



**Joana Isabel da Costa  
Gouveia Pinheiro**

**SUBLIMAÇÃO DO VAZIO:  
A Fragmentação da Narrativa na Vídeo-Arte**



**Joana Isabel da Costa  
Gouveia Pinheiro**

**SUBLIMAÇÃO DO VAZIO:  
A Fragmentação da Narrativa na Vídeo-Arte**

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 Doutor Paulo Bernardino das Neves Bastos, Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

## **o júri**

presidente

Prof. Doutor José Pedro Barbosa Gonçalves de Bessa  
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

arguente

Prof. Doutor Carlos Sena Caires  
Professor Auxiliar Convidado da Escola das Artes da Universidade Católica do Porto

orientador

Prof. Doutor Paulo Bernardino das Neves Bastos  
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

## **agradecimentos**

Ao Professor e Orientador, o Doutor Paulo Bernardino, por todo o apoio prestado ao longo do Mestrado, mas sobretudo pela paciência e tolerância.

Aos meus pais e irmão.

Ao Tiago, ao Christian, ao Vítor, à Cláudia.

A todos os meus colegas e professores.

**palavras-chave**

Vídeo-arte, pós-modernismo, tempo, espaço, imersão, contexto, narrativa, fragmentação, auto-representação, performance.

**resumo**

A imagem de vídeo como *time-based media* partilha a linguagem e a morfologia do cinema e da televisão. No contexto da vídeo-instalação, este meio alterou a forma como o observador se relaciona com a imagem-movimento, explorando as noções de tempo (duração, velocidade, instantaneidade, *raccord*) e espaço (enquadramento, imersão, simultaneidade), que são condicionalismos inerentes ao meio. A vídeo-instalação joga permanentemente com conceitos como percepção, presença e ausência, espaço vivido e espaço da imagem, real e ficção, desmaterialização e imersão, reformulando o papel dos espaços institucionais de exposição (a galeria, o museu), numa estratégia de aproximação do observador à obra. Sendo um reflexo da própria condição pós-moderna, a vídeo-arte incorpora noções como a transitoriedade, a fragmentação, a repetição, a apropriação e a multiplicidade de narrativas. A introdução dos meios de pós-produção digital, nomeadamente das ferramentas de edição não-lineares, alterou a forma como se concebe e desenvolve a criação artística em vídeo, veiculando uma nova narrativa fragmentária e aberta.

**keywords**

Video Art, postmodernism, time, space, immersion, context, narrative, fragmentation, self-representation, performance.

**abstract**

Video image as time-based media shares the language and morphology of cinema and television. In the context of video installation, this medium has changed the way the observer relates to the image-movement, exploring the concepts of time (duration, speed, immediacy, raccord) and space (framing, immersion, simultaneity), which are constraints inherent to the medium. The video installation permanently plays with concepts such as perception, presence and absence, lived space and image space, real and fiction, dematerialization and immersion, reshaping the role of the exhibitive institutions (the gallery, the museum), strategically approaching the observer to the work of art.

Being a reflection of the postmodern condition itself, video art incorporates notions as transitivity, fragmentation, authorship, repetition and the multiplicity of narratives. The introduction of digital post-production, in particular of non-linear editing tools, has changed the way artistic creation in video is conceived and developed, conveying a fragmentary and open new narrative.

# ÍNDICE

INTRODUÇÃO .....	1
1. PROBLEMATIZANDO O REAL: O TEMPO, O ESPAÇO E A PRESENÇA NO CERNE DA VÍDEO-ARTE .....	3
1.1 TEMPO E ESPAÇO: ESPECIFICIDADES DA VÍDEO-ARTE .....	6
1.2 O CONTEXTO EXPOSITIVO: A EXPERIÊNCIA DA OBRA .....	13
2. PROBLEMATIZANDO A NARRATIVA: FRAGMENTOS DO SUJEITO, ESTRATÉGIAS E CONTINGÊNCIAS .....	19
2.1 NOVAS-NARRATIVAS: PROCESSAMENTO E REFLEXIVIDADE.....	24
2.2 ATITUDE PERFORMATIVA: ACÇÃO <i>VERSUS</i> NARRATIVA.....	27
3. PROJECTOS DE EXPERIMENTAÇÃO ARTÍSTICA .....	36
3.1 REFLEXÃO CRÍTICA .....	36
3.2 PROJECTO I .....	40
3.3 PROJECTO II .....	43
3.4 PROJECTO III .....	47
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	52
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	55
SITES CONSULTADOS.....	59

# INTRODUÇÃO

Esta dissertação representa o capítulo final do Mestrado em Criação Artística Contemporânea, da Universidade de Aveiro, transmitindo os pressupostos da transdisciplinaridade, do enfoque na vertente da prática com base nos meios de produção digital, da investigação no campo da cultura contemporânea e da formação de uma consciência crítica acerca das questões e temáticas da produção artística.

Os objectivos deste projecto são a consolidação do corpo de trabalho criativo e dos conhecimentos adquiridos no 1º ano do Mestrado, bem como ao longo da formação anterior, a amplificação de competências de pesquisa bibliográfica e análise crítica, o aprofundamento do conhecimento de obras e autores (teóricos e artistas) e a articulação, dentro do possível, da pesquisa teórica com a concepção de um projecto criativo de índole prática.

Ao nível dos conteúdos, pretende-se fazer uma análise da vídeo-arte e da vídeo-instalação contemporânea, concentrando as temáticas e estratégias narrativas que potenciam novas formas de subjectivação assentes na tensão do binómio observador-obra. A fragmentação, a repetição, a ampliação, a monotonia, a simultaneidade, a ausência, a incompletude são conceitos-chave da produção artística contemporânea, com especial evidência no âmbito da vídeo-arte, dadas as especificidades do meio (penetração da matéria no tempo, imediatez das acções, coexistência da arte e do quotidiano, possibilidade de incorporação do observador num processo de pensamento). Numa rede de estruturas gramaticais complexas, a vídeo-arte contemporânea espelha a miríade de sentimentos apensos à condição da existência pós-moderna: a identidade pessoal em contraponto com a identidade da humanidade, a culpa, o medo, o amor, a memória, a morte, a relação do homem com o seu ambiente; estes temas reflectem-se tanto numa ausência como numa diversidade de significados que remetem para uma construção fundeada no vazio do fragmentário, do esfumar de barreiras entre as coisas e os conhecimentos, e na intensificação da rede, da trama, da estrutura que lhes subjaz. Assim, propõe-se uma reflexão sobre a forma como as especificidades do meio (vídeo)



espelham as especificidades da cultura contemporânea e o estabelecimento de um paralelismo entre a vídeo-arte e a condição fragmentária do indivíduo pós-moderno (hipermoderno, se quisermos), com recurso a conceitos de autores como Rosalind Krauss, Craig Owens, Hal Foster, Catherine Elwes, Chris Meigh-Andrews, Jean-François Lyotard, Jacques Derrida, ou Gilles Deleuze, entre outros, bem como a exemplos da produção de artistas contemporâneos no campo da vídeo-instalação.

No primeiro capítulo, exploram-se as especificidades da imagem em movimento na forma como ela veicula tempo e espaço e como, através de formas de exposição que privilegiam a instalação que convoca a participação do observador, a vídeo-arte alargou as fronteiras do museu, ou da galeria, transformando, ao mesmo tempo, a configuração dos mesmos ao amplificar o seu potencial imersivo através do uso do vídeo-projector.

No segundo capítulo, relaciona-se a condição pós-moderna com a produção criativa em vídeo, enfatizando a construção de uma narrativa fragmentária na qual a auto-representação, a performance, a apropriação, o documentário, aparecem como estratégias com uma certa preponderância, incitando à reflexividade e ao questionamento pessoal.

No terceiro capítulo apresentam-se os três projectos práticos que retomam alguns dos pontos mencionados nos capítulos anteriores, fazendo-se uma reprodução dos trajectos da concepção, intenções, execução e finalização dos mesmos.

# 1. PROBLEMATIZANDO O REAL: O TEMPO, O ESPAÇO E A PRESENÇA NO CERNE DA VÍDEO-ARTE

Em meados do séc. XIX, a fotografia tornou possível a representação do espaço real e o congelamento de uma acção no tempo. Nas palavras de Walter Benjamin:

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. (1992, 76)

De acordo com Benjamin, a passagem das práticas artesanais da representação para a utilização de tecnologias industriais amplificou os modos de produção artística – representar o real deixou de ser, por si só, um gesto artístico. Esta transformação nos modos de produção da imagem não só dessacralizou (“perda de aura”) o estatuto de objecto artístico, como permitiu a multiplicação de suportes, de veículos para a criação artística.

A fotografia e o cinema, como meios de reprodução, de representação do real, desviaram a atenção das artes plásticas da realidade para abrirem o caminho de novas modalidades na criação artística<sup>1</sup>. De facto, o modernismo concentrou-se nas especificidades do meio, evidenciando as capacidades expressivas do material, nelas fundeando conceitos como legitimidade e autonomia da obra e do artista. O Dadaísmo, a Arte Conceptual, os *happenings*, as *performances* o *Fluxus*, a *Body Art* ou a *Land Art*, introduziram noções como a transdisciplinaridade e a desmaterialização do objecto de arte, enfocando as suas preocupações no processo criativo e procurando novas formas de expressão que, como refere Catherine Elwes (2005: 6), espelhassem a urgência das ideias revolucionárias do artista e a sua vontade de se relacionar directamente com o seu público. Como

---

1 Corroborando as palavras de Benjamin, André Bazin afirma: “A fotografia (...) libertou as artes plásticas da sua obsessão pela semelhança, porque a pintura esforçava-se a fundo e em vão por nos dar a ilusão e essa ilusão bastava à arte, enquanto a fotografia e o cinema são descobertas que satisfazem definitivamente, e na sua própria essência, a obsessão do realismo. Subsistia uma dúvida sobre a imagem por causa da presença do homem, tanto mais que o fenómeno essencial na passagem da pintura Barroca à fotografia não reside no simples aperfeiçoamento material (...), mas num facto psicológico: a satisfação completa do nosso apetite de ilusão por uma reprodução mecânica de que o homem é excluído.” (1992, 16)

consequência e questionamento dos pressupostos do modernismo, o pós-modernismo rejeita a representação do real de forma tão radical que desembocamos no conceito de *hiper-realidade*, de Jean Baudrillard, que conforma uma experiência do mundo contemporâneo como sendo não original, no sentido em que é uma experiência de signos e simulações aparentemente percebidos como reais: “É uma geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: Hiper-real” (Baudrillard 1991, 8). Esta noção reporta ao uso das potencialidades dos meios digitais na criação de sucedâneos do real, bem como à manipulação desse mesmo real a partir de representações fabricadas. De acordo com Baudrillard, na época contemporânea, a função do signo não é a de representar, mas a de substituir a realidade, de anulá-la e de, simultaneamente, mitigar esse acto de fazer desaparecer. As imagens enquadram-se, agora, no espectro pragmático do quotidiano e da comunicação de massas, deixando o âmbito sacralizado da história e da cultura.

O carácter de fidelidade atribuído aos meios de reprodução mecânica é o ponto sobre o qual assentam as adulterações que culminam em realidades construídas, denunciadoras de aparente e escorregadia veracidade. Nesta linha de pensamento, em “O Fotográfico”, Rosalind Krauss define a imagem fotográfica como um “índice” (*index*, em inglês), termo que reporta à taxonomia dos signos de Peirce<sup>2</sup>, “na medida em que a fotografia faz parte da classe de signos que mantêm com a sua referência relações que subentendem uma associação física” (2002, 15). Krauss estabelece como base para o potencial de simulação a noção de implosão da diferença (entre a cópia e o real), aludindo a Deleuze e à concepção platónica do “simulacro”: ao hierarquizar as cópias, Platão distingue a cópia verdadeira da falsa, a cópia da cópia. Esta falsa cópia “é um paradoxo que abre uma brecha terrível no cerne da própria possibilidade de distinguir entre o verdadeiro e o não-verdadeiro” (2002, 226). Fundeados neste paradoxo, a fotografia e o cinema geram um campo de discussão teórico que alastrará da crítica e da estética da arte ao próprio processo de concepção criativa, paradoxo que nele (no processo) está imbuído e no qual é frequentemente referenciado.

---

2 Em *Écrits sur le Signe* (Paris: Seuil, 1978), C. S. Peirce distingue os signos em três tipos fundamentais: os símbolos (as convenções que denotam uma relação arbitrária entre significante e referente, tomando as palavras como exemplo), os ícones (que têm por base uma similitude sumária ao referente, como no caso das cartas geográficas) e os índices (em que o referente é evocado através de uma impressão ou rasto). Krauss determina as fotografias como signos pertencentes a esta última categoria, no sentido em resultam da impressão de uma acção obtida através de um processo fotoquímico, resultando daí o seu carácter de documento de prova.

O cinema, ultrapassando a limitação da técnica fotográfica<sup>3</sup> do congelamento de uma acção no tempo, introduz o prolongamento da acção através do movimento da imagem, expandindo a relação do tempo com espaço. De acordo com Gilles Deleuze<sup>4</sup> (2004, 25-28), a ilusão cinematográfica produz-se naquilo que denomina por imagem média que nasce da sucessão dos fotogramas. O tempo é a própria duração da imagem e o espaço é a representação de um ausente – ao enquadramento (a moldura) associa a noção de desterritorialização. A noção de presença é manipulável, pelo simples facto de que o espaço do cinema é o da tela, plano bidimensional onde se entretence uma narrativa de espaços enquadrados. Nas palavras de André Bazin:

Tudo se passa como se no parâmetro Tempo-Espaço que define a presença, o cinema não nos restituísse de facto mais do que uma fraca duração, diminuída mas não reduzida a zero, enquanto a multiplicação do factor espacial restabeleceria o equilíbrio da equação psicológica. (1992, 164)

---

3 Com ênfase em “limitação da técnica”, já que é com base nesta aparente restrição afecta ao próprio mecanismo da fotografia – a exposição única, o fotograma único – que se abre um leque de possibilidades discursivas na prática criativa da fotografia, nelas se englobando a questão das séries fotográficas, espécies de narrativas fragmentárias que diluem a ficção no real – tomem-se os exemplos dos trabalhos de artistas como Cindy Sherman, ou Sophie Calle.

4 Nas obras suas obras de referência, *A Imagem-Movimento: Cinema 1* (2004) e *A Imagem-Tempo: Cinema 2* (2006), Gilles Deleuze expõe uma aproximação entre a filosofia e o cinema, propondo uma classificação das imagens e dos signos (Peirce) cinematográficos. Para Deleuze, a Nova Vaga francesa (Godard, Rivette, Bresson) representa a viragem radical na forma de apresentar a narrativa, mas também no seu conteúdo (representa a transformação do cinema-acção no cinema-pensamento). Esta torna-se fragmentária e de trajectórias imprevisíveis, tornando visível uma amplificação cerebral e uma nova forma de pensar, rizomática e aberta. O cinema, segundo Deleuze, é uma arte do devir que está imbuída, no seu percurso, dos problemas essenciais da condição humana e das suas transformações.

## 1.1 TEMPO E ESPAÇO: ESPECIFICIDADES DA VÍDEO-ARTE

Desde o final da década de 1960, que artistas como Nam June Paik, Bruce Nauman, Vito Acconci, Peter Campus, Jenny Holzer, Dan Graham, Bill Viola, ou Gary Hill, entre muitos outros, fazendo uso do vídeo como meio de expressão, têm centrado as suas preocupações com o espaço e com o tempo em duas vertentes dicotómicas: o espaço na imagem e o espaço da sua projecção/apresentação; o tempo do vídeo e o tempo da sua visualização. Espaço, tempo e movimento são condições essenciais para uma percepção da realidade física<sup>5</sup>. No entanto, no contexto da vídeo-arte, em que muitas vezes assistimos a uma ausência de narrativa sob forma de linguagem falada ou escrita que articule toda a linha do discurso, espaço, tempo e movimento são, também, essenciais na produção de um significado que ultrapasse a mera condição de percepção da realidade do vídeo – neste contexto, espaço e tempo podem ser entendidos como artificios, formas manipuladas e manipuladoras do sentido. Nas palavras de Michael Rush (2003, 8), *“as an ‘art of time’, video has been used to extend, repeat, fast forward, slow down, speed up and stop time”*, numa abordagem discursiva não-linear que, aliada a um contexto expositivo que privilegia a instalação, introduz novas relações entre o artista, a obra, o local de exposição e o espectador. Através de recursos estilísticos e técnicos como as ilusões de óptica, a escolha dos enquadramentos, a edição (tanto electrónica, como digital), a interacção do espectador através do uso de sensores, espaço e tempo reconfiguram-se, alterando as noções de percepção e presença.

Em consonância com as noções legadas pela Arte Conceptual e tendo surgido no contexto carregado de discussão dos direitos civis, dos movimentos anti-guerra, do feminismo, a vídeo-arte e a vídeo-instalação problematizaram a sua relação com o público e a sua produção atentou contra o sistema baseado em “bens de valor” (*comodities*) das galerias: *“Video installation is emphatically not proscenium art, an attribute it shares with other non-commodity art forms which include performance art, earth works and expanded cinema”* (Meigh-Andrews 2006, 243). A imagem electrónica e

---

<sup>5</sup> Em obras como *Le Visible et l’Invisible* (1979) e *Phénoménologie de la Perception* (1966), Maurice Merleau-Ponty estrutura o seu pensamento em três princípios: o real é sempre o percebido; não há uma percepção sem mundo; o corpo habita o espaço e o tempo ao invés de estar no espaço e no tempo; sumariza-os no conceito experiência original. A vivência é o dado imediato para a produção de sentidos.

a imagem digital, são imateriais, não existem como referente físico, não ocupam espaço palpável. De forma aparentemente antagónica, a vídeo-instalação foi crucial para a integração dos novos media no mundo institucional da arte. Nos anos 70 do séc. XX, Nam June Paik, Vito Acconci e Dara Birnbaum, entre outros, utilizam o vídeo como meio de crítica social, centrando-se nas consequências adjacentes à cultura dos mass-media, da sociedade de consumo e da televisão. De acordo com Chris Meigh-Andrews:

*In Hall's view the relationship of early Modernist video to an examination of its inherent properties was first and foremost 'political' in that it constituted a questioning of the televisual message and critique of the structures of broadcast television. (2006, 43)*

Muitos dos primeiros praticantes do vídeo encararam a sua actividade como o lugar de uma profunda crítica social dirigida em particular ao domínio dos indivíduos pela cultura tecnológica, manifestado mais visivelmente pela televisão, mas também pela estética modernista. Os vídeo-artistas que alinharam com o projecto modernista para fazer avançar o novo meio electrónico como a mensagem<sup>6</sup>, apesar do conteúdo anarquista de muito do seu trabalho, eram vistos como perpetuadores das anteriores formas institucionalizadas da arte por muitos membros do movimento alternativo da televisão. Reflectindo acerca do tumulto político dos anos 60, Deirdre Boyle (1985) elucida acerca da cisão ocorrida então, dividindo os vídeo-artistas e os realizadores de documentários em dois campos. Para ambos, o vídeo ofereceu a utopia de criarem algo novo, de desbravarem um território virgem. Apesar de haver uma estratégia formalizada na desconstrução do aparelho televisivo como um objecto e na re-representação do sinal televisivo, o comportamento mais transgressivo deste período talvez tenha sido o do movimento da guerrilha televisiva que procurou desafiar a televisão institucional baseada na informação. Ambas as esferas de actividade foram moldadas pelas visões de Marshall McLuhan, Buckminster Fuller, Norbert Wiener e Teilhard de Chardin, de acordo com Deirdre Boyle.

No entanto, os conceitos explorados transgridem a mera crítica social ou dos conteúdos televisivos, deslocando-se para noções como a simultaneidade, a imediaticidade do meio,

---

<sup>6</sup> A mensagem de Marshall McLuhan.

e a sua ausência de história ou de discurso crítico (Meigh-Andrews 2006: 8-9). A propósito do enfoque no meio<sup>7</sup>, Meigh-Andrews refere que:

*Early video artists explored and investigated the unique properties of the new medium – instant play back, live monitoring, feedback, continuous real-time recording, simultaneous sound and picture, image degradation, repetition, image distortion, colour synthesis , etc. – not simply as ends in themselves, but because of the ideas and cultural meaning were embedded in them. (2006, 146)*

A tecnologia do circuito fechado, utilizada por artistas como Bruce Nauman (*Video Corridor*, 1968-70), Peter Campus (*Interface*, 1972), ou Dan Graham (*Present Continuous Past(s)*, 1974), a título de exemplo, revoluciona a relação do artista e da obra com o espectador, focando-se nas noções de presença, de vigilância e de instataneidade. Relativamente à instalação de vídeo em circuito fechado, Rosalind Krauss<sup>8</sup> afirma que:

*Unlike other visual arts, video is capable of recording and transmitting at the same time – producing instant feedback. The body is therefore as it were centered between two machines that are an opening and closing of a parenthesis. The first of these is the camera; the second is the monitor, which re-projects the performer’s image with the immediacy of a mirror. (1976, 52)*

---

7 A máxima “*the medium is the message*” deriva dos conceitos postulados em *Understanding Media – The Extensions of Man*, de Marshall McLuhan, publicado originalmente em 1964, em que o autor propõe uma sobreposição do meio de comunicação relativamente ao conteúdo do comunicado. De acordo com McLuhan, cada media tem efeitos intrínsecos que são a sua própria mensagem. McLuhan concebe os media modernos como extensões dos sentidos humanos, que permitem uma percepção alargada do mundo e que seria impossível sem eles. De facto, a adopção de novos media, de acordo com o autor, alterou a nossa percepção do mundo: o cinema, a rádio e a televisão ajudam a conformar aquilo a que chama a técnica da suspensão do julgamento. Marshall McLuhan, juntamente com Quentin Fiore, retoma estes conceitos em 1968, na obra *The Medium is the Massage*. O jogo de palavras no título surge de um erro de impressão, como refere Eric McLuhan: “*When the book came back from the typesetter’s, it had on the cover “Massage” as it still does. (...) When Marshall saw the typo he exclaimed, “Leave it alone! It’s great, and right on target!” Now there are four possible readings for the last word of the title, all of them accurate: “Message” and “Mess Age,” “Massage” and “Mass Age.”*”, em <http://marshallmcluhan.com/common-questions/>, acedido em 12 de Maio de 2011.

8 O artigo “*Video: The Aesthetics of Narcissism*”, de Rosalind Krauss, publicado na primeira edição da revista *October*, em 1976, é uma das primeiras tentativas de teorização da criação em vídeo, focando-se, sobretudo, no aspecto narcísico da auto-representação.



Bruce Nauman, *Video Corridor* (1968)

Em *Video Corridor* (1968-70), Nauman cria um corredor estreito de quase 10 m que encerra, na parede de fundo, dois monitores sobrepostos. Ao percorrer o corredor, o visitante depara-se com a imagem de si próprio, de costas dirigindo-se para o fundo, no monitor superior: quanto mais se aproxima do monitor, mais se distancia a sua representação emitida em directo. Este jogo envolve uma presença fugidia, uma espécie de alegoria que pretende caracterizar a acção no presente como algo impossível de “agarrar”:

*“A double dislocation was produced between action and image and between perceiving body and perceived body – a dislocation that, again, was in keeping with other experiments in the expanded field of art at the time.”* (Foster 2004, 562-564)

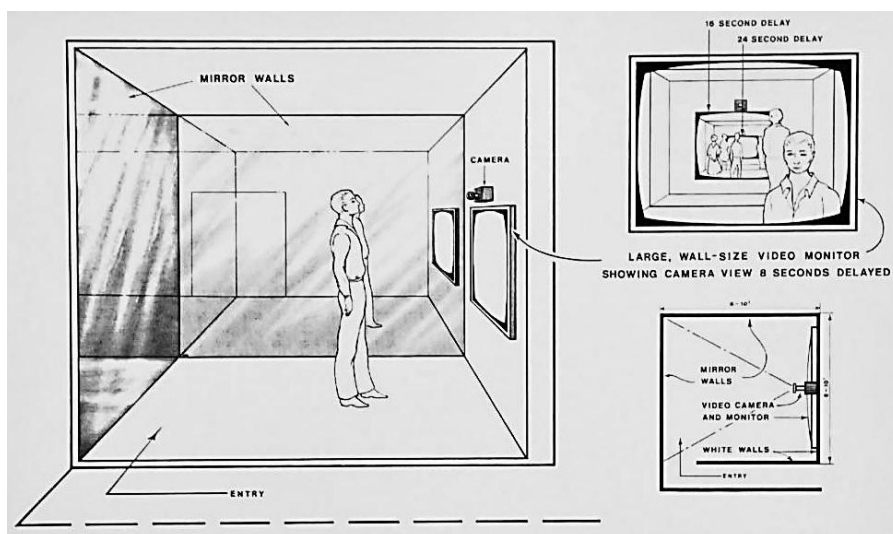
Trabalhando com conceitos semelhantes, em instalações como *Present, Continuous Past(s)* (1974), Dan Graham sumariza o seu interesse na criação de espaços que reflectem um atraso no tempo, em que o observador se coloca perante as imagens do seu passado imediato, procurando salientar a descoordenação entre uma percepção directa do espaço e da acção (através do uso de espelhos) e uma percepção derivada da visualização de uma imagem produzida por um dispositivo (câmara de vídeo) estrategicamente colocado nesse mesmo espaço. Deste modo, o uso do vídeo introduz um outro nível na especificidade da imagem-movimento no que diz respeito ao tempo – a potencialidade da instantaneidade na multiplicação de espaços ou entidades que se tornam coexistentes e a



coordenação ou descoordenação provocada por essa coexistência. Trata-se de análises fenomenológicas da percepção através do vídeo, de laboratórios de exploração do poder da representação na desconstrução da percepção – não existe uma narrativa; existe a tentativa de criação de dispositivos que funcionem como gatilhos do questionamento interior do observador acerca do seu papel naquele contexto, em que através da sua acção, guiada pelos espaços construídos pelo artista, se transforma, antagonicamente, numa espécie de actor na própria instalação.



Dan Graham, *Present Continuous Past(s)* (1974)



Dan Graham, *Present Continuous Past(s)* (1974) – esquema da instalação

As possibilidades oferecidas pelos avanços na edição de vídeo vêm alterar a forma como a narrativa se desenvolve no tempo, como podemos observar em obras como *Vertical Roll* (Joan Jonas, 1972), *Three Transitions* (Peter Campus, 1973) ou *the Reflecting Pool* (Bill Viola, 1977). *Vertical Roll* (1972), de Joan Jonas (artista performativa), apresenta uma percepção alterada do espaço psíquico (Meigh-Andrews 2006, 159), equilibrando a auto-reflexão íntima e a auto-representação distanciada, numa sucessão de imagens de si própria que se vão “desenrolando” no monitor (fazendo uso dos modos *reverse* e *fastforward*). Jonas explora a percepção de formas que ultrapassam o estritamente fenomenológico, sendo que as deslocções espácio-temporais do vídeo são tratadas quase como análogos de descentramentos subjetivos (Foster 2004, 564).



Joan Jonas, *Vertical Roll* (1972)

Obra pioneira no uso do vídeo a cores, *Three Transitions* (1973), de Peter Campus, gravada e editada num estúdio de televisão (WGBH, em Boston), utiliza a sobreposição e transição de duas imagens em três situações que representam transfigurações do autor, criando um paralelismo entre a manipulação da imagem através da edição e a inconsistência quer da imagem de si próprio, quer da sua própria personalidade.



Peter Campus, *Three Transitions* (1973)

Entre 1977 e 1979, Bill Viola produz uma série de trabalhos intitulados *The Reflecting Pool*, em que explora a aparente natureza estática do tempo. De acordo com Meigh-Adrews (2006, 187), “*Viola manipulates the temporal continuity of an interaction between man and nature – freezing, reversing and contradicting linear time to choreograph the relationship between them.*”



**Bill Viola, *The Reflecting Pool* (1977)**

Bill Viola encerra a posição da câmara numa posição estática, reflectindo a tradição pictórica da representação da paisagem. As pequenas interferências, as dissoluções das condições da paisagem, a compressão e combinação de diferentes *frames*, reconhecem a mediação do artista e do aparato que este utiliza para concretizar este espaço ilusório (Elwes 2006, 128).

## 1.2 O CONTEXTO EXPOSITIVO: A EXPERIÊNCIA DA OBRA

A partir dos anos 80, a utilização de vários monitores (*videowall*, vídeo-escultura) torna-se recorrente e incorpora noções de escala e espacialidade no uso e exposição da vídeo-arte. A banalização das possibilidades de manipulação através da edição não linear, o uso repetido do vídeo-projector, as novas tecnologias digitais, a introdução de sensores, motivaram transformações na noção de percepção e proporcionam novas relações entre o espaço virtual e a interactividade, alterando a forma como fragmentos narrativos se desenvolvem no tempo e evidenciando a dependência da obra do seu contexto expositivo, introduzindo o observador a um novo papel – o de participante activo no desenrolar da obra. Nos anos 50 e 60, o cinema procura uma diversidade de práticas complementares (nomeadamente a performance), assimilando-as, com o objectivo de produzir novas experiências sensoriais, rompendo com a estética estabelecida. As práticas do cinema experimental, na vertente do “cinema expandido”<sup>9</sup>, pretendiam a imersão do espectador na obra, tentando despoletar o gatilho da reflexão, como refere Annika Blunck: *“the spectator is immersed in the projection; his movements influence the movement of the image; passivity transforms into activity”*<sup>10</sup> (2002, 54). Assiste-se a um êxodo (Leighton 2008, 14) do filme da sala de cinema para a galeria de arte, o que despoleta o aparecimento de obras *intermedia* (*film installation, film environment*, que introduzem o *happening* e a *performance*<sup>11</sup>).

No campo da vídeo-arte e numa primeira fase, a utilização do monitor em exposição enfatiza a deslocação do seu papel de electrodoméstico para o de objecto artístico, como refere Catherine Elwes:

*The social dimension is lost as the television or monitor, now elevated to the status of art and stripped of its usual entourage of nick-knacks and domestic lights, takes on the aesthetic pretensions of sculpture. It no longer invites intimacy, but engenders reverence and a more distant appreciation of concept and form.* (2005, 143)

---

9 “Expanded cinema”, termo utilizado por Stan van der Beek (Leão 2005).

10 Citação de citação no artigo “Towards Meaningful Spaces”. In *New Screen Media - Cinema/Art/Narrative*. Reiser, Martin e Andrea Zapp, ed. 2002. London: British Film Institute, 54.

11 Práticas enraizadas no movimento Fluxus.

A instalação, nas vertentes da vídeo-escultura (Nam June Paik, Tony Oursler), do *videowall*, das projecções em múltiplos canais, visa proporcionar uma experiência imersiva como descrita nas palavras de Catherine Elwes:

*The effect of the magnification brought video close to the immersive experience of film and yet the constant shifting of images across monitors, the repetitions and alterations in scale created a self-reflexivity consistent with video art's own conceptual precepts. The Videowall also produced a hypnotic and seductive sensory experience. As Littman observed, the viewers never forgot the grid of monitors or 'the dynamics of the camera and Videowall technology' but the works also 'created a sense of flow and counterflow. (2005, 147)*

John Hanhardt refere ainda: “Video as installation has expressed a conscious rejection of single-channel television viewing within the home. Video installations employ a variety of formal strategies and technological properties of the medium (...)” (1985, 213). De facto, a instalação de vídeo em múltiplos canais tornou-se recorrente a partir dos anos 70 tornou-se recorrente em artistas que procuraram explorar noções de escala ou as características espaciais do meio. de acordo com Chris Meigh-Andrews:

*A multi-channel work challenges viewers to engage with the work on a spatial level in that they are deliberately left free to make decisions about the order of priority of images, the relative relationship between the multiple screens, the viewing position, and to consider the space between the screens, their relative size and even how they are mounted or displayed. (2006, 245)*

Como “*media* de carácter temporal” (*time-based media*), o vídeo beneficia, como o cinema, num contexto expositivo de museu ou galeria, de que o público esteja imerso nele – a instalação resolve essa questão ao evitar um deslocamento, uma certa estranheza, um desconforto, que uma mera projecção apoiada por bancadas (auditório, sala de cinema) poderia provocar num espectador habituado a dedicar apenas alguns minutos do seu tempo a cada obra/objecto exposta num museu ou numa galeria. Para Margaret Morse, “*the visitor to an installation, (...), is surrounded by a spatial here and now, enclosed within a construction that is grounded in actual (not illusionistic) space*” (1990, 156). Este espaço é uma construção paralela à própria realidade que permite ao observador uma maior conexão com a obra e dá-lhe a capacidade para delinear a experiência da obra de

acordo com o seu próprio ritmo. Corroborando as palavras de Margaret Morse, Chris Meigh-Andrews aponta o observador como o ponto fulcral da instalação: “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 the presence of the spectator” (2006, 243).

O uso do projector<sup>12</sup>, “roubado” à sala de cinema e cuja capacidade imersiva era já experienciada desde o cinematógrafo, transforma o ambiente da exposição, pela necessidade de escurecimento do mesmo, alterando a “anatomia” do espaço da galeria ou museu e a experiência do espectador. De facto, a mudança na morfologia do espaço da galeria é radical: o cubo branco (*white cube*) transforma-se na caixa negra (*black box*). Nas palavras de Ursula Frohne, “since 1945, the reception of modern art has been inseparably united with the representative function of the white cube as a framing device. In a white cube, an object is dissociated from its real surroundings, and this decontextualization elevates the object to the status of an artwork” (2008, 357). Se este método expositivo tradicional remetia para a “desterritorialização” do objecto de arte no sentido postulado por Deleuze e Guattari (1995), pelo seu enquadramento numa moldura alheia às qualidades intrínsecas da obra, o escurecimento do espaço aumenta não só o carácter imersivo da obra em vídeo, como reafirma o estatuto da mesma, que se impõe face aos condicionalismos do espaço expositivo. As consequências, para o observador, são evidenciadas pelas palavras de Frohne:

*Black box fascinates because its magic is of an entirely different order. It draws its power from the revitalisation of a stimulating aesthetic rooted in the immersive effect of the spectacle, which beckons with the theatrical allure of the unknown. Immersed in the illusory worlds of video spaces, viewers can cross the threshold of the immeasurable without jeopardising their own physical safety.*  
(2008, 357)

A introdução das tecnologias digitais através do uso do computador no contexto artístico, a partir dos anos 80 do séc XX, consolidou o processo de crescente necessidade imersiva

---

12 A partir de meados dos anos 70, os projectores de vídeo melhoraram muito em termos de qualidade e fiabilidade, diminuindo o seu tamanho e custo. A sua utilização em vídeo-instalações de grande escala, com projecções em grande formato, atingiu o auge na década de 90, continuando a ser a forma preferencial de exposição para os trabalhos de vídeo-arte.

pois abriu o caminho à interactividade, através do uso de sensores e micro-controladores, e à criação de realidades geradas artificialmente. Como escreve Ann-Sargent Wooster, no seu artigo *“Reach Out and Touch Someone: The Romance of Interactivity”*, *“these projects also offer the novelty of open-ended structures and multiple endings that are partially determined by the viewer.”*<sup>13</sup> O digital acrescenta, desta forma, uma outra qualidade ao observador: a de operador que manipula o desenrolar da mesma, transformando-se na chave de resolução dos seus possíveis sentidos.

A propósito da criação de ambientes virtuais nas artes visuais, Oliver Grau afirma que *“as image media can be described in terms of their intervention in perception (...), virtual immersive spaces must be classed as extreme variants of image media that, on account of their totality, offer a completely alternative reality”*, advogando que estes espaços (*virtual immersive spaces*) se distanciam estruturalmente da produção em vídeo assente na captação do real. Apesar desta diferença de “classes”, a grande maioria das obras cujo conteúdo é virtual recorre ao uso do projector e ao escurecimento do ambiente expositivo, sendo estes os grandes motores do seu carácter imersivo.



**Gary Hill, *Tall Ships* (1992)**

Neste contexto, *Tall Ships* (1992), de Gary Hill, é uma instalação de vídeo em 16 canais, em que figuras humanas são projectadas dentro e fora de um túnel escuro. Segundo Meigh Andrews (2006, 211), *“Tall Ships provides the viewer with an opportunity for the objectification of self-awareness in space and time simultaneously”*. A natureza interactiva

---

13 Wooster, Ann-Sargent. 1990. “Reach Out and Touch Someone: The Romance of Interactivity”, em <http://experimentalcenter.org/reach-out-and-touch-someone-romance-interactivity>, acedido em 19 de Maio de 2011.

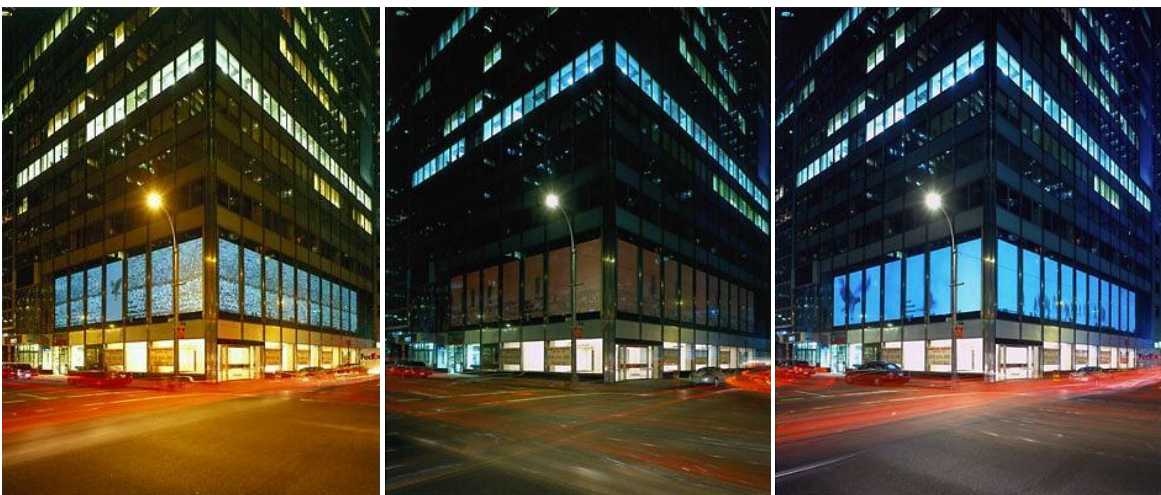


desta obra e o túnel de projecção escuro sublinham o seu carácter imersivo e a tensão entre imagem e observador.

A destruição das linhas de fronteira entre os espaços expositivos institucionais e o espaço público é evidente na instalação de Michal Rovner, *Overhang* (2000), que consiste na projecção de imagens vídeo em 17 janelas do Chase Manhattan Bank, em Nova Iorque. As imagens projectadas nas janelas são fragmentos de figuras esbatidas. É um trabalho monumental que se estende para lá do espaço convencional da galeria, ou do museu – aqui, não existe o recurso à *black box*; é a própria luminosidade da noite que permite a visibilidade da obra exposta numa estrutura pré-existente. Sobre este trabalho, Meigh-Andrews refere que: *Rovner is clearly at ease with digital editing techniques that help her produce the images she wants. It is not the technology itself that is of interest, but its usefulness in creating a type of narrative abstraction* (2006, 157).



Michal Rovner, *Overhang* (2000).



Michal Rovner, *Overhang* (2000).



Se para Douglas Crimp (1993), a fotografia pôs cobro à sacralização do objecto de arte institucional, levando a reconsiderar o papel do museu na história e na crítica da arte, o vídeo transforma radicalmente o espaço expositivo ao quebrar as barreiras entre as esferas do privado e do público. Ainda assim, a fotografia como referente, como objecto estético palpável (uma impressão fotográfica montada num qualquer suporte), pode ser considerada um bem de valor, algo a expor à semelhança de uma pintura a óleo; o vídeo, dada a sua imaterialidade (electrónico ou digital), leva a uma reavaliação do carácter das instituições do mundo da arte. A projecção de vídeo não implica a existência de uma superfície específica e confinada: ela pode acontecer literalmente em qualquer lugar. Deste modo, o vídeo não só remodelou o estatuto da obra, do artista e das instituições, como ajudou a reformular o espaço de exposição. Nas palavras de Michael Rush:

*“Video Art (...) has moved from brief showings on tiny screens in alternative art spaces to dominance in international exhibitions, in which vast video installations occupy factory-sized buildings and video projections take over the walls of an entire city block, as in Times Square, New York. (...) Times Square is a virtual video environment.”* (2003, 7-8)

## 2. PROBLEMATIZANDO A NARRATIVA: FRAGMENTOS DO SUJEITO, ESTRATÉGIAS E CONTINGÊNCIAS

A vídeo-arte, por ter surgido precisamente no momento de transição da conjuntura modernista para a pós-modernista, está imbuída, talvez como nenhuma outra forma de expressão artística, dos conceitos fundamentais do pós-estruturalismo na sua revisão da construção e recepção da narrativa.

Na sua concepção da pós-modernidade, Jean-François Lyotard (1989) sublinha a alteração da natureza do conhecimento com a emergência de novas linguagens e saberes comunicacionais que tem um efeito disruptivo nos poderes públicos, na medida em que os obrigou a “reconsiderar as suas relações de direito e de facto com as grandes empresas em geral e com a sociedade civil” (1989, 21). Sociologicamente, emerge uma espécie de “narcisismo colectivo” cujas forças antitéticas obrigam a um redimensionamento dos espaços de inserção para dar resposta a um povo “ávido de identidade” e em que todos clamam pelo “direito de cidade”. A crença moderna nas totalidades e na capacidade de uma metanarrativa para congregar todo o conhecimento possível levou Lyotard à proposição da condição pós-moderna como uma reacção à confiança nesta utopia:

Considera-se que o ‘pós-moderno’ é a incredulidade em relação às metanarrativas. Esta é, sem dúvida, um efeito do progresso das ciências, mas este progresso, por sua vez, pressupõe-na. Ao desuso do dispositivo metanarrativo de legitimação corresponde especialmente a crise da filosofia metafísica e da instituição universitária que dela dependia (1989, 12).

Para Lyotard, o saber, os jogos de linguagem (Wittgenstein) são localizados - não se referenciam a um sistema orgânico total e não se baseiam numa simples teoria clássica da comunicação mas, antes, supõem “uma teoria de jogos que inclui a agonística nos seus pressupostos” (1989, 43-44). Isto significa que perceber as relações sociais é perceber os efeitos dos jogos de linguagem que se dão com uma natureza de combate - e daí a agonística da linguagem. Assim, o indivíduo de vínculos pós-modernos não serve apenas a

função da manutenção do sistema; é um indivíduo que, estando “situado em ‘nós’ de circuitos de comunicação” (1989, 41), tem sempre o poder de os afectar dentro de certos limites. Neste sentido - em que os indivíduos nesses “nós” podem ser destinatários, referentes ou destinadores - o ser humano passa a dispôr de maior mobilidade e da possibilidade de flexibilidade nos seus enunciados e nas suas visões do mundo e de si próprio.

Lyotard discute a questão do saber narrativo opondo-o ao conhecimento científico. No seu entender o conhecimento narrativo está ligado à “convivialidade”. A performatividade do sistema que o conhecimento científico serve é substituída, no saber narrativo, pela performatividade de “vários objectos de discurso: para conhecer, para decidir, para avaliar, para transformar...” (1989, 47). Assim, Lyotard enuncia aquilo que parece verdadeiramente central ao saber pós-moderno e à sua relação com a subjectividade e individualidade, que é o facto de o saber poder adquirir várias formas encarnadas em sujeitos “compostos pelos diversos géneros de competência que o constituem” (1989, 47). O conhecimento é algo que reside fora do sujeito mas que o indivíduo pode ajuizar segundo a sua veracidade na descrição de objectos.

Há narrativas que pelo seu ritmo repetitivo parecem ser mais importantes enquanto acto do que enquanto história. O que importa, numa forma narrativa de saber, é o próprio acto de narrar muito mais do que a narrativa. E obviamente que isto será assim devido às profundas ligações da narrativa com a própria existência, na qual falar é também combater e onde este último é a matéria principal do vínculo social.

O argumento fulcral na tese pós-modernista de Lyotard é o fim das grandes narrativas e o descrédito nas metanarrativas; por outro lado, permanecem as pequenas narrativas por serem estas a "forma por excelência assumida pela invenção imaginativa e, antes de mais, na ciência"(1989, 121). O programa pós-moderno é, portanto, a desconstrução do mito de que é possível construir uma narrativa capaz de explicar tudo o que se sabe sobre o homem e o mundo. Quando o fluxo pós-moderno não estava ainda totalmente assimilado surgem sinais de uma nova mudança. Gilles Lipovetzky (2004) cunha o termo hipermodernidade: “uma sociedade liberal, caracterizada pelo movimento, pela fluidez, pela flexibilidade; indiferente como nunca antes se foi aos grandes princípios

estruturantes da modernidade, que precisaram adaptar-se ao ritmo hipermoderno para não desaparecer” (2004, 26). Trata-se de uma aceleração ou aprofundamento da pós-modernidade – uma cada vez maior rebeldia contra o que subsiste de moderno, de uma ruptura face ao movimento precedente, constatando-se uma mudança de paradigmas, alterações radicais que originam novos comportamentos sociológicos marcados pelo hiperindividualismo e pelo ressurgimento de um homem nómada que vive e trabalha em diferentes contextos. O indivíduo hipermoderno move-se numa sociedade líquida<sup>14</sup>, de extremos, de excessos, de exacerbamentos, onde tudo é levado aos limites: o consumo, a concorrência, o lucro, o prazer, a violência, o terrorismo e a acção. A visão de Lipovetzky não é, contudo, pessimista: os tempos hipermodernos trouxeram consigo uma renovada valorização do passado. De acordo com o autor:

O que define a hipermodernidade não é exclusivamente a autocrítica dos saberes e das instituições modernas; é também a memória revisitada, a remobilização das crenças tradicionais, a hibridização individualista do passado e do presente. Não mais apenas a desconstrução das tradições, mas o reemprego dela sem imposição institucional, o eterno rearranjar dela conforme o princípio da soberania individual (2004, 98).

O aumento da insegurança, explica ainda Lipovetsky, provoca a “agonia das visões triunfalistas do futuro”, desmistificando algumas crenças políticas que, inevitavelmente, provocam o “enfraquecimento do poder regulador das instituições colectivas (...)”, aparecendo o indivíduo cada vez mais liberto e móvel, fluido e socialmente independente” (2004, 81).

Seria difícil conceber o pós-modernismo sem o estruturalismo e o pós-estruturalismo, em particular como uma estratégia de desconstrução para reescrever as técnicas universais modernistas em termos de contradições sintéticas, para desafiar as suas grandes narrativas com o discurso de outros. A prática teórica da desconstrução é essencial para a grande maioria dos textos escritos acerca da arte contemporânea.

Jacques Derrida é simultaneamente crítico e herdeiro do estruturalismo. Como crítico, problematiza o conceito de centro porque, embora este seja responsável pela ordenação

---

14 “Líquida”, na expressão de Zygmunt Bauman.

dos elementos do sistema (ou da estrutura), não faz parte do processo de mobilização das unidades que ele mesmo coordena. Desta forma, o centro encontra-se dentro e fora da estrutura, respectivamente, na sua condição de coordenação e na sua independência das contingências inerentes à própria ideia de estrutura (2002, 232). Se o centro apenas ganha sentido no seu aspecto imutável e incondicional é porque, segundo Derrida, é considerado uma verdade metafísica que como todas as suas verdades devem ser postas em questão no processo da desconstrução. Enquadrado no pós-estruturalismo, o conceito de desconstrução foi introduzido nas obras *A Escritura e a Diferença* (2002) e *Gramatologia* (2006), publicados pela primeira vez em 1967. Foi concebido como uma crítica do estruturalismo na sua colagem à tradição metafísica ocidental que enunciava a construção de um sistema lógico de relações subjacente a todos os elementos de um texto. Derrida não pretendeu criar um método ou modelo crítico de análise textual, no entanto, os seus postulados acabaram por tornar-se um ponto fulcral na discussão dos estudos literários a partir de finais da década de 60, particularmente nos Estados Unidos. A desconstrução pressupõe a noção de *différance* (adulteração propositada de *différence*), a condição de oposição e espaçamento entre signos e que lhes concede significância (valor operativo) – o sentido é sempre diferido e distinguido de signo para signo. Ao contrário de pressupor um significado ou simbologia invariável para cada signo, Derrida remete para a infinitude do jogo linguístico, repensando não só a operatividade da linguagem, mas também a própria filosofia e desmembrando as noções de verdade, de significado e de presença.

As noções de desconstrução e de *différance*, mas sobretudo o debate em torno da questionável existência de um centro que governa a estrutura, remetem para a questão da descentralização do sujeito que pode ser traduzida pela distância que separa o sujeito (criador, narrador) do texto. A prática do hipertexto é sinónima do processo de descentralização do sujeito: o texto deixa de ser um alinhamento linear, vertical, hierárquico de palavras — agora, ele é um espaço aberto a outros textos entrelaçados e interligados, que podemos navegar, desconstruir, reconstruir ou abandonar de várias formas. O sujeito inscrito num hipertexto não funciona como o seu centro estável e referenciável, como acontece num texto tradicional. O texto virtual pode ser manipulado

por qualquer outro sujeito (inclusive o autor), remetendo para a possibilidade da destruição da marca de subjectividade original e acentuando a ideia de uma distância irreversível do sujeito para com o texto. De acordo com Lev Manovich:

*Narrative is constructed through the linking of elements of a database in a particular order, that is, by tracing a trajectory that leads from one element to another. On the material level, the narrative is just a set of links, the elements, by themselves, remain stored in a database. [...] An interactive narrative (which can be called "hipernarrative" in analogy to hypertext) can be understood as the sum of multiple trajectories through a database. The traditional linear narrative is one among several other trajectories, i.e. a particular choice made on a hipernarrative. (2001, 200-201)*

Para o autor, a base de dados suporta a narrativa, mas uma sequência arbitrária de dados não forma uma narrativa. Manovich defende que o pré-requisito é conter uma série de eventos causados ou experimentados por autores como critério para estabelecer a relação entre as várias dimensões do discurso, ou seja, tempo, espaço e pessoa.

A vídeo-arte, através da monitorização ou projecção em múltiplos canais, das temáticas abordadas e também do uso dos meios de edição não-linear e da interactividade, focaliza as questões centrais do debate da condição pós-moderna.

## 2.1 NOVAS-NARRATIVAS: PROCESSAMENTO E REFLEXIVIDADE

No seu artigo *“From Gadget Video to Agit Video”*, Benjamin Buchloh refere-se ao desenvolvimento do vídeo nos primeiros 20 anos de prática na sua relação com a teoria contemporânea:

*The usage of video technology in artistic practice since the mid sixties has undergone rapid and drastic changes. This makes it a particularly significant topic for the study of the shifts to which art in general has been subjected since the conclusion of post-Minimal and Conceptual art, the context within which video production established itself firmly as a valid practice of representation-production. (1985, 217)*

Estas alterações dizem respeito à afiliação da prática artística a outros discursos (cinema, televisão, publicidade), às condições do seu confinamento institucional e também à sua relação com o público. Buchloh promove um discurso teórico relativo a esta temática através da discussão bastante abrangente do trabalho de quatro grandes artistas de vídeo. Ele postula uma prática pós *avant-garde* que é o reflexo da autoridade crítica acerca das imagens em si, reconhecendo que não existe nenhuma informação, tecnologia ou meio neutro e insistindo numa prática artística que informa o público sobre a facilidade com que autoridade cultural é moldada para dentro do campo da realidade objectiva. Paul Virilio declarou que o problema não é o uso da tecnologia mas perceber que somos usados por ela, referindo que “diante do objecto técnico, qualquer que ele seja, é necessário divergir de novo, é necessário tornar-se crítico” (2000, 34-35).

Katherine Dieckmann aplica uma visão definitiva da tarefa do pós-modernismo na sua análise do catálogo da monumental exposição *“Electra, L’Électricité et l’Électronique dans l’Art du XXème Siècle”*, no Musée d’Art Moderne de Paris, em 1984, afirmando que *“the history of electrical inventions in art can be interpreted as a series of impulses towards the creation of an image-producing tool, towards video”* (1985, 195). O aparecimento de novos inventos no período de 1880 a 1918, particularmente na área da mecânica, da óptica e da electricidade, correspondeu ao desenvolvimento da estética moderna que deu origem a ideias filosóficas paralelas, levando a mudanças na percepção. Assistimos novamente a dramáticas mudanças dialécticas na própria noção de pós-modernismo,

quando a experiência cultural se torna cada vez mais sintética e simulada, a cultura contemporânea vê-se obcecada com o vídeo como forma, como tecnologia, como efeito de consumíveis e ambientes mediados. De acordo com Dieckmann, "*images generated by electronic means can be manipulated to lend a veneer of veracity to any number of ends*" (1985, 199) – a autora analisa o vídeo como um meio em suspensão, que faz a ponte entre a condição moderna, no seu ideal de progresso tecnológico, e a pós-moderna com uma variedade de qualidades pluralistas. O vídeo aplica a tendência pós-moderna da interdisciplinaridade: muitos artistas penetraram no meio do vídeo vindos de outros campos porque este meio carrega o potencial pós-moderno para uma grande variedade de práticas e a possibilidade de experimentação. Como Rosalind Karuss (1996) notou, a prática pós-modernista não é definida em relação a um meio específico, mas em relação às operações lógicas num conjunto de dados culturais.

O vídeo, intrinsecamente ligado às mudanças tecnológicas, traz consigo a prioridade do progresso representada na procura de melhores equipamentos, melhor resolução de imagem, e o cada vez mais eficiente controlo da composição. Não muito depois de Nam June Paik ter distorcido uma televisão fisicamente através da colocação de um íman no *écran*, o primeiro equipamento de vídeo portátil foi comercializado pela Sony nos Estados Unidos (*Portapak*). Lucinda Furlong traça o desenvolvimento histórico de um género chamado "*image processed video*", reclamando Paik como uma das suas influências primordiais. De acordo com Furlong, "*challenging the institution of television in the late 1960s also meant creating images that looked different from standard TV*" (1985, 235); o processamento da imagem nasceu, assim, de um período de experimentação intensiva. Foi, numa dada altura, uma exploração modernista das propriedades básicas do meio e uma subversão da tecnologia televisiva. Nos anos 70, o vídeo foi institucionalizado à medida que centros dedicados aos *media* foram sendo fundados e os departamentos de artes e humanidades das universidades expandiram o seu currículo para promover esta nova forma cultural. Estes sistemas institucionais de suporte permitiram, a alguns dos pioneiros do vídeo, forjar territórios pessoais em que as ferramentas do processamento da imagem eram desenvolvidas e utilizadas como um meio para o entendimento das propriedades estruturais da imagem electrónica. Com o advento do *microchip*, em



meados dos anos 70, o vídeo electrónico antevê a sua obsolescência e o desenvolvimento no sentido de um futuro digital. Em meados dos anos 80, era cada vez mais difícil identificar um género distinto de processamento da imagem, à medida que mais produções artísticas utilizavam a imagem e a edição digital não-linear. Desde então, os usos extra-estéticos das tecnologias da imagem digital problematizam o seu uso discursivo na vídeo-arte.

Em *“The Passion for Perceiving”*, John Hanhardt (1985) delinea a história do aparecimento da vídeo-arte, particularmente a vídeo-instalação, a partir do cinema independente. No âmbito da teoria moderna do cinema, o significado e o valor não são pensados para serem descobertos ou intuídos naturalmente. Tudo resulta de uma mecânica da obra: a obra de uma ideologia, a obra da psique, a obra de uma determinada linguagem desenhada para fazer coincidir a psique e a sociedade, a obra da tecnologia que permite a operatividade dessa linguagem. Hanhardt aborda a participação do observador e as estratégias utilizadas para captar e envolver o visitante da exposição na obra:

*The spectator in the movie theater and the reader of the novel are no longer seen as passive receivers but as, in fact, engaged in the active production of meaning. Contemporary theories of interpretation are approaching an understanding of the reception of the aesthetic text as a complex hermeneutic of multivalent readings centered within the psychology of the reader and the social institution of discourse production. (1985, 213)*

## 2.2 ATITUDE PERFORMATIVA: ACÇÃO VERSUS NARRATIVA

Nas palavras de Michael Rush:

*“Artists have always told stories, even in the studied markings of Impressionism or the indecipherable strokes of abstraction. (...) Video artists are no exception (...). Since its earliest days, video has been an intensely personal medium. Artists, attracted to its immediacy, could use the camera like a writer uses a pen (...), with instant, visible results. From linear and non-linear narratives to futuristic fantasies, video stories have injected new life into the story of story-telling.” (2003, 125)*

Anne-Sargent Wooster (1985) fala, no seu artigo *“Why Don't They Tell Stories Like They Used To?”*, dos precedentes históricos que conduziram à vídeo-arte, das ideias *avant-garde* relativamente à estrutura da experiência contemporânea e dos métodos da expressão narrativa da modernidade. De acordo com a autora:

*Video art is a hybrid adapting and sharing the aesthetics, content, and history of the visual arts, literature, music, film, and-most recently-the computer. It brings together ideas about how to construct a story and how to structure experience, fragmentation, disjunction, and chance based on avantgarde ideas developed over the last 100 years. (Wooster 1985, 204)*

Discutindo a fragmentação, a disjunção e as operações do acaso, Wooster privilegia a produção artística como a conexão para o discurso e tenta explicar a razão pela qual a crítica de arte não tinha até aos anos 80 abraçado a vídeo-arte como uma forma de arte válida.

*The emphasis on a subjective ordering of the world based on personal logic was inherited by the makers of video art. One of the commonest forms of construction in video art is a form of stream of consciousness in which reality is ordered in strings of successive or interleaved images. (1985, 205)*

Apesar da expressão de *“stream of consciousness”*, ser creditada a William James, a terminologia deve mais à literatura de estilo indirecto livre dos autores da nova-narrativa, em que o ponto de vista do narrador se altera repetidamente através dos abruptos saltos temporais introduzidos por *flashbacks* e *flashforwards* (Wooster 1985, 205). *Ulysses*, de James Joyce, é representativo desta abordagem literária em que tempo, acção e

significado, bem como os pensamentos e as atitudes das personagens, são tratados de forma temporalmente fluida. Wooster adianta:

*The literary experiments were influenced by Freud's and other psychologists' work on dreams and the unconscious. This approach to reality also asserts the primacy of the individual over the collective structures of society. Its highly personal order and hermetic or solipsistic references limit its legibility to the artist and his or her immediate circle. (1985, 205)*

Na visão de Rosalind Krauss (1976), a prática da vídeo-arte da década de 60 e do início da década de 70 assume uma atitude narcisista, à qual a autora associa o conceito de espelho de Lacan, e que revê na própria natureza do meio, nomeadamente na utilização do circuito fechado, cuja imediatividade na produção da imagem tem paralelismos óbvios com a imagem espelhada. A utilização do vídeo como espelho está intimamente relacionada com a visão do corpo e contrapõe a sua representação à sua factualidade. Por se tratar de um meio novo, e atendendo à sua relação com a televisão, o vídeo potenciou uma análise crítica da espectacularidade da imagem, salientando as características técnicas e visuais inerentes ao meio e um discurso de cisão para com as práticas convencionais da arte, centrado sobre si próprio. Narciso, ao não desviar o olhar da sua imagem reflectida, esvazia-se nela com a sua morte, revelando uma negação radical da sua própria identidade. O vídeo aparece como um meio que centra o discurso do artista em si mesmo, no seu corpo, nos seus reflexos, na sua identidade, na especularidade: o corpo que penetra nos mecanismos do meio parece mover-se no território circunscrito de uma arte auto-reflexiva, auto-encapsulada.

Linda Hutcheon<sup>15</sup> reclama um lugar particular para as metanarrativas feministas, que não partem necessariamente de uma posição pessimista perante as grandes narrativas:

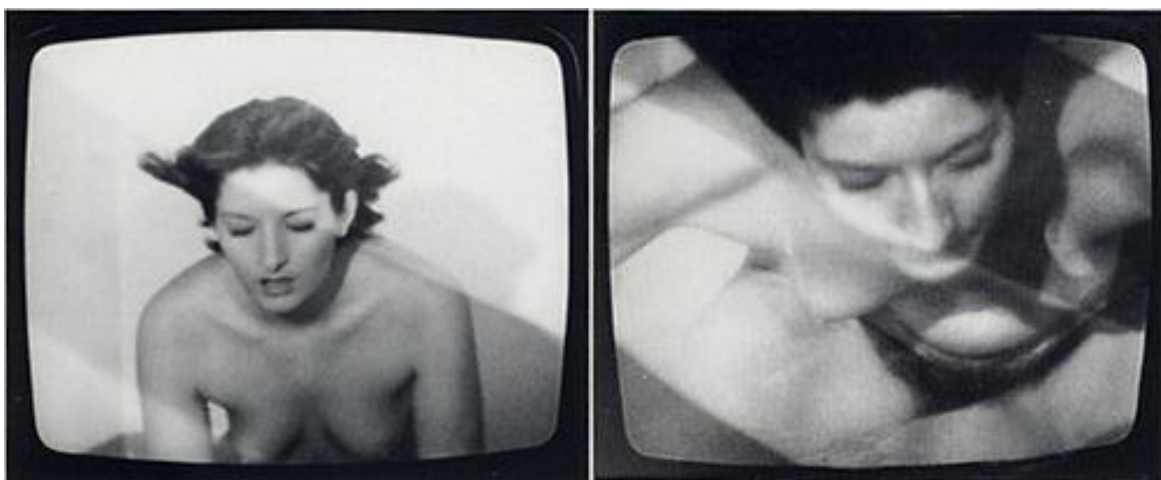
Vários tipos de teoria e crítica feminista convergem a partir de um ângulo particular: a metanarrativa que tem sido sua preocupação principal é obviamente o patriarcado, especialmente em seu ponto de imbricação com as outras narrativas dominantes de nossos dias – o capitalismo e o humanismo liberal. Em seu modo específico de crítica, os feminismos têm-se sobreposto às teorias

---

<sup>15</sup> Ao tipo de narrativa que vira o olhar para a sua imagem especular Linda Hutcheon denominou de “narrativa narcisística”, ou uma forma de fundamentação da autoconsciência narrativa.

marxistas e pós-estruturalistas e ao que tem sido chamado de arte pós-moderna – arte que é paradoxalmente tanto auto-reflexiva e historicamente fundamentada, quanto paródica e política: as pinturas de Joanne Tod ou de Joyce Wieland, a ficção de Susan Swan ou de Jovette Marchessault, a fotografia de Geoff Miles ou Evergon. (2002, 62).

A estes nomes poderão acrescentar-se os de Joan Jonas, Marina Abramovic, Martha Rosler, Sherrie Levine, Judy Chicago, Suzanne Lacy, Leslie Labowitz, ou Barbara Kruger, artistas e teóricas cujas práticas no campo alargado das artes estão associadas às correntes feministas dos anos 70 e 80.



Marina Abramovic, *Rithm 4* (1974)

*Rithm 4* (1974), de Marina Abramovic, é uma performance dividida em dois momentos: no primeiro, a artista leva a cabo uma *performance* numa sala, com um ventilador dirigido a si que vai reestruturando os contornos do seu corpo nu. Abramovic acaba por perder os sentidos e o ventilador continua a modificar e a movimentar o seu rosto. No segundo momento, o público visualiza a performance numa sala contígua à primeira através de um monitor; a sua visibilidade é parcial, já que a câmara apenas enquadra o corpo de Abramovic. Esta vídeo-performance encerra em si múltiplas dualidades: o corpo consciente e inconsciente, os dois espaços distintos, espelhados e interdependentes. A manipulação da imagem, neste caso através do enquadramento, e a sua disseminação e apreensão pelo público gera uma confusão na noção de verdade, evidenciando a

tentativa de activar no público uma consciência crítica face aos processos de comunicação massificados.

As questões levantadas em vídeos de artistas como Joan Jonas, Marina Abramovic, ou Martha Rosler centram-se em torno dos conceitos da identidade do género, da identificação com o corpo, da intimidade no domínio do público, utilizando a performance como intervenção politizada, como acção que desconfigura a presença numa atitude de confrontação (Wagner 2000). Mas aqui o corpo surge também como texto, como narrativa desconstruída das suas partes. De acordo com Catherine Elwes, *“french feminists (...) had urged women to develop an escritura feminine, a feminine writing centered on the deviant languages of neurosis as well as the utterings of infancy, witchcraft and the body in extremis”* (2006, 77), encorajando-as a “escreverem através dos seus corpos”, numa espécie de acto de libertação.

O surgimento de uma nova narrativa apoiada nas noções de desconstrução leva Craig Owens (1980a, 1980b) a enunciar o regresso da alegoria como recurso estilístico que havia sido descartado das práticas artísticas desde o séc. XVIII. Remetendo a Benjamin e à ruína como forma alegórica por excelência, Owens admite o uso da alegoria (não exactamente da alegoria de índole religiosa) como marca do incompleto, do imperfeito e do fragmentário, numa arte que narra a sua contingência e a sua insuficiência. Owens afirma: *“in allegorical structure (...), one text is read through another, however fragmentary, intermittent, or chaotic their relationship may be; the paradigm for the allegorical work is thus the palimpsest”* (1980a, 69). A apropriação e a acumulação de discursos são o produto de processos de desterritorialização e de hibridação. Formas de expressão que envolvem a sítio-especificidade, a *performance*, a mimese, são sinais da condição de impermanência, de transitoriedade, de efemeridade, que caracteriza o séc. XX. Hal Foster partilha da opinião de Owens, concluindo que *“la postmodernidad se concibe en términos restringidos (estilísticos) o recuperativos (historicistas) – o bien de forma grandiosa, como signo de una nueva episteme, de una nueva formación discursiva distinta de la moderna(...)”* (2001, 201).

Obras de autores contemporâneos como Bill Viola, Gary Hill, Peter Fischli e David Weiss, Pipilotti Rist, Doug Aitken, Pierre Huyghe, Johan Grimont, David Claerbout, entre

muitos outros, corporalizam novas formas de abordagem estilística da narrativa no âmbito da vídeo-arte.

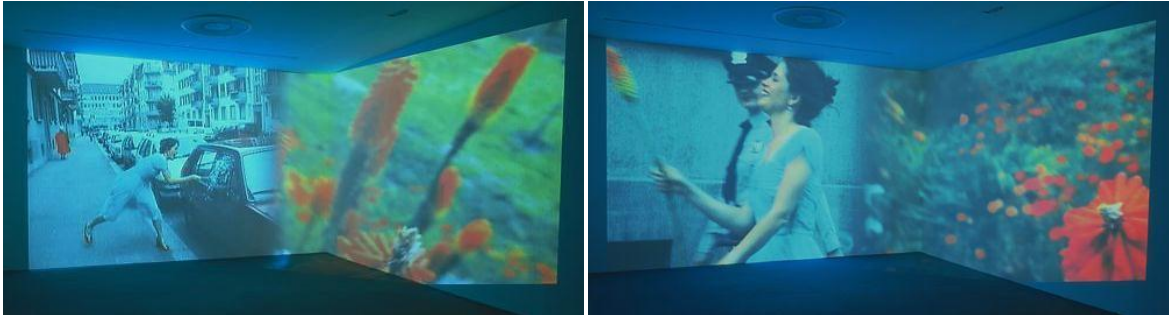


**Peter Fischli e David Weiss, *The Point of Least Resistance* (1981)**

Comummente apelidadas de “*Rat and Bear*”, as obras *The Point of Least Resistance* (1981) e *The Right Way* (1983), da dupla suíça Peter Fischli e David Weiss apresentam os diálogos entre uma ratazana e um urso interpretadas pelos próprios autores. Na primeira abordagem, com pouco mais de 30 minutos, as personagens percorrem ruas de Los Angeles enquanto produzem discussões oblíquas acerca da indústria da arte. No segundo vídeo, de quase uma hora, a dupla embarca numa excursão pelos Alpes Suíços. Estes dois episódios enformam uma paródia explícita do mundo da arte e da natureza, descosendo ironicamente tanto a arte como a não-arte.

Numa das suas obras de referência, *Ever is Over All* (1997), Pipilotti Rist expõe duas projecções em câmara-lenta sobrepostas na intersecção de duas paredes. Na projecção da esquerda uma rapariga sorridente de vestido azul e sapatos vermelhos (alusão a Dorothy de *O Feiticeiro de Oz*) caminha ao longo do passeio enquanto destrói os vidros dos carros estacionados com o que aparenta ser uma flor (de nome “ferro-em-brasa”). Na projecção da direita, imagens em movimento e difusas da mesma flor aparecem numa escala díspar em relação à primeira projecção. A atitude da rapariga é aprovada com um sorriso por um polícia. Uma vez mais, encontramos aqui uma crítica irónica e a amplificação da significância da obra através da justaposição de duas linhas temporais e

espaciais distintas, unificadas por uma fronteira esfumada e pela música ambiente que convida ao relaxamento.



**Pipilotti Rist, *Ever is Over All* (1997)**



**Pierre Huyghe, *The Third Memory* (1999)**

A projecção de vídeo em dois canais possibilita uma interligação directa de duas trajectórias discursivas, permitindo, desta forma, tanto uma aproximação, como um distanciamento das mesmas. Na obra *The Third Memory* (1999), Pierre Huyghe cola o filme *Dog Day Afternoon* (1975), de Sidney Lumet, no qual Al Pacino representa o papel do assaltante John Wojtowicz, a uma reconstituição do crime, no cenário reconstruído do filme original, narrada e simulada pelo próprio Wojtowicz. Esta justaposição revela que a memória do assaltante foi inequivocamente alterada pela visão cinematográfica do acontecimento. A interligação de factos, ficção, memória e narração constitui uma terceira memória dupla, a do autor do crime e a do espectador que aglutina as duas

histórias. Alinha com um modo de percepção que reside nos interstícios entre a realidade e a sua representação. Esta obra não se trata de um mero palimpsesto de imagens – ela reitera o facto dos *media* estarem tão bem implantados na cultura contemporânea, que a arte não pode fazer mais do que re-misturar uma cultura já mediada, ao mesmo tempo que nos oferece a perspectiva da narrativa em aberto, passível de convocar o observador à “escrita” de múltiplas elucubrações.



Johan Grimonprez, *Looking for Alfred* (2004)

*Looking for Alfred* (2004), de Johan Grimonprez é um pequeno filme que explora conceitos como a identidade, o duplo e a repetição, numa sucessão de cenas que remetem para a construção de um sonho baseado em imagens icónicas relacionadas com Hitchcock. “*McGuffin*”, o termo enigmático utilizado por Hitchcock, é o lema da obra – ela não tem explicação, nem nela podemos discernir a forma de narrativa robusta de Hitchcock. As instalações de Grimonprez encontram-se no limiar entre a arte e o cinema, o documentário e a ficção, a prática e a teoria. Cria trabalhos baseados em *found footage*, como no caso de *H-I-S-T-O-R-Y* (1997), numa tentativa de que o observador reconsidere o que toma por adquirido, através de pausas e de repetições, dando ênfase à coexistência de múltiplas realidades e sugerindo novas narrativas.

A obra *Migrations* (2008), de Doug Aitken retrata a paisagem americana contemporânea através da coexistência poética do interior de quartos de hotéis e motéis de estrada tipicamente americanos (*Ramadas, Holliday Inns, Marriots*) com animais da fauna autóctone.





Doug Aitken, *Migration* (2008)

Cada animal representa o choque entre o orgânico e o artificial, o natural e o construído. O cenário é o de um ambiente pós-humano reclamado como novo habitat para as espécies que nele actuam. É um retrato da nova paisagem americana de espaços anódinos e semelhantes, totalmente alheios ao lugar original. O lugar da “americanidade”, desimbuído de uma história de construção da paisagem secular, é o da natureza sem limites, o do nomadismo sazonal do indígena. Aitken fende e desloca elementos de mundos diferentes criando uma obra de avassaladora beleza visual, no seu despojamento e serenidade. As vídeo-instalações de Aitken compreendem múltiplos ecrãs ou projecções simultâneas em duas faces e repetidas numa cadência espacial rítmica, num aparato tecnológico que roça a perfeição. O observador caminha por entre os enormes “quadros”, assistindo a uma continuidade de sequências que se desenrolam ao ritmo do próprio caminhar. A obra acompanha o observador e este acompanha a obra. Segundo Catherine Elwes, as fronteiras que distinguem o vídeo do filme estão a desaparecer rapidamente, dada a convergência tecnológica na adopção das técnicas de

produção e pós-produção digitais e ao uso de projecções ou ecrãs de alta resolução que permitem conseguir o efeito de pinturas hiper-realistas (2006, 172). Este fascínio pela tecnologia da reprodução da imagem veicula um desejo de perfeição que reitera alguns dos princípios do pós-modernismo quanto à ilusão da representação do real. Se, por um lado, a narrativa é incompleta, aberta e fragmentária, a imagem que a veicula aparece como um dispositivo tecnicamente indiscernível do real e, em certos casos ainda mais agudo na sua representação do que a própria realidade (Baudrillard 1991). Acerca da dimensão estética da vídeo-arte, Catherine Elwes escreve o seguinte:

*By virtue of their medium, moving image artists will always be in the business of enchantment and wonder. They will systematically pursue beauty even though, in the past, few have admitted to this quest. The aesthetic dimension of moving image has been harnessed as a conductor of meaning from the beginning and its ability to move the emotions will continue to play a part in whatever project artists undertake. (2006, 193)*

Apesar destas afirmações, Elwes enfatiza a necessidade de endereçar as questões prementes da contemporaneidade, num processo de contínuo questionamento, contribuindo para o debate de assuntos colectivos e incitando à mobilização da imaginação do artista.

## 3. PROJECTOS DE EXPERIMENTAÇÃO ARTÍSTICA

### 3.1 REFLEXÃO CRÍTICA

Tendo por objectivo o desenvolvimento de uma dissertação de âmbito teórico-prático, e no seguimento dos trabalhos concebidos durante o 1º ano do Mestrado, nomeadamente nas cadeiras de Vídeo-Arte Digital e de Laboratório de Criação Experimentação Artística I e II, este trabalho compreende a realização e exposição de três projectos que corporalizem os conceitos expostos na componente escrita. A articulação de teoria e prática numa dissertação no âmbito das Artes Visuais encerra algumas dificuldades e limitações, nem sempre ultrapassáveis, acrescidas pelo facto de que o trabalho prático pode parecer lacunar relativamente a todos os conceitos teóricos. Por outro lado, alguns dos conteúdos tratados em contexto prático podem não ser contemplados no corpo de trabalho escrito. A pertinência dos trabalhos práticos em relação à pesquisa teórica está, portanto, sujeita a vicissitudes que apenas podem ser contornadas.

Embora tenha realizado a minha formação anterior nas áreas de arquitectura e fotografia, ao longo da frequência do 1º ano do presente Mestrado, surgiu uma inclinação para a produção criativa em vídeo, interesse que já se vinha gerando desde a percepção de que o meio fotográfico não canalizava na totalidade o universo de questões que pretendia veicular. Quer fazendo uso da fotografia, quer do vídeo, revelaram-se transversais a um conjunto de trabalhos práticos questões como a auto-representação, a *performatividade* de uma figura que caminha, construindo-se, a identidade fragmentária do corpo, da personalidade e dos contextos, a relevância dos espaços habitados e não-habitados, a presença e a ausência, a permanência e a impermanência, os lugares e os não-lugares, o múltiplo, a repetição, a monotonia. Estas temáticas perpassam a noção alargada da condição de existência pós-moderna. Em *A Condição Humana*, Hanna Arendt desvela a essência do humano através de uma análise dos contextos da acção e do discurso, como componentes da esfera pública, domínio no qual o homem poderá alcançar a liberdade.

O vazio de acção é a razão preponderante do declínio e perda de liberdade – a acção na esfera pública é relacional, é social e é política, e contrapõe-se à estagnação ditada pela escravatura das necessidades mais básicas, na esfera do privado e no trabalho. Para a autora, a arte aparece como a qualidade maior que permite ao homem da acção a liberdade de forma perpetuada no tempo.

A acção, no seu estádio mais primitivo, poderá ser o próprio caminhar, encarado como acto de limpeza, como acto de engrenagem do pensamento, como acto de prospecção e de indagação, antes mesmo de ser exercício de ligação ou de transferência. Caminhar é estar em fluxo, é estar à mercê de entrelaçamentos esperados: a cada ponto caminhado somam-se outros, sobrepostos noutros tempos, sendo o espaço um aqui e agora em permanente acontecimento, organismo mutante, um desenho infinito. Os nossos traçados individuais todos somados ao longo de uma existência não arranham a superfície do mundo, esta mesma infinita, como descreve Italo Calvino: "a rede que concatena todas as coisas é feita de pontos espaço-temporais ocupados sucessivamente por todos os seres, o que comporta uma multiplicação infinita das dimensões do espaço e do tempo, de tal modo que o mundo dilata a tal ponto que se torna inapreensível" (1990, 126).

A tensão paradoxal entre fixo e fluxo, ou permanência e transitoriedade não se resolvia plasticamente através do uso do meio fotográfico, impasse que foi sendo abordado com a mudança gradual para o uso da imagem em movimento. À vista do conceito de unidade dos contrários de Heraclito<sup>16</sup>, essa marginalização dos pólos em campos opostos é destruída. Estas considerações sobre o tempo, o tempo como paradoxo, remetem, também, para o cerne do postulado de Santo Agostinho: o agora que não é, não se detém, não é mais. O ponto de vista que define um enquadramento é encarado como o factor a partir do qual se podem distinguir os opostos e definir linhas temporais: o tempo como pulsação, como fluxo, como *continuum*, o tempo e a sua relação com o movimento e com o espaço, o tempo como duração, o tempo como instante, o tempo circular, o tempo como linha passado/futuro, o agora como fronteira ténue, o tempo como

---

16 Exposto na metáfora da impossibilidade de entrarmos duas vezes no mesmo rio, passagem que indica, como única certeza, que tudo flui permanentemente e em que se engloba a noção de "impermanência como permanência".

memória, a simultaneidade de tempos, o tempo e a história. Quando se suprime a narrativa linear para dar lugar a um fluxo de acontecimentos em si, fundem-se os tempos e as memórias. Esta forma de colagem não-linear de fragmentos permite-nos encarar o todo (tempo, espaço, coisa), não como um fio enovelado, mas como uma amálgama de ligações. O princípio da incerteza de Werner Heisenberg, segundo o qual é impossível medir simultaneamente e com precisão absoluta a posição e a velocidade de uma partícula<sup>17</sup>, dita que erros considerados desprezíveis num âmbito macro se tornam tremendamente expressivos no estudo das partículas atómicas. Nós *empurramos* e modificamos o espaço, o observador interfere no observado, *imprimimos* e somos *imprimidos* de várias maneiras por esse *invisível*. Os nossos corpos estabelecem fronteiras entre o fora e o dentro, desconhecedores da inexistência dessas fronteiras, permanentemente enganados pelos sentidos, pela observação.

Os três projectos aqui apresentados conformam um todo unificado sob o título de “*There’s no lack of void*”, abreviado como **VOID**. (do inglês, *void*, vazio), acrónimo de:

- **Vector** (projecto I);
- **Opaque** (projecto II);
- **I.D.** (projecto III).

O título parte de uma frase do diálogo do Acto II da peça “*Waiting for Godot*”, de Samuel Beckett, escrita entre 1948 e 1949, originalmente em francês:

“VLADIMIR: *And where were we yesterday evening according to you?*”

ESTRAGON: *How would I know? In another compartment. There's no lack of void.”*<sup>18</sup>

A peça, de estrutura circular e simétrica, enfatiza a repetição, os paralelismos, a economia da linguagem verbal, espacial e simbólica. Apelidar esta peça de niilista ou existencialista

---

17 Especialmente no livro *A Parte e o Todo*, no qual Heisenberg faz um relato dos problemas filosóficos implicados no momento da elaboração dos novos conceitos e linguagem da mecânica quântica.

18 Extraído do texto completo, em [http://samuel-beckett.net/Waiting\\_for\\_Godot\\_Part2.html](http://samuel-beckett.net/Waiting_for_Godot_Part2.html), acedido em 12 de Julho de 2011. Esta deixa, ao que consta, surgiu de um lapso de um actor num ensaio da peça; no texto original ler-se-ia: “*There’s no lack of space.*”

é comum, no entanto talvez possa ser mais fielmente caracterizada de pós-modernista. Trata-se de uma crítica à nossa capacidade racional através da incerteza – a incerteza de um propósito, do tempo, do lugar, da emoção, dos relacionamentos, da verdade e da esperança. Ao longo da peça, o pensamento é associado à dúvida, ao cansaço ou ao absurdo. O pensamento e o diálogo incessante podem não ser a mesma coisa, mas na ausência do primeiro, o segundo terá que servir para tentar mitigar o absurdo da existência e a tensão entre a esperança e o desespero. “*Waiting for Godot*” fala, acima de tudo, da suspensão: a suspensão do tempo, a suspensão do progresso, a suspensão da razão, a suspensão da finalidade, a suspensão da acção. Os três projectos levados a cabo veiculam esta suspensão na forma de vazio narrativo, no potencial absurdo das acções, no despropósito do caminhar, na *desfuncionalização* dos espaços.

Em todos os trabalhos apresentados, o espaço assume grande preponderância, podendo mesmo ser considerado o elemento principal dos vídeos. A figura que desenvolve a acção (a autora) é transversal a todos os projectos, é auto-representativa, mas também é um estereótipo, representando abstrações que extrapolam as experiências pessoais.

*Vector* é um projecto desenvolvido em vídeo a partir da concepção do espaço como configurador da acção, nomeadamente os espaços estereotipados da contemporaneidade (no caso, um parque de estacionamento), desligados do contexto estrutural e histórico do lugar onde se implantam.

*Opaque* é uma instalação de vídeo em 2 canais, projectados nas faces opostas de um plano vertical construído para o efeito, em que dois vídeos de espaços contrapostos se apresentam desligados visualmente. Explora as noções antagónicas de multiplicidade e unicidade.

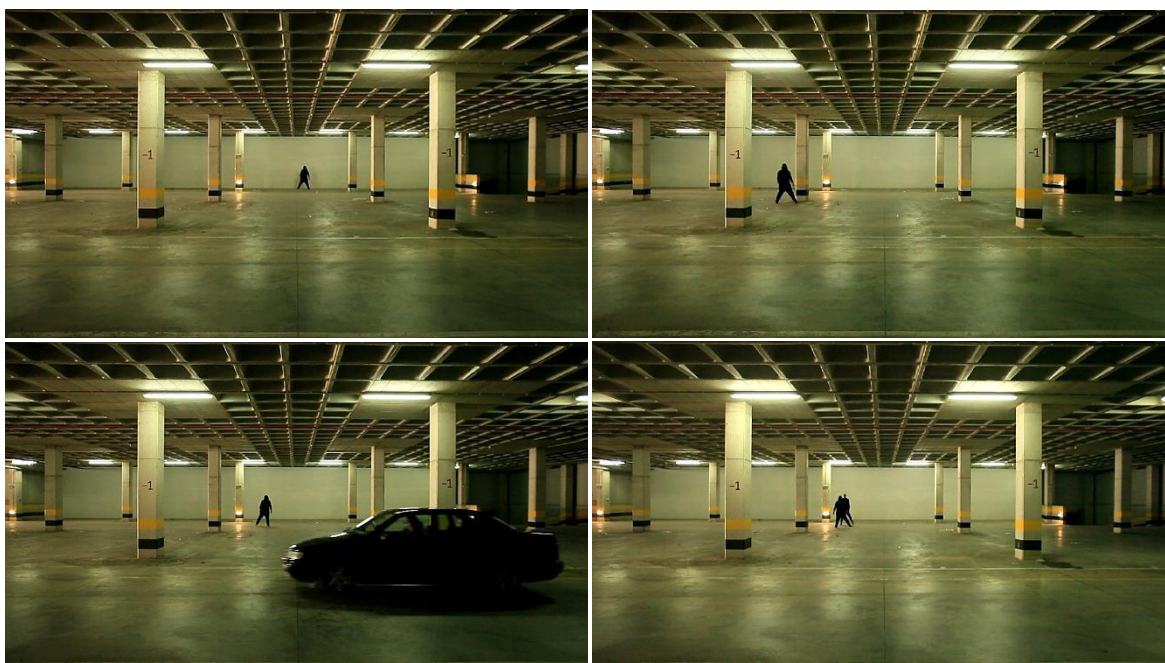
*I.D.* é um exercício acerca da construção da personalidade como um conjunto não-linear de fragmentos de vivências. Uma escadaria é usada como elemento simbólico do trajecto experiencial.

## 3.2 PROJECTO I

### VECTOR

Vídeo HD PAL, 1 canal, s/ som

03 m 42 s



Frames de Vector.

Este projecto tem como cenário um parque de estacionamento de uma grande superfície comercial. Trata-se de um grande armazém de produtos de origem chinesa (o maior cidade), situado num “enclave” que espelha com especial relevo a falta de estruturação no desenvolvimento urbano contemporâneo – está localizado entre uma via rápida circular e uma antiga zona de armazéns; a sul, encontra-se um edifício de grande densidade e a norte o maior centro comercial da cidade.

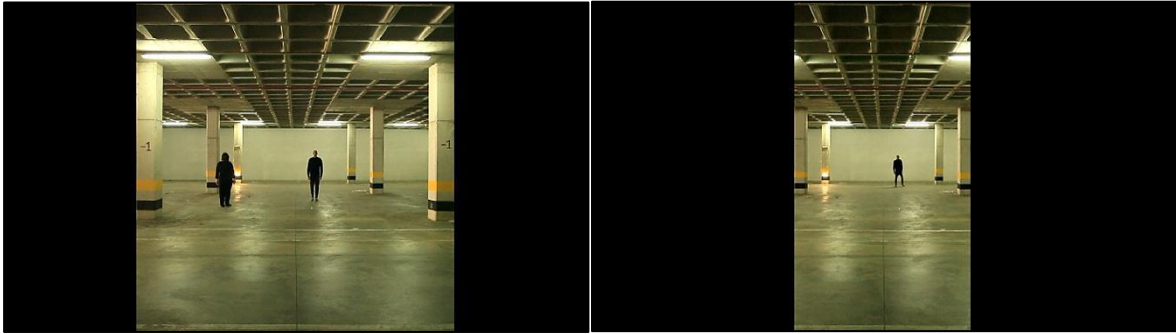
O enquadramento é frontal à parede de fundo e a imagem é simétrica verticalmente. A morfologia do espaço aberto, de estrutura regular, e a iluminação artificial com lâmpadas fluorescentes contribuem para o depuramento da imagem. Neste enquadramento fixo, duas personagens deslocam-se lateralmente e em paralelo ao plano de fundo: a

personagem feminina (a autora) move-se de costas para o observador; a personagem masculina está voltada para a câmara. Os movimentos destas personagens são repetitivos e descontinuados, de uma cadência monótona, dada pela especificidade da postura (dar passos lateralmente). Os espaços percorridos pelas personagens do vídeo são ditados pelos espaços entre os pilares e ambas as personagens iniciam e terminam os seus percursos por detrás dos pilares centrais, apenas existem movimentos paralelos ao plano da câmara, em sucessivos afastamentos. Esta coreografia de fragmentos de percursos pretende aludir ao próprio percurso do automóvel (e dos respectivos ocupantes) num parque de estacionamento: um percurso que é condicionado pelas regras de circulação e pelos espaços de configuração modular do estacionamento. O confronto entre a personagem feminina e a masculina reforça a noção de repetição e transforma-se na constatação de que o espaço funciona como condicionante das acções e, num sentido mais lato, a forma como se estrutura a cidade contemporânea é limitadora ou potenciadora das vivências pessoais.

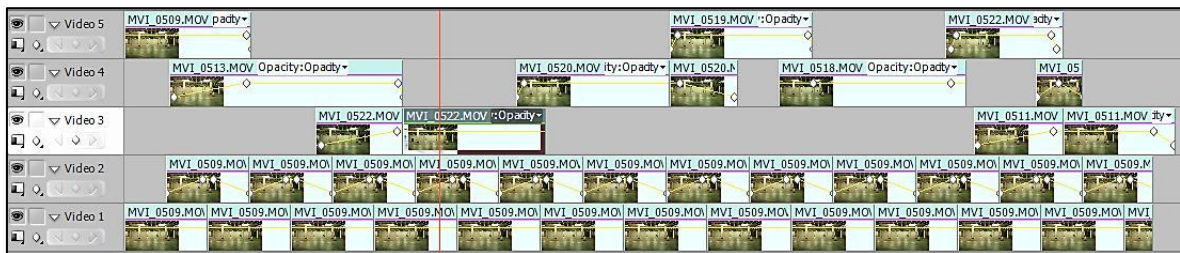
## **REALIZAÇÃO**

O local escolhido para a captação da imagem vídeo deste projecto apresenta um conjunto de dificuldades a serem contornadas: a pouca iluminação e as entradas de luz natural no lado esquerdo, o estacionamento e circulação de automóveis. Este parque é privado e apenas foi permitida a filmagem durante as horas do expediente normal, mesmo porque durante a noite não se reuniam condições de luz que permitissem uma filmagem adequada, tendo sido escolhido um horário em que a afluência à zona comercial era menor. As duas entradas de luz natural no lado esquerdo do enquadramento alteram consideravelmente as condições luminosas durante a captação do vídeo. Estas diferenças na intensidade da luz e na temperatura de cor provaram ser o maior obstáculo na edição de *Vector*. A edição é não-linear e a montagem faz-se através da justaposição, recorte e mistura (através de sucessivos *fade out* – *keying* – na transição entre vídeos) de vários vídeos dos *takes* escolhidos (máscaras).





**Exemplos do recorte dos vídeos para justaposição na montagem.**



**Timeline da edição de Vector.**

*Vector* foi pensado tendo em vista a sua exposição através de uma projecção em grande formato, em *loop*, sendo para tal necessário apenas um leitor de DVD e um projector de vídeo. Em alternativa, poderá ser exposto através do uso de um monitor 16:9 montado na parede.

### 3.3 PROJECTO II

#### *OPAQUE*

Vídeo HD PAL, 2 canais, s/ som

01 m 04 s



Frame de *Opaque*, lado A, 00 m 30 s.



Frame de *Opaque*, lado B, 00 m 30 s.



Frame de *Opaque*, lado A, 00 m 36 s.



Frame de *Opaque*, lado B, 00 m 36 s.

A acção de *Opaque* desenvolve-se no interior de uma unidade industrial de fabrico de mobiliário de escritório, especificamente na área de produção mecanizada destinada à preparação, pintura, secagem e acabamento de peças.

São captadas duas sequências da mesma acção, em enquadramentos opostos (lado A e lado B). O enquadramento é dividido verticalmente pelo túnel de polimerização, no lado A, e pela cabine de pintura, no lado B – na zona superior do eixo vertical encontra-se a calha de transporte aéreo que liga todas as zonas desta área de produção. No lado A, existe uma personagem estática (a autora) que se encontra à saída do túnel de

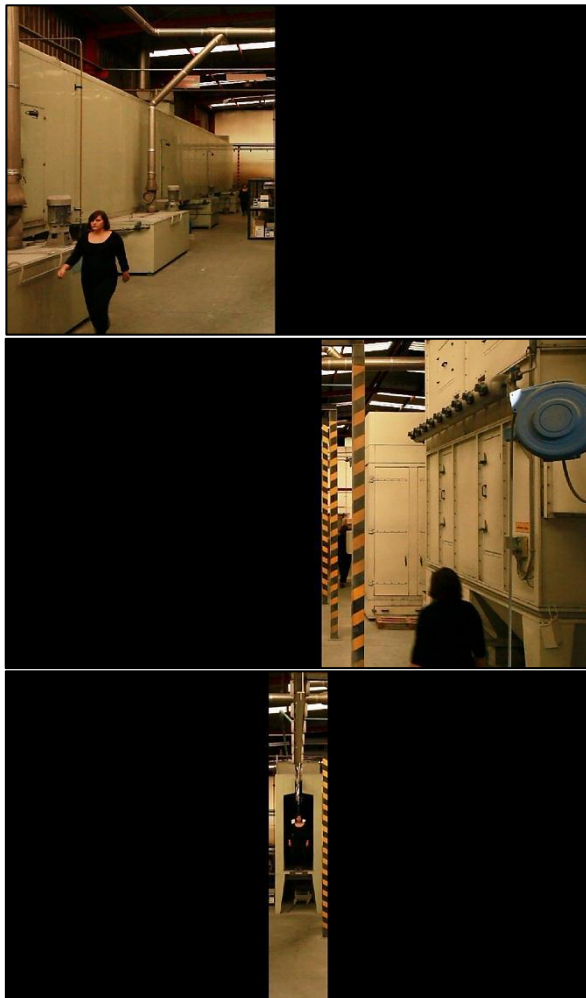
polimerização, de frente para a câmara. Nos corredores laterais da imagem várias figuras iguais deslocam-se em direcções opostas e em intervalos cíclicos. Na imagem do lado B, estas acções são captadas no sentido inverso e no centro, à entrada da cabine de pintura, encontra-se novamente a mesma personagem estática encarando a objectiva. Sob a calha de transporte aéreo, onde é suposto circular as peças em produção, as figuras são estáticas, e nos corredores laterais, destinados aos trabalhadores fabris, as figuras movimentam-se como se estivessem ligadas numa linha de produção. Aqui, explora-se a condição de existência contemporânea através da metáfora imanente do objecto múltiplo de produção industrial como análogo ao próprio indivíduo como múltiplo – metáfora empregada por Charles Chaplin em “Tempos Modernos”, de 1936. A figura central é, portanto um símbolo, uma amálgama de duas espécies distintas (objectos e pessoas), mas também um componente nivelador das diferenças entre os elementos pertencentes a cada espécie. É, de certa forma, um estereótipo de espectro alargado. A metáfora da mecanização das acções humanas não se circunscreve aos intervenientes nos processos de produção industrial; ela está presente na maioria das funções da sociedade contemporânea.



Lado A. Tomada de vista do lado B. Lado B. Tomada de vista do lado A.

## REALIZAÇÃO

Uma vez mais, na realização deste projecto, apresentou-se a dificuldade das alterações nas condicionantes luminosas do espaço, já que este é iluminado por via zenital, estando sujeito às variações do ambiente exterior. Em ambos os vídeos, a montagem faz-se a partir de três sequências, previamente editadas, justapostas: o vídeo central, o vídeo lateral esquerdo e o vídeo lateral direito. Os vídeos da direita e da esquerda foram editados de forma a permitir a existência de um movimento contínuo e cíclico das personagens que caminham. O lado A e o lado B foram editados em simultâneo, de modo a que as entradas, passagens por determinados pontos do espaço, e saídas destas personagens fossem coincidentes.

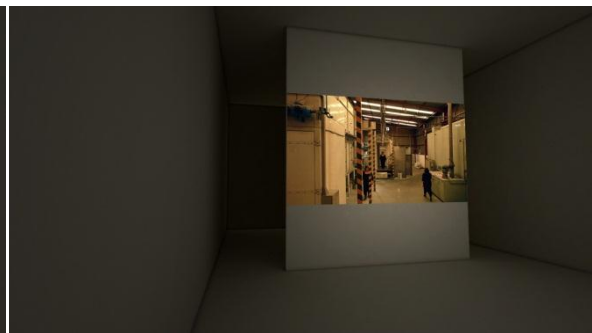


Sobreposição dos *layers* de vídeo – lado A.

Em exposição, *Opaque* apresenta-se projectado continuamente nas faces opostas de um mesmo plano vertical (parede de MDF que permita a existência de dois corredores de circulação laterais), fazendo uso de dois leitores de DVD e dois projectores de vídeo instalados no tecto. O objectivo seria construir um plano que aparentasse estar suspenso, mas condicionalismos técnicos impedem essa execução. Este modo de apresentação pretende a unificação conceptual das figuras centrais estáticas presentes nos dois vídeos, bem como a aglutinação de duas visões opostas de um mesmo espaço.



**Exemplo da configuração do espaço – lado A.**



**Exemplo da configuração do espaço – lado B.**



### 3.4 PROYECTO III

*I.D.*

Vídeo HD PAL, 1 canal, s/ som

02 m 22 s



Frames de *I. D.*

Neste vídeo, o elemento central é uma escadaria enquadrada de perfil que liga uma zona exterior térrea ao primeiro piso de um edifício de habitação isolada. Esta casa, cuja construção nunca foi terminada, encontrando-se em estado de abandono, tem por envolvente uma mata de pinheiros, eucaliptos e flora local. Situa-se na fronteira de uma zona de habitação unifamiliar de classe média alta, numa área limítrofe da cidade.

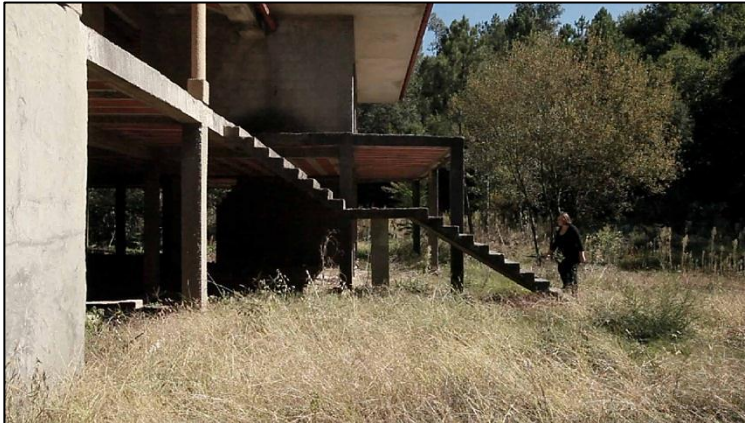
*I.D.* trata-se de um exercício acerca da construção da personalidade como uma tecitura de fragmentos que advêm das experiências e vivências pessoais. É uma representação abstracta dos processos envolvidos nessa construção. A analogia entre a casa inacabada e a formação do indivíduo como algo em potência, em eterno devir, é essencial, e revela o processo como elemento fundamental, patente no descarnar da “pele” e do “músculo” que revela o “esqueleto”, a estrutura, como a chave da construção, sobreposta ao conteúdo. A configuração quadrangular remete para o clássico 6 cm x 6 cm da película fotográfica de médio formato, numa tentativa de fazer transparecer o vínculo e a tensão entre imagem estática e imagem em movimento feita de recortes – o vídeo foi, em determinadas partes, recortado e tratado como uma construção de colagens de imagens fotográficas. Se recortar uma fotografia pode parecer trivial, o acto de recortar um vídeo parece algo inverosímil, já que este é composto por uma sequência de imagens impossíveis de agarrar na sua unicidade.

A figura (a autora) geradora da acção de *I.D.*, sobe e desce a escadaria, entrando na casa e desmultiplicando-se nesses movimentos, misturando-se, confundindo-se, em vários estágios. O factor de confusão é o recorte do vídeo pelas linhas verticais dos espelhos das escadas, usado em sobreposição com *takes* intactos.

## **REALIZAÇÃO**

Para conseguir o efeito desejado, era necessário encontrar uma escadaria que me permitisse enquadrá-la de perfil, sem qualquer obstáculo entre a câmara e essa estrutura. Sendo que a premissa da casa inacabada, como fundo conceptual do trabalho, era imperativa, a pesquisa desta condicionante tornou-se laboriosa e consumiu algum tempo.



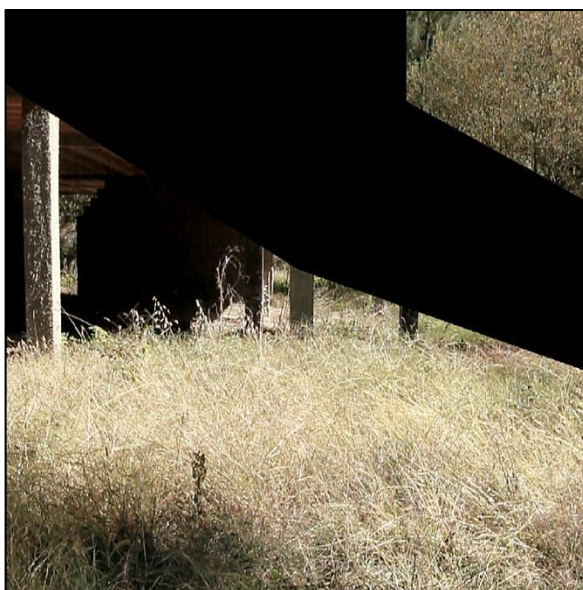


**Enquadramento anterior à alteração do formato.**

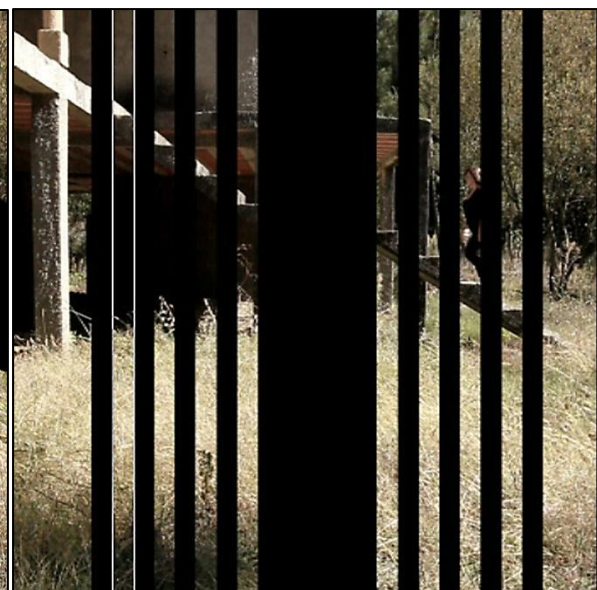


**Vista geral da casa e envolvente.**

Optou-se pelo formato quadrado, para que a casa no seu todo não interferisse com a leitura das escadas, abrangendo uma zona significativa de solo, na parte inferior da imagem. A metade inferior da imagem (o solo), e o canto superior direito (a árvore) foram recortados e utilizou-se uma sequência contínua de vídeo nessas zonas, de tal modo que o movimento das folhagens não fosse interrompido. A zona central, a escadaria, foi recortada verticalmente pelos espelhos das escadas, intercalando zonas de imagem com zonas vazias. Para tal, foi necessário criar uma sequência de 10 tiras verticais (10 máscaras em 10 *layers*) de vídeos sobrepostos. Essa sequência foi, depois, sobreposta a *takes* de vídeo intactos (sem recortes).

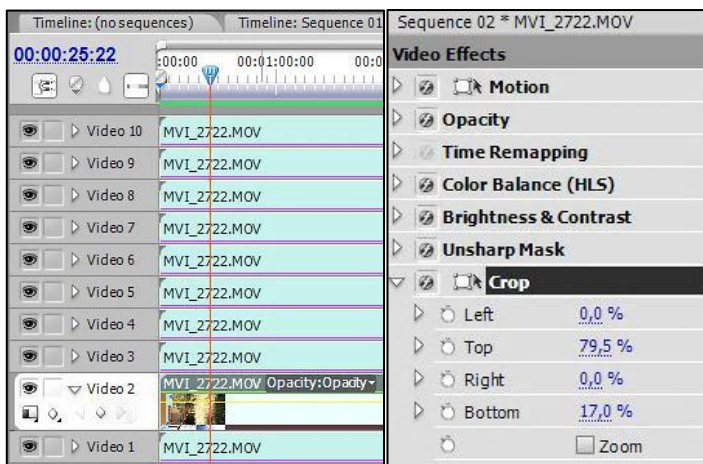


**Recortes das zonas de folhagem.**



**Recortes dos 10 layers de vídeo.**





**Timeline da sobreposição de 10 layers com recorte (*Crop*).**



**Desfasamento causado pela sobreposição da sequência recortada em tiras verticais ao vídeo intacto.**

As sucessões de vídeos com recorte e vídeos intactos sobrepostos perfazem os movimentos da figura na seguinte sequência:

- a figura sobe as escadas, numa sequência intacta;
- a figura sobe e desce as escadas em simultâneo, fundindo-se no patamar central e continuando a subida;
- a figura desce as escadas, numa sequência intacta;

- a figura sobe as escadas em duas sequências ligeiramente desfasadas de dois *takes* intercalados (de duas subidas diferentes), fazendo uso dos recortes verticais no vídeo pelos espelhos das escadas;
- a figura desce as escadas em duas sequências amplamente desfasadas de dois *takes* intercalados (de duas descidas diferentes), fazendo uso dos recortes verticais no vídeo pelos espelhos das escadas;
- a figura sai, intacta, do enquadramento, à direita.

*I.D.* foi idealizado tendo em conta a sua exposição através de uma projecção de grande formato (uso de um projector de vídeo e de um leitor de DVD fixados no tecto).



Execução de *I.D.*

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Integrada no campo de estudos e prática da arte na contemporaneidade, esta dissertação apresenta uma forma de conceptualização, estruturação e concepção crítica e aberta no âmbito da temática aqui proposta: uma discussão em torno da vídeo-arte no que concerne às suas especificidades dimensionais (espaço e tempo) e à forma como estas potenciam, através de práticas que envolvem a edição não-linear e a vídeo-instalação, uma multiplicidade de discursos que aludem ao fragmentário e ao transitório.

Para Douglas Crimp (1993), a utilização cada vez mais profusa do meio fotográfico nas práticas artísticas dos anos 60 é a marca mais evidente da transição do modernismo para o pós-modernismo. Este é o meio que dessacraliza, por último, o estatuto da obra e do artista. O vídeo, tendo aparecido exactamente neste momento de cisão foi, por muitos críticos relegado para um segundo plano, como uma excrescência das artes visuais, em grande parte porque os pioneiros da vídeo-arte provinham de uma prática artística nas suas vertentes mais tradicionais (Wooster 1985, 204). Apesar da crítica englobar o vídeo no contexto de outras práticas baseadas no tempo e na performance, artistas polémicos como Nam June Paik ou Tony Oursler contribuíram para a identificação do meio com a pintura ou a escultura. No entanto, e em contraste com os meios tradicionais da arte, o vídeo exige muito mais tempo na sua visualização, isto apesar de englobar algumas características da colagem, e da instalação de múltiplos monitores ou projecções ter algumas propriedades escultóricas. Depois de terem condenado a vídeo-arte pelo seu narcisismo ou monotonia (Krauss 1976), os críticos de arte direccionaram os seus enunciados no caminho da teoria do cinema, da instalação e da performance (Laura Mulvey, Margaret Morse, Anne Wagner). Apesar de se ter tornado numa das mais prolíficas formas de expressão artística, a prática da vídeo-arte raramente foi encarada autonomamente (Catherine Elwes, Anne-Sargent Wooster, Chris Meigh-Andrews, Michael Rush), como acontece com o uso de outros meios como a pintura ou a fotografia, sendo que, talvez no âmbito do debate da transdisciplinaridade e da multiplicidade ela deva permanecer imbuída de uma certa anomia.

Nos últimos 40 anos, a vídeo-arte criou formas inovadoras de experiências visuais ao reconstruir as estruturas da fotografia, do filme, do vídeo e da escultura. As instalações *intermedia* oferecem uma integração dramática entre elementos em movimento e elementos estáticos, entre imagem captada, imagem projectada e espaço envolvente. No espaço expositivo, o projector cria uma condição de encontro entre dois espaços – o espaço da imagem e o espaço em que esta se projecta – em que o observador, como aglutinador da obra através da experiência<sup>19</sup>, é activo nessa colagem espacial. Alarga-se o campo de visão do espectador através do contraponto entre as imagens em movimento projectadas e o espaço físico no qual o próprio se movimenta. Sendo o observador o eixo relacional de todos os seus elementos, o contexto expositivo torna-se condição *sine qua non* da instalação – ela é concebida especificamente para situar o observador em relação à imagem no espaço e no tempo (ele está no espaço da instalação, visualiza esse mesmo espaço e o espaço projectado, espaços estes que por vezes se fundem, vive o tempo do vídeo e o tempo do seu movimento presente). De acordo com Margaret Morse, a instalação é “*undoubtedly the most complex art form in contemporary culture*” (1990, 154); nela, é o visitante, ao contrário do artista, que concretiza a peça e lhe acrescenta possíveis sentidos. A projecção de imagens amplifica as possibilidades de construção da representação e transforma as relações da obra com o espaço, enfatizando a destruição do objecto de arte e a tensão imagem/espectador. A vídeo-arte absorve o espaço e modifica as formas de apreensão do tempo na arte - projecções simultâneas exponenciam relações múltiplas com os factores espacio-temporais. Herdeira do minimalismo, a vídeo-arte utiliza o espaço como campo perceptivo essencial para o reconhecimento e concepção da obra, transformando radicalmente as propriedades desse ambiente perceptivo, reavaliando e transformando o espaço da galeria e do museu (convocando, aliás, novos espaços de exposição), e a relação do espectador com a obra de arte. Com a introdução do digital, a utilização de sensores e de interfaces observador/obra, o espectador é convidado à participação e ao movimento, combinando

---

19 Em *Da Obra ao Texto*, Roland Barthes, tomando como exemplo o caso da criação literária, fala do autor como um conjunto de vozes indiscerníveis, cuja origem e fim, em última análise, se encontram no leitor, sendo este o unificador da experiência artística.

as posições do espectador de cinema e do espectador da galeria numa experiência imersiva e que extrapola a mera ilusão.

Uma ontologia da vídeo-arte rever-se-ia numa construção assente na micro-narrativa e na desconstrução dos valores totalizantes da tradição estruturalista. A exegese da obra artística que utiliza o vídeo como motor expressivo deve ser realizada de fora para o seu interior – a fragmentação e desterritorialização que se processam na conglomeração de imagens captadas do real remete para uma participação do observador nesse mesmo processo. Se a obra é aberta, rizomática, numa infindável rede de ligações em que o centro se perde, artista e observador são simultaneamente leitores e criadores de narrativas. A diegese não tem origem, não tem fim, é ilimitada em todas as suas dimensões. Se quisermos, um possível centro para a compreensão de como se constrói a obra em vídeo seria a própria estrutura, a rede de ramificações não-lineares e indirectas.

As estratégias desenvolvidas pela vídeo-arte na veiculação de sentido são diversificadas, mas nelas podemos encontrar temáticas reincidentes: a noção de presença, o jogo *altericial* do eu e do outro, a imagem especular do corpo e da identidade, a reformulação dos espaços e das formas de representar e perceber, a ênfase de uma atitude performativa aposta a uma história contada e, de um modo geral, a releitura constante da condição pós-moderna do vazio (Lipovetzky 2004).

Os projectos de experimentação artística desenvolvidos neste trabalho aludem precisamente à grande maioria das questões que este texto veicula, articulando-se entre si, complementando-se e gerando ligações que potenciam uma leitura aberta dos seus conteúdos.

Sublimar o vazio seria, no meu entender, a consciencialização de que a busca do sentido é uma tarefa de fim inatingível, e o enaltecimento do processo poderia ser encarado como o grande motor das acções que se repercutiriam no tempo, em constante extrapolação de múltiplas possibilidades.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARENDDT, Hannah. 2001. *A Condição Humana*. Lisboa: Relógio d'Água.
- ADORNO, Theodor W. e Horkheimer, Max. 1985. *Indústria Cultural, Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- BARTHES, Roland. 2001. "De la Obra al Texto". In Wallis, Brian, ed. *Arte Después de la Modernidad*. Madrid: Akal.
- BAUDRILLARD, Jean. 1991. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água.
- BAZIN, André. 1992. *O que é o Cinema?*. Lisboa: Livros Horizonte.
- BENJAMIN, Walter. 1992. *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio d'Água.
- BOYLE, Deirdre. 1985. "Subject to Change: Guerrilla Television Revisited". *Art Journal* Vol. 45, No. 3: 228-232.
- BUCHLOH, Benjamin. 1985. "From Gadget Video to Agit Video: Some Notes on Four Recent Video Works". *Art Journal* Vol. 45, No. 3: 217-227.
- CALVINO, Italo. 1990. *Seis Propostas para o Próximo Milénio: Lições Americanas*. São Paulo: Companhia das Letras.
- CRIMP, Douglas. 1993. *On the Museum's Ruins*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- DELEUZE, Gilles. 2004. *A Imagem-Movimento: Cinema 1*. Lisboa: Assírio e Alvim.
- \_\_\_\_\_. 2006. *A Imagem-Tempo: Cinema 2*. Lisboa: Assírio e Alvim.
- \_\_\_\_\_ e Félix Guattari. 1995. *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia*. Lisboa: Assírio e Alvim.
- DERRIDA, Jacques. 2002. *A Escritura e a Diferença*. São Paulo: Perspectiva.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva.

DIECKMANN, Katherine. 1985. "Electra Myths: Video, Modernism, Postmodernism". *Art Journal* Vol. 45, No. 3: 195-203.

ELWES, Catherine. 2006. *Video Art – A Guided Tour*. London: I.B. Tauris.

FOSTER, Hal. 2001. "Asunto: Post". In Wallis, Brian, ed., 179-201. *Arte Después de la Modernidad*. Madrid: Akal.

\_\_\_\_\_ et al. 2004. *Art since 1900*. London: Thames & Hudson.

FOUCAULT, Michel. 1992. "What is an Author". In Harrison, Charles e Paul Wood, ed. *Art in Theory 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas*. New York: Blackwell.

FROHNE, Ursula. 2008. "Dissolution of the Frame: Immersion and Participation in Video Installations". In Leighton, Tanya, ed., 355-370. *Art and the Moving Image*. Londres: Tate Publishing.

FURLONG, Lucinda. 1985. "Tracking Video Art: Image Processing as a Genre". *Art Journal* Vol. 45, No. 3: 233-246.

GRAU, Oliver. 2003. *From Illusion to Immersion*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

HANHARDT, John. 1985. "The Passion for Perceiving: Expanded Forms of Film and Video Art". *Art Journal* Vol. 45, No. 3: 213-216.

HUTCHEON, Linda. 2002. "A incredulidade a respeito das metanarrativas: articulando pós-modernismo e feminismo". *Estudos Feministas* nº 1/2.

KLEIN, Norman M. 1990. "Audience Culture and the Video Screen". In Hall, Doug e Sally Jo Fifer, ed., 375-402. *Illuminating Video – an Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture.

KLUSZCZYNSKI, Ryszard W. 2007. "From Film to Interactive Art: Transformations in Media Arts". In Grau, Oliver, ed., 207-228. *Media Art Histories*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

KRAUSS, Rosalind. 1976. "Video: The Aesthetics of Narcissism". *October* Vol. 1: 50-64.

\_\_\_\_\_. 1996. "The Originality of the Avant-Garde: a Postmodernist Repetition". In Wallis, Brian, ed. *Art After Modernism – Rethinking Representation*. Nova Iorque: The New Museum of Contemporary Art.

\_\_\_\_\_. 2002. *O Fotográfico*. Barcelona: G. Gili.

LEIGHTON, Tanya, ed. 2008. *Art and the Moving Image*. Londres: Tate Publishing.

LIPOVETSKY, Gilles e Sébastien Charles. 2004. *Os Tempos Hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla.

LUCIER, Nancy. 1990. "Light and Death". In Hall, Doug e Sally Jo Fifer, ed., 457-463. *Illuminating Video – an Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture.

LIPOVETZKY, Gilles. 2004. *A Era do Vazio*. Lisboa: Relógio d'Água.

LYOTARD, Jean-François. 1989. *A Condição Pós-Moderna*. Lisboa: Edições Gradiva.

MANOVICH, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

MARTIN, Sylvia. 2006. *Video art*. Bona: Taschen.

MCLUHAN, Marshall e Lewis Lapham. 1994. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

\_\_\_\_\_ e Quentin Fiore. 1996. *The Medium Is the Massage: An Inventory of Effects*. Londres: Hardwired.

MEIGH-ANDREWS, Chris. 2006. *A History of Video Art – The Development of Form and Function*. New York: Berg.

MERLEAU-PONTY, Maurice. 1966. *Phénoménologie de la Perception*. Paris: Gallimard.

\_\_\_\_\_. 1979. *Le Visible et l'Invisible*. Paris: Gallimard.

MORSE, Margaret. 1990. "Video Installation Art: the Body, the Image and the Space in Between". In Hall, Doug e Sally Jo Fifer, ed., 153-167. *Illuminating Video – an Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture.



- OWENS, Craig. 1980a. "The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism I". October Vol. 12: 67-86.
- \_\_\_\_\_. 1980b. "The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism II". October Vol. 13: 58-80.
- PEIRCE, C.S. 1978. *Écrits sur le Signe*. Paris: Seuil.
- POISSANT, Louise. 2007. "The Passage from Material to Interface". In Grau, Oliver (ed.), 407-422. *Media Art Histories*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- POPPER, Frank. 1993. *Art of the Electronic Age*. London: Thames & Hudson.
- PRIBRAM, E. Deidre. 2004. "Spectatorship and Subjectivity". In Miller, Toby e Robert Stam, ed., 146-164. *A Companion to film Theory*. New York: Blackwell.
- RUSH, Michael. 2003. *Video Art*. London: Thames & Hudson.
- VASULKA, Woody. 1990. "The New Epistemic Space". In Hall, Doug e Sally Jo Fifer, ed., 465-470. *Illuminating Video – an Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture.
- VIOLA, Bill. 1990. "Video Black – The Mortality of the Image". In Hall, Doug e Sally Jo Fifer, ed., 477-487. *Illuminating Video – an Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture.
- VIRILIO, Paul. 2000. *Cibermundo: A política do Pior*. Lisboa: Teorema.
- WAGNER, Anne. 2000. "Video and the Rhetoric of Presence". October Vol. 91: 59-80.
- WOOSTER, Anne-Sargent. 1985. "Why Don't They Tell Stories Like They Used To?". *Art Journal* Vol. 45, No. 3: 204-212.

## SITES CONSULTADOS

- <http://marshallmcluhan.com/>
- <http://samuel-beckett.net/>
- <http://www.manovich.net/>
- <http://www.davidhallart.com/>
- <http://www.billviola.com/>
- <http://www.davidclerbout.com/>
- [http://www.class.uh.edu/blaffer/exhibit\\_johan\\_grimonprez.html](http://www.class.uh.edu/blaffer/exhibit_johan_grimonprez.html)
- [http://aurorapictureshow.org/pages/migration\\_by\\_doug\\_aitken\\_183.asp#](http://aurorapictureshow.org/pages/migration_by_doug_aitken_183.asp#)
- <http://experimentaltvcenter.org/>
- <http://www.lux.org.uk/>
- <http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/>
- <http://www.guggenheim.org/new-york>
- <http://artforum.com/>
- <http://www.artsjournal.com/>
- <http://www.artlies.org/index.php>
- <http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet/>
- <http://www.vertigomagazine.co.uk/>