenas de computadores e de estruturas matemáticas, de forma a explorar o equivalente visual da composição musical. Cuba interessa-se pois pela questão da imagem-ritmo”. Youngblood, Gene, *Calculated Movements: An Interview with Larry Cuba*, Video and Arts Magazine, 1986.

<sup>20</sup> Como se pode verificar em II.1 – Assinaturas: Questão de autor – Obras Abertas.

incessante para um público de massas, mas sim porque as próprias massas começam a ter o poder, também elas, de reproduzir arte, e agora mais que nunca, devido à massificação do digital. Ou seja, com o digital, a produção deixa de ser direcionada para as massas, passa a ser feito pelas próprias massas.

Lev Manovich questiona: “How does computerisation affect our very concept of moving images? Does it offer new possibilities for film languages? Does it lead to the development of totally new forms of cinema?”<sup>21</sup> O digital responde a estas perguntas com uma infinidade de possibilidades válidas, porém também discutíveis, como reafirmou a curadora Christiane Paul (2003:96): “The concept of the digital moving image and “digital cinema” is a particularly broad area that is informed by several media histories. As theorist Lev Manovich has pointed out, digital media in many ways have redefined the very identity of cinema as we know it”.

Youngblood (1970:180,207), numa perspectiva extremista, entendeu que o digital operou uma mudança na nova concepção de arte e até na compreensão da vida: “The computer is the arbiter of radical evolution: it changes the meaning of life. It makes us children. We must learn how to live all over again. (...) In his essay "Systems Esthetics," Jack Burnham observed: "Scientists and technicians are not converted into artists, rather the artist becomes a symptom of the schism between art and techniques. Progressively, the need to make ultrasensitive judgments as to the uses of technology and scientific information becomes 'art' in the most literal sense”<sup>22</sup>. Dando-se cada vez mais provas desta nova transdisciplinaridade, que transforma e reforma a maneira de estar perante a arte, e consequentemente perante o mundo.

Além de uma possível renovação de identidades, devido à introdução do digital nas obras de arte, compreende-se que existe um afastamento inerente às duas formas visuais, justificado pelo cinematismo.

Cinematismo foi um conceito afirmado em 1929 por Sergei Eisenstein (1980) em que se propunha que *uma certa qualidade cinematográfica*, ou seja, que o seu sentido de movimento, está já inerente na imagem fixa, e existia em obras realizadas antes da invenção do cinema –

---

<sup>21</sup> “Spatial Computerisation and Film Language” in *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, 2001. Este texto é um excerto adaptado para o livro de Martin Rieser e Andrea Zapp, *New Screen Media – Cinema/Art/Narrative*, British Film Institute, London, 2002:64.

<sup>22</sup> Referência ao ensaio de 1968 “Systems Esthetics” de Jack Burnham, reconhecido escritor, curador, teórico e crítico de arte e tecnologia dos anos 60 e 70.

em textos, desenhos, música, etc. (e especificamente nas obras do pintor El Greco<sup>23</sup>). Mais comumente, entendo por cinemático a associação da montagem cinematográfica, como meio de reunir os elementos que compõem a obra. Assim, elementos isolados e fragmentados correspondem a um todo entendido numa composição dinâmica. Ou seja, é a Gestalt<sup>24</sup> do Cinema.

No cinema, o espectador verifica um crescendo de intensidade na narrativa, assim como uma coerência na montagem, justificado pelos pontos de vista que a câmara assume, pelos tempos psicológicos distintos, que demonstram variadíssimas possibilidades cinemáticas. Na vídeo-arte, pelo contrário, a não existência da narrativa directa (na maior parte dos casos) sugere uma liberdade de perspectiva que induz o espectador a assumir a própria direcção do vídeo, a “ver o que quer” e não aquilo que lhe é dado.

Se o desenvolvimento da linguagem do cinema aponta modos diferentes de conceber a imagem, vemos que o que era apresentado pela câmara dispunha de uma sequência linear. Agora há uma multiplicidade de pontos-de-vista, oferecida pela possibilidade de fragmentação da imagem.

Levantando estas questões, Bill Viola parece usar o vídeo numa estética anti-cinemática em “The Passing” (1991), como observou Meigh-Andrews (2006:86): “Viola’s use of low light cameras, developed for surveillance purposes in The Passing (1991), for example, provides a visual experience that sharply contrasts with the cinematic.”

Também a artista Karina Nimmerfall incute uma cinemática de manipulação da narrativa nas suas instalações, como justificou Max Kazemzadeh<sup>25</sup>: “Nimmerfall’s installations physically encompass the viewer and intentionally fail to immerse, using video content as a means of altering the viewer’s sense of space, perception and time (...).”

---

<sup>23</sup> Sergei Eisenstein afirmava que El Greco fora, sem dúvida, um precursor do cinema, em Eisenstein, Sergei, *Cinematisme: Peinture et Cinema*, Editions Complexe, Bruxelas, 1980.

<sup>24</sup> A Gestalt funda-se na ideia de que o todo é mais do que a simples soma das suas partes, é uma teoria da psicologia que considera os fenómenos psicológicos como um conjunto autónomo, indivisível e articulado na sua configuração, organização e lei interna. A teoria foi criada pelos psicólogos alemães Max Wertheimer (1880-1943), Wolfgang Köhler (1887-1967) e Kurt Koffka (1886-1940), nos princípios do século XX. Wertheimer, Max, *Gestalt Theory*, Hayes Barton Press, Nova Iorque, 1997.

<sup>25</sup> No artigo “Karina Nimmerfall: Second Unit NYC-Southside on Lamar”.

Em: <http://www.artlies.org/article.php?id=1350&issue=50&s=1>, acedido a 8 de Dezembro de 2008.



24. *The Passing* (1991), Bill Viola, frame do vídeo.



25. *Video Home* (1999-2000), Karina Nimmerfall, fotografia da instalação de vídeo.

Michael Rush (2007:213) debruçou-se sobre o mesmo assunto, numa visão contrária, defendendo o cinematismo na video-arte, descurando a parte tecnológica: “Major video artists (Bill Viola, Eija-Liisa Ahtila, Isaac Julien among them) are much more engaged with the cinematic image than the technological simplicity of the video image. Cinema, on the other hand, has now become an art of video”.

Constatamos a existência de uma hibridização entre os formatos e, assim sendo, os novos meios permitem o seu uso em combinações arbitrárias, não sendo utilizados apenas no seu sentido tradicional. Hoje os meios entrelaçam-se, como argumentou Manovich no artigo “Understanding Hybrid Media”<sup>26</sup>: “In the second part of the 1990s, moving-image culture went through a fundamental transformation. Previously separate media live-action cinematography, graphics, still photography, animation, 3D computer animation, and typography started to be combined in numerous ways. By the end of the decade, the “pure” moving-image media became an exception and hybrid media became the norm”.

Oliver Grau (2004) defendeu que a contemporaneidade destas formas visuais são um resultado de um processo histórico complexo que começou no século XIX com vários processos que anunciaram o caminho da fotografia, do cinema e do digital que ainda hoje presenciamos. Portanto, é legítimo que muitos dos seus criadores queiram evidenciar a autenticidade da expressão por eles utilizada, porque foi também um processo muito complexo que anunciou a democratização da utilização desta nova ferramenta videográfica como meio artístico.

---

<sup>26</sup>Excerto do artigo “Understanding Hybrid Media” de Lev Manovich, 2007:1.  
Em: <http://www.manovich.net/> acedido a 12 de Dezembro de 2008.

Lev Manovich (2001) enfatiza ainda a relação do digital com estes meios, demonstrando que as novas tecnologias introduzem um novo modo de conceber narrativas, assegurando deste modo: “We want new media narratives, and we want these narratives to be different from the narratives we saw or read before. In fact, regardless of how often we repeat in public that the modernist notion of medium specificity ("every medium should develop its own unique language") is obsolete, we do expect computer narratives to showcase new aesthetic possibilities which did not exist before digital computers. In short, we want them to be new media specific.”(Manovich, 2001:208).

A linguagem tem, portanto, enorme importância nesta arte, que naturalmente sugere diferentes modos de entendimento, novas narrativas específicas, pelo surgimento de outras narrativas, não-lineares que implicam novos modos de fazer, e de construir novos fazer ver.

As vantagens do sistema digital estão em transformar a imagem em sinal binário<sup>27</sup>, tornando-a elástica e imaterial. Diferente do cinema em película, que sensibiliza o filme virgem, físico. O processo de revelar, criar efeitos especiais e editar em película torna o cinema dispendioso, dificultando, por exemplo, a produção independente.

O cinema digital vem facilitar de alguma maneira a produção cinematográfica, mas não reduz necessariamente os custos<sup>28</sup>. No entanto, o cinema sofre constantemente novos aperfeiçoamentos, e o digital veio melhorar a performance de todos os processos cinematográficos, desde a produção à distribuição do filme como previa Penelope Houston<sup>29</sup> (1963).

São as novas possibilidades do digital, que fazem com que o cinema se aproxime cada vez mais da vídeo-arte, como forma de expressão.<sup>30</sup> Continuando assim Manovich a sua

---

<sup>27</sup> O sistema binário é um sistema de numeração posicional em que todas as quantidades se representam com base em dois números, com o que se dispõe das cifras: zero e um (0 e 1). Encyclopædia Britannica Online: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/65540/binary-number-system>, acessado a 6 de Janeiro de 2008.

<sup>28</sup> Tal como exemplifica Lev Manovich em “Language of New Media”, no filme *Titanic* (1997), do realizador James Cameron, uma sequência totalmente gerada digitalmente, equivalente a 40 segundos do filme, custou cerca de 1,1 milhões de dólares.

<sup>29</sup> “Aconteça o que acontecer depois desta incansável actividade do último período dos anos 50 e da primeira fase dos anos 60, no que disser respeito às reputações duradouras e aos progressos positivos, estamos ainda no meio de toda uma série de transições invulgarmente difíceis, e os cineastas de minorias aproximam-se para preencher o vazio deixado pelo declínio dos impérios da grande produção. Se os iconoclastas e uma certa anarquia optimista eram necessários há quatro ou cinco anos, um período de renovação e de consolidação torna-se agora igualmente importante.” Houston, Penelope, *O Cinema Contemporâneo*, Editora Ulisseia limitada, Lisboa, 1963:200.

<sup>30</sup> Exemplo disso é o canal de vídeos online Youtube que recentemente lançou um concurso para novos realizadores, que vai na 2ª edição. O vencedor deste concurso entrará automaticamente em circuito de festivais de cinema. Em <http://br.youtube.com/projectdirect>, acessado a 3 de Dezembro de 2008.

observação: “Today, hybrid visual language is also common to a large proportion of short “experimental” and “independent” (i.e., not commissioned by commercial clients) videos being produced for media festivals, the web, mobile media devices, and other distribution platforms. Many visuals created by VJs and “live cinema” artists are also hybrid, combining video, layers of 2D imagery, animation, and abstract imagery generated in real time. (...) works created explicitly for art-world distribution similarly often choose to use the language of hybridity.”<sup>31</sup>

Tal como tinha acima referido, Vannevar Bush<sup>32</sup> na década de 1940, antevia as mudanças significativas no futuro, devido à introdução da tecnologia nas artes e na sociedade. Esse futuro é o hoje, e ainda hoje não entendemos plenamente os novos significados que a arte, em conjunto com o digital, nos trouxeram e vão continuar a trazer, como afirma Christiane Paul (2003:212,214): “Art will always reflect on the specifics of cultural change, and “technologies” in the broadest sense have always been an important part of this transformation of culture. Considering the massive developments that digital technologies have brought about in just a few years since the 1990’s, it is not easy to predict what exactly the future of digital art will be. (...) While art constitutes a cultural value in itself and does not need to fulfil a purpose, it certainly has function in that it can be an open-play field for aesthetic, emotional, or political explorations. Perhaps this role will be more important in a future that confronts us with new questions that profoundly challenge how we define ourselves and the world around us.”

Portanto, a vídeo-arte e o cinema digital emergem na Arte Contemporânea como dois meios híbridos e legítimos, aproximados não só pela época em que vivemos, onde tudo se transforma e se molda às necessidades e exigências de uma sociedade cada vez mais global, mas também pelos processos comuns a estas duas formas de arte.

Por enquanto, no presente, não é possível prever que impactos terão as novas tecnologias nos videastas e cineastas do futuro. Sabemos apenas que as ferramentas estão disponíveis para a criação de realidades possíveis, impossíveis e inimagináveis. Já observámos que as inovações que se deram nas artes, em combinação com as tecnologias, permitem novos entendimentos e uma ampliação do entendimento estético. A tecnologia digital expande a

---

<sup>31</sup> Excerto do artigo “Understanding Hybrid Media” de Lev Manovich, 2007:2.  
Em: <http://www.manovich.net/> acedido a 12 de Dezembro de 2008.

<sup>32</sup> In Bush, Vannevar, “As We May Think”, Atlantic, 1945.

nossa interpretação sobre a arte e todo o seu conteúdo extremamente subjectivo. Possibilita também a estrita relação entre espaço, tempo e dimensão (Paulo Bernardino, 2006), pela multiplicação e fragmentação da imagem, assim como pelas novas relações que se estabelecem com os espaços de projecção e com os espectadores, como irei demonstrar de seguida.



### I.3 – Apresentação das Obras: Convencional vs Desconforme – Imersão Inerente

Um dos aspectos do debate em relação à Arte Contemporânea passa por uma ampla discussão sobre os diferentes suportes em que as obras são apresentadas. A relação entre as diversas áreas das artes e os seus cruzamentos leva a um aperfeiçoamento e a um questionamento dos seus formatos no espaço público e nos diversos espaços que a contemporaneidade acolhe.

Nas artes visuais, por mais rara e diferente que nos surja uma apresentação, o espaço fílmico é, tal como refere Sven Lütticken<sup>33</sup>, fundamentalmente o mesmo: uma tela e um espaço de audiência, sendo que por vezes não existe sequer auditório. A preferência da disposição dos espaços é, acima de tudo, um resultado de uma escolha para um diferente modo de recepção.

A recepção do cinema num espaço imersivo foi desde logo bem sucedida, se tivermos em conta uma das primeiras projecções dos irmãos Lumière “L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat”, de 1895. Apenas 50 segundos de filme foram suficientes para que todo o auditório se assustasse e fugisse da sala, com receio que o comboio irrompesse da tela. Foi um novo experimentar de sensações como descreveu Oliver Grau (2003:152): “At first, the audience is overwhelmed by the new and unaccustomed visual experiences, and for a short period, their inner psychological ability to distance themselves is suspended”.



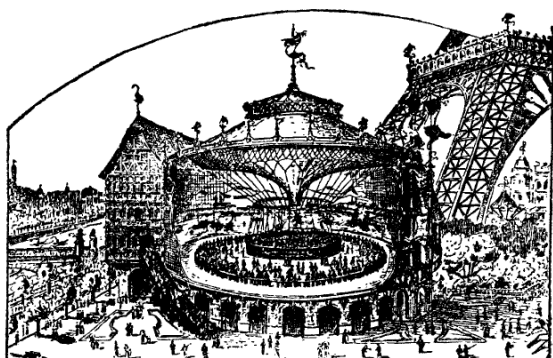
26. *L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat* (1895), Auguste e Louis Lumière, fotograma do filme.

---

<sup>33</sup>“Presentations of film and video art in galleries often embrace the elegantly stripped-down character of such art spaces. Consisting of projections in empty spaces with white or black walls (or both) and possibly one or more benches to sit on, such filmic spaces are a far cry both from traditional 'movie palaces' and from contemporary multiplexes, as well as from small 'art house' cinemas. In all these cases, the fundamental set-up is more or less the same: there are rows of seats that are comfortable enough to watch a feature film, and a screen. Movie theatre seats are rare in art spaces” No artigo “Erik van Lieshout’s Vídeo Shacks”. Em [http://www.aprior.org/lutticken\\_lieshout.htm](http://www.aprior.org/lutticken_lieshout.htm), acedido a 4 de Março de 2009.

A “impressão de realidade” discutida por Christian Metz (1977:16) dá ao espectador uma sensação de proximidade com o seu quotidiano, criando assim uma imersão natural do espectador na narrativa, envolvendo-se pessoalmente com ela: “Desencadeia no espectador um processo ao mesmo tempo perceptivo e afectivo de “participação” (não nos entediamos quase nunca no cinema), conquista de imediato uma espécie de credibilidade”. Etienne Souriau (1954) chamou de “fenómeno espectacular” todo o fenómeno subjectivo que pusesse em jogo a personalidade psíquica do espectador, absorvendo toda a narrativa, e vivendo-a ao mesmo tempo que a observa, apesar do tempo filmofânico diferir substancialmente do tempo espectacular que se torna bastante complexo, por entrar em concomitâncias psicológicas<sup>34</sup>.

O espaço fílmico foi explorado, desde o início, com vista a proporcionar uma maior imersão na imagem e também, como podemos observar com o “Cinéorama” e o “Futurama”, a oferecer uma antevisão de futuro<sup>35</sup>. Arnheim (1989), em relação a estas explorações, descreveu os primórdios do cinema como um tempo em que as estruturas narrativas se sucediam umas às outras, enquanto que as verdadeiras qualidades do *medium* reservavam-se para aplicações experimentais.



27. Cinéorama (1900), Exposição Mundial de Paris, construtor – Raoul Grimoin-Sanson. Ilustrador – G. A. Auriol. Ilustração do panorama cinematográfico.



28. Futurama (1939), World's Fair, Nova Iorque, construtor – General Motors. Fotografia do pavilhão.

<sup>34</sup> Souriau definiu de “filmofânico” o que diz respeito ao que se passa enquanto o filme está em projecção visual e sonora. “Filmofânico é o termo geral, designando tudo o que pertence a esta parte do universo fílmico: os fenómenos relativos a esta apresentação em projecção diante de espectadores. (...) O tempo filmofânico (duração, velocidade, ordem de projecção) é engendrado pelo duplo factor do material filmográfico e do movimento do aparelho de projecção. Este tempo é “objectivo”, cronometrável”. Souriau, Étienne, *Estrutura do Universo Fílmico* in Revista Visor, nº14, Junho de 1954:5.

<sup>35</sup> “Even a cursory glance reveals their concerted attempts to provide the millions of visitors with images that conjured up visions of the future”, em Grau, Oliver, “Virtual Art: From Illusion to Immersion”, MIT Press, Cambridge, 2003.

“People stood in line for hours to ride it and experience the exciting possibilities of life in the distant future — the year 1960.”

Em: [http://www.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/15-12/ff\\_futurama\\_original](http://www.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/15-12/ff_futurama_original), acedido a 9 de Abril de 2009.

O circuito fechado (Arnheim, 1989) que é criado na sala de cinema, entre o espectador e a tela de projecção, apesar de criar um efeito imersivo, limita-o na percepção do todo à sua volta. Existe assim uma certa passividade do espectador, criada pela disposição convencional que a sala de cinema nos habituou.

A audiência absorve aquilo que a projecção lhe oferece, numa mediação entre o estado de espírito e as suas vivências pessoais, numa co-autoria da criação de sentido (Eco, 1989), porém limitado ao espaço físico e condicionado pelos seus semelhantes à sua volta, partilhando o anonimato da audiência (Barthes, 1998). Luc Courchesne<sup>36</sup> referiu que o cinema teve uma evolução única no modo de contar histórias, porém nunca questionou a arquitectura básica do espaço, que copiou do teatro italiano.

Numa tentativa de alargar a prática do cinema, bem como para enriquecer o espaço fílmico, surge o conceito de cinema expandido. Stan van der Beek cunhou o termo *Expanded Cinema* (Leão, 2005) para expressar a assimilação pelo universo do cinema pelas práticas do âmbito do vídeo, da informática e outros meios artísticos, como o teatro, numa busca de novas experiências sensoriais. Cria-se então uma significativa relação entre o cinema e a vídeo-arte, que é aqui, pela primeira vez, aceite como arte.

O cinema expandido propunha criar um efeito de reflexão no espectador, em relação à sua própria passividade, como defende Annika Blunck (2002:54): “ (...) the spectator is immersed in the projection; his movements influence the movement of the image; passivity transforms into activity”<sup>37</sup>.

A partir dos anos 50 e 60 e, adoptando o espírito de vanguarda ao cinema, os grupos artísticos trabalharam em técnicas de montagem na execução de uma realidade que pretendiam “expandida”. Gene Youngblood (1970:75-76) afirmou: “Expanded cinema has been expanding for a long time. Since it left the underground and became a popular avant-garde form in the late 1950's the new cinema primarily has been an exercise in technique, the gradual development of a truly cinematic language with which to expand further man's communicative powers and thus his awareness. (...)The new cinema has emerged as the only aesthetic language to match the environment in which we live”. Artistas como Peter Weibel e Robert Whitman, defendiam que apenas excedendo os limites e fronteiras do sistema clássico do cinema se conseguiria atingir e permitir ao filme a recaptura do seu valor original.

---

<sup>36</sup> No artigo “The Construction of Experience: Turning Spectators into Visitors”, in Martin Rieser e Andrea Zapp, *New Screen Media - Cinema/Art/Narrative*, British Film Institute, London, 2002

<sup>37</sup> No artigo “Towards Meaningful Spaces”, in Martin Rieser e Andrea Zapp, *New Screen Media - Cinema/Art/Narrative*, British Film Institute, London, 2002:54.



29. *Synthesis* (1967), Peter Weibel, performance.



30. *American Moon* (1967), Robert Whitman, performance.

Rompeu-se com a estética estabelecida, introduzindo a performance ao cinema, de forma a estender a imagem-movimento, tal como o espaço que fora concebido para entender as narrativas cinemáticas. Abriu-se uma nova perspectiva em relação ao entendimento e percepção das artes visuais, e assistiu-se a um “êxodo contemporâneo” como afirma Leighton (2008:14): “It saw the contemporary exodus of film from the theatre towards the site of the gallery (and an emphasis on screening situations); the beginning of an intermedia condition”. Nasceram várias possibilidades como as instalações fílmicas e ambientes fílmicos (film-installation/ film-environments), em combinação com as acções que foram lançadas pelo Fluxus<sup>38</sup>.



31. *W.I.R. sind W.A.R.* (1969), Valie EXPORT, performance.



32. *Zen for film* (1964), Nam June Paik, instalação-fílmica.

A imersão afirmou o seu sentido fundamental na projecção fílmica, que fez, combinando-se as novas tecnologias, com que a ideia da exibição cinemática se expandisse. Youngblood (1970:42) vai mais longe defendendo que é o começo para uma nova postura:

---

<sup>38</sup> Nomeadamente com a introdução dos *Happenings* e *Performances* nas acções de Expanded Cinema, como são exemplo Valie EXPORT e Nam June Paik.

“The conclusion is that the art and technology of expanded cinema mean the beginning of creative living for all mankind and thus a solution to the so-called leisure problems”.

Os espaços de experimentação artística cresciam ao mesmo tempo que as técnicas de manipulação da imagem<sup>39</sup>. Com o crescimento da vídeo-arte e de outros géneros visuais (cinema experimental e underground), favoreceram-se os cruzamentos artísticos, e com eles a necessidade de expor em novos locais de intervenção cinemática, para que o espaço acompanhasse a necessidade de reflexão das obras. Dá-se aquilo a que Deleuze (2007) chamou de *desterritorialização*. Ou seja, a limpeza dos espaços necessária à recepção das imagens, sem que isso interferisse na percepção do significado: “(...) A razão última disso é que a tela, enquanto quadro dos quadros, confere uma medida comum aquilo que não a tem, plano distante de paisagem e primeiro plano de rosto, sistema astronómico e gota de água, partes que não apresentam um mesmo denominador de distância, de relevo, de luz. Em todos esses sentidos, o quadro assegura uma desterritorialização da imagem.”(Deleuze, 2007:21)

Neste sentido poderá dizer-se que a vídeo-arte desterritorializa muito mais o cinema que este territorializa a vídeo-arte. Dado que a vídeo-arte, tendo aparecido posteriormente ao cinema já não segue a mesma linguagem, e faz uma limpeza dos elementos cinemáticos. O vídeo é então a desterritorialização do cinema, ou o cinema reterritorializado. Segundo a metáfora de Deleuze (1997:48): "o nómada é a desterritorialização que constitui a sua relação com a terra, por isso ele se reterritorializa na própria desterritorialização. É a terra que se desterritorializa ela mesma, de modo que o nómada aí encontra um território. A terra deixa de ser terra, e tende a tornar-se simples solo ou suporte". Poderíamos dizer que a terra é o cinema e o vídeo o nómada.

Trata-se de modificar a própria língua do cinema. Como acreditava Deleuze (1997), tanto o pensador como o artista têm como função ampliar os limites do pensar e do dizer. Ambos têm como objetivo o movimento, a transformação do pensamento imóvel, e do pensamento régio, dominante. Ou seja, transgredir a linguagem. Modificá-la, transformá-la, colocá-la em constante metamorfose.

---

<sup>39</sup> Oliver Grau chamou a atenção para o facto de ter havido quem, muito antes da tecnologia ter dado ferramentas para o cinema interactivo, tivesse pensado e estudado os detalhes técnicos para o aperfeiçoamento da imersão numa sala de cinema. Foi o caso de Sergei Eisenstein que, pouco antes de morrer, escreveu um ensaio “O Stereokino” (1947) onde enfatizou a longa continuidade da relação interdependente e sinérgica entre arte, ciência e tecnologia. Aí Eisenstein disse que o som estéreo seria absolutamente essencial: “It would enable the film director to capture the audience and the audience to immerse themselves completely in the powerful sound”  
Em: [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/immersion/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/immersion/), acedido a 12 de Janeiro de 2009.

É cada vez mais frequente a presença de uma situação cinematográfica em espaços distintos ao da sala de cinema. Nos circuitos dos museus, galerias, mostras de arte contemporânea e centros dedicados à *media-arte*, o público encontra o que pode ser considerada uma tendência nos modos de exibição de obras audiovisuais. O chamado cubo branco tradicional (white cube) transforma-se em caixa preta (black box): “In a white cube, an object is dissociated from its real surroundings, and this de-contextualization elevates the object to the status of an artwork. (...)The black box reacts to the experience of projected images and sound dramaturgies, and, through the intensity of stimulated emotions, it ultimately interacts with narrative structures and numinous scenes”<sup>40</sup>.

Michael Rush (2007:61) chama também a atenção para a necessidade de mudança dos espaços de projecção: “This spirited time saw the museum replaced by the white box as the primary locus for new art and the white box altered to a black box for the viewing of video and films on monitors and walls”.

Presenciámos uma transição de concepção de espaços arquitectónicos para as artes visuais, que cada vez se manifestam em maior número, como se assistiu na ARCO (Feira Internacional de Arte Contemporânea de Madrid)<sup>41</sup>: “En ARCO 2008, The Black Box se transforma en Expanded Box, y el área se divide en dos secciones para separar al vídeo (Pantallas) de las nuevas tecnologías (Stands)”. Assim como se presenciou na Bienal de Sevilha (08/09), como se verifica nas palavras de Peter Weibel<sup>42</sup>: “Está emergiendo un nuevo tipo de arquitecturas biomórficas que va más allá del hundimiento deconstructivista del White Cube (Cubo Blanco) y de la Black Box (Caja Negra), como modelos arquitectónicos básicos. En la nueva arquitectura la frontera entre el sistema (edificación) y el entorno (naturaleza) es variable. No podemos destruir la frontera como concepto porque precisamos de ella; sin embargo, la podemos variar. Para transformar la relación entre hombre y entorno, la arquitectura inventa nuevas interfaces tecnológicas.”

A “imersão total” do espaço imersivo filmico transforma o espectador num “ser virtual”, sem referências com o espaço que habita no momento, criando uma espécie de busca por signos que o caracterizem, aumentando também assim a submersão. Esta é a consequência da desterritorialização de Deleuze (1997; 2007).

---

<sup>40</sup> Frohne, Ursula, *Dissolution of the Frame: Immersion and Participation in Video Installations*, in Leighton, Tanya (ed), *Art and the Moving Image, a critical reader*, Tate Publishing, Londres, 2008:357.

<sup>41</sup> De Vicente, José Luís, “Expanded Box, la eterna ingonita” in *El Cultural*, 14-20 Fevereiro de 2008:69.

<sup>42</sup> Weibel, Peter (comissário da bienal), in *ABC- biacs3*, jornal da Bienal Internacional de Arte Contemporânea de Sevilha. Outubro 2008/ Janeiro 2009:2,3.

Este fenómeno é cada vez mais visto nas projecções 3D e 4D da corrente produção cinematográfica contemporânea, onde tudo o que é novo é absorvido pelo espectador numa vivência intensa de sensações.

Verificamos, por exemplo, no cinema interactivo (fazendo parte destes desenvolvimentos tecnológicos e espacialmente (e especialmente) imersivos), o fim do estereótipo do espectador passivo, que o convencionalismo da sala tradicional apresenta, numa direcção única e objectiva – aquela que lhe é oferecida pela projecção.

O cinema interactivo tem como objectivo quebrar com o fluxo linear de eventos do cinema convencional, e providenciar um novo envolvimento do espectador com a narrativa, permitindo, desta feita, uma série de diferentes configurações possíveis. Para Malcolm LeGrice (1995), foi a passagem do espectador para utilizador, à posição de *protagonista não representado*, que ofereceu a mais significativa mudança à linguagem cinemática. O controlo das imagens por parte do utilizador é uma aquisição cinemática decisiva.

A exibição “Future Cinema- The Cinematic Imaginary after Film” que ocorreu de 16 de Novembro de 2002 a 30 de Março de 2003 na ZKM<sup>43</sup> de Karlsruhe, Alemanha, com curadoria dos artistas Jeffrey Shaw e Peter Weibel, pôs em prática o desenvolvimento deste novo tipo de cinema, como está descrito na página web: “FUTURE CINEMA is the first major international exhibition of current art practice in the domain of video, film, computer and web based installations that embody and anticipate new cinematic techniques and modes of expression.”<sup>44</sup>

O primeiro filme considerado interactivo da História do cinema, “Kinoautomat: One man and his house”<sup>45</sup>(1967), realizado pelo checoslovaco Radúz Činčera, foi apresentado pela primeira vez na Exposição de Montreal do mesmo ano, e foi o primeiro filme em que o enredo e a história são completamente determinados pelo espectador que, imerso na sua acção, é o complemento fundamental da projecção. O filme pára a um determinado momento

---

<sup>43</sup> *Zentrum für Kunst und Medientechnologie* dinamiza a prática artística com o desenvolvimento tecnológico, em <http://www.zkm.de>, acedido a 10 de Setembro de 2009.

<sup>44</sup> Em: [http://www.zkm.de/futurecinema/index\\_e.html](http://www.zkm.de/futurecinema/index_e.html), acedido a 10 de Setembro de 2009.

<sup>45</sup> “Kinoautomat is the first interactive movie whose plot and story are fully determined by the viewers. The project was first shown in the Czech pavilion during the world exhibition of 1967 in Montréal. By means of voting buttons the viewers can decide the course of events in the film “One Man and His House”, a black and white comedy written and directed by members of the Czech new wave cinema as an effective satire of democracy.”

Em:<http://www.offscreen.be/2009/modules-2009/interactive/kinoautomat-one-man-and-his-house/> acedido a 11 de Abril de 2009.

e é pedido à audiência para votar de acordo com o que deve acontecer de seguida. Foi então explorado e questionado o poder da interactividade e o peso que essa condição teria no espectador.



33. *Kinoautomat: One Man and his House* (1967), filme interactivo, cartaz promocional.



34. *Kinoautomat: One Man and his House* (1967), filme interactivo, fotograma do filme.

As instalações de vídeo-arte não se limitam, como defende Morse (1990), do mesmo modo, à projecção da imagem, permite também ao espectador (agora visitante e participante) integrar-se cada vez mais na obra, na instalação,. Despontam cada vez mais alternativas que propõem, além da transformação do espaço tradicional, um suplemento a mais de intervenção, permitindo que o público ultrapasse a barreira da identificação da tela.

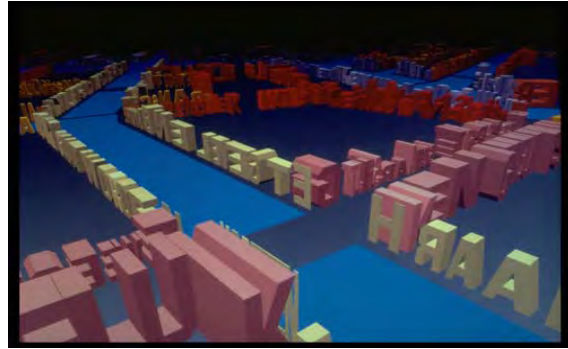
Assiste-se a uma preocupação com o estabelecimento de uma relação específica com o espectador. A manifestação mais evidente dessa preocupação pode encontrar-se na forma de instalação de vídeo, operando-se uma relação interactiva dos espectadores com as obras.

Jeffrey Shaw, em “Legible City” (1988-91), permite ao visitante passear de bicicleta numa cidade simulada, construída por letras tridimensionais, formando palavras e frases, de acordo com as cidades em que a obra é apresentada. Como analisou Paul (2003:72): “The architecture, which is based on maps of actual cities, thus entirely consists of texts, which are projected onto a large screen in front of the viewer.(...) *The Legible City* establishes a direct connection between the physical and virtual realm by allowing users to control the speed and direction of navigation by using the bicycle’s pedals and steering handle, which are connected to a computer that translates the physical actions into changes of the landscape on the screen”.





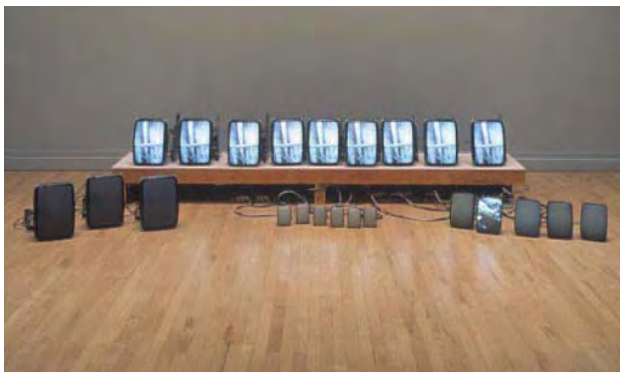
35. *The Legible City* (1988-91), Jeffrey Shaw, projecção vídeo interactivo (1).



36. *The Legible City* (1988-91), Jeffrey Shaw, projecção vídeo interactivo (2).

Os novos interfaces que permitem a criação de realidades virtuais e ambientes com vários graus de imersão, são ferramentas que constituem por si só, novos espaços imersivos, ultrapassando-se o espaço físico e colectivo da sala de projecção. Estes eventos implicam não apenas um olhar ou uma reflexão, mas um envolvimento global, no confronto com os diversos espaços possíveis. Neste sentido, todas as instalações são já interactivas, já que o visitante escolhe um percurso, um ponto e uma situação de olhar que determina sentidos e percepções variáveis.

De acordo com Morse (1990), pode distinguir-se dois tipos de instalação de vídeos: uns que exploram as experiências sensomotoras, e outros que se direccionam para contemplação. No entanto, nos dois casos, o visitante é fechado num ambiente envolto em imagens, texturas e sons, que o confinam a um espaço de submersão. Quer num tipo, quer no outro, os mundos que se apresentam são colocados em interacção, sendo por vezes, multiplicados, por exemplo, com a utilização de vários monitores ou projecções, como é exemplo a obra de Gary Hill, “Between Cinema and Hard Place” de 1991.



37. *Between Cinema and Hard Place* (1991), Gary Hill, Instalação de Vídeo.



38. *Between Cinema and Hard Place* (1991), Gary Hill, Instalação de Vídeo. (pormenor).

Segundo Morse (1990:154): “Undoubtedly the most complex art form in contemporary art”, a vídeo instalação não pode dissociar-se de toda a produção que a envolve. Desde o planeamento de toda a logística, as aplicações e práticas organizacionais, que levam o artista a improvisar o espaço da instalação. Sendo que, pela sua natureza, transitória e efémera, nunca se poderá colocá-la num único contexto (a não ser que se integre em Site-Specific), tal como afirma Meigh-Andrews (2006:243): “The gallery space is simply the “ground” for the installation – the sculptural objects and/or structures, their placing and the televisual images must be experienced directly through the physical activities and presence of the spectator.”

Oliver Grau<sup>46</sup> declarou que os espaços expositivos de arte debatiam-se sobre o poder de sensação da vivência de um ambiente, que os media interactivos sugerem. Os novos meios de ilusão estão a mudar a nossa ideia da imagem bidimensional, para uma multisensorial e alteram a nossa noção de espaço, para um interactivo sem qualquer contexto processual. O autor entendeu a necessidade de se criar espaços imersivos como possibilidade de criar e desenvolver “novos media de ilusão”. Com o envolvimento das imagens-movimento com as novas realidades virtuais que surgem do digital, transforma-se o espaço dedicado à difusão e apresentação das obras visuais.

Já não entendemos, deste modo, a concepção de Museu, como era projectada antes. O museu foi, desde o início, um espaço dedicado à memória e ao património, mas também um lugar para a fruição estética e para a educação do gosto. Porém, muitas vezes contestado, por ser entendido como depósito de matéria antiga, sem lugar para uma arte “viva”. Assim Rudolf Frieling<sup>47</sup> entendeu: “The museum as the auratic artwork seem on the one hand to have been discredited and deprived of their force by discourses of art theory. Douglas Crimp thus concludes that the museum is no longer the predestined location for contemporary art per se: “We needed, it seemed to me, an archeology of the museum on the model of Foucault’s analysis of the asylum, the clinic, and the prison. For the museum seemed to be equally a space of exclusions and confinements””.

Um dos momentos mais marcantes na história dos museus de arte terá sido o final dos anos 60, principalmente devido a todas as transformações e desafios da arte contemporânea. As reflexões e experiências que decorriam nessa altura, no âmbito da própria disciplina

---

<sup>46</sup> Em: [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/immersion/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/immersion/), acessido a 12 de Janeiro de 2009.

<sup>47</sup> Frieling, Rudolf, *Form Follows Format: Tensions, museums, media technology and media art*.

Em: [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/immersion/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/immersion/), acessido a 12 de Janeiro de 2009.

museológica, ajudaram a alargar a noção e as funções sociais e culturais do museu, dividindo-se em galerias e espaços alternativos de arte contemporânea.

Torna-se, portanto, contraditório nomear-se Museu de Arte Contemporânea, quando o museu é entendido como um reservatório da História e do passado. A Arte Contemporânea é o Hoje e não pretende morrer em museus, onde a manifestação estática é imperativo fundamental. Associa-se a crise de representação dos museus à *media-arte*, desde o seu começo.

Christopher R. Marshall<sup>48</sup>, suspenso com estas questões, reflectiu sobre as iniciativas alargadas aos espaços e às suas funcionalidades pragmáticas: “They thus open up the tantalizing possibility of a dynamic conjunction between the projective space of the museum, on the one hand, and the reflective space of the gallery, on the other, that might serve as a yet more fertile ground for further synergies between both spaces in the near future.”

Por outro lado, o discurso *intermedium*, cada vez mais complementar à arte, resulta numa alteração de recepção do espectador, que deste modo é influenciado pelo espaço à sua volta, influenciando também a sua interpretação da obra, como observou Vince Dziekan<sup>49</sup>: “Art, communicated through the combinatorial form of the exhibition, is not only accommodated by the spatial realization of architectural spaces any longer. Increasingly influential is the way that the design of an extended typology of spaces, including the Internet, structure creative practices, viewer experiences and their subsequent interactions.”

Verificamos neste momento um crescimento de plataformas activas de exposição, que transformam a vivência do espectador nos ambientes que as obras sugerem: “Have our preceptions shifted, or is a projection simply easier to sell today than presentation on a monitor? Or is this all about the triumphant progress of “Expanded Cinema” and the need for immersion.”<sup>50</sup> O poder de sugestão inerente à obra de instalação provoca vários graus de imersão ao visitante, pois a imersão pode ser um processo de activação mental, como referiu Oliver Grau<sup>51</sup>: “In the majority of cases, however, both in older and contemporary art history, immersion is mental absorption in order to initiate a process, a transition.” Deste modo

---

<sup>48</sup> Marshall, Dr Christopher R., “When worlds collide: the Contemporary Museum as Art Gallery”, in MacLeod, Suzanne, (ed.). *Reshaping Museum Space: Architecture, Design, Exhibitions*, Routledge, Londres e Nova Iorque, 2005, em <http://repository.unimelb.edu.au/10187/1623>, acedido a 11 de Abril de 2009.

<sup>49</sup> Dziekan, Vince, “Beyond the Museum Walls: Situating Art in Virtual Space (Polemic Overlay and Three Movements)”, em: [http://journal.fibreculture.org/issue7/issue7\\_BtMW\\_FC\\_visualization.pdf](http://journal.fibreculture.org/issue7/issue7_BtMW_FC_visualization.pdf), acedido a 11 de Abril de 2009.

<sup>50</sup> Em: [http://www.mediaartnet.org/themes/overview\\_of\\_media\\_art/museum/12/](http://www.mediaartnet.org/themes/overview_of_media_art/museum/12/), acedido a 12 de Agosto de 2009.

<sup>51</sup> Frieling, Rudolf, *Form Follows Format: Tensions, museums, media technology and media art*.

Em: [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/immersion/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/immersion/), acedido a 12 de Janeiro de 2009.

observamos que, quaisquer que sejam as circunstâncias de uma apresentação/exposição de obras visuais, o acto de imersão está sempre presente no espectador.

## Capítulo II

### Abordagens contemporâneas para uma reeducação visual – Vídeo-Arte e Cinema por uma causa

Da contemporaneidade a que hoje assistimos, na sociedade ocidental, levantam-se questões relacionadas com uma globalidade emergente, crescente em todos os sentidos. A arte contemporânea, além dos processos comuns inerentes, enfatiza o acto de hibridização das linguagens através das tecnologias que se introduzem nas obras.

Esses novos meios dão a capacidade para novas percepções da imagem e do som, do tempo e do espaço. As criações das novas possibilidades do olhar abrem caminho para uma proposta de reeducação do olhar, de entender visualmente o que nos rodeia.

Perante algumas obras conseguimos compreender outros pontos-de-vista que não o nosso, e de alguma maneira transformar a nossa opinião. Só assim a arte se completa, numa ligação com o espectador. Assim afirmou Marcel Duchamp (1997:57): “o acto de criar não é executado apenas pelo artista, o público estabelece o contacto entre a obra de arte e o mundo exterior (...) Em última análise, o artista pode gritar aos quatro ventos que é um génio; no entanto terá de aguardar o veredicto do espectador”. É uma questão de interacção, e neste perspectiva já todas as obras o são, mas quanto mais se facilita e acessibilita a proximidade com o espectador, mais forte se tornam os significados e expressões que a arte sustenta.

Seja através de um filme de autor ou de uma instalação interactiva, as abordagens contemporâneas difundidas através da Vídeo-Arte e do Cinema podem tornar-se símbolo de um novo paradigma para uma consciência das massas populacionais, que precisam urgentemente de alterar os seus comportamentos em relação ao mundo e a si próprios.

Assim, darei continuidade à aliança proposta entre estas duas linguagens contemporâneas numa tentativa de reeducação visual. Num primeiro ponto fazendo a distinção da autoria no cinema e na vídeo-arte, e de que maneira se constituem as obras que se inscrevem nestes campos como obras abertas. Na segunda parte analisarei a relação entre a vídeo-arte, o cinema e a televisão. Contextualizando este meio que trouxe novas leituras e significados para a arte. E concluo o capítulo com o estudo de alguns casos práticos que, na minha perspectiva, reflectem questões sérias e indispensáveis para a credibilidade da criação artística, e do mundo, em última análise, numa esperança de evolução.

## II.1 – Assinaturas: Questão de autor – Obras Abertas

Em todas as épocas se verifica o cunho pessoal do artista na sua obra. Seja reconhecido ou não, o produtor de uma obra tem sempre a intenção de assinar o seu trabalho, identificá-lo e integrá-lo num património.

A questão autoral exerce um importante domínio na produção cultural, tendo-se afirmado, como seria de esperar, nas vanguardas, onde a autenticidade e originalidade da obra constituíam-se como sendo as condições fundamentais para a validação da obra de arte<sup>52</sup>.

Rosalind Krauss (1996), sobre esta matéria, discute a autenticidade da obra, que era visto na modernidade como dado adquirido, e que discorda completamente. A sua visão inside numa tentativa de desmistificação dessa ideia de vanguarda. Ela defende a questão do múltiplo, que está sempre incutida na Arte, que também observamos na teoria de Walter Benjamin (1992) em “A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica”. Krauss (1996) desenvolve uma análise do conceito de originalidade enquanto denominador comum dos chamados movimentos de vanguarda. As suas premissas teóricas referem-se à dissolução do passado como base de uma origem ou de um *zero absoluto* que a própria originalidade gera.

Estamos perante um sistema de autogeração em que a entidade original faz de fronteira entre um “passado carregado de tradição” e “um presente experimentado de novo”. O redescobrimento da origem, enquanto resultado de uma atitude vanguardista e de originalidade, conduz-nos à dicotomia latente no discurso da arte moderna: repetição, múltiplo/singular, único/reprodutível, fraudulento/autêntico, cópia/original. Originalidade será assim uma reinvenção da própria realidade que permite a assumpção da cópia como esplendor estético do pós-modernismo.

O conceito de autenticidade é então, para Rosalind Krauss (1996), um conceito que não poderá ser tomado em conta na produção artística contemporânea, sendo que, conscientemente, este processo se torna uma fraude<sup>53</sup> em si e para a obra. O estilo ou, se quisermos, uma tendência artística, não será genuína se se construir com esse propósito forçado de originalidade. A autenticidade de uma obra não se pode, portanto, verificar pela originalidade e vice-versa. A prática cultural de validação/invalidação dos registos de

---

<sup>52</sup> Como já se verificou em I.1 – Condição Pós-moderna e a Arte Contemporânea.

<sup>53</sup> Rosalind Krauss dá o exemplo das “Portas do Inferno” de Rodin, exibido na Galeria Nacional de Washington no Verão de 1981. A autora discorre sobre a validade de autenticidade da obra, já que a produção desta se realizou depois da morte do artista. “Sitting in the little theatre, watching the newest *Gates* being cast, watching this violation, we want to call out, “Fraud!”. Krauss, Rosalind, *The Originality of the Avant-Garde: a Postmodernist repetition*, in Wallis, Brian (ed.), *Art after Modernism – rethinking representation*, The New Museum of Contemporary Art, Nova Iorque, 1996:17.

nomeação conduzem à autenticação da obra como produto cultural, como já falava T.W. Adorno (1985) na sua “Indústria Cultural”.

Walter Benjamin (1992:79) referiu-se ao aqui-e-agora da obra de arte, a “aura” que envolve a obra, isto é, a sua existência única no lugar em que se encontra. Essa é, para o autor, a verdadeira definição de autenticidade de uma obra, que relaciona ainda este conceito a todo o processo: “A autenticidade de uma coisa é a suma de tudo o que desde a origem nela é transmissível, desde a sua duração material ao seu testemunho histórico.” Para Benjamin (1992), a “aura” perdeu-se na contemporaneidade artística, visto que a arte é produzida agora, e na sua opinião, para e pelas massas.

Referindo-se ao testemunho de Benjamin sobre a “aura” da obra de arte, Mary Kelly<sup>54</sup> defende a veracidade no discurso do autor: “The production of authenticity requires more than an author for the object; it exacts the “truth” of the authorial discourse.”

Michel Foucault<sup>55</sup> contestou o peso do nome do autor enquanto marca de um estatuto na sociedade: “(...) an author’s name is not simply an element in a discourse (capable of being either a subject or object, of being replaced by a pronoun, and the like); it performs a certain role with regard to narrative discourse, assuring a classificatory function. (...) An anonymous text posted on a wall probably has a writer – but not an author. The author – function is therefore characteristic of the mode of existence, circulation, and functioning of certain discourses within a society”. Foucault (1992) defende assim que existe sempre um autor, todavia sempre condicionado a discursos. A construção do autor assegura então uma função classificativa. O autor da obra está sempre presente, mas não antes dela. E assim os discursos são condicionados pelo autor a que se refere na própria obra, tendo aqui alguma influência de Jorge Luís Borges (1999) quando se refere aos discursos das sociedades. Foucault (1992) defende que o discurso, que deveria supostamente abranger uma “vontade de verdade”, apoia-se, de facto, numa base institucional. O discurso verdadeiro tem um certo poder de constrangimento, e o autor tenta, de alguma maneira, “animar” com as suas pretensões as formas vazias da língua.

Como já sabemos, a arte hoje não busca o novo nem o original, desta maneira reescreveu-se toda uma definição do objeto de arte e com isso, também o papel do seu autor.

---

<sup>54</sup> Kelly, Mary, *The Crisis of Artistic Authorship, Re-viewing Modernist Criticism* in in Wallis, Brian (ed.), *Art after Modernism – rethinking representation*, The New Museum of Contemporary Art, Nova Iorque, 1996: 95.

<sup>55</sup> Foucault, Michel, *What is as Author in* Harrison, Charles e Paul Wood, *Art in Theory 1900-1990 – An Anthology of Changing Ideas*, Blackweel, New York, 1992:924, 925.

A pós-modernidade implantada na arte fez com que os critérios formais se tornassem inúteis para a sua própria produção, descartando-se o artista de qualquer influência. No entanto, a criação de conceitos e discursos é orgânica demais para sobreviver, e por isso dá-se a “morte do autor” defendida por Foucault (1992). A linguagem, seja visual ou não, é tão fragmentada de tantas e tão diferentes formas (discursos) que é impossível alguém manter-se fiel a apenas um único autor, e ter apenas essa referência autoral. Não há nunca apenas um autor para um discurso. Dando-se então uma hibridização de discursos.

A ideia de autor para Roland Barthes<sup>56</sup>, por outro lado, estabelece-se na obra, que se define como um conjunto de signos que têm que ser interpretados objectivamente, ou seja, não existe autor, mas sim linguagem e significados. Um autor, mesmo um criador de conceitos, não é mais que uma “estética de signos”. Defende-se então o autor como dinâmica. Vê-se a obra e descobre-se o autor pela disposição dos signos, pelas suas características autorais.

A linguagem supõe então sempre uma comunicação e, segundo Acker<sup>57</sup> está sempre intrincada também uma comunidade, que o autor tem que ter em conta em relação ao seu trabalho: “The artist has to consider how to make society want his work or accept his nonsense as language, communication.”

Tendo, ou não, essas considerações para a produção do seu trabalho, o artista contemporâneo cria balançando esse sistema aberto que une produtor e utilizador, como elementos constituintes de toda a obra. Outrora destituídos de continuidade, o autor e o espectador ligam-se agora num sistema dinâmico e de trocas de significados, num contínuo “work in progress”.

Na teoria da “Obra Aberta”, Umberto Eco (1989: 33, 34) define esta nova relação dos elementos como *metáfora epistemológica*: “(...) um novo modo de ver, de sentir, de compreender e aceitar um universo em que as relações tradicionais se estilhaçaram e no qual se estão esforçadamente a delinear novas possibilidades de relação”. Segundo Eco (1989:39), o artista faz transparecer, através da arte, a sugestão de uma estrutura do mundo e isso permite-nos construir a nossa própria acepção de mundo, de modo livre, tal como referiu: “As obras abertas tornam-se um convite à liberdade”. (Eco. 1989:34)

---

<sup>56</sup> Barthes, Roland, *From Work to Text* in Wallis, Brian (ed.), *Art After Modernism – rethinking representation*, The New Museum of Contemporary Art, Nova Iorque, 1996.

<sup>57</sup> Acker, Kathy, *Realism for the Cause of Future Revolution* in Wallis, Brian (ed.), *Art After Modernism – rethinking representation*, The New Museum of Contemporary Art, Nova Iorque, 1996: 34.



Nas artes visuais, nomeadamente na vídeo-arte e no cinema, a questão da autoria apresenta duas vertentes, se por um lado o *Cinema de Autor* consiste numa mais valia para a credibilidade da obra, na vídeo-arte é a obra que levanta um questionamento e credita o autor.

Andrew Sorris (1973:38) traduz esta matéria, no que concerne ao cinema de autor, numa situação prática: “An exhibitor once asked me if an old film I had recommended was *really* good or good only according to the *auteur* theory. I appreciate the distinction.”

Sabendo que o cinema surge em diferenciados contextos, torna-se complexo definir um autor para cada um, como referiu Tasker (2002:1): “Authorship is viewed with scepticism in film studies (...). It is clear that no one model of authorship is adequate to these different contexts.”

Em boa verdade, o cinema sofreu algumas mudanças devido à *politique des auteurs* que se deu em França, em meados dos anos 50, por uma jovem geração de críticos, também guionistas e posteriores realizadores (entre os quais André Bazin (1918-1958), François Truffaut (1932-1934) e Jean-Luc Godard), reunidos à volta de uma revista mítica - os *Cahiers du Cinema*. Este grupo fez uma pequena revolução na forma de olhar o cinema e abriu caminho àquilo a que se denominou “Cinema de Autor”. Esta lei teve o mérito de promover novas lógicas de financiamento do cinema. Podemos, portanto, realçar o aspecto económico que se ligou à autoria e, de acordo com Beiguelman<sup>58</sup>, o autor converte-se num produto para o mercado. Assim desenvolveu-se uma protecção dos seus interesses económicos, no que se chama direito de autor, reservando a propriedade intelectual e artística sobre as obras. Tasker (2002:2) afirma: “The most positive legacy of both the French *politique* and British and American *auteurism* was the establishment of a serious interest in the possibilities of popular cinema, in part through the strategic extension of a critical method associated with art cinema to other areas.”

Porém, e infelizmente, a nova lei fez com que o cinema recuasse no seu intuito de produção, atingindo uma filosofia dúbia: a de que a indústria é inimiga da criação, e que há um cinema *comercial* - o que tem público, mas não é válido; e um cinema *de autor* - que, para ser respeitado, deve desprezar a bilheteira. Exactamente o contrário que toda a vida François Truffaut defendeu, ele que inventou a expressão “cinema de autor”, e que para quem Alfred Hitchcock – de todos, o realizador que melhor conhecia o modo de atrair o público às salas – era também um *autor* genial (Truffaut, 2004). Para Truffaut, o autor não se esconde atrás da

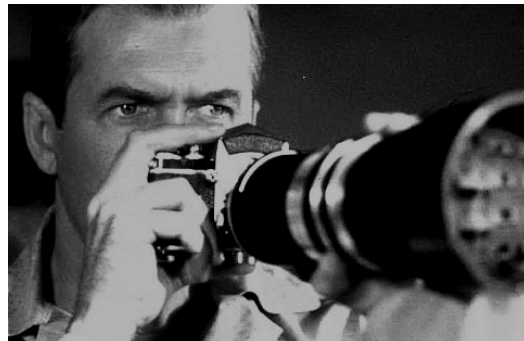
---

<sup>58</sup> Beiguelman, Giselle, *Autoria é fenómeno histórico in Itaú Cultural Revista*, 18 de Dezembro de 1997.

câmara, mas sim, a exemplo da literatura, dirige um filme da mesma forma que o escritor assina um livro. Tal como Bernardet (1994) afirmou que se tratava de ver o filme como um romance literário.



39. *Rebecca* (1940), Alfred Hitchcock, fotograma do filme.



40. *Rear Window* (1954), Alfred Hitchcock fotograma do filme.

Denunciando essa prática que reconhece o trabalho à priori pela assinatura, Sorris (1973:41) continua: “(...) every film should be judged on its own merits. (...) Anyway, is it possible to honor a work of art without honoring the artist involved? I think not.”

Por todo o mundo a ideia de autor no cinema se pronunciou, numa nova forma de pensar e criar o cinema, sempre com expressões e sentimentos diferentes. Segundo Amoroso (2002), a expressão autoral para Pier Paolo Pasolini (1922-1975), debatia-se por uma necessidade interior e física, expressa abruptamente nos seus filmes. Andrei Tarkovsky (1932-1986), por outro lado, procurava, conforme disse: “Uma imagem artística fundamentada numa ligação orgânica entre ideia e forma” (Tarkovsky, 1998:26).



41. *Salò o le 120 giornate di Sodoma* (1975), Pier Paolo Pasolini, fotograma do filme.



42. *Zerkalo* (1975), Andrei Tarkovsky, fotograma do filme.

A verdade é que será sempre injusto referirmo-nos a um elemento apenas, quando a produção de um filme inclui várias pessoas, tal como defendeu Tasker (2002:3): “The idea of the filmmaker typically involves more than just the director, suggesting an individual or team

involved in a creative vision which includes production, writing, editing and sometimes performing.”

Na vídeo-arte assistimos a um contorno diferente neste tema. A autoria não surge como problemática à arte produzida, como acontece no cinema. O videasta, que raramente se auto-intitula de autor, não justifica a sua obra baseada na credibilidade do seu nome, e se isso acontece, é inconscientemente, tal como disse Eco (1989:34): “O artista elabora um “modo de formar e é apenas consciente disso”. Nota-se, no entanto, uma necessidade da presença do testemunho do artista para reforçar a sua obra ou a justificação dela, visto que é um sentimento comum contemporâneo a ideia de que a obra que não é devidamente “assinada” não tem valor. Aqui pode discutir-se, da mesma forma que no cinema, o valor económico adjacente, pois quando se assume a propriedade, adquire-se o valor. Isto levanta alguma ambiguidade, assim observou Mary Kelly<sup>59</sup>: “Ultimately, it became both necessary and expedient for the artist to stage himself; necessary because it was logically bound up with the interrogation of the object, and expedient because at the same time it rescued a semblance of propriety for ephemeral art forms.”

É certo que as novas tecnologias da comunicação inauguram um suporte criador para manifestações culturais e discursivas, colocando problemas diante da questão da autoria.

A emergência de um espaço em que os textos estão dispostos em rede, como a internet, provoca também novas práticas e reclama uma relação diferente com o autor. E a relação entre o artista e a sua obra interactiva só existe pela participação efectiva do público, o que torna a noção de “autor”, conseqüentemente, mais problemática. O estado de coisas conduz-nos à absoluta necessidade de redefinir, também, o conceito de artista. Isto porque, como paradigma da arte contemporânea, é intenção do artista estabelecer uma co-autoria com os espectadores, utilizadores<sup>60</sup>. O conceito de obra aberta não caracteriza uma obra válida<sup>61</sup>, pois isso também não existe, como referiu Eco (1989:48), pois o sistema de criação de arte é tão complexo que não se permite caracterizar numa qualidade acabada: “A obra de arte é uma

---

<sup>59</sup> Kelly, Mary, *The Crisis of Artistic Authorship, Re-viewing Modernist Criticism* in in Wallis, Brian (ed.), *Art after Modernism – rethinking representation*, The New Museum of Contemporary Art, Nova Iorque, 1996: 95.

<sup>60</sup> Como já se tinha verificado em I.3 – Apresentação das Obras: Convencional vs Desconforme – Imersão Inerente.

<sup>61</sup> Segundo Umberto Eco não existem obras abertas. Ele dá, no entanto, o exemplo do que seria a aproximação de uma obra “verdadeiramente” aberta - com a arquitectura de Frank Lloyd Wright, contudo não refelcte “um ideal individualista e não se apresenta como solução aristocrática”. Eco, Umberto, *Obra Aberta*, Difel, Lisboa, 1989:44.

mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados que convivem num só significante”.

Para Landow (1994), o autor é reconfigurado, pois sofre uma erosão devido à transferência de poder para o leitor, que tem à disposição uma série de opções de escolha no seu percurso. De acordo com Plaza (2000:24): “As noções de co-autor, ou de co-produtor, parecem, pois, muito imprecisas; referem-se não só à colaboração de vários autores, do mesmo estatuto, como numa produção audiovisual, por exemplo. Entre escrita (produção de sentido) e leitura (apropriação de sentido) há diferenças, pois ler é reescrever para si o texto, escrever é o encadeamento de leituras.”

Antonio Risério (1998), problematizando também a figura do autor, parte da distinção barthesiana entre autoria e texto, e reinterpreta a ideia de autor. Para ele o autor existe sempre, mesmo as criações colectivas são feitas por criadores individuais, conhecidos ou não. Trata-se, portanto, da “função-autor”, já demonstrada por Foucault (1992).

Pierre Lévy (1998) encontra grandes obras anónimas, já que arte contemporânea emerge de uma ecologia dos meios e de uma configuração económica, jurídica, ideológica e social bem particular<sup>62</sup>. Não é, portanto, surpreendente que a relação autoral passe para um segundo plano quando o sistema de relações sociais e comunicacionais se transforma, destabilizando o terreno cultural que viu crescer a importância do autor. A proeminência autoral não condiciona nem o alastramento da cultura nem a actividade artística. Para Lévy (1998), os mitos, ritos e formas culturais tradicionais são imemoriais, e a estes não se associam nenhuma assinatura, a não ser a de um autor *mítico*.

A vídeo-arte entra nesta perspectiva. Não podemos dizer com certeza que existe vídeo-arte autoral, no entanto todas as obras são assumidas por autores sem que essa seja uma preocupação formal da produção artística.

De facto, os videastas, desde o primeiro instante, lutaram contra as estruturas já definidas de uma arte comercial que, além de manipular toda uma indústria da criação, sugere uma importância pedestálica ao autor de uma obra. Sendo que uma das preocupações primordiais dos artistas que trabalham o vídeo nas mais variadas concepções é a aproximação com o público, essa posição torna-se incongruente e dispensável. Mick Hartney desenvolve, na introdução de “Video Art, a guided tour” (Elwes, 2005:5,6), esta visão do artista social, mais preocupado com as mudanças na sociedade e a responsabilidade de cada um no

---

<sup>62</sup> Já Baudrillard também confirmava que vivemos numa sociedade de economia de signos. Baudrillard, Jean, *Para uma Crítica da Economia Política do Signo*, Edições 70, Lisboa, 1995.

desenvolvimento de uma consciência global<sup>63</sup>, do que com os benefícios individuais da criação artística: “Video art was born at a time of high personal and political faith. Artists and activists alike believed that their actions could make a difference to society. (...) A collective identification was coupled with an individual sense of responsibility towards the future shape of the world, both social and ecological. In the radical ferment of the avant-garde, individuals were more interested in revolutionising art and society than pursuing personal success.”

Como observou Eco (1989:90): “O autor (...) não sabe exactamente de que modo a obra poderá ser terminada, mas sabe que a obra terminada será sempre, porém, a *sua* obra(...)”. Deste modo, o autor oferece a possibilidade ao fruidor/espectador a oportunidade de terminar a obra aberta, apesar de saber sempre que a autoria lhe pertence.

Observamos em ambos os casos exemplos que nos dão a conhecer a visão pessoal do autor. No cinema de autor quem realiza o filme toma partido de determinada opinião e conduz o discurso da narrativa cinematográfica nesse sentido. Na vídeo-arte é indiscutível o valor autoral, sendo naturalmente próxima e imediata a ligação do autor com a produção artística visual. Por vezes a obra consegue transformar a nossa opinião e na maior parte dos casos a obra completa-se apenas com a discussão posterior à apresentação.

Apresentação essa que pode ser feita através dos mais diversos dispositivos, tal como é a Televisão. De seguida demonstrarei de que forma este meio se relaciona com a vídeo-arte e o cinema.

---

<sup>63</sup> Como observaremos em II.3- Vídeo-Arte e Cinema – Agentes para uma Nova Consciência. Casos Práticos.

## II.2 – Televisão nas Artes Visuais – Anti-arte?

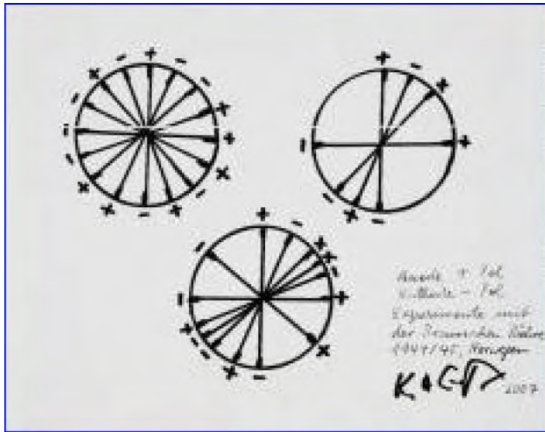
A relação que se estabeleceu desde cedo entre a televisão e as artes visuais sempre originou discussões de vários âmbitos. A vídeo-arte, o cinema e a televisão, tendo em comum o objectivo de reproduzir determinada realidade, são meios e sistemas que diferem entre si, no entanto, na sua essência, poderão ser considerados de natureza idêntica. Assim observou Arenas (1988:532): “En principio los tres medios sirven para captar la realidad y reproducirla. “Per se” esta captación de la realidad es al tiempo objectiva y subjectiva. Objectiva, dado que lo captado existió realmente en el momento de realizar la grabación, y en concreto de aquella manera. Subjectiva porque se captó una realidad determinada, en una forma concreta y elegida, y se puede reproducir de una manera también determinada, que no tiene por qué coincidir con lo grabado. Hasta aquí los tres sistemas son iguales, dado que su objetivo es transmitir un determinado suceso, atendiendo al factor tiempo y con carácter audiovisual”.

De acordo com Michael Rush (2007), o propósito da invenção da televisão, desde as experiências de Alexander Graham Bell (1847-1922) até David Sarnoff, Presidente da Radio Corporation of America (RCA), seria a transmissão de imagens de um para outro aparelho, comprovando a eficácia da tecnologia. Porém, as possibilidades estéticas do meio televisivo surgiram quase acidentalmente. Por volta dos anos 40, durante a Segunda Guerra Mundial, o artista K. O. Götz<sup>64</sup>, na altura funcionário de monitorização do espaço aéreo na Noruega, interferiu com a transmissão dos sinais nos radares de monitorização. As manipulações do sinal ofereceram inúmeras possibilidades estéticas que o artista desenvolveu e nomeou de “Electron Painting”.(Mehring, 2008)

Götz foi considerado um pioneiro da “arte televisiva” (television art), sem ter sequer trabalhado directamente com este meio, tal como refere Christine Mehring (2008:35): “Radar does not equal television, but their technologies, histories, and producers were closely related (...). Götz was discussed as a television artist without, strictly speaking, ever having worked with a television”.

---

<sup>64</sup> Karl Otto Götz, pintor, fotógrafo, realizador e professor alemão, foi entendido como politicamente subversivo, apesar do seu interesse ser meramente estético e artístico, Götz chegou mesmo a ser proibido de pintar pela Alemanha Nazi nos anos 1935 e 1936. Várias das suas obras foram queimadas nessa altura. Götz é ainda um dos expoentes máximos da Informel Alemã (grupo de arte informal, arte de reacção à abstracção geométrica). A obra de Götz influenciou Nam June Paik e Gerhard Richter.  
Em: <http://www.kettererkunst.com/bio/KarlOttoGötz-1914.shtml>, acedido a 12 de Agosto de 2009.



43. Sketch Outlining – Experimente mit der Braunschen Röhre (1944/45), K. O. Götz, electron painting.

Nam June Paik, seguindo de perto o trabalho de Götz, interessou-se na prática artística utilizando a televisão, como avançou Mehring (2008:45): “(...) He was interested in television not as a means of broadcasting and reaching out, but rather, in affinity with Götz, as a way of creating electronic pictures.” Numa altura em que a televisão crescia como um meio de reunião cultural, massificando-se pelo ocidente, Paik, ainda no grupo Fluxus e extremamente influenciados pelo conceito do Expanded Cinema, desenvolvia, a par de Wolf Vostell, experiências em televisão<sup>65</sup>, anos antes dos seus ensaios que originariam a vídeo-arte.

No final dos anos 60, a ligação da Tv com a vídeo-arte foi fortificada pelas emissões televisivas sobre arte contemporânea, como foi o caso da *TV Gallery*, de Gerry Schum (juntamente com a historiadora de arte Hannah Weitemeier e o artista Bernard Höke), cujas emissões levavam a cabo a apresentação e documentação de várias obras desde a *land art* à *performance*. Schum considerou a televisão como um forte meio de divulgação dos propósitos artísticos, como exprimiu: “During all the 38 minutes show there is no word spoken. No explanation. I think an art object realized in regard of the medium TV does not need a spoken explanation.”<sup>66</sup>

<sup>65</sup> Como já se demonstrou em I.2– Vídeo-Arte e Cinema Contemporâneo – o Digital como aproximação de linguagens.

<sup>66</sup> Em 1971 Schum inaugurou, juntamente com Ursula Wevers, a primeira galeria de vídeo, em Düsseldorf, na Alemanha, onde se co-produziram obras de vídeo. A *Videogalerie Schum* tornou-se numa precursora e pioneira no uso do vídeo como um meio de expressão artística. Esta galeria funcionou até 1973, altura da morte prematura de Gerry Schum. Em: <http://medienkunstnetz.de/works/die-fernsehgalerie/images/3/> acedido a 7 de Julho de 2009.



44. *TV Gallery* (1968-1969), Gerry Schum, frame da 1ª emissão televisiva.

Após o programa *TV Gallery*, as emissões televisivas de divulgação de arte contemporânea propagaram-se por toda a Europa e Estados Unidos, tendo sido exemplo as *TV Interventions*<sup>67</sup> de David Hall em 1971 na STV na Escócia, e os vídeos produzidos para a BBC levados a cabo por Peter Donebauer, sendo exemplo disso *Entering*<sup>68</sup> de 1974.



45. *TV Interruptions* (1971), David Hall, frame do vídeo.



46. *Entering* (1974), Peter Donebauer, imagem do estúdio de gravação do vídeo.

Esta transversalidade do meio televisivo na vídeo-arte, no que se refere à partilha de tecnologia semelhante, pode ainda ser analisada por outro ponto-de-vista, tornando-se complexa e problemática.

A vídeo-arte procurou demarcar-se e autonomizar-se, explorando várias estratégias, que passaram também pela crítica aos próprios meios de transmissão e difusão, auto-

<sup>67</sup> "In 1971 David Hall made ten *TV Interruptions* for Scottish Television which were broadcast, unannounced, in August and September of that year (a selection of seven of the ten was later issued as *7 TV Pieces*). These, his first works for television, are examples of what television interventions, as they came to be known, can be. Although a number of interventions have subsequently been made by various artists, the *7 TV Pieces* have not been surpassed, except by Hall himself in *This is a Television Receiver* for BBC TV in 1976, and *Stooky Bill TV* for Channel 4 TV in 1990."

Em: <http://www.davidhallart.com/> acedido a 12 de Agosto de 2009.

<sup>68</sup> "Entering is a classic videotape, representing something of a milestone in British broadcasting and art history. It was the first independent *art* videotape and the first completely abstract work to be commissioned and broadcast nationally on television in the UK, in May 1974 in an Arts Magazine programme hosted by Melvyn Bragg."

Em: <http://www.donebauer.net/> acedido a 12 de Agosto de 2009.



declarando-se “anti-televisão”. A linguagem televisiva, já instituída nos anos 50, antes do aparecimento da vídeo-arte, tornou-se um obstáculo para a confiabilidade da nova linguagem videográfica. Viveu-se então um período de crítica social, marcada pela tentativa de desmistificar a perspectiva totalizante da televisão, que se apresentava como uma “janela para o mundo”. Neste sentido, René Berger (1990) reforça a ideia de que a vídeo-arte nega o realismo televisivo, denunciando a realidade que fez com que existisse - a ordem fundada numa tecnologia e em relações sociais que a dominam -, e não ela própria a dominar.

Por outro lado, e acentuando esta diferença entre os meios, assistimos a uma plataforma que tende a enfatizar a passividade do espectador, enquanto que a vídeo-arte procura precisamente o contrário (como foi demonstrado no ponto anterior, I.3 – Apresentação das Obras: Convencional vs Desconforme – Imersão Inerente). A experiência da vídeo-arte passa pela desconstrução do espaço e do tempo, numa consciência de postura. Ou seja, o espectador reconhece a expressividade transmitida pela vídeo-arte, conferindo-lhe uma importância diferente do teor da televisão, confrontando-se com questões que podem interferir com as experiências pessoais de cada indivíduo. Nessa perspectiva, Paik também desenvolveu a arte do meio para uma crítica do indivíduo: “Just as he was disturbed by the passivity of the concertgoer, he was equally disturbed by the passivity of the television viewer, declaring that “TV has attacked us all our lives; now we’re hitting back!” (Magill, 1998:1384)

De maneira idêntica, introduz-se a questão do envolvimento do cinema com a TV. De que modo esse processo se opera e se o conceito de arte se mantém são as problemáticas inerentes a esta situação. Existe, em confronto com o cinema dito tradicional (película), uma diferença primordial, no próprio suporte, como afirmou Arenas (1988:533): “En el cine la primera diferencia consiste en el soporte. Es una película plástica con un recubrimiento fotosensible que, tras un proceso químico, podrá ser reproducida y visionada con la ayuda de la luz.”. E adianta: “La television en si no debe ser considerada más que como la técnica que permite transmitir a distancia, por medios electromagnéticos, imágenes y sonidos. La realidad de la television es la simultaneidad práctica entre imagen captada a distancia y imagen visionada. La television es la técnica de la transmission”.

De facto, o poder da transmissão facilitada pela televisão trouxe algumas vantagens também para o cinema, nomeadamente na divulgação de filmes em cartaz e co-produções com a própria televisão. Por exemplo, segundo a Cinemateca Portuguesa<sup>69</sup>, a produtora

---

<sup>69</sup> 25 de Abril - *Imagens*, Lisboa, Cinemateca Portuguesa, Abril 1984

Cinéquanon e o Centro Português de Cinema realizaram, em co-produção com a televisão, mais de uma centena de filmes, nos anos 1974 e 1975.

No sentido da produção será sempre uma mais-valia para a prática cinematográfica, pois ao produzir-se um filme por uma emissora televisiva que é vista diariamente por milhares ou até milhões de espectadores, pode deduzir-se, em questões económicas, o sucesso ou fracasso do filme (tanto seja na transmissão televisiva ou mesmo na sala de cinema). Por outro lado, corre-se também o risco de, numa co-produção televisiva, a estética cinematográfica não ser tão exigente ou de acordo com a ideia ou conceito dos artistas envolvidos. Pois, se o objectivo final é que os espectadores apenas “consumam” o produto, e se é então um produto de massas, o filme terá que estar de acordo com o que os consumidores procuram (numa busca imediata do objecto, tal como já tinha referido em I.1 – Condição Pós-moderna e a Arte Contemporânea). Como disse Quinet (2002:14): “A televisão é fruto da nossa sociedade escópica, (que) é produtora do mais-de-olhar que, ao entrar no discurso capitalista, se apresenta como um *gadget* visual, como objeto comprável que causa o desejo do sujeito”. Em Portugal assistimos a vários casos flagrantes desta conquista televisiva, pelo meio do cinema, como foram os casos de “O Crime do Padre Amaro”, de Carlos Coelho da Silva, numa co-produção com a emissora televisiva SIC (2005) e “Star Crossed - Amor em Jogo”, de Mark Heller, em co-produção também com a SIC (2009).



47. *O Crime do Padre Amaro* (2005), Carlos Coelho da Silva, frame do filme.



48. *Star Crossed – Amor em Jogo* (2009), Mark Heller, frame do filme.

Esteticamente, o não-naturalismo da televisão, quebra as noções de espaço e tempo na narrativa por meio do uso das técnicas de montagem de Eisenstein e do distanciamento brechtiano<sup>70</sup> e isso é aplicado ao “cinema televisivo”. Diferentemente do cinema narrativo clássico, o não-naturalismo procurava a não-identificação do espectador com o personagem

---

<sup>70</sup> “O estranhamento brechtiano não deve ser entendido politicamente, mas somente como um artifício que evita a identificação e a alienação do espectador”. Jameson, Frederic, *Método Brecht*, Vozes, São Paulo, 1999

ou a história, convidando-o a integrar-se na narrativa e não somente absorver algum significado que já estava pré-estabelecido, como acontece geralmente com os filmes de Hollywood. Por outro lado, tal como acontecia com o teatro, a televisão imita o cinema, como Youngblood referiu (1970:258): “Just as cinema has imitated theatre for seventy years, television has imitated cinema imitating theatre for twenty-five years”.

Facilmente encontramos também a integração do meio – televisão – no mundo do cinema, problematizando mesmo a sua existência, numa experiência cinematográfica conceptual. Tal é o caso do filme “Network” de Sidney Lumet, de 1976 que, de forma satírica, enfatiza o poder da Televisão como meio de transmissão da mensagem pública, (como irei analisar no seguinte ponto: II.3 – Vídeo-Arte e Cinema – Agentes para uma Nova Consciência. Casos Práticos), como já Hitler fazia durante a Segunda Guerra Mundial<sup>71</sup>.



49. *Network* (1976), Sidney Lumet, fotograma do filme.

Consciente, ou inconscientemente, a televisão entra no nosso quotidiano naturalmente e influencia certos aspectos, tal como continuou Youngblood (1970:261): “After some twenty-five years of public television, we are just now developing a sense of global unity that is destined to affect directly the life of each individual before this decade is past. We have seen that technology already is fragmenting and decentralizing broadcast television.”

Apesar de todos os elementos que a televisão oferece para a prática artística, ela não deve ser considerada como objecto de arte, por si, tal como Arenas (1988) já havia discutido, e

---

<sup>71</sup> Adolf Hitler difundiu por toda a Alemanha emissões televisivas de propaganda política ao Nazismo, como consta no testemunho sobre um programa da época: “According to the programme Joseph Goebbels, leader of the Nazi Party’s propaganda unit, realised the potential of the visual image: “The advantage of a visual image over the audible broadcast is the audible becomes a visual image with the help of an individual’s imagination, which can’t be kept under control. Regardless, each will always see his own.”” Em: <http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/europe/germany/> acedido a 12 de Agosto de 2009.

que Gene Youngblood também reforçou (1970: 337,338): “Artists have created things to be communicated: they have not created communication. But television is neither an object nor a "content." Tele-vision is the art of communication itself, irrespective of message. Television exists in its purest form between the sender and the receiver. A number of contemporary artists have realized that television, for the first time in history, provides the means by which one can control the movement of information throughout the environment”.

Marshall McLuhan (1911-1980) foi o teórico que melhor compreendeu os benefícios e os potenciais riscos da nova tecnologia televisiva. Ele escreveu “The Medium is the Massage<sup>72</sup>: An Inventory of Effects” em 1967, onde examinou as transformações radicais do meio: “Marshall McLuhan explored the ways electronic media were transforming the values, lifestyles, and institutions of Western civilization.” (Magill, 1998:1394)

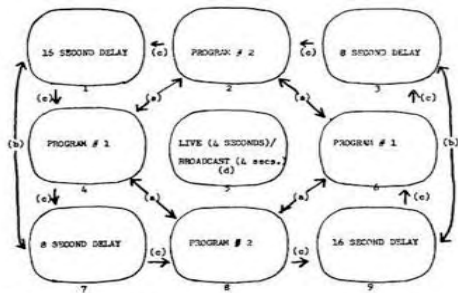
McLuhan refere a importância que este meio provocou na sociedade, visto como uma extensão de nós próprios, ainda que a integração não seja pacífica: “In a culture like ours, long accustomed to splitting and dividing all things as a means of control, it is sometimes a bit of a shock to be reminded that the personal and social consequences of any medium – that is, of any extension of ourselves – result from the new scale that is introduced into our affairs by each extension of ourselves, or by any new technology” (McLuhan, 1964:23). Segundo Rush (2007:16), o autor sugeriu aos espectadores que participassem no processo de comunicação, influenciando assim vários artistas a desenvolver as noções de meio e mensagem.

Frank Gillette tornou-se um dos descendentes mais fervorosos do testemunho de McLuhan, considerando-se ele próprio um “obcecado por Marshall McLuhan”, e obcecado também pela interferência no processo de comunicação: “I was, and am still, interested in intercepting the systems (in this case electronic) and turning them toward artistic use (...). I wanted to decentralize the power base of broadcast television” (Rush, 2007:17). Frank Gillette e Ira Schneider inauguraram em 1969 a exposição *TV as a Creative Medium* em Nova Iorque com “Wipe Cycle” que se constituía por nove monitores de vídeo, quatro dos quais transmitiam imagem pré-gravadas e os outros cinco exibiam imagens em tempo real (e algumas com algum *delay*) das pessoas que entravam na galeria.

---

<sup>72</sup> The book's title is actually a mistake according to McLuhan's son, Eric. The actual title was *The Medium is the Message* but it came back from the printer with the first "e" in message misprinted as an "a." McLuhan is said to have thought the mistake to be supportive of the point he was trying to make in the book and decided to leave it alone. Later readings have interpreted the word in the title as a pun meaning alternately "massage", "message", "mass age", or possibly “mess age”.

Em: <http://utpjournals.metapress.com/content/r2l8166qj10ll745/>, acedido a 23 de Agosto de 2009.



CYCLE (a) Monitors 2, 4, 6 and 8; Programed change cycle, Program No. 1 alternating every eight seconds with Program No. 2.  
 CYCLE (b) Monitors 1, 3, 7 and 9; Delay change cycle, Nos. 1 and 7 and 3 and 9 alternating [exchanging] every four seconds.  
 CYCLE (c) Monitors 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8 and 9; Wipe cycle, grey "light" pulse, moving counterclockwise every two seconds.  
 CYCLE (d) Monitor 5; Live cycle, four seconds of live feedback alternating with four seconds of broadcast television.

50. *Wipe Cycle* (1969), Frank Gillette e Ira Schneider, esquema da instalação.



51. *Wipe Cycle* (1969), Frank Gillette e Ira Schneider, fotografia da instalação.

Estas experiências, desenvolvidas a partir de análises conscientes do mundo que cada vez mais se fragmenta e desintegra, levantam questões realmente pertinentes para o indivíduo enquanto comum. A ética da comunicação televisual abordada nestes trabalhos constitui-se pela prova da informação da televisão comercial, sem o “desinvestimento” do conceito (Leighton, 2008). A integração do espectador na obra e nos conceitos de meio e mensagem fez com que se desenvolvesse toda uma nova abordagem artística tendo em conta o espectador-utilizador como primeiro agente de recepção de imagens e sons, numa intercomunicação simbiótica e holística com a própria tecnologia.

Esta consciência de mundo que se torna cada vez mais primordial para se conhecer o sujeito, apresenta-se de diferentes formas nas mais variadas manifestações artísticas visuais, como irei apresentar de seguida.

### II.3 – Vídeo-Arte e Cinema – Agentes para uma Nova Consciência. Casos Práticos

Num tempo de desconstrução de identidades, culturalidades e costumes, há quem pratique ainda uma ideia de sustentabilidade colectiva. Há ainda quem tente alertar para um mundo melhor, porque ainda há, apesar de tudo, alguma esperança. Por isso mesmo, denunciam-se as situações que fazem com que se contrarie a possibilidade de evolução, do mesmo modo que se apresentam, pelo contrário, as experiências mais próximas dessa evolução.

Neste sentido, as artes visuais operam num sentido, o de fazer com que cresça uma consciência global, orientada e desmistificada. Estes agentes socio-culturais alertam então para uma nova consciência de mundo, auxiliando as sociedades a pensar. Eles dão o “mote” para a acção, constituindo-se como uma verdadeira utilidade social.

Inseridas no contexto contemporâneo da arte, a vídeo-arte e o cinema têm um dever para com a sociedade, levantando-se a discussão de Harold Osborne (1968) que defendia uma categoria de interesse pragmático da arte. Subordinar-se-ia a classificação estética aos períodos cronológicos da História da Arte e assim a arte atingiria a sua plenitude estética – apenas e quando conseguisse ter um papel significativo na sociedade. Tolstoi (1995), por sua vez, atribuía valor à arte pois o artista apelava à união entre as pessoas, contribuindo para uma maior humanidade e harmonia social.

Por outro lado diz-se - “a arte é inútil” - , esta frase ditou para sempre a sentença da Arte, mas como referiu Oscar Wilde (1991), a arte é inútil e não tem qualquer função ou finalidade, o que a coloca acima de qualquer outra actividade. Porém, o que normalmente se desconhece é a segunda parte da expressão sobejamente conhecida. Baltasar Gracián y Morales (1958), escritor e pedagogo espanhol do séc. XVII, publicou em “O Herói” de 1637 a frase: “A arte é inútil quando é suficiente a natureza”. Com a diferença de quatro séculos, será que ainda aceitamos esta frase como certa? Ou será a natureza não mais suficiente que absolverá a arte da inutilidade?

Agora é altura de pegar na questão novamente, sem transformar a arte, e/ou o sentido que a História lhe dá, mas sim tentar perceber qual o papel que estas artes representam na compreensão da realidade e até mesmo na sua evolução.

Deste modo analiso o que, para mim, identifico como algumas obras contemporâneas que trabalham no sentido de gerar estímulos para a progressão da sociedade, consciencializando a espectador das situações que existem no mundo, ao mesmo tempo que se

usufrui de um produto estético (Bazin e Truffaut, 1989). É, portanto, uma nova forma de “educar”.

Esse foi também o propósito de Nam June Paik em muitas das suas obras, e numa em particular: “Global Groove” de 1973.



52. *Global Groove* (1973), Nam June Paik, frame do vídeo (1).



53. *Global Groove* (1973), Nam June Paik, frame do vídeo (2).

Este vídeo traduz uma postura da “nova” maravilha da sociedade, a TV. Nos anos 70 era ainda um mundo para descobrir, e hoje é apenas um elemento do quotidiano (Rush, 2007). Satirizando o meio e interpretando o sinal das transmissões televisivas internacionais, Paik monta um espectáculo de diversão, introduzindo a obra com as seguintes palavras: “This is a glimpse of a video landscape of tomorrow when you will be able to switch to any TV station on the earth and TV guides will be as fat as the Manhattan telephone book”. Esta declaração irónica concentra a posição do desenvolvimento tecnológico que o Homem promove, numa televisão experimental global, onde tudo acontece, onde o *Zapping* é contínuo sem sequer ter que trocar de emissão.

A apropriação artística que Paik faz da TV inscreve-se dentro da tradição do que Marcel Duchamp chamou de “deslocamento”<sup>73</sup>, o deslocamento de sentido e de valor das coisas da arte, que liberta o objecto do uso e que inverte a sua posição, conferindo-lhe novas formas, novos conceitos. O deslocamento do objeto da sua posição inicial opera como desconstrução de estabelecimentos rígidos. Porém, quando Paik se isenta de defender uma

---

<sup>73</sup> Duchamp introduziu a estratégia do deslocamento como elemento perturbador na produção artística do século XX. Um urinol, uma roda de bicicleta ou qualquer objeto, industrializado ou não, colocado no espaço da aura artística, assumiria esta aura. Entretanto, as obras de Duchamp fora daquele contexto perdem a sua força expressiva porque só valem como ruptura. Assim, é o espaço que define o valor estético do objeto. Pelo conceito de deslocamento, Duchamp colocava um objeto banal no lugar da obra de arte e, como obra de arte. A partir dessa substituição, o que não era arte passava a ser. Deste modo, praticando o preceito vanguardista da transgressão e da originalidade, uniu o espaço da indústria com o espaço da arte, causando a ruptura, e o deslocamento em si.

Em: <http://www.marcel Duchamp.net/>, acedido a 3 de Setembro de 2009.

leitura rígida, deixando a fluidez da projecção ditar a postura do espectador, fica claro a sugestão da experiência sensorial. No entanto, a operação de deslocamento é apenas um dos processos presentes.

Em “Global Groove” sucedem-se excertos de *ready-mades* (por exemplo, um anúncio japonês da *Pepsi* é incluído na íntegra(3)), *performances* de dançarinos (4) (e da violoncelista Charlotte Moorman, que trabalhou com Paik diversas vezes), tudo isto transcorre sobre fundos mutantes, em verdadeiras versões electrónicas dadaístas (5).



54. *Global Groove* (1973), Nam June Paik, frame do vídeo (3).



55. *Global Groove* (1973), Nam June Paik, frame do vídeo (4).



56. *Global Groove* (1973), Nam June Paik, frame do vídeo (5).

O espírito de “Global Groove” evoca, de forma optimista e humorística, a ideia da *global village* que Marshall McLuhan apadrinhava: “McLuhan welcomed the new consciousness and sensibility of what we called “global village”, where people could be peaceful, involved, and free. He viewed the individualistic liberty of literate man as a fragmentation of a social unity that television world restore”. (Magill, 1998:1395)

Paik desenvolveu o conceito, examinando-o desta maneira: “If we could compile a weekly TV festival made up of music and dance from every county, and distributed it free-of-charge round the world via the proposed common video market, it would have a phenomenal effect on education and entertainment.”<sup>74</sup> A ideia do mundo globalizado é pensada através de imagens que se compõe e se completam, reconstituindo uma nova prática artística, tal como explicou Magill (1998:1384): “Influenced by Marshall McLuhan’s concept of the “global village”, Paik dreamed of a “global art” based on television technology”. Desta forma, Paik defendia que através da promoção de vídeos ilustrativos do nosso mundo, poder-se-iam alterar alguns hábitos, pois só nesta altura a TV começa a expandir o seu poder global.

Neste vídeo de 23 minutos que, segundo Martin (2006), foi uma encomenda governamental quando a guerra do Vietname ainda estava a decorrer, assistimos ainda a alguns contributos de artistas e amigos de Paik: John Cage, Allen Ginsberg, Charlotte Moorman e

<sup>74</sup> Em: <http://www.medienkunstnetz.de/works/global-grove/>, acedido a 24 de Agosto de 2009.



Karlheinz Stockhausen e ainda algumas imagens de outros vídeos de artistas como Jud Yalkut e Robert Breer, assim como de excertos dos primeiros vídeos de Nam June Paik.

A combinação do meio com os novos experimentos gerados pelas manipulações de sinal, sobreposições e *dissolves* extensos, foi aplaudida pela comunidade artística, assim como pelo público em geral. “Global Groove” foi emitido pela *WNET-TV* a 30 de Janeiro de 1974.

Paik partiu de uma espécie de TV disfuncional para criar o seu próprio universo de imagens, numa versão fantasmagórica do ponto-de-encontro da realidade televisiva, que é um *meio*, mas não é um *lugar* – ninguém vai à TV (como se vai ao cinema, por exemplo). O não-lugar da massa televisiva está assegurado. E assim o espaço deve deixar de existir, ou dissolver-se no tempo. O *timecode* desregrado, que aparece e desaparece no monitor em algumas das obras de Nam June Paik, mostra que não se trata de uma arte da duração, uma arte de esculpir ou deformar o tempo. Na televisão as coisas não duram, apenas surgem e desaparecem, assim não há uma medida estética do tempo, assim como não há começo nem fim – o tempo televisivo é um tempo-total, incontável (Oliveira Jr., 2006).

Paik, desenvolvendo ainda o conceito de McLuhan, sugeriu uma forma de colocar, nem que fosse por alguns minutos, o mundo todo sob o mesmo céu electrónico, um céu que uniria as culturas, e que em último caso seria a sua versão pessoal para o sonho estético, científico e político de dissolução das diferenças numa sociedade luminosa, na era do vídeo, emergindo daí um *novo mundo eléctrico*, em “Electronic Moon no 2” (1969).



57. *Electronic Moon no 2* (1969), Nam June Paik, frame do vídeo (1).



58. *Electronic Moon no 2* (1969), Nam June Paik, frame do vídeo (2).

Nam June Paik pensou a vídeo-arte da forma em que ela se apresenta: múltipla, variável, inconstante. Elaborou as suas infinitas possibilidades de manifestação, seja o vídeo visto como dispositivo (evento/ instalação), seja como conjunto de obra (o próprio vídeo).

Paik apresentou-se como o maior *pregador* de um estado de vídeo que Philippe Dubois<sup>75</sup> cunhou: o *estado que pensa*. O vídeo, mais do que produtor de imagens submetidas ao cinema, ou imagens de registo, coloca-se com preponderância, e é a partir das suas características que lhe podemos atribuir especificidades, autonomizando-se. Dubois (2004) sugere ainda que não devemos apenas *ver* vídeo-arte, mas concebê-la, recebê-la, percebê-la. Que pensa tanto as imagens quanto os dispositivos que as acompanham. Qualquer afinidade com Nam June Paik é uma certeza, pois se a vídeo-arte se apresenta nessas mais instigantes variações, devemos dar o mérito a quem lhe é devido. E o primeiro nome é o de Nam June Paik.

Bill Viola, também ele um dos expoentes máximos da vídeo-arte, representa uma parte estruturante da vídeo-arte enquanto agente para uma nova consciência e conhecimento além fronteiras do mundo. Ele explora temas intensos metaforizando a complexidade da vida, como referiu Fernando Castro<sup>76</sup>: “Bill Viola is, without any doubt, one of the most prestigious contemporary artists, characterized by a tendency towards lyricism and a use of the video graphic devices to serve profound spiritual concerns.”

Nos anos 70, a sua obra foi marcada por uma descoberta do *Self*, num narcisismo estético, como diria Rosalind Krauss (1996), no entanto denota-se uma busca meditacional nas várias possibilidades do meio videográfico. Viola interessa-se pelas investigações estruturais onde manifesta um profundo interesse em estabelecer uma comunicação consigo próprio, através da exploração subconsciente de outras identidades, culturas e rituais, como ele próprio afirma: “My work? Is focused on a process of self-discovery and self-realization. Video is part of my body. It is intuitive and subconscious”.

“Memories of Ancestral Power” de 1977 é representativo dos temas abordados por Viola nessa altura. Neste vídeo de 35 minutos acompanhamos os diversos rituais de uma cultura ancestral que imediatamente contrasta com a cultura ocidental. Esta obra faz parte dos *documentários visionários* produzidos durante a sua estadia de dois meses nas Ilhas Salomão.

---

<sup>75</sup> Philippe Dubois é um dos principais teóricos da actualidade em estética da imagem. Após a sua obra “O Acto Fotográfico” (1990), Dubois passou a pesquisar o vídeo, sempre relacionado com a linguagem cinematográfica. Numa tentativa fracassada de responder “o que é o vídeo” num livro que chamaria “Video Ergo Non Sum”, o teórico conclui ser impossível responder a essa questão por razões verdadeiramente teóricas e epistemológicas. Ele crê só ser possível pensar o vídeo como um “estado”, estado de olhar e do visível, na maneira de ser das imagens. E é essa a tese que perpassa por todo o livro “Cinema, Vídeo, Godard” (2004) - o vídeo como um não-objecto (algo em si, um corpo próprio), mas um estado. Um estado da imagem (em geral), um estado-imagem, uma forma que pensa.

<sup>76</sup> Em: [http://www.videoartworld.com/beta/artist\\_1469.html](http://www.videoartworld.com/beta/artist_1469.html), acedido a 24 de Agosto de 2009.

No *site da web* da Electronic Arts Intermix<sup>77</sup> disponibiliza-se informação sobre a sua obra: “*Memories of Ancestral Power* centers on the cult leader Moro and his efforts to retain ancient traditions in the face of increasing Western influence. In this collaboration of Viola, Moro, and his followers, much of the structure and content of the recordings were determined by the subjects themselves. Moro explains his vision during the course of a visit to the House of Memories and other sacred sites in the village”.

Uma década depois, Bill Viola volta a confrontar o lado emocional da natureza, que muitas vezes se esquece na chamada civilização do ocidente. Em “*I Do Not Know What It Is I Am Like*” de 1986, o vídeo-artista enfatiza os elementos tempo e experiência, levando o espectador a viver intensamente o que se documenta. O longo *zoom* ao mocho que fita a objectiva da câmara, que em determinado ponto a câmara e o artista se reflectem no olho do animal, e o ovo que se vai quebrando, denunciando a existência de um recém-nascido pinto, fazem com que a sua obra entre nos parâmetros do sublime. Ele reflecte os limites da existência, convidando a pensar também na natureza do Homem e do Mundo. O olhar toma uma importante e determinante posição nesta obra, tanto em composição técnica como simbolicamente, traduzindo a proximidade do Eu com o Outro, e a ligação com a alma.



59. *Memories of Ancestral Power* (1977), Bill Viola, frame do vídeo.



60. *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986), Bill Viola, frame do vídeo.

O artista, através da perspectiva que escolhe, coloca o espectador na posição de Outro, que observa através de um *olho interior*, e faz sobressair mistérios extraordinários, uma concepção da existência como uma unidade orgânica onde as memórias e o esquecimento deixam um traço profundo no olho do Outro. São vídeos-meditação que recoloca o espectador no *ground zero* existencial, como se pertencesse a uma só comunidade holística, mas que ao mesmo tempo o faz pensar sobre todos os aspectos que o difere dos outros.

<sup>77</sup> Em: <http://www.eai.org/eai/title.htm?id=2519>, acedido a 23 de Agosto de 2009.

Bill Viola espelha, através da sua obra, temas tão importantes para a humanidade como o respeito, tolerância, espiritualidade e individualidade. Todos os seus vídeos têm uma marca profunda de impressividade e atmosfera mística, demonstrando sempre uma procura da evolução espiritual. Tal como expressa Rush (2007:129): “Viola has chosen a narrative lyricism that resembles meditation more than personal picture albums.”

A busca da unidade é um imperativo que se encontra no seu trabalho, transversal às metáforas de memória, consciência, vida e morte que bem ilustra em “The Passing” de 1991. Nesta obra, Viola recorre aos seus sentimentos de perda de um familiar (3), e por outro lado o nascimento do seu filho (1), que maximiza no potencial videográfico. Num constante uso de câmara-lenta e baixas luzes, este vídeo causa um profundo impacto de extrema beleza pela intensidade das acções exploradas.



61. *The Passing* (1991), Bill Viola, frame do vídeo (1).



62. *The Passing* (1991), Bill Viola, frame do vídeo (2).



63. *The Passing* (1991), Bill Viola, frame do vídeo (3).

“For Viola the camera lens and the pupil of the eye offer means of self-reflection. In 1990 he wrote: “looking closely into the eye, the first thing to be seen, indeed the only thing to be seen, is one’s own self image. This leads to the awareness of two curious properties of pupil gazing. The first is the condition of infinite reflection, the first visual feedback... The second is the physical fact that the closer I get to have a better view into the eye, the larger my own image becomes, thus blocking my view within”. For video artist Bill Viola, the narratives he creates, the camera he uses, the meanings he probes form a continuous loop of investigations into the human spirit and the mysteries of creation.” (Rush, 2007: 137)

Desta maneira comprova-se o poder que a vídeo-arte pode ter em demonstrar as verdadeiras questões universais, tornando-o num agente para uma nova consciência do mundo. De forma mais ou menos pessoal, a vídeo-arte, mais do que ilustrar uma preocupação ou tema, faz pensar o indivíduo que a experiencia.

Por outro lado, também o cinema activa, em muitos casos, o espírito crítico do espectador. Em toda a História do Cinema podemos encontrar filmes que marcam uma época.

Todos nós temos, aliás, vários filmes que marcam a nossa vida, e temos também, filmes que impulsionam o público, de forma mais ou menos astuta, a pensar sobre algo, a vivenciar situações que, de uma maneira ou de outra, denunciam casos e expõem estados de alma que dignificam o ser humano.

Pela via do documentário isso torna-se bem visível. O facto de se ilustrarem situações reais credibiliza o género. O rigor da informação faz também com que seja um dos mais apreciados pelas massas. O documentário caracteriza-se pelo compromisso que tem em explorar a realidade, todavia não afirma que representa a realidade, pois apresenta apenas perspectivas da realidade. Assim acaba por ser, tal como muitos outros géneros cinematográficos, uma representação parcial e subjectiva da realidade.

O campo documental é bastante extenso, abrangendo infinitos temas. O que concerne, neste caso, ao presente estudo, são os exemplos de documentários que no geral incitem à mudança de paradigma social e cultural. Pode dizer-se que, numa análise genérica, muitos destes casos sofrem de algum sensacionalismo hiperbolizado, facilitando a aproximação com o espectador através da intensificação de situações. Exemplo disso é o caso do vídeo-documental produzido por Peter Joseph, “Zeitgeist<sup>78</sup>” (2007), em que a abordagem videográfica se envolve com a “preocupação” realista do cinema de género documental. A esta junção adiciona-se o facto do lançamento mundial deste vídeo ter sido feito através da Internet. No entanto, apesar de existir uma certa abordagem informativa credível, este documentário é muitas vezes considerado uma “teoria da conspiração”. Abordando temas como política, terrorismo e religião, foi feito sem fins lucrativos, sendo o seu único propósito a tentativa de fazer com que as pessoas passem a olhar para o mundo de uma forma mais crítica e questionem coisas que são actualmente tidas como "verdades absolutas" por uma grande parte da população.

---

<sup>78</sup> Acessível no site <http://www.zeitgeistmovie.com/>, disponibilizando também a sequela “Zeitgeist: Addendum” de 2008.



64. *Zeitgeist* (2007), Peter Joseph  
imagem promocional.



65. *Zeitgeist* (2007), Peter Joseph, frame do vídeo.

Desde que a versão online deste filme foi lançada ao público em Junho de 2007, “Zeitgeist” já foi visto mais de seis milhões de vezes, contando apenas a versão integral em inglês disponível no *site* da *web*. A informação que está disponível no *site* dá conta ainda do chamado “Zeitgeist Movement” que inicia assim a sua descrição: “Fluid social change can only materialize if two circumstances are met. One, the human value system, which consists of our understandings and beliefs, must be updated and changed through education and thoughtful introspection. Two, the environment surrounding that value system must change to support the new world view. The interaction between a person's value system and their environment is what influences human behavior.”<sup>79</sup>

O propósito do vídeo torna-se então o de convencer o público a actuar na sociedade. Porém, a forma radical como o faz, retira a seriedade que se pretende para a causa. No entanto a moda “Zeitgeist” já originou a discussão entre a massa populacional e, apesar de tudo, é esse o objectivo primordial.

Outros tantos documentários se seguiram com o mesmo intuito, sendo entre todos, “Home”<sup>80</sup> de Yann Arthus-Bertrand, de 2009, na minha perspectiva, aquele que assegura uma visão mais sóbria da realidade, incentivando positivamente a sustentabilidade do planeta. Além disso é um retrato magnífico e único de beleza pura do planeta Terra.

---

<sup>79</sup>[http://www.thezeitgeistmovement.com/joomla/index.php?option=com\\_content&view=article&id=19&Itemid=54](http://www.thezeitgeistmovement.com/joomla/index.php?option=com_content&view=article&id=19&Itemid=54), acedido a 10 de Setembro de 2009.

<sup>80</sup> Também disponibilizado online, no site: <http://www.home-2009.com/us/index.html>, acedido a 10 de Setembro de 2009.



66. *Home* (2009), Yann Arthus-Bertrand, frame do vídeo (1).



67. *Home* (2009), Yann Arthus-Bertrand, frame do vídeo (2).



68. *Home* (2009), Yann Arthus-Bertrand, frame do vídeo (3).

Na ficção também encontramos vários elementos que sugerem uma nova postura, que actua de forma a que o espectador se interesse pelos acontecimentos à sua volta, despertando a atenção para situações denunciadoras caracterizantes de um mundo disfuncional, o mundo contemporâneo.

“Network” de Sidney Lumet, de 1976, é exemplo disso. Nesta obra sublime escrita brilhantemente por Paddy Chayevsky, verificamos a intensa insatisfação do indivíduo, que provoca uma revolta pública, que se massifica, situação esta que importuna as autoridades.

Resumindo o argumento: um comentador de uma rede televisiva (Howard Beale) começa a expressar publicamente o que pensa sobre o estado do mundo, revelando-se um *messias* dos novos tempos, causando o embaraço para os seus superiores.



69. *Network* (1976), Sidney Lumet, fotograma do filme (1).



70. *Network* (1976), Sidney Lumet, fotograma do filme (2).

O mais intrigante deste filme é que ainda hoje, passados mais de trinta anos, esta obra continua a ser actualíssima. Os problemas mundiais continuam os mesmos, há ainda quem ainda denuncie os mesmos casos, no entanto são tomados muitas vezes como loucos, por frases como as seguintes que se apresentam, remetentes a passagens importantes do filme: “You’ve got to get mad, you’ve got to say I’m a human being goddamn it, my life has value!”, “I want you to go to the window, open it, stick your head out and yell: ‘I’m as mad as hell, and I’m not going to take this anymore!’”.

A sátira concentra-se no ataque à cultura da televisão, contundente na sua condenação, denunciando tanto de um lado quem o provoca, como do outro quem o recebe e nada faz por

mudar, limitando-se a observar: “Because less than three per cent of you people read books. Because less than fifteen percent of you read newspapers. Because the only truth you know is what you get over this tube. Right now, there is a whole, an entire generation that never knew anything that didn't come out of this tube. This tube is the gospel, the ultimate revelation; this tube can make or break presidents, popes, prime ministers; this tube is the most awesome goddamn force in the whole godless world, and woe is us if it ever falls into the hands of the wrong people, and that's why woe is us that Edward George Ruddy died. Because this company is now in the hands of CCA, the Communications Corporation of America; there's a new chairman of the board, a man called Frank Hackett, sitting in Mr. Ruddy's office on the twentieth floor. And when the 12th largest company in the world controls the most awesome goddamn propaganda force in the whole godless world, who knows what shit will be peddled for truth on this network?”

A mensagem adjacente é tão linear quanto a narrativa o permite. A televisão, sendo um meio tão poderoso, perde-se no seu intuito de chegar às pessoas aquilo que realmente importa, dirigindo-se cada vez mais para conteúdos banalmente comerciais, com intuídos interiores políticos de gestão.

Para o caso cinematográfico, o modo de agenciamento de uma nova consciência centra-se na mensagem que se transmite através de uma narrativa directa. No entanto, as escolhas estéticas podem ter uma grande influência na maneira como perspectivamos e recebemos esses conceitos.

O caso do filme “Waking Life” de Richard Linklater, de 2001, espelha essa situação. Trata de um jovem que não consegue acordar de um sonho e passa a encontrar pessoas reais no mundo imaginário que cria, com quem tem longas conversas sobre os vários estados da consciência humana e outras discussões religiosas, filosóficas, psicológicas, antropológicas, culturais, artísticas, etc. Portanto, a riqueza do filme permite várias abordagens.



71. *Waking Life* (2001), Richard Linklater, frame do filme (1).



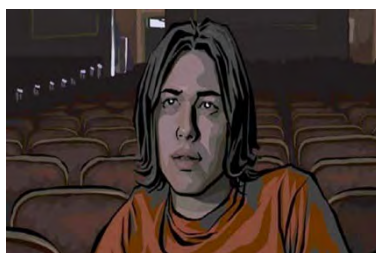
72. *Waking Life* (2001), Richard Linklater, frame do filme (2).



A estética do filme intensifica a mensagem, ilustrando também os vários estados que a nossa consciência suporta durante toda a nossa vida, inclusive o sonho. A tecnologia foi aplicada neste filme após a sua edição em imagem real, na técnica de *Rotoscope*, que se caracteriza pela manipulação da imagem através do desenho gerado digitalmente. Aqui encontramos vários gêneros gráficos aplicados à imagem cinematográfica que se vão alterando ao longo de todo o filme em conformidade com a situação que se experiencia.



73. *Waking Life* (2001), Richard Linklater, frame do filme (3).



74. *Waking Life* (2001), Richard Linklater, frame do filme (4).



75. *Waking Life* (2001), Richard Linklater, frame do filme (5).

Através do lúdico, a imagem animada penetra-nos profundamente, trazendo sequências de imagens que remetem ao onírico, revelando a possibilidade de se poder mergulhar tão profundamente nos próprios sonhos até à fusão com os mesmos, o que poderia significar a perda total da consciência, ou mesmo a morte do Eu.

Este é um sonho para o Eu vivenciar, dando-lhe forma humana na existência tridimensional, para assim obter uma consciência mais ampla e rica, atingindo a realização. Um grande número de pessoas caracteriza-se conscientemente, e acreditam que seja apenas isso que conhecem de si próprios. Porém, devemos lembrar-nos do que faz igualmente parte de nós - um mundo obscuro e enigmático, que desconhecemos. Não conseguimos discernir até que ponto as nossas vivências e experiências são criações da nossa consciência ou possuem uma realidade própria, como as imagens do inconsciente.

Este filme, reflectindo estas preocupações, remete a uma frase de Shakespeare: “Somos feitos da matéria dos sonhos”. Segundo a visão shakespeariana, o mundo é um jogo imaginário, ou seja, tudo o que percebemos é imaginação. Vivemos numa fantasia contínua, o que nos permite ter diferentes vivências, por outro lado também Freud (1987) defendia que os sonhos inventados podiam ser interpretados da mesma maneira que os sonhos reais.

É extremamente importante tomar consciência dos tipos de imagens internas que controlam a nossa vida, conhecer os nossos rumos para nos podermos responsabilizar por quem somos, e assim assistir a uma transformação pessoal. Esse é o ponto de partida que

poderá permitir a cada indivíduo assumir os seus actos, abrindo não só os próprios horizontes, mas igualmente os de outras pessoas, através das várias relações humanas.

A sabedoria é uma expressão poética da memória colectiva, já os clássicos defendiam, atravessa gerações à medida que as experiências são narradas, partilhadas, indicando caminhos, direcções possíveis, para que o futuro possa acontecer de forma construtiva. Todavia, o Outro é necessário para que haja compreensão, troca, testemunho e, daí, concretização.

“Waking Life” abre-nos para muitas reflexões. A sequência do enredo, assim como nos sonhos, não é temporal, o que nos faz mergulhar num labirinto de imagens, onde se encontra o inconsciente. Assim o personagem principal, através das suas perambulações atinge um grau elevado de autoconhecimento, encontrando a espiritualidade. Todo este percurso recorre à imagem de quase-náusea da animação, que faz com que o espectador insista conscientemente a concretizar um desafio, como metáfora de vida.

É este tipo de consciencialização para o qual as práticas artísticas se devem (por um lado e paralelamente ao espírito puramente estético e de fruição de gosto, que é também necessário), direccionar. Neste sentido faço a ponte para o seguinte capítulo, onde me preocuparei em desenvolver a componente prática desta dissertação, numa tentativa de consolidar a posição que defendo.

### Capítulo III

#### Projectos de Experimentação Artística – Reflexão Crítica

Acreditando que cada obra de arte consiste num modo de representar um tema ou problemática específica, este capítulo servirá de sustentação reflexiva e crítica dos projectos a que me propus realizar para melhor sustentar o tema geral da minha dissertação. A prática e a teoria da arte contemporânea, e mais especificamente das artes visuais, permitem o entendimento das novas formas de pensamento e experiências que vão surgindo compulsivamente. Origina-se então novas concepções: a reacção contra a teoria estética centrada no objecto de arte e favorável à reflexão sobre o processo, o sistema e o contexto; a transdisciplinaridade e, finalmente, uma redefinição dos papéis do autor e do observador. Toda uma comunicabilidade se torna possível. Aqui o propósito da teorização dos projectos de experimentação artística resume-se ao acompanhamento descritivo e intencional de cada projecto, e pode ser assim considerado como um prolongamento dos três trabalhos que se demonstrarão na prática e fisicamente. Surgem então assim em uniformidade a teoria estética e a prática artística.

No primeiro trabalho, “The Spaces Between”, explico a relação entre a vídeo-arte e o cinema a nível espacial, desenvolvida no ponto I.3 – Apresentação das obras – Convencional vs Desconforme, em que se permite perceber a lógica dos espaços aquando das apresentação das obras visuais, apesar das diferenças de suportes que cada uma defende e o que isso propicia na relação com o espectador.

No segundo trabalho, “Marion Revisited”, numa apropriação à cena mítica do filme *Psycho* de Hitchcock, transformo o final da personagem numa possibilidade de obra aberta, relacionando-se assim com o ponto II.1 – Assinaturas: Questão de autor – Obras Abertas, não só pela criação de uma nova perspectiva, mas também pela problematização do sistema de citações de obras autorais.

O último trabalho, “Zapping #2”, trata-se também ele de uma apropriação, ou se quisermos, de uma continuação, desta feita a um trabalho que desenvolvi para o Mestrado, denominado “Zapping”. Neste terceiro projecto relaciono a questão da relação da televisão com as artes visuais, desenvolvida também no ponto II.2 – Televisão nas Artes Visuais – Anti-arte?, com a permissão de um projecto altruísta que visa o fazer pensar, reeducar o olhar, e o agitar das consciências, discutidos no ponto II.3 – Vídeo-Arte e Cinema – Agentes para uma Nova Consciência. Casos Práticos, terminando assim o corpo de dissertação.

### III.1 - Projecto I – *The Spaces Between*

“The Spaces Between” é uma instalação de vídeo-arte, de componente imersiva, que questiona o espaço de apresentação das obras de arte, neste caso, das artes visuais.

O conceito de espaço, profundamente questionado na contemporaneidade, ganha um peso diferente, e maior, se quisermos, devido à importância que cada vez mais assume na própria justificação e interpretação da obra. Desde sempre nos confrontamos com diversas formas de reconhecimento espacial artístico, sem perder, porém, muito tempo problematizando a ideia do espaço que se apresenta. No entanto, a escolha de um espaço e da sua disposição, tem bastante influência na recepção e compreensão da obra.

“The Spaces Between” procura ser um espaço de procura à reflexão.

**Palavras-chave:** espaço, imersão, observação, público, reflexão.

#### “The Spaces Between”

Este projecto integra-se na componente prática da presente dissertação de Mestrado em Criação Artística Contemporânea da Universidade de Aveiro, que encontra na transdisciplinaridade, um novo paradigma para a prática artística. Este projecto teve ajuda à produção do Estúdio Alfa, e do Museu Agrícola de Riachos.

Incorporando a ligação entre a vídeo-arte e o cinema, que é o tema principal desta dissertação, dou corpo a uma instalação de percepção visual e espacial. Fazendo uso de uma disposição bastante comum do espaço da sala de cinema, aproprio o dispositivo de projecção, reconfigurando-o. E assim reflecto sobre a sua condição enquanto suporte para uma obra de vídeo-arte.

“The Spaces Between” complementa a análise do ponto I.3 – Apresentação das Obras – Convencional vs Desconforme, onde discorro sobre as várias possibilidades de apresentação das obras, rementendo-me, em parte, para uma democratização tecnológica, que dá origem a uma apropriação, denominada instalação de vídeo. A exploração espacial da instalação acompanha a fragmentação temporal que o vídeo apresenta, resultando assim num todo, que se completa com a participação do espectador, que tem que se dirigir a uma caixa, a que nomeio Black Box, na qual observa o vídeo, através de uma lupa. Neste caso, a interacção resulta do experienciar o local, dando hipótese ao espectador de pensar não só o espaço da fruição e vivência pessoal da arte, assim como questionar a sua própria condição de espectador, numa espécie de *voyeur*.

Assim referencia-se a problemática do público e do privado, ilustrado pela *mis-en-scène*<sup>81</sup> da instalação. Deste modo, obriga-se a ser-se duplamente público e privado, a experimentar publicamente uma experiência individual. O constrangimento está, portanto, inerente à vivência da obra.

A nível visual reforça-se a ligação que se discute. Assiste-se a uma mini projecção de vídeo que está manipulado para o redimensionamento para 9' (polegadas), feito através de um encaixe num cubo de 50x50cm (Black Box) introduzindo uma lupa, que será o monitor de visualização. Rementendo, ainda assim, para um sala de cinema, escura e sem referências, num plano-sequência circular. Não se assiste a nenhuma projecção cinematográfica nem está presente qualquer pessoa no auditório. O plano sequência transmite alguma instabilidade, que resultará também na fragilidade posicional do espectador.



76. *The Spaces Between* (2009), Raquel Carrilho, black box.



77. *The Spaces Between* (2009), Raquel Carrilho, black box (pormenor).



78. *The Spaces Between* (2009), Raquel Carrilho, frame do vídeo.

---

<sup>81</sup> Expressão comumente utilizada no meio cinematográfico (e também no teatro) que se refere à disposição de todos os elementos que criam e “enfeitam” a cena.

### III. 2 - Projecto II – *Marion Revisited*

“Marion Revisited” é um projecto interactivo que dá continuação ao trabalho anterior, desta feita relacionando-se objectivamente com uma obra cinematográfica que está na memória de todas as pessoas. É, portanto, um trabalho sobre a memória apropriada.

“Psycho”, de Alfred Hitchcock, é um filme de 1960 que marcou para sempre a história do cinema. A partir dele surgiram tantos outros *remakes*, como é exemplo o *flop* comercial “Psycho” de Gus Van Sant, de 1998.

O filme original relata a história de Marion, uma secretária que dá um desfalque de 40 mil dólares na imobiliária onde trabalha. Numa tarde de sexta-feira pede licença ao patrão para sair mais cedo, levando consigo todo o dinheiro. Marion deixa tudo e segue viagem, sem destino. Já cansada, pára no Motel Bates, um local obscuro e decadente, situado logo após um desvio na auto-estrada. Nesse motel, Marion é recebida por Norman Bates, um tímido, simpático e estranho jovem que é dominado pela mãe. Após uma pequena conversa acontece o inesperado: Marion é brutalmente esfaqueada enquanto toma banho, numa das cenas mais famosas de toda a história do cinema.

**Palavras-chave:** cinema, apropriação, autoria, interacção, memória.

#### “Marion Revisited”

Aos quarenta e sete minutos de filme assistimos ao homicídio da personagem, enquanto esta tomava banho. Perdemos a personagem com qual nos identificávamos pela sua proximidade ao real (Marion estava prestes a casar-se, porém não tinha dinheiro e resolve roubar a empresa na qual trabalhava). Assim “Marion Revisited” resolve mostrar o depois da personagem que ficou aprisionada na banheira, local da sua morte.

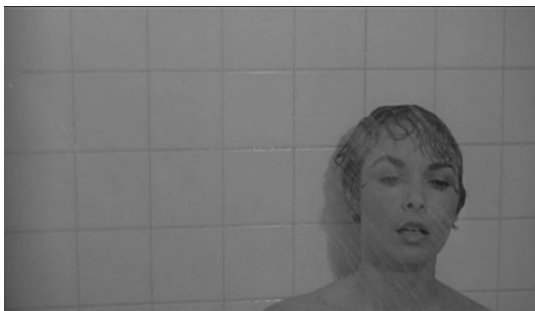
Este projecto reflecte sobre as possibilidades do sistema de citações, e apropriação de obras, e de que forma legítima, ou não, poderão ser consideradas uma continuação da obra original, complementando assim a análise feita ao ponto II.1 – Assinaturas: Questão de autor – Obras Abertas.

“Marion Revisited” pretende ser uma versão alternativa ao *pos-mortem* da personagem que é brutalmente assassinada no filme original, recolocando o olhar do espectador, numa associação de imagens que nos remete para o filme, por meio da memória, mas que, no

entanto, nos transporta para outros significados, com a retenção da personagem no local da sua morte.

Neste trabalho estamos perante a recriação do cenário da famosa cena. Desta feita, assistimos a um continuado duche *pos-mortem* da suposta personagem. O espectro de Marion continua no seu banho relaxado, como se ela ficasse presa naquela acção, que só é incomodado quando o espectador se aproxima, e logo Marion desaparece.

“Marion Revisited” consiste, na prática, numa projecção sobre uma cortina de banho, remetendo-nos para a cena do filme. A interacção será realizada através do sistema de microcontrolador arduíno directamente ligado a um sensor de presença. Esse sensor, ao receber o sinal, faz com que, no vídeo, corresponda a uma acção: o desaparecimento da personagem.



79. *Psycho* (1960), Alfred Hitchcock, fotograma do filme (1).



80. *Psycho* (1960), Alfred Hitchcock, fotograma do filme (2).



81. *Marion Revisited* (2009), Raquel Carrilho, frame do vídeo (1).



82. *Marion Revisited* (2009), Raquel Carrilho, frame do vídeo (2).

### III. 3 - Projecto III – Zapping #2

“Zapping #2” é o projecto que finaliza esta dissertação, que conscientemente se relaciona com o primeiro trabalho que desenvolvi na Universidade de Aveiro, no Departamento de Comunicação e Arte, em Dezembro de 2007, denominado “Zapping”, que aqui transcrevo a descrição:

*Vivemos numa era de apatia social. Vivemos e vamos sobrevivendo a todo o horror de hoje em dia, ouvindo aqui e ali gritos de socorro, observando imagens de desespero humano. Cada um por si vive, individualmente e sem interesse no Outro. As relações interpessoais são cada vez em menor número e qualidade. Podemos atribuir alguma dessa culpa aos novos meios de comunicação, nomeadamente à Televisão que nos faz chegar tudo aquilo que precisamos através da imagem e do som. “À distância de um click”, neste caso do comando de televisão, podemos alternar entre as imagens que nos chocam e aquelas que nos fazem rir, porque nem tudo são desgraças. Pois as imagens são puras ficções, observadas através da TV, e não nos afecta porque está do outro lado do ecrã, mas pode muito bem ser do outro lado da rua, e nem assim saímos do sofá para saber. Ficamos sentados, alienados, a observar o mundo.*

*Neste projecto quero realçar o facto de estarmos impotentes em relação ao que acontece à nossa volta, e que o que acontece no mundo é também uma consequência da nossa apatia e comodismo.*

*O indivíduo, ao sentar-se, activa a TV mas não poderá ter qualquer controlo sobre as imagens que se apresentam. Ele é o próprio comando remoto mas não poderá fazer um zapping habitual. É obrigado a assistir ao desenrolar de uma complexa sinestesia entre o ver e ouvir elementos desconexos que estão, porém, ligados entre si num zapping forçado.*

*A interação far-se-á por meio de um interruptor que estará por baixo do sofá, camuflado, ligado directamente ao microcontrolador Picaxe, estando este ligado ao computador, emitindo o sinal para a TV. O sensor estará a captar o sinal da presença, ou seja, do on/of do sensor, através do seguinte comando ligado ao programa Director MX:*

principal:

```
readadc 1,b1
if b1=1 then
end if
sertxd ("o valor do pulsor é", #b1, 13,10)
goto principal
```





83. *Zapping* (2007), Raquel Carrilho, fotografia da Instalação (1).



84. *Zapping* (2007), Raquel Carrilho, fotografia da Instalação (2).

“Zapping #2” será então o desenvolvimento deste projecto, que culmina numa reflexão sobre a desorientação e alienação de nós próprios.

**Palavras-chave:** televisão, controlo, alienação, interacção.

### “Zapping #2”

Este projecto fará ponte entre a análise do ponto II.2 – Televisão nas Artes Visuais – Anti-arte? e do ponto II.3 – Vídeo-Arte e Cinema – Agentes para uma Nova Consciência. Casos Práticos, resultando assim num projecto prático que reflecte sobre vários aspectos das artes visuais.

A sala escolhida para a apresentação desta obra será disposta de forma a conseguir uma imersão espacial natural ao espectador. Disponho três televisões ao centro da sala, em meio círculo, situando no centro um banco/*puff* onde o espectador se colocará. A televisão central estará constantemente a difundir a imagem geralmente designada por “chuva”, recriando uma avaria do aparelho. As outras duas apenas se ligarão quando da presença do espectador no centro, sentado. As televisões ligam-se, e numa observar-se-ão imagens tal como num zapping (desde informação, política, entretenimento, etc.), e na outra o espectador depara-se com a imagem da cara de uma personagem, neste caso, a minha performance que diz respeito à minha reacção a assistir a esse suposto zapping. Nesta interacção, o espectador

terá que escolher a perspectiva para a qual quer olhar. No entanto, será condicionado pelas imagens e sons do resto à sua volta.

## Conclusões

Esta dissertação, que se inscreve no campo dos estudos e prática de arte contemporânea, deve ser entendida como uma forma de pensamento em relação às artes visuais contemporâneas aqui discutidas: a vídeo-arte e o cinema.

Tratei de dar uma perspectiva específica e também pessoal, dizendo respeito a duas formas visuais que constituem, no meu entender, uma ligação. No primeiro capítulo apresentei essa preocupação, numa tentativa de confrontar os dois campos artísticos a um nível contextual histórico-social e tecnológico-conceptual, de forma a elaborar uma aliança que se justifica.

Iniciei a questão a partir da análise do Estado da Arte e da correspondência com o paradigma contemporâneo e da condição do artista pós-moderno. Anunciando vários exemplos da constatação de uma evolução social e artística, sugeri uma analogia tanto sobre a condição teórica como na prática artística. Enquanto que o mundo vivia uma transformação radical de padrões que assentavam nos conceitos modernos, transgredidos para novos ideais pós-modernos iniciados no início século XX, a arte desenvolvia-se paralelamente numa luta pelo despego do moderno com vista a uma constituição de uma nova consciência artística, renovada por essa condição social pós-moderna, assente na prática da contemporaneidade da arte. Verifiquei a ligação concreta na evolução que se operou da pintura para a fotografia, e da fotografia para o cinema, caracterizando a visão tecnológica que se procurava para a tradução da realidade. O sentimento contemporâneo, segundo os apanágios da transitoriedade e do fragmentário, resultou nas mais variadas correntes que antecederam a contemporaneidade artística e, conseqüentemente, no surgimento da vídeo-arte.

Com a introdução da tecnologia digital na produção artística, remete-se novamente para uma ligação entre vídeo-arte e cinema, desta feita repercussionando-se as influências que o cinema tivera para com a vídeo-arte. Contextualizei as origens desta nova manifestação artística, que surgiu pelo questionamento em volta da utilização tecnológica na imagem que, quer pela facilidade operativa, quer pelo manuseamento no controlo e manipulação da imagem, converteu para a tradição cinematográfica as suas ferramentas de fácil portabilidade e a introdução do digital, fazendo com que evoluísse e se criassem novas concepções imagéticas, compondo aquilo a que chamo de cinema contemporâneo, elaborando também o seu contexto cronológico. No entanto, apresentam-se outras questões em volta da ligação aqui proposta, designadamente a problemática em volta do conceito de cinematismo, inerente ao desenvolvimento da imagem, que faz a diferença entre ambas as formas visuais, mas que

propõe, ao mesmo tempo, novas relações pela hibridização das formas, e novas narrativas específicas crescentes destas alianças.

Expande-se a interpretação da imagem e da sua apresentação, bem como o contacto do espectador com elas, em duas formas genéricas distintas, o cinema defendendo a tradição convencional de projecção, e a vídeo-arte acolhendo perspectivas diferentes de disposição espacial e, portanto, desconformes com aquilo que até então se disponibilizava. Contudo, aponte um aspecto inerente às duas configurações espaciais, a imersão. A presença desta condição, essencial à conduta do espectador nas obras, auxilia a recepção e percepção das obras visuais por parte dos espectadores, assim como à exploração de novos e diferentes espaços para a fruição da arte. Hoje já não se entende o espaço apenas como depósito de obras-de-arte, mas cada vez mais se integra o espectador na arte, fazendo parte dela, e denominando-o agora também como participante. Assim estabelecem-se novas relações de imersão, tanto em salas de cinema com novos dispositivos interactivos, como em galerias e fundações de arte contemporânea que integram novos funcionalismos práticos para que se dêem, cada vez mais e melhor, estas complexas ligações entre o artista, a obra e o espectador.

No segundo capítulo debrucei-me sobre uma questão que, parecendo-me pertinente para o contexto da arte, tem toda a legitimidade para ser discutida e observada. A reeducação visual parte das possibilidades que se criam com os novos fazer ver e entender o que se passa no mundo, e os pontos-de-vista que se expressam, individual e colectivamente, enriquecem esta posição globalizante, que vai caracterizando a sociedade contemporânea.

Desta forma estudei a questão autoral das obras, e de que maneira o cunho pessoal dá reconhecimento e credibilidade a um património artístico. Complementei esta análise com a perspectiva modernista e conservadora de originalidade e autenticidade, fazendo a ponte para o pensamento contemporâneo, que recusa essa ideia. Porém, a autoria das obras, mesmo que denunciando a visão modernista de artista, reforça a diferença existente nos campos da vídeo-arte e do cinema, sendo que no cinema ainda se dá substancial importância ao nome do artista, desta feita realizador, com o qual inscreve obras e é reconhecido em grande parte por esse aspecto. Enquanto que na vídeo-arte, apesar de ser indiscutível o valor autoral das obras, a autoria não surge como preocupação para a prática artística do videasta, dado que o artista visto hoje como transversal às artes, é uma junção de várias referências e autores que ele assume e afirma. Todavia, a presença do artista na justificação das suas obras consiste numa característica contemporânea, na busca de uma co-autoria com o espectador. As obras tomam

o seu rumo de narrativas abertas, pois cada visão e interpretação de cada espectador aumentam as possibilidades de significação e sentido.

As diferentes abordagens que coexistem nas artes visuais dão origem a integrações de outros meios que se podem tornar ambíguas para a própria concepção artística e recepção da obra, tal é o caso da televisão com a vídeo-arte e com o cinema, que expus no segundo ponto do segundo capítulo. Parti do pressuposto de que os três têm, na reprodução de determinada realidade, o mesmo objectivo, no que diz respeito à técnica. Contudo, a partir daqui, a relação que se estabeleceu tornou-se extremamente dúbia ao longo dos tempos. Comecei por encadear o meio na história das artes visuais, e por onde se começou a conceber como um elemento artístico. Por um lado, a televisão veio enaltecer a produção artística no início da exploração do vídeo, auxiliando na sua divulgação com emissões televisivas relacionadas com a arte contemporânea, e até mesmo o caso da utilização da televisão nas obras, o que ainda hoje acontece. No entanto, com o cinema, existe uma espécie de exploração comercial dos filmes, que se verifica nas co-produções com emissões televisivas, tendo apenas, na minha opinião, a única vantagem de divulgação das obras. Assim deparei que se generou uma condição crítica intrínseca ao meio, que apesar de tudo, é o meio que mais difunde imagens pelo mundo, constituindo-se dessa forma como uma verdadeira potência para a mudança de uma nova consciência, pela via da transmissão da imagem e do som.

No último ponto realizei alguns estudos de casos que dão conta desse mesmo propósito que defendo para as artes visuais, que para além de se constituírem como uma verdadeira aliança, se faça uso dela para uma evolução necessária da consciência, denunciando casos fulcrais da sociedade e enaltecendo outros de grandeza humana que persistem e precisam de ser valorizados. Desde as reflexões pessoais e espirituais realizadas no âmbito da vídeo-arte, passando pelos documentários realçando situações reais do Outro, e terminando no cinema ficcional que pode reflectir chaves-mestra na condução de um pensamento livre e perspicaz, transmitindo diferentes e novas dimensões conceptuais através da experiência artística, dei a conhecer diferentes pontos-de-vista para um único objectivo: consciencializar.

No terceiro e último capítulo enunciei os três projectos práticos, de experimentação artística, que serviram para a complementação da teoria que apresentei nesta dissertação. Compreende esta parte uma sustentação reflexiva e crítica, que reforça a prática artística do mestrado, aumentando, ou mesmo confirmando-se um campo artístico que até aqui desenvolvi. No entanto esta componente apenas se concretizará com a exposição final, onde obterei resultados reais em relação à interacção com o espectador. Todos eles, tendo (mais ou

menos) essa componente, exploram estados e extensões que necessitam do espectador para se realizarem em pleno. Ou seja, o designio desta dissertação, e da praticabilidade artística não é, por certo, fechar as obras, mas muito pelo contrário, será apenas nesta fase que elas se poderão abrir, efectivamente.

E assim concludo esta dissertação que, apesar de parecer extensa (e acreditar, porém, que tudo o que foi dito é necessário para a compreensão do meu ponto-de-vista), fica com muito para desenvolver, e se tornou, a partir do momento da elaboração deste projecto teórico-prático, um desejo para o futuro – avançar para um estudo aprofundado das relações das artes visuais.

## **Bibliografia:**

Acker, Kathy, *Realism for the Cause of Future Revolution*, in Wallis, Brian (ed.), *Art After Modernism – rethinking representation*, The New Museum of Contemporary Art, Nova Iorque, 1996

Adorno, Theodor W. e Max Horkheimer, *Industria Cultural, Dialética do esclarecimento*, Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 1985

Alonso, Rodrigo, *Towards a des-definition of Video Art*, in ISEA Newsletter, 2005

Amoroso, Maria Bethânia, *Pier Paolo Pasolini*, Cosac & Naify, São Paulo, 2002

Arenas, José Fernández, *Arte Efímero y Espacio Estético*, Palabra Plástica, Barcelona, 1988

Arnheim, Rudolf, *A Arte do Cinema*, Edições 70, Lisboa, 1989

Aumont, Jacques, *L'Image*, Ed. Nathan, Paris, 1991

Baudrillard, J. *A sociedade de consumo*, Edições 70, Lisboa, 1995

\_\_\_\_\_ *Para uma Crítica da Economia Política do Signo*, Edições 70, Lisboa, 1995

Bartes, Roland, *A Câmara Clara*, col. Arte & Comunicação, Edições 70, Lisboa, 1998

\_\_\_\_\_ *From Work to Text*, in Wallis, Brian (ed.), *Art After Modernism – rethinking representation*, The New Museum of Contemporary Art, Nova Iorque, 1996

Bastos, Paulo Bernardino das Neves, *Intersecção das novas tecnologias na criação da imagem nas artes plásticas no final do séc. XX: a imagem, a tecnologia e a arte*, Tese de Doutoramento, Universidade de Aveiro, 2006

Bazin, Andre, *Charles Chaplin*, Prefácio de François Truffaut, Marigo, São Paulo, 1989

\_\_\_\_\_ *O Que é o cinema*, Editora Brasiliense, São Paulo, 1991

Bell, Daniel, *Cultural Contradictions of Capitalism*, Basic Books, Nova Iorque, 1996

Benjamin, Walter, *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica*, in, Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política, col. Antropos, Lisboa: Relógio D'Água, 1992

- Berger, René, *O novo Mundo das Imagens Electrónicas*, Edições 70, Lisboa, 1990
- Bernardet, Jean-Claude, *O autor no Cinema: a política dos autores*, Editora Brasiliense/Edusp, São Paulo, 1994
- Blunck, Annika, *Towards Meaningful Spaces*, in Martin Rieser e Andrea Zapp, *New Screen Media - Cinema/ Art/Narrative*, British Film Institute, London, 2002
- Borges, Jorge Luis, *Obras completas*, (4 Vols.) Globo, São Paulo, 1999
- Breton, André, *Die Kunst des Surrealismus: Malerei, Skulptur, Dichtung, Fotografie, Film*, C.H.Beck, 2006
- Bush, Vannevar, *As We May Think*, in Atlantic Monthly, 1945, in [www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm](http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm)
- Calinescu, Matei, *As Cinco Faces da Modernidade*, Veja, Lisboa, 2000
- Danto, Arthur C., *Após o fim da Arte – A arte contemporânea e os limites da história*, Odysseus, São Paulo, 2006
- Debord, Guy, *La Société du spectacle*, Éditions Gallimard, Paris, 1992
- Deleuze, Gilles, *Cinema II – A imagem-tempo*, Brasiliense, São Paulo, 2007
- \_\_\_\_\_ Gilles e Félix Guattari, *Mil Platôs, V. 5.*, Editora 34, São Paulo, 1997
- Dubois, Philippe, *Cinema, vídeo Godard*, Cosac & Naify, São Paulo, 2004
- Duchamp, Marcel, *O Acto Criativo*, Água Forte, Lisboa, 1997
- Eco, Umberto, *Obra Aberta*, Difel, Lisboa, 1989
- Eisenstein, Sergei, *Cinematisme: Peinture et Cinema*, Editions Complexe, Bruxelas, 1980
- Eisenstein, Sergei, *O Sentido do Filme*, Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 1990
- Eliot, T. S., *Tradition and Talent Individual*, in: *The sacred wood: essays on poetry and criticism*, Methuen, London, 1960
- Elwes, Catherine, *Video Art, A Guided Tour*, I.B. Tauris & Co Ltd, Londres, 2005
- Featherstone, Mike, *O Desmanche da Cultura – Globalização, Pós-modernismo e Identidade*, Studio Nobel, São Paulo, 1997



- Fellini, Federico, *Fazer um Filme*, Civilização Brasileira, Rio de Janeiro, 2000
- Foucault, Michel, *What is an Author in* Harrison, Charles e Paul Wood, *Art in Theory 1900-1990 – An Anthology of Changing Ideas*, Blackweel, New York, 1992
- Freud, Sigmund, *A Interpretação dos Sonho*, Imago, Rio de Janeiro, 1987
- Galassi, Peter, *Before photography: painting and the invention of photography*, MoMA, Nova Iorque, 1981
- Gracián y Morales, Baltasar, *El héroe*. 6ª ed. , Espasa-Calpe. (Colección Austral), Madrid, 1958
- Grau, Oliver, *Integrating Media Art into our Culture - Art History as Image Science*, Berlim, 2004 in <http://193.171.60.44/dspace/bitstream/10002/298/1/GrauImages.pdf>
- \_\_\_\_\_ *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge: MIT Press, 2003.
- Grilo, João Mário, *As Lições do Cinema – Manual de Filmologia*, Edições Colibri. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 2008
- Habermas, Jürgen, *Modernity – an Incomplete Project*, in Harrison, Charles and Paul Wood, *Art in Theory, 1900-2000 an anthology of changing ideas*, Blackwell, Oxford, 2003
- Harrison, Charlres e Paul Wood, *Art in Theory 1900-1990 – An Anthology of Changing Ideas*, Blackweel, New York, 1992
- Harvey, David, *Condição Pós-Moderna*, Loyola, São Paulo, 1993
- Heath, Stephen and Gillian Skirrow, *Television, a World in Action*, Screen 18, nº2, Summer 1977
- Houston, Penelope, *O Cinema Contemporâneo*, Editora Ulisseia limitada, Lisboa, 1963
- Huelsenbeck, Richard, Harrison, Charlres e Paul Wood, *Art in Theory 1900-2000 – An Anthology of Changing Ideas*, Blackweel, New York, 2003
- Jameson, Frederic, *Espaço e Imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios*, Editora da UFRJ, Rio de Janeiro, 1994
- \_\_\_\_\_ *Método Brecht*, Vozes, São Paulo, 1999
- Kosuth, Joseph, in Harrison, Charles e Paul Wood, *Art in Theory 1900-1990 – An Anthology of Changing Ideas*, Blackweel, New York, 1992

Krauss, Rosalind, *The Originality of the Avant-Garde: a Postmodernist Repetition*, in Wallis, Brian (ed.), *Art After Modernism – Rethinking Representation*, The New Museum of Contemporary Art, Nova Iorque, 1996

Landow, G., Delany, P. *Hypertext, Hypermedia and Literary Studies: The State of the Art*, The MIT Press, Cambridge 1994

LeGrice, Malcolm, *Kismet, Protagonny, and the zap splat factor*, Millennium Film Journal, nº28, Spring, 1995

Leão, Lucia. *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídia.*. Ed. SENAC, São Paulo, 2005

Leighton, Tanya (ed.), *Art and the Moving Image*, Afterall, Tate Publishing, Londres, 2008

Lévy, Pierre, *Sobre la cibercultura*, em Revista de Occidente, nº206, Madrid, Junho de 1998

Liotard, Jean-François, *Introduction to The Postmodern Condition*, in Harrison, Charles and Paul Wood, *Art in Theory, 1900-2000 an anthology of changing ideas*, Blackwell, Oxford, 2003

Magill, Frank N. (ed.), *Chronology of Twentieth-Century History: Arts and Culture*, Fitzroy Dearborn Pub., Volume II, Londres, 1998

Manovich, Lev, *Cinema and Digital Media*, in Perspectives of Media Art, Cantz Verlag Ostfildern, 1996

\_\_\_\_\_ *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, 2001

Mcluhan, Marshall, *The Medium Is the Massage: An Inventory of Effects*, Hardwired, Londres, 1996

\_\_\_\_\_ *Understandig Media: The Extension of Man*, col. A Mentor Book, The New American Library, Noa Iorque, 1964

Mehring, Christine, *Television Art's Abstract Starts: Europe circa 1994-1969*, October Magazine, Ltd. And Massachussets Institute of Technology, Summer 2008

Meigh-Andrews, Chris, *A History of Video Art – Development of Form and Function*, Berg, New York, 2006

Metz, Christian, *A Significação do Cinema*, Perspectiva, São Paulo, 1977

Morse, Margaret, *Video Art: The Body, The Image and Space-In-Between*, in Hall, Doug e Sally Jo Figer (ed.), *Illuminating Video. An essencial Guide to Video Art*, Aperture, Nova Iorque, 1990

- Oliveira Jr., Luiz Carlos, *Sob o Céu de Nam June Paik, Global Groove e a televisão experimental*, Contracampo revista de cinema, nº82, Rio de Janeiro, 2006
- Osborne, Harold, *Estética e Teoria da Arte*, Cultrix, São Paulo, 1968
- Palmer, R. E., *Hermenêutica*, Edições 70, Lisboa, 1999
- Paul, Christiane, *Digital Art*, Thames & Hudson - World of Art, London, 2003
- Plaza, Julio. *Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção*, Revista de Pós-graduação, CPG, Instituto de Artes, Unicamp, 2000
- Popper, Frank , *As imagens artísticas e a tecnociência. In: Imagem-Máquina*, Parente, André, Editora 34, Rio de Janeiro, 1993
- Proust, Marcel. *Em Busca do Tempo Perdido*. 10ª Ed. 7 vol. Globo, São Paulo, 1992
- Quinet, A., *Um olhar a mais*, J. Zahar, Rio de Janeiro, 2002
- Rei, Carlos, *O Conhecimento da Literatura – Introdução aos estudos literários*, Almedina, Lisboa, 2008
- Rieser, Martin e Andrea Zapp, *New Screen Media - Cinema/ Art/Narrative*, British Film Institute, London, 2002
- Risério, Antonio, *Ensaio sobre o texto poético em contexto digital*, Fundação Jorge Amado, Salvador, Bahia, 1998
- Rush, Michael, *New Media in Late 20th-Century Art*, Thames & Hudson, Londres, 1999
- \_\_\_\_\_ *Video Art*, Thames & Hudson (revised edition), Londres, 2007
- Sorris, Andrew, *The Primal Screen. Essays on Film and related objects*, Simon & Shuster, Nova Iorque, 1973
- Souriau, Étienne, *Estrutura do Universo Fílmico in Revista Visor*, nº14, Junho de 1954
- Tarkovsky, Andrei, *Esculpir o Tempo*, Martins Fontes, São Paulo, 1998
- Tasker, Yvonne, *Fifty Contemporary Filmmakers*, Routledge, Londres, 2002
- Tolstoi, Leão. *What is Art?*, Penguin Books, Londres, 1995

Truffaut, François, *Hitchcock/ Truffaut: Entrevistas*, Companhia das Letras, São Paulo, 2004

Vattimo, Gianni, *O Fim da Modernidade: Nihilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna*, Martins Fontes, São Paulo, 1996

Wallis, Brian (ed.), *Art After Modernism – Rethinking Representation*, The New Museum of Contemporary Art, Nova Iorque, 1996

Wertheimer, Max, *Gestalt Theory*, Hayes Barton Press, Nova Iorque, 1997

Wilde, Oscar, *O Retrato de Dorian Gray*, edições Francisco Alves, Rio de Janeiro, 1991

Youngblood, Gene, *Calculated Movements: An Interview with Larry Cuba*, Video and Arts Magazine, 1986

\_\_\_\_\_ *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co., Inc., New York, 1970

## Sites consultados:

<http://www.mariabuszek.com/kcai/DadaSurrealism/DadaSurrReadings/Breton1Mnfsto.pdf>  
[http://www.experimentaltvcenter.org/history/pdf/ShermanThePrematureBirthofVideoArt\\_2561.pdf](http://www.experimentaltvcenter.org/history/pdf/ShermanThePrematureBirthofVideoArt_2561.pdf)  
<http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>  
[www.sony.net](http://www.sony.net)  
<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/627930/video-tape-recorder>  
<http://motionographer.com/2008/03/31/larry-cuba-star-wars-computer-animation/>  
<http://www.artlies.org/article.php?id=1350&issue=50&s=1>  
<http://www.manovich.net/>  
<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/65540/binary-number-system>  
<http://br.youtube.com/projectdirect>  
[http://www.aprior.org/lutticken\\_lieshout.htm](http://www.aprior.org/lutticken_lieshout.htm)  
[http://www.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/15-12/ff\\_futurama\\_original](http://www.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/15-12/ff_futurama_original)  
[http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/immersion/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/immersion/)  
<http://www.zkm.de>  
<http://www.offscreen.be/2009/modules-2009/interactive/kinoautomat-one-man-and-his-house/>  
[http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/immersion/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/immersion/)  
<http://repository.unimelb.edu.au/10187/1623>  
[http://journal.fibreculture.org/issue7/issue7\\_BtMW\\_FC\\_visualization.pdf](http://journal.fibreculture.org/issue7/issue7_BtMW_FC_visualization.pdf)  
[http://www.mediaartnet.org/themes/overview\\_of\\_media\\_art/museum/12/](http://www.mediaartnet.org/themes/overview_of_media_art/museum/12/)  
<http://www.kettererkunst.com/bio/KarlOttoGotz-1914.shtml>  
<http://medienkunstnetz.de/works/die-fernsehgalerie/images/3/>  
<http://www.davidhallart.com/>  
<http://www.donebauer.net/>  
<http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/europe/germany/>  
<http://utpjournals.metapress.com/content/r2l8166qj10ll745/>  
<http://www.medienkunstnetz.de/works/global-grove/>  
[http://www.videoartworld.com/beta/artist\\_1469.html](http://www.videoartworld.com/beta/artist_1469.html)  
<http://www.eai.org/eai/title.htm?id=2519>  
<http://www.zeitgeistmovie.com/>  
[http://www.thezeitgeistmovement.com/joomla/index.php?option=com\\_content&view=article&id=19&Itemid=54](http://www.thezeitgeistmovement.com/joomla/index.php?option=com_content&view=article&id=19&Itemid=54)  
<http://www.home-2009.com/us/index.html>

## Lista de Imagens:

1. <http://photography.nationalgeographic.com/staticfiles/NGS/Shared/StaticFiles/Photography/Images/Content/tartan-ribbon-maxwell1861-ga.jpg>
2. <http://photography.nationalgeographic.com/staticfiles/NGS/Shared/StaticFiles/Photography/Images/Content/horse-in-motion-muybridge1878-ga.jpg>
3. <http://images.worldgallery.co.uk/i/prints/rw/lg/4/5/Jean-Francois-Millet-The-Gleaners-45108.jpg>
4. [http://www.moma.org/explore/conservation/demoiselles/images/demoiselles\\_NewFINAL.jpg](http://www.moma.org/explore/conservation/demoiselles/images/demoiselles_NewFINAL.jpg)
5. [http://www.farolcomunitario.com.br/cultura\\_000\\_0096.htm](http://www.farolcomunitario.com.br/cultura_000_0096.htm)
6. [http://cinemanageria.ifrance.com/images\\_cine/cine494.jpg](http://cinemanageria.ifrance.com/images_cine/cine494.jpg)
7. [http://www.arts.ualberta.ca/~aoki/Teaching/objet\\_a/urine/Duchamp/fountain.jpg](http://www.arts.ualberta.ca/~aoki/Teaching/objet_a/urine/Duchamp/fountain.jpg)
8. <http://www.portalsaofrancisco.com.br/imagen.php>
9. [http://co.guggenheim-deployment.com/media/previews/55.1426\\_ph\\_web.jpg](http://co.guggenheim-deployment.com/media/previews/55.1426_ph_web.jpg)
10. [http://www.filosofia.com.pt/iquest/freud\\_inc/dali/crian%C3%A7a-geopolitica-observando-o-nascimento-do-homem-novo.jpg](http://www.filosofia.com.pt/iquest/freud_inc/dali/crian%C3%A7a-geopolitica-observando-o-nascimento-do-homem-novo.jpg)
11. <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/b/b9/MagrittePipe.jpg>
12. [http://www.denge.co.uk/images/20080901231012\\_andalou.jpg](http://www.denge.co.uk/images/20080901231012_andalou.jpg)
13. <http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-ArtConcept/Images/Kosuth-XL.jpg>
14. <http://mouthtomouthmag.com/hh3.jpg>
15. <http://www.visual-arts-cork.com/images-paint/campus-highlights-1970.jpg>
16. <http://redherrings.files.wordpress.com/2009/06/strangelove.jpg>
17. [http://4.bp.blogspot.com/\\_hthORfVBIgQ/SmgvDZ7MvHI/AAAAAAAABTc/eOHgmp3JBd4/s320/Le\\_voyage\\_dans\\_la\\_lune.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_hthORfVBIgQ/SmgvDZ7MvHI/AAAAAAAABTc/eOHgmp3JBd4/s320/Le_voyage_dans_la_lune.jpg)
18. <http://voyageronline.files.wordpress.com/2009/03/nosferatu1922.jpg>
19. <http://www.filmforum.org/archivedfilms/metropolis/metropolis.jpg>
20. <http://www.medienkunstnetz.de/assets/img/data/499/bild.jpg>
21. <http://www.medienkunstnetz.de/assets/img/data/2448/bild.jpg>
22. <http://www.youtube.com/watch?v=yMeSw00n3Ac> (frame)
23. <http://www.youtube.com/watch?v=yMeSw00n3Ac> (frame)
24. [http://www.cab-grenoble.net/local/cache-vignettes/L520xH384/bill\\_viola2-17bce.jpg](http://www.cab-grenoble.net/local/cache-vignettes/L520xH384/bill_viola2-17bce.jpg)
25. [http://www.artlies.org/\\_issues/50/reviews/kazemzadeh.nimmerfall.home.jpg](http://www.artlies.org/_issues/50/reviews/kazemzadeh.nimmerfall.home.jpg)
26. <http://www.teleshadow.net/travel/train.jpg>
27. <http://www.fundacion.telefonica.com/at/ingravidos/imagenes/62.jpg>

28. <http://heckeranddecker.files.wordpress.com/2008/08/futurama-21.jpg>
29. <http://www.mediaartnet.org/assets/img/data/339/bild.jpg>
30. <http://www.comm.unt.edu/histofperf/BeckyWalker/samaras.jpg>
31. <http://www.valieexport.at/typo3temp/pics/5280b26718.jpg>
32. [http://www.revistacinetica.com.br/img/Zen\\_for\\_film.jpg](http://www.revistacinetica.com.br/img/Zen_for_film.jpg)
33. [http://www.kinosvetozor.cz/film\\_photos/1299.jpg](http://www.kinosvetozor.cz/film_photos/1299.jpg)
34. <http://media.novinky.cz/755/97558-original-kgxft.jpg>
35. <http://www.mediaartnet.org/assets/img/data/1586/bild.jpg>
36. [http://otal.umd.edu/~mgk/courses/fall2004/475/archives/083\\_003.jpg](http://otal.umd.edu/~mgk/courses/fall2004/475/archives/083_003.jpg)
37. [http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/04spring/images/ill\\_timeBased/fig1.jpg](http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/04spring/images/ill_timeBased/fig1.jpg)
38. [http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/04spring/images/ill\\_timeBased/fig2.jpg](http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/04spring/images/ill_timeBased/fig2.jpg)
39. <http://www.womenonscreen.com/images/danvers-goadng-to-suicide.jpg>
40. [http://3.bp.blogspot.com/\\_q08M1ajACHg/R6KADICYIFI/AAAAAAAABIs/MwwBvZ4uCUI/s320/janela-indiscreta.jpg](http://3.bp.blogspot.com/_q08M1ajACHg/R6KADICYIFI/AAAAAAAABIs/MwwBvZ4uCUI/s320/janela-indiscreta.jpg)
41. <http://www.altfg.com/Stars/s/salo-120-days-of-sodom-1.jpg>
42. <http://www.geocities.com/ateliermp/mirror3.1.jpg>
43. Retirado do artigo: Mehring, Christine, *Television Art's Abstract Starts: Europe circa 1994-1969*, October Magazine, Ltd. And Massachussets Institute of Technology, Summer 2008.
44. <http://www.mediaartnet.org/assets/img/data/2836/bild.jpg>
45. <http://www.davidhallart.com/images/InterruptionPic.jpg>
46. <http://www.donebauer.net/manifestations/movingimages/broadband/theseventies/entering/Entering4.jpg>
47. <http://www.fm-media.net/news02/1052.jpg>
48. [http://www.starcrossed-themovie.com/galeria/3\\_zoom.jpg](http://www.starcrossed-themovie.com/galeria/3_zoom.jpg)
49. <http://www.spokane7.com/blogs/moviesandmore/media/network.jpg>
50. <http://www.mediaartnet.org/assets/img/data/1820/bild.jpg>
51. <http://www.eai.org/kinetic/ch1/creative/images/wipecycle.jpg>
52. <http://www.mediaartnet.org/assets/img/data/3651/bild.jpg>
53. <http://www.mediaartnet.org/assets/img/data/3653/bild.jpg>
54. <http://www.contracampo.com.br/82/paikglobal3.jpg>
55. <http://www.contracampo.com.br/82/paikglobal1.jpg>
56. [http://www.scu.edu.au/schools/edu/ICT/student\\_pages/sem2\\_2004/gcrawford/paikscreen.jpg](http://www.scu.edu.au/schools/edu/ICT/student_pages/sem2_2004/gcrawford/paikscreen.jpg)

57. <http://www.orbit.zkm.de/files/namjunepaik-electromoonn.2-1.png>
58. <http://www.contracampo.com.br/82/paikmoon.jpg>
59. [http://www.eai.org/eai/user\\_files/images/title/xl/viola\\_ancestral\\_xl.jpg](http://www.eai.org/eai/user_files/images/title/xl/viola_ancestral_xl.jpg)
60. [http://www.eai.org/eai/user\\_files/images/title/xl/viola\\_know\\_xl.jpg](http://www.eai.org/eai/user_files/images/title/xl/viola_know_xl.jpg)
61. <http://www.youtube.com/watch?v=JH0kJY0ag3w> (frame)
62. <http://www.youtube.com/watch?v=JH0kJY0ag3w> (frame)
63. <http://www.youtube.com/watch?v=zK3zg1FqA8o> (frame)
64. <http://ecoinatel.files.wordpress.com/2008/03/zeitgeist-dvd2.jpg>
65. <http://video.google.com/videoplay?docid=-594683847743189197#> (frame)
66. <http://www.home-2009.com/us/index.html> (fotos disponibilizadas para download)
67. <http://www.home-2009.com/us/index.html> (fotos disponibilizadas para download)
68. <http://www.home-2009.com/us/index.html> (fotos disponibilizadas para download)
69. <http://www.cinephobia.com/network.jpg>
70. <http://www.americanrhetoric.com/images/networkspeakthetruth.JPG>
71. [http://images.rottentomatoes.com/images/movie/trailer/10000476/WakingLife-trailer\\_12.jpg](http://images.rottentomatoes.com/images/movie/trailer/10000476/WakingLife-trailer_12.jpg)
72. [http://ninainwonderland.files.wordpress.com/2009/03/waking\\_life\\_big.jpg](http://ninainwonderland.files.wordpress.com/2009/03/waking_life_big.jpg)
73. <http://www.videodetective.com/photos/569/02389820.jpg>
74. <http://www.wileywiggins.com/images/Wakinglife.JPG>
75. <http://thecia.com.au/reviews/w/images/waking-life-3.jpg>
76. Black Box "Spaces Between" (2009) de Raquel Carrilho
77. Black Box (pormenor) "Spaces Between" (2009) de Raquel Carrilho
78. Frame do Vídeo "The Spaces Between" (2009) de Raquel Carrilho
79. Fotograma do Filme "Psycho" (1960) de Alfred Hitchcock
80. Fotograma do Filme "Psycho" (1960) de Alfred Hitchcock
81. Frame do Vídeo "Marion Revisited" (2009) de Raquel Carrilho
82. Frame do Vídeo "Marion Revisited" (2009) de Raquel Carrilho
83. Fotografia da Instalação "Zapping" (2007) de Raquel Carrilho
84. Fotografia da Instalação "Zapping" (2007) de Raquel Carrilho