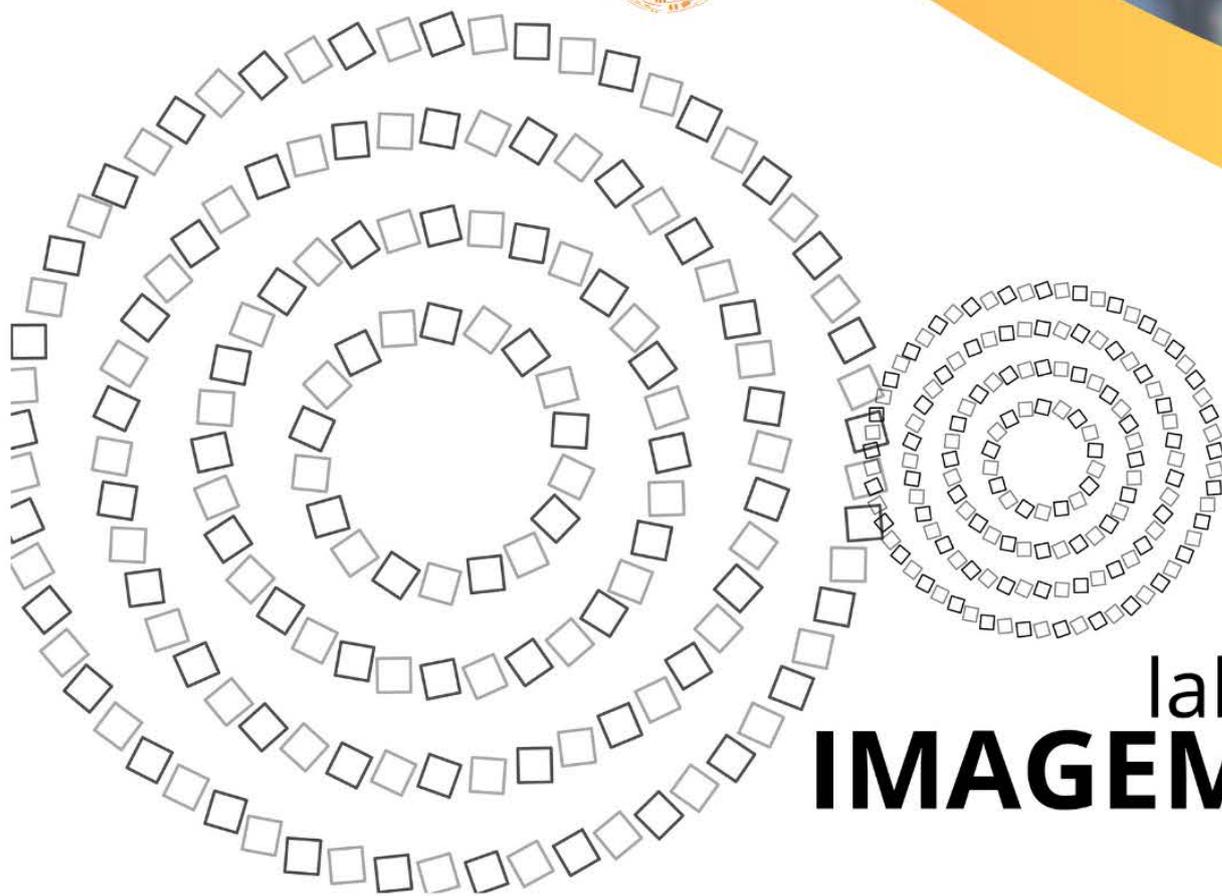




SIMPÓSIO 



lab **IMAGEM** **VOLUME 2:**

VIDEOARTE E IMAGEM NA ATUALIDADE

Regilene Aparecida Sarzi-Ribeiro • Ana María Sedeño Valdellós
Organização



Editora e-Publicar



SIMPÓSIO

lab
IMAGEM VOLUME **2:**

VIDEOARTE E IMAGEM NA ATUALIDADE

Regilene Aparecida Sarzi-Ribeiro · Ana María Sedeño Valdellós
Organização



2024 by Editora e-Publicar
Copyright © Editora e-Publicar
Copyright do Texto © 2024 As organizadoras
Copyright da Edição © 2024 Editora e-Publicar
Direitos para esta edição cedidos à Editora e-Publicar

Editora Chefe
Patrícia Gonçalves de Freitas
Editor
Roger Goulart Mello
Diagramação
Dandara Goulart Mello
Roger Goulart Mello
Projeto gráfico e capa
Patrícia Gonçalves de Freitas

Revisão
As organizadoras

DOI
<https://dx.doi.org/10.47402/ed.ep.b24420966>

Open access publication by Editora e-Publicar

**SIMPÓSIO labIMAGEM – VOLUME II: VIDEOARTE E IMAGEM NA
ATUALIDADE**

Todo o conteúdo dos capítulos desta obra, dados, informações e correções são de responsabilidade exclusiva das organizadoras. O download e compartilhamento da obra são permitidos desde que os créditos sejam devidamente atribuídos as organizadoras. É vedada a realização de alterações na obra, assim como sua utilização para fins comerciais. A Editora e-Publicar não se responsabiliza por eventuais mudanças ocorridas nos endereços convencionais ou eletrônicos citados nesta obra.

Conselho Editorial

Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade Federal de Santa Catarina

Alessandra Dale Giacomini Terra – Universidade Federal Fluminense

Andrelize Schabo Ferreira de Assis – Universidade Federal de Rondônia

Bianca Gabriely Ferreira Silva – Universidade Federal de Pernambuco

Cristiana Barcelos da Silva – Universidade do Estado de Minas Gerais

Cristiane Elisa Ribas Batista – Universidade Federal de Santa Catarina

Daniel Ordane da Costa Vale – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Danyelle Andrade Mota – Universidade Tiradentes

Dayanne Tomaz Casimiro da Silva - Universidade Federal de Pernambuco



Deivid Alex dos Santos - Universidade Estadual de Londrina

Diogo Luiz Lima Augusto – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Edilene Dias Santos - Universidade Federal de Campina Grande

Edwaldo Costa – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Elis Regina Barbosa Angelo – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Érica de Melo Azevedo - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro

Ernane Rosa Martins - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás

Ezequiel Martins Ferreira – Universidade Federal de Goiás

Fábio Pereira Cerdera – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

Francisco Oricelio da Silva Brindeiro – Universidade Estadual do Ceará

Glaucio Martins da Silva Bandeira – Universidade Federal Fluminense

Helio Fernando Lobo Nogueira da Gama - Universidade Estadual De Santa Cruz

Inaldo Kley do Nascimento Moraes – Universidade CEUMA

Jaisa Klauss - Instituto de Ensino Superior e Formação Avançada de Vitória

Jesus Rodrigues Lemos - Universidade Federal do Delta do Parnaíba

João Paulo Hergesel - Pontifícia Universidade Católica de Campinas

Jose Henrique de Lacerda Furtado – Instituto Federal do Rio de Janeiro

Jordany Gomes da Silva – Universidade Federal de Pernambuco

Jucilene Oliveira de Sousa – Universidade Estadual de Campinas

Luana Lima Guimarães – Universidade Federal do Ceará

Luma Mirely de Souza Brandão – Universidade Tiradentes

Marcos Pereira dos Santos - Faculdade Eugênio Gomes

Mateus Dias Antunes – Universidade de São Paulo

Milson dos Santos Barbosa – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB



Naiola Paiva de Miranda - Universidade Federal do Ceará

Rafael Leal da Silva – Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Rodrigo Lema Del Rio Martins - Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

Willian Douglas Guilherme - Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S612

Simpósio labIMAGEM – Volume II: videoarte e imagem na atualidade / Organizadoras Regilene Aparecida Sarzi-Ribeiro, Ana María Sedeño Valdellós – Rio de Janeiro: e-Publicar, 2024.

Livro em Adobe PDF
DOI 10.47402/ed.ep.b24420966
ISBN 978-65-5364-296-6

1. Artes Visuais, Arte do vídeo, Arte e Imagem Técnica. I. Sarzi-Ribeiro, Regilene Aparecida (Organizadora). II. Valdellós, Ana María Sedeño (Organizadora). III. Título.

CDD 610.28

Elaborada por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Editora e-Publicar

Rio de Janeiro, Brasil

contato@editorapublicar.com.br

www.editorapublicar.com.br

2024



Agradecimentos

*Agradecemos aos parceiros de pesquisa que compõem o labIMAGEM -
Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq).*

APRESENTAÇÃO

O e-book *Simpósio labIMAGEM – volume II. Videoarte e imagem na atualidade*, contempla textos acadêmicos que resultam da participação de seus respectivos autores em eventos realizados em 2023 e 2021 pelo grupo de pesquisa labIMAGEM – Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq), além de artigos de dois artistas pesquisadores da Universidade de Málaga na Espanha, convidados como parceiros.

Trata-se da organização de um material que é fruto de diferentes contextos e níveis de estudo tendo o vídeo e a imagem como elementos chave para compreensão da emergência de novas audiovisuais e experiências estéticas com vídeo na atualidade. No entanto, tais investigações, que envolvem arte do vídeo e imagem na atualidade, encontram-se conectadas à um *lugar* comum – o labIMAGEM – Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq), espaço destinado a discussão e reflexão sobre a produção teórica e prática sobre a arte do vídeo no âmbito acadêmico, artístico e cultural por meio da análise da arte do vídeo presente em expressões sociais e artísticas, coleções, exposições, mostras, catálogos, instituições e ou em portfólios de artistas do vídeo.

Atualmente o labIMAGEM – Laboratório de Estudos da Imagem investiga o vídeo e a arte do vídeo em diferentes campos da arte em interface com o campo da mídia e tecnologia, contemplando abordagens transdisciplinares que envolvem questões de gênero, sexualidade e raça e ou questões étnicas, passando pela presença da videoarte na educação em artes visuais até o uso das telas e do vídeo para experiências com teatro e em mostras imersivas. Estas investigações têm estendido suas discussões para o campo da arte generativa, vídeo generativo, estética algorítmica e os processos criativos no audiovisual com IA para compreensão dos aspectos éticos e estéticos, essenciais para compreensão do audiovisual e para a arte do vídeo na atualidade.

O material apresentado está organizado em capítulos que contêm textos apresentados no *Simpósio labIMAGEM 2023 – Videoarte e Imagem na atualidade*, que dá título ao ebook, por ocasião do evento realizado pelo labIMAGEM em outubro de 2023 e também por textos de pesquisas realizadas em diferentes níveis de formação no âmbito do labIMAGEM, por bolsistas de iniciação científica e discentes de mestrado e doutorado, as quais foram apresentadas e debatidas durante os encontros do grupo de pesquisa em 2023, atividade esta que é realizada no grupo de pesquisa no primeiro semestre de todos os anos. De igual forma, o e-book reúne textos de pesquisadores e artistas convidados para o *Encontro labIMAGEM Arte & Tecnologia*,

composto de rodas de conversas, realizado em 2021 e que agora podemos compartilhar a partir desta publicação.

No segundo semestre de 2023, nos dias 21 e 28 de outubro, o grupo de pesquisa labIMAGEM realizou o II Simpósio labIMAGEM na Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – FAAC da UNESP, em Bauru. O evento contou, em sua programação, com uma mesa redonda, uma oficina e uma mostra de videoarte. A Mostra de Videoarte reuniu vídeos de alunos do curso de Artes Visuais e Comunicação: Rádio, TV e Internet e artistas de fora da Unesp entre os convidados.

A mesa redonda com o título *Videoarte e Imagem na atualidade*, contou com a participação de Liene Nunes Saddi e Sofia Sartori dos Santos, duas parceiras muito presentes no labIMAGEM.

Liene Nunes Saddi, doutora em Artes Visuais (Multimeios e Arte) pela Unicamp, apresentou a conferência “Entre arquivos e ‘caixas pretas’: processos em videoarte na era da inteligência artificial”, por meio da qual discutiu o papel do arquivo na criação em videoarte na atualidade e as imagens produzidas pela arte generativa. Liene também tratou de processos criativos em videoarte e fez algumas considerações sobre ética e a plataformização da vida e da arte, além de comentar sobre a densificação iconográfica contemporânea.

Sofia Sartori dos Santos, mestre em Mídia e Tecnologia pela FAAC Unesp, discutiu o papel das curadorias ativistas tratando das curadorias realizadas pelo VIDEOBRASIL On-Line, importante instituição que atua na manutenção da arte do vídeo como um canal de comunicação e expressão na atualidade. Como artista e pesquisadora do labIMAGEM, Sofia Sartori também coordenou a oficina de Videoarte Vertical, na qual os participantes puderam conhecer o Manual de Videoarte Vertical que contempla passo a passo como fazer uma videoarte para criar um espaço de empoderamento feminino e assim incentivar mulheres a se expressarem por meio do vídeo. O Manual de Videoarte Vertical foi elaborado por Sofia Sartori como parte de sua pesquisa de mestrado no programa de pós-graduação em Mídia e Tecnologia da FAAC, defendida em março de 2023.

Já a Mostra de Videoarte foi realizada ao ar livre no Bosque da Unesp em Bauru e no começo da noite do dia 21 de novembro de 2023, reuniu convidados e passantes pelo bosque, tendo sido um momento de grande interesse e discussão sobre a produção de videoarte durante o evento. A mostra foi organizada pelas discentes bolsistas e pesquisadoras do labIMAGEM, *Tamires Carneluti* e *Daiana Terra*, graduandas do curso de Artes Visuais da FAAC/Unesp,

Bauru. Tamires e Daiana também publicam neste ebook, os resultados de suas pesquisas de Iniciação Científica realizadas com apoio/bolsa do CNPq, contempladas pelo PIBIC em 2022.

No primeiro semestre de 2023, o grupo de pesquisa labIMAGEM – Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq) realizou um ciclo de estudos e debates com a apresentação e discussão de pesquisas orientadas por mim, organizadora desta coletânea, em diferentes níveis e estágios de pesquisa, de iniciação científica a doutorado, as quais integram o escopo de estudo do labIMAGEM. Entre as pesquisas estavam a da mestranda *Iriane Du Aguiar Leme*, que publica aqui parte dos resultados de sua pesquisa de mestrado sobre videoarte e visibilidade de artistas e pessoas bissexuais. O texto de Iriane compreende um estudo sobre as artes do vídeo, ou melhor, as imagens em movimento, de artistas e ativistas bissexuais e LGBTQIAPN+, visando promover sua visibilidade e agência, tendo como interface a mídia e a tecnologia.

De igual forma, integram o Simpósio labIMAGEM – volume II, os pesquisadores convidados *Ignacio Sedeño-Valdellós e Ana Sedeño-Valdellós* da Universidade de Málaga, na Espanha. Ignacio e Ana relatam experiências com programação e softwares para vídeo-criação associados ao sonoro e ao campo da música. Em 2018, Ana Sedenõ-Valdellós, a quem agradeço a parceria e o aceite para publicar neste e-book, esteve em Bauru, São Paulo, e proferiu conferência para integrantes do labIMAGEM e do Mídia e Tecnologia – Programa de Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, da Unesp.

Em 2021, no primeiro semestre, ainda isolados em função da pandemia de COVID-19, o labIMAGEM recebeu, de forma *on-line*, pesquisadores/artistas para participar de rodas de conversas sobre arte e tecnologia no evento Encontros labIMAGEM - Arte & Tecnologia. Na época participaram o artista e pesquisador *Miguel Alonso*, doutorando pelo PPGAV - ECA/USP, que apresentou importantes conceitos de Vilém Flusser e abordou as relações entre as formas gráficas e dimensões (altura, largura, profundidade, tempo) nas obras *Dynamic Crossings*, 2017 do Grupo Realidades (ECA-USP) e *Lumen*, 2005 de Regina Silveira. Miguel Alonso trouxe uma contribuição significativa sobre Flusser, autor estudado mais profundamente pelo grupo de pesquisa labIMAGEM, entre os anos de 2018 a 2020.

Neste contexto, como resultado das pesquisas em vídeo realizadas durante a pandemia, trago para este volume um artigo apresentado no ARTECH 2021, em Portugal, por ocasião do 10th International Conference on Digital and Interactive Arts de minha autoria, *Regilene A. Sarzi Ribeiro*, organizadora deste e-book. Neste texto, busquei analisar a temporalidade como

estrutura da imagem de uma videoarte produzida durante a pandemia de COVID-19 e seus desdobramentos estéticos.

Igualmente relevante é a contribuição significativa de *Beatriz Fernandes Pinheiro do Amaral e Luisa Paraguai*, artista multimídia e docente da PUC Campinas. As autoras contextualizam a materialidade no processo de criação de Joaquín Aras em "*Añoranzas (Yira Yira)*" (2023), como manutenção de uma memória coletiva acerca da história do cinema argentino.

Cabe ressaltar que os textos aqui reunidos comportam, cada um à sua maneira e dentro do seu nível de estudo, uma contribuição significativa para o campo da arte do vídeo e das audiovisualidades contemporâneas na medida em se reportam a diferentes contextos e teorias de base para investigar o fenômeno da videoarte que se mantém presente na arte contemporânea legitimando as relações entre arte e tecnologia quando se trata do audiovisual experimental.

Boas leituras!!

Primavera de 2023

Regilene Sarzi-Ribeiro

PREFÁCIO

Em uma de suas obras de referência, "Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas", publicada originalmente em 1993, o pesquisador Arlindo Machado afirmou que "o artista da era das máquinas é, como o homem de ciência, um inventor de formas e procedimentos"¹, colocando as tecnologias sob suspeição rotineira e suas finalidades programadas, fixas, em discussão.

É sob esta perspectiva que abordo aqui o conjunto de artigos apresentados nesta publicação: qual a contribuição do artista das máquinas, aqui entendendo o vídeo como máquina, para o cenário da pesquisa e da produção em arte contemporânea em videoarte?

Considerando os artigos aqui reunidos, é possível estabelecer algumas considerações. Vamos a elas.

De início, vale ressaltar as reflexões de Liene Saddi, sobre arquivos, caixas pretas e tecnologias de inteligência artificial. A possibilidade de geração de conteúdos imagéticos a partir de datasets e das redes generativas adversariais (GANs), sistemas treinados continuamente para a construção de visualidades, entre outros conteúdos, não constituem potencialmente uma máquina audiovisual? E, como questiona a pesquisadora, qual a responsabilidade do artista frente ao fascínio dos dispositivos?

Por sua vez, Ignacio Sedeño-Valdellós e Ana Sedeño-Valdellós, se debruçam sobre a colonização das práticas criativas por meio da plataformização, appificação e softwarização crescentes da sociedade, ressaltando que tecnologias digitais têm impactado fortemente a criação "musicovisual" (analogia de nosso "audiovisual"?). E, especificamente, ao se referirem à prática do livecoding, os pesquisadores ressaltam as possibilidades do uso de ferramentas digitais e softwares como ferramentas criativas, técnicas de processamento para processos de criação sonoro visuais. Aqui, vale repetir a pergunta: qual a responsabilidade do artista frente ao fascínio dos dispositivos?

Já Sofia Sartori dos Santos aborda o potencial ativista da videoarte, a partir de um repertório de festivais significativos dedicados à linguagem, recorrendo ainda ao histórico da arte do vídeo, desde suas origens. A câmera na mão, herança do neorrealismo italiano, da nouvelle vague e depois do cinema novo de Glauber Rocha, surgem como precursoras da

¹ MACHADO, A. Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001, p. 15.

possibilidade viabilizada por tecnologias recentes, e hoje onipresentes desde o advento das mídias móveis e redes sociais. Todos filmam tudo, o tempo todo, e aqui, novamente a pergunta: qual a responsabilidade do artista frente ao fascínio dos dispositivos?

E, falando em ativismo, o texto de Iriane Du Aguiar Leme se aprofunda na discussão da importância das artes do vídeo, num contexto das mídias digitais e redes sociais, no que se refere à uma tecnologia mundana como ferramenta para a visibilidade das identidades bissexuais. Repetimos a questão? Qual a responsabilidade do artista frente ao fascínio dos dispositivos?

O assunto persiste. Em "Corpo e identidade: performance e vídeo na arte de mulheres negras no Brasil" , Regilene A. Sarzi-Ribeiro e Daiana Terra defendem a necessidade da ressignificação cênica performática do corpo negro feminino. Ressaltam a ideia do corpo político, micropolítico, ancestral, resiliente na videoperformance, com suas dororidades.

Tamires Carnelutti, com Regilene A. Sarzi-Ribeiro, por sua vez, se aproxima da videoarte como instrumento educativo e decolonializante. Uma vez mais abordando as tecnologias de inteligência artificial e da produção de conteúdos duvidáveis, senão falsos, por meio de mídias sociais, se debruçam sobre a importância da formação de olhar, de repertório, sobre a arte do vídeo, em ambientes educacionais, como ferramenta para desconstrução e reconfiguração de olhares.

Novamente, repetimos a questão: qual a responsabilidade do artista frente ao fascínio dos dispositivos?

Miguel Alonso, ao analisar as obras *Dynamic Crossings*, do Grupo Realidades (ECA-USP) e *Lumen*, de Regina Silveira, a partir dos preceitos da metrologia, nos chama a atenção para o potencial das imagens criadas a partir de dispositivos técnicos no que se refere ao fomento da abstração, do escape do concreto em direção ao conceitual. Percepção e conceitualização, para além do mero consumo, dependem necessariamente de dispositivos tecnológicos?

Corpos e tecnologias na arte mídia latino americana: Laís Miguel Lacerda traz a discussão sobre o uso do corpo como superfície, novamente como suporte fértil para intervenções audiovisuais, corpo mídia, corpo informação, corpo tecnologia.

Aqui eu mudaria a pergunta recorrente neste texto: qual a responsabilidade do artista frente ao corpo como dispositivo?

Por fim, em *Videographic experiences in times of pandemic*, Regilene A. Sarzi-Ribeiro nos traz um texto sobre mediações audiovisuais em tempos de pandemia: por muito tempo deixamos de nos encontrar mas continuamos a nos ver, remotamente, experimentando novas relações temporais e territoriais. Nos tornamos personas midiáticas, vídeo criaturas nômades e autônomas. Independentes e experimentais, como nos primórdios dos experimentos em vídeo.

E, pensando na questão muito aqui repetida: qual a responsabilidade do artista frente ao fascínio dos dispositivos?

Ao pensarmos o audiovisual como dispositivo, como máquina, parafraseando Arlindo Machado, vale lembrar de Gilbert Simondon, para quem "o que reside nas máquinas é realidade humana, é gesto humano fixado e cristalizado em estruturas que funcionam²".

Marcelo Bressanin

² SIMONDON, G. Do modo de existência dos objetos técnicos. Rio de Janeiro: Contraponto, 2020. p. 47.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	6
APRESENTAÇÃO	7
PREFÁCIO	11
CAPÍTULO 1	16
ENTRE ARQUIVOS E ‘CAIXAS PRETAS’: PROCESSOS EM VIDEOARTE NA ERA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL.....	16
DOI 10.47402/ed.ep.c24421966	Liene Nunes Saddi
CAPÍTULO 2	28
MUÉSTRAME TU PANTALLA. LIVECODING: PROGRAMACIÓN CON CÓDIGO Y VIDEOCREACIÓN.....	28
DOI 10.47402/ed.ep.c24422966	Ignacio Sedeño-Valdellós Ana Sedeño-Valdellós
CAPÍTULO 3	39
REFLEXÕES SOBRE A VIDEOARTE E SEUS CAMINHOS ATIVISTAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA.....	39
DOI 10.47402/ed.ep.c24423966	Sofia Sartori dos Santos
CAPÍTULO 4	52
O LADO B DESSAS HISTÓRIAS: O MOVIMENTO BISSEXUAL BRASILEIRO E AS IMAGENS NA ATUALIDADE.....	52
DOI 10.47402/ed.ep.c24424966	Iriane Du Aguiar Leme Regilene Ap. Sarzi-Ribeiro
CAPÍTULO 5	70
CORPO E IDENTIDADE: PERFORMANCE E VÍDEO NA ARTE DE MULHERES NEGRAS NO BRASIL.....	70
DOI 10.47402/ed.ep.c24425966	Regilene A. Sarzi-Ribeiro Daiana Terra
CAPÍTULO 6	79
ARTE DO VÍDEO E A SENSIBILIZAÇÃO ESTÉTICA AUDIOVISUAL NA ARTE EDUCAÇÃO.....	79
DOI 10.47402/ed.ep.c24426966	Regilene A. Sarzi Ribeiro Tamires Carneluti
CAPÍTULO 7	87
IMAGENS, TEMPOS E DISTÂNCIAS NA ABSTRAÇÃO. (OU UMA LEITURA DE DYNAMIC CROSSINGS E LUMEN).....	87
DOI 10.47402/ed.ep.c24427966	Miguel Alonso

CAPÍTULO 8.....	98
CORPOS E TECNOLOGIA: ARTE MÍDIA LATINO-AMERICANA	98
DOI 10.47402/ed.ep.c24428966	Laís Miguel Lacerda
CAPÍTULO 9.....	114
VIDEOGRAPHIC EXPERIENCES IN TIMES OF PANDEMIC	114
DOI 10.47402/ed.ep.c24429966	Regilene A. Sarzi-Ribeiro
CAPÍTULO 10.....	128
ENTRE MATERIALIDADES TECNOLÓGICAS: IMAGEM-OBJETO-IMAGEM EM <i>AÑORANZAS (YIRA YIRA)</i> " (2023) DE JOAQUÍN ARAS	128
DOI 10.47402/ed.ep.c244210966	Beatriz Fernandes Pinheiro do Amaral Luisa Paraguai
ORGANIZADORA.....	138

CAPÍTULO 1

ENTRE ARQUIVOS E ‘CAIXAS PRETAS’: PROCESSOS EM VIDEOARTE NA ERA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Liene Nunes Sadi³

INTRODUÇÃO

A apropriação da tecnologia do vídeo nas artes visuais aparece, desde os anos 1960, nos processos criativos e experimentações de artistas em todo o mundo. Prática contemporânea da arte processual e do posicionamento do artista como mediador entre tecnologia e obra, o trabalho a partir da mídia videográfica resultou ao longo das décadas subsequentes em significativas contribuições estéticas e técnicas para outros campos de produção e difusão da imagem em movimento, como o cinema, a televisão, a publicidade e, mais recentemente, as redes sociais.

Uma das particularidades da videoarte em relação a demais modos de expressão via imagem em movimento recai em sua natureza de investigação sobre o próprio suporte desde o seu surgimento, tensionando as margens das linguagens e códigos audiovisuais. Desde os anos 1960, artistas que têm o vídeo como matéria de manipulação investigam operações técnicas no desenvolvimento de suas poéticas, que envolvem recursos como sobreposições, divisões de tela, multiplicação de canais, distorções e ruídos, entre outros. E por mais abrangente que sejam os usos do vídeo como forma expressiva (como registro performático, investigação narrativa, ressignificação visual, entre outros), é sintomático que por muito tempo as investigações de historicidade neste campo estiveram invariavelmente entrelaçadas aos cânones de inventividade técnica sobre o suporte, a exemplo da onipresença de artistas como Nam June Paik nos anais das artes visuais.

Ainda que as relações entre meio, forma e poética estejam na centralidade da produção e do pensamento sobre a imagem videográfica e a imagem computacional, por muitas vezes a videoarte e a artemídia estiveram apartadas de outros campos das artes visuais, confinadas ao nicho epistemológico da arte e tecnologia. Destacamos isso uma vez que a interdisciplinaridade

³ Doutora em Artes Visuais (Multimeios e Arte), Mestre em Artes (Cultura Audiovisual e Mídia) e graduada em Comunicação Social com habilitação em Mídiologia pela Universidade Estadual de Campinas - Unicamp. Atua principalmente nas áreas da Cultura Visual, Artes Visuais e Artes do Vídeo, e como realizadora e montadora de obras audiovisuais. Docente nos cursos de Produção Audiovisual e Publicidade e Propaganda das Faculdades Integradas de Bauru.

entre pesquisadores das artes e de áreas como a computação e as engenharias gerou, em determinados momentos, uma preponderância da técnica em detrimento de uma visão crítica sobre a própria ferramenta. No caso da produção de imagens por ferramentas computacionais, Waldemar Cordeiro é um dos exemplos de artistas que propõe um olhar social e político para a experimentação com imagens computacionais, a exemplo de “A mulher que não é B.B.” (1971), trabalho que utiliza como ponto de partida o registro fotográfico de uma vietnamita com queimaduras de bombas de Napalm, em referência à Guerra do Vietnã / Guerra Americana.

Nos últimos anos, a consolidação de programas de produção de imagem via inteligência artificial, em particular as redes generativas adversariais (do inglês Generative Adversarial Networks - GANs), vem trazendo novos tensionamentos a respeito do que significa produzir arte. Mesmo que o debate em torno da validação ou não desta forma de produção de imagens como arte remeta-se às discussões sobre a imagem técnica ocorridas no campo das artes visuais no final do século XIX e posteriormente com a arte computacional a partir dos anos 1960 - e, por isso, aparente ser uma discussão de caráter anacrônico -, o *modus operandi* de treinamento de máquinas a partir de um conjunto de *arquivos* [datasets] incorre em especificidades até então inexistentes na produção visual e que merecem ser observadas.

Diante deste contexto, o presente trabalho visa trazer reflexões sobre a importância do olhar sobre o *arquivo* e o *dataset* como norteadores éticos neste tipo de produção, bem como discutir o conceito de *processo criativo* versus *redes neurais* no contexto da máquina. Para isso, serão analisadas videoartes que têm o arquivo na centralidade de sua poética, e videoartes realizadas através de GANs, seja como elemento meramente formal, seja em sua dimensão crítica e política.

A ÉTICA DO VER NAS REDES GENERATIVAS ADVERSARIAIS (GANS)

Com o desenvolvimento de máquinas computacionais em meados do século XX e sua incorporação por artistas visuais desde os anos 1960, muito se especulou sobre o potencial de replicação do processo criativo em uma máquina. Até o final do século, autores como Arnheim discutiram as limitações dos recursos tecnológicos se contrapostos ao processo cognitivo e expressivo humano:

[...]o computador tem sido ilusoriamente comparado ao cérebro humano, do qual difere em pelo menos dois aspectos fundamentais. Um computador não pode inventar, mas apenas cumprir instruções. Pode, é certo, fazer combinações jamais concebidas por cérebro algum, e pode produzir amostragens aleatórias capazes de encantar e ajudar os artistas. No entanto, nem as combinações, nem o comportamento aleatório equivalem à invenção, ou mesmo ao pensamento (ARNHEIM, 1989, p. 134).

É apenas a partir de 2014 que surgem as primeiras redes generativas adversariais (GANs) para finalidades propriamente artísticas, caso do programa de visão computacional DeepDream⁴, ferramenta de criação de representações visuais. Em uma GAN, para que uma máquina aprenda a produzir imagens, ela passa por um processo de treino a partir de um conjunto de arquivos previamente fornecidos, entre fotos, vídeos, pinturas, documentos, entre outros. Enquanto alguns autores entendem estes programas como dotados de ampla gama de usos e com uma grande diversidade de resultados, há outros que questionam os pressupostos que norteiam a maior parte dos programas de visão computacional até então desenvolvidos, como a hegemonia da verossimilhança nas imagens produzidas pelas máquinas.

De fato, muito do que se observa em relação à otimização de recursos das GANs diz respeito à tentativa de uma aproximação do ‘real’. Todavia, essa problemática não é nova: trata-se de uma busca obsessiva há muito presente em outros campos da cultura visual que se utilizam da computação gráfica, como o cinema e os games. Acreditamos que está em jogo aqui o que Susan Sontag cunhou como *ética do ver*, e que diz respeito a um modo coletivo de consumo visual, em decorrência do advento da fotografia:

Ao nos ensinar um novo código visual, as fotos modificam e ampliam nossas ideias sobre o que vale a pena olhar e sobre o que temos o direito de observar. Constituem uma gramática e, mais importante ainda, uma ética do ver. [...] o resultado mais extraordinário da atividade fotográfica é nos dar a sensação de que podemos reter o mundo inteiro em nossa cabeça — como uma antologia de imagens (SONTAG, 2004, p. 7).

É interessante observar que Sontag já prenuncia, neste ensaio de 1977, uma tendência que viria a aparecer em função da acentuação da densificação iconográfica pós redes sociais: uma vez que nosso organismo possui limitações físicas e cognitivas para o processamento de grandes conjuntos de imagens e que a exposição a elas afeta também nossos modos de sentir o mundo, a ideia de se tentar ‘reter o mundo inteiro na cabeça’ permanece no desenvolvimento de programas de processamento de informação pela máquina.

No caso particular das GANs, o fato de se tratar de uma visão computacional faz com que as imagens geradas se posicionem de forma distinta da ética humana do ver: afinal, qual o limite para a fabricação de imagens verossímeis, fotográficas ou videográficas, que se apresentam como real? Por mais que ferramentas de manipulação de imagens como o Photoshop já tragam há algumas décadas a discussão sobre a intervenção no real, a

⁴ www.deepdreamgenerator.com (acesso em 18 de novembro de 2023).

possibilidade de automatização e processamento em larga escala coloca essa preocupação em outro patamar.

Há ainda outras inquietações de ordem ética: a partir de quais vieses são treinados estes programas? Com qual repertório de imagens cada empresa ou artista abastece seus *datasets*? Casos como uso de propriedade intelectual de terceiros sem consentimento prévio ou de métodos de coleta massiva de imagens de usuários através de termos de serviço em redes sociais fazem com que um recurso com efetivo potencial de apoio ao artista nasça com a desconfiança de parte da própria classe artística.

A essência de qualquer *dataset* é a natureza do arquivo que o compõe. Um conjunto de arquivos fornecidos, lidos e interpretados pelo ser humano passa a ser a matéria-prima para produção visual via IA. E se na prática artística a apropriação de imagens e o entendimento do *documento* como instrumento de poder⁵ difunde-se a partir dos anos 1960, na produção via redes generativas adversariais os modos de interpretação do arquivo através de uma caixa preta parecem reforçar a importância do controle, por parte do artista, sobre os critérios de treinamento submetidos a cada máquina.

SOBRE O ARQUIVO E A CAIXA PRETA

O olhar para o arquivo a partir da performatividade do dispositivo, incluindo suas lacunas, aparece também em Derrida (2001), que irá mencionar em seu texto sobre o *mal de arquivo* a figura dos arcontes, cidadãos gregos com poder político que tinham não apenas a guarda de documentos oficiais em suas casas, mas também o poder de *interpretar* estes arquivos. Assim, o que o autor cunha como de mal de arquivo, na história do Ocidente, está ligado à relação entre memória e ao esquecimento, com consequências psíquicas, sociais e políticas.

A apropriação e ressignificação de arquivos está presente nas poéticas de artistas contemporâneos como Rosângela Rennó, Rosana Paulino e Aline Motta, entre diversos outros e outros, bem como nos espaços teóricos, como destaca Arantes:

De fato, é impossível negar que o contemporâneo tem sido arrebatado por uma compulsão de pesquisas que giram em torno do arquivo. Vivemos uma *febre de arquivo*; anseio que abarca desde discussões mais teóricas que colocam em debate o sentido etimológico, filosófico, jurídico e os diferentes sentidos que o termo pode ter no resgate da nossa história - seja ela política, social, etnográfica ou cultural - passando, no campo específico da arte, por debates e práticas que se

⁵ A este respeito, LINS *et al.*, indicam, a partir dos escritos de Foucault, que “*um documento que é preservado impõe ao presente certas imagens do passado e não outras; que revelam e escondem ao mesmo tempo*” (2011, p. 59).

apropriam da temática em questão (ARANTES, 2014, p. 215).

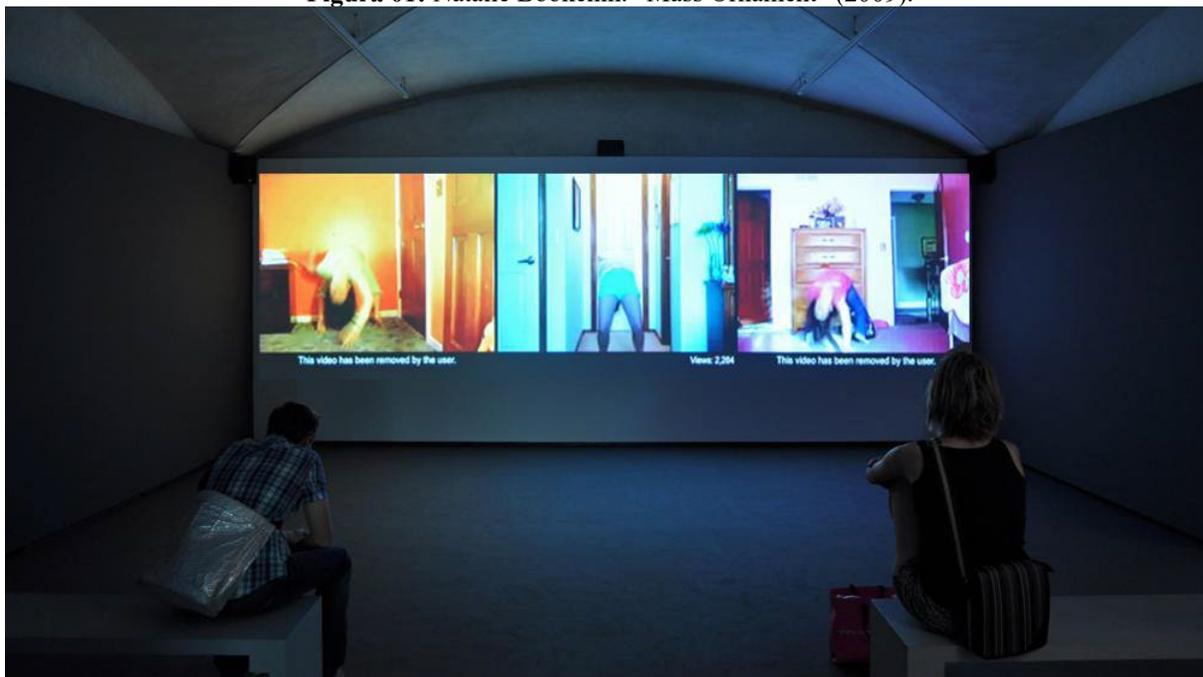
Os processos do fazer processual e da incorporação de novas mídias no campo da arte são possíveis indicativos de motivações para a amplitude da presença do arquivo no contemporâneo. Mas também possui lugar importante a densificação iconográfica, que se por um lado possibilita a democratização do acesso à produção de imagens, também resulta na impossibilidade do consumo deste montante de imagens pelo sujeito na contemporaneidade⁶.

É interessante observar os exercícios que os artistas, diante deste cenário, realizam para a estimulação de olhares para conjuntos visuais. A artista norte americana Natalie Bookchin, em “Mass Ornament” (2009), reúne e coreografa, através da edição, centenas de vídeos caseiros de dança publicados por usuários do YouTube. Para isso, utiliza a divisão de telas como recurso visual (Figura 01) e a sincronização destas imagens com duas trilhas musicais de filmes de 1935, oriundas do musical “Gold Diggers” de Busby Berkeley e do documentário “Triunfo da Vontade” de Leni Riefenstahl⁷. Ao reagrupar e colocar em diálogo vídeos de cunho privado publicados em uma rede social pública, incluindo o número de visualizações de cada um dos vídeos em seus rodapés, a artista proporciona um olhar crítico sobre a condição da imagem de si diante do Outro nos espaços virtuais. A aproximação de grupos de vídeos em função de suas similitudes antevê também uma prática que então dava seus passos preliminares: o treinamento do olhar da máquina através da interpretação, pelo ser humano, de semelhanças e diferenças entre imagens em grandes conjuntos visuais.

⁶ A este respeito, já em 1972 Vilém Flusser irá observar que “a geração atual não é capaz de consumir uma parte considerável dos produtos (materiais e ideais), que sobre ela se precipitam” (1972, p. 35), se tratando então, mais do que uma sociedade do consumo, de uma *sociedade impotente para o consumo*.

⁷ Registro filmográfico do 6.º Congresso do Partido Nazista, realizado em Nuremberg em 1934.

Figura 01: Natalie Bookchin. “Mass Ornament” (2009).



Fonte: <https://bookchin.net/projects/mass-ornament/>.

Conforme o treinamento da visão computacional avança e é disponibilizado em larga escala através de programas como ChatGPT, Stable Diffusion e Midjourney, ampliam-se as discussões sobre o quanto as contradições da sociedade impactam nos vieses que configuram a criação visual. Como fornecer critérios do que é bonito ou feio? Como o treinamento muitas vezes reforça os próprios preconceitos ainda presentes na percepção humana? E mais ainda, no que implica a falta de controle sobre a caixa preta dessas redes generativas?

Questionamentos como este motivam os trabalhos do artista e geógrafo norte-americano Trevor Paglen, que ao investigar como se configura a visão da máquina - em geral inacessível ao seu programador em função da chamada caixa preta do programa -, devolve ao espectador o seu funcionamento. Em “*Behold these glorious times!*” (2017), por exemplo, Paglen reúne extensos bancos de arquivos utilizados por empresas para treinamento de IA, e traduz através da edição e paralelismo destes vídeos o modo de funcionamento do chamado *aprendizado profundo* (*deep learning*) da máquina (Figura 02). Já em “Image Operations, op. 10” (2018), o artista apresenta o registro de um quarteto performando o “Quarteto de Cordas em Sol Menor, Op. 10” (1893), de Claude Debussy. Ao longo do vídeo, a perspectiva se alterna do que seria o registro convencional de uma câmera para o ponto de vista do que seria um computador interpretando a imagem (Figura 3). O que está sendo questionado aqui é a própria neutralidade da máquina, uma vez que o ato de etiquetar e rotular imagens com palavras e conceitos é realizado, antes de mais nada, em função da ação humana ao longo do treinamento do programa.

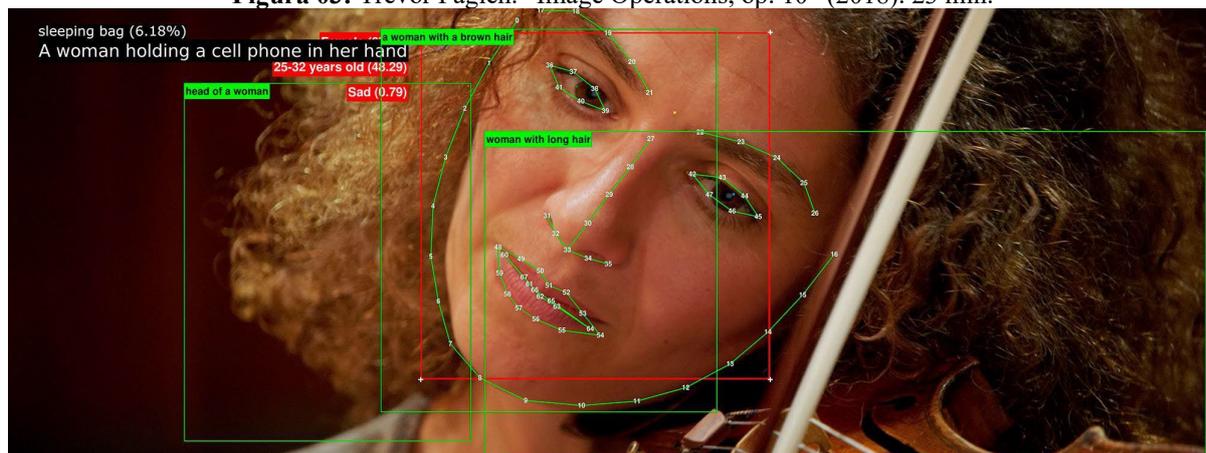
Ademais, por se tratar de artista que dialoga constantemente com questões relacionadas à vigilância, há um paralelismo entre esta interpretação de imagens com seu uso em tecnologias como os drones de guerra e a marcação de alvos.

Figura 02: Trevor Paglen. “Behold these glorious times!” (2017). 10 min.



Fonte: <https://paglen.studio/2020/04/09/behold-these-glorious-times/>.

Figura 03: Trevor Paglen. “Image Operations, op. 10” (2018). 23 min.



Fonte: <https://paglen.studio/2020/04/23/image-operations/>.

Ambas as obras de Paglen remetem à Filosofia da Caixa Preta de Vilém Flusser, conjunto de ensaios de 1983 a respeito do dispositivo fotográfico. Ao mencionar a impenetrabilidade desta caixa, Flusser comenta:

Um sistema assim tão complexo é jamais penetrado totalmente e pode chamar-se *caixa preta*. Não fosse o aparelho fotográfico caixa preta, de nada serviria ao jogo do fotógrafo: seria jogo infantil, monótono. A pretidão da caixa é seu desafio, porque, embora o fotógrafo se perca em sua barriga preta, consegue, curiosamente, dominá-la. O aparelho funciona, efetiva e curiosamente em função da intenção do fotógrafo. Isto porque o fotógrafo domina o input e o output da caixa: sabe com que alimentá-la e como fazer para que ela cuspa fotografias. Domina o aparelho, sem, no entanto, saber o que se passa no interior da caixa. Pelo domínio do input e do output, o fotógrafo domina o aparelho, mas pela ignorância dos processos no interior da caixa, é por ele dominado (FLUSSER, 2009, p. 24-25).

No caso da geração de imagens via GAN, muitos artistas e entusiastas realizam atualmente o movimento de buscar compreender com quais *scripts*⁸ alimentar um programa que se apresenta pré-programado. Quais palavras devo digitar para que a máquina atinja um resultado próximo do esperado? Ou qual curiosidade movimenta a tradução de um conceito textual em uma imagem? A busca do domínio do *input* e do *output* junto à IA, sem a atenção para a impenetrabilidade de sua caixa preta, de fato possui muitos paralelos com o do fotógrafo que é dominado pelo dispositivo.

É a iluminação para o fato de que a IA possui “*um conjunto de sistemas técnicos que têm uma cultura e uma política implicitamente incorporadas*” (The Museum of Modern Art, 2023, tradução nossa) que movimenta a poética de Paglen. Em última instância, a consciência de que a tecnologia possui grande potencial para questões como redução de desigualdades, questões sociais e ambientais, mas está, antes de mais nada, atrelada a determinados sistemas políticos e econômicos.

EMULAÇÃO DE REDES NEURAIIS *VERSUS* PROCESSO CRIATIVO

Para além da problemática sobre a ética da visão computacional, há um segundo núcleo de estudos sobre as GANs para o qual os artistas têm se voltado: a busca por uma memória coletiva visual traduzida e reorganizada pela máquina. Este tema aparece, por exemplo, nas instalações do artista turco-americano Refik Anadol, cuja poética envolve a construção de espaços visuais abstratos e, nas palavras do artista, que remetem aos ‘sonhos da máquina’ ou aos ‘sonhos coletivos’. Em 2022, Anadol realizou a obra “*Unsupervised: Machine Hallucinations*” (Figura 04) para o Museu de Arte Moderna de Nova York (MoMA-NY), partindo do pressuposto de que ao dar um espaço não controlado no processo de alimentação da máquina, resultados visuais inesperados poderiam surgir. O artista utilizou como *dataset* o acervo completo do MoMA, e junto à sua equipe, realizou um treinamento até que a máquina propusesse uma visualização tridimensional de navegação entre imagens, condensando padrões de cores, texturas e preenchendo ‘vazios’ entre os conjuntos de imagens. O resultado é um fluxo ininterrupto e orgânico de texturas e cores em constante alteração, projetado em um painel de 7 metros de altura.

⁸ Conjunto de instruções textuais.

Figura 04: Refik Anadol. “Unsupervised: Machine Hallucinations”.
The Museum of Modern Art, 2022.



Fonte: <https://news.artnet.com/art-world/refik-anadol-unsupervised-moma-2242329>.

O processamento de grandes quantidades de imagens está na centralidade do trabalho de Anadol. Além desta obra comissionada pelo MoMA, Anadol e sua equipe já realizaram uma série de instalações para empresas e eventos de tecnologia, em trabalhos cujo montante de imagens foi da ordem de milhões a bilhões. Alegando continuamente o status de ‘memórias coletivas’ ou ‘sonhos da máquina’ para suas criações, é curioso observar que o *dataset* original é convertido invariavelmente na abstração de formas. Por mais que o abstracionismo seja contemporâneo do surgimento das imagens técnicas, há um interesse constante do artista e das curadorias por onde estas obras circulam em anunciar alegados paralelismos entre a indefinição e a fluidez das formas à ordem das memórias e dos sonhos. Além disso, ao definir o título de uma obra como “*Unsupervised*” (Sem Supervisão), amplia-se a percepção de que a máquina esteve livre para criar, forçando uma correspondência entre a rede neural generativa e o processo criativo.

A respeito da poiesis humana, Plaza aponta que “*enquanto a obra se faz, se inventa o modo de fazer*” (PLAZA, 1997), e que nas especificidades de cada arte, há '*dois elementos constituintes do princípio criativo*', a '*formação espontânea*' e o '*ato consciente*'. O esteta Luigi Pareyson, em sua dialética da '*forma formante*' e da '*forma formada*', comenta de maneira similar que a arte “*é um tal fazer que, enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer*” (PAREYSON, 1997, p. 25). No campo da psicanálise, Winnicott menciona uma “*área intermediária de experimentação*” (WINNICOTT, 1975) que remete à capacidade do bebê em

criar, imaginar ou produzir um objeto”.

Esta *área intermediária* particularmente nos interessa, uma vez que diz respeito a partes do processo de experimentação sobre o mundo que estão inacessíveis ao próprio consciente. O conceito da rede neural, neste sentido, partilha de similitudes com o funcionamento cerebral, mas esta programação responde estritamente a dados objetivos, não percepções processadas por funções não racionalizadas como a intuição. É evidente que, ainda assim, uma tecnologia como a rede neural de uma IA possa ser usada em função da intuição do artista, como observamos na leitura de Arnheim sobre o uso da tecnologia para a expressão do artista:

Quando a intuição controla o projeto, as formas tecnologicamente criadas podem exercer um fascínio particular e enriquecer a expressão artística. Este efeito é evidente em outras manifestações artísticas nas quais formas geometricamente simples como quadrados, círculos ou mesmo linhas retas aparecem em composições pictóricas. A pintura moderna não-figurativa oferece exemplos, bem como a escultura e, naturalmente, o desenho de mobiliário e a arquitetura. A interação antagônica de elementos racionalmente definidos e da liberdade ilusória da concepção intuitiva reflete, de forma simbólica, o caráter dual da mente. Simboliza, também, a maneira fecunda de o homem lidar com a natureza e com o seu próprio meio ambiente racionalizado (ARNHEIM, 1989, p. 135).

As ferramentas generativas de produção de imagem moldam de forma autônoma o resultado final da obra, mas estas só podem existir e operar a partir da programação gerada pela subjetividade do indivíduo ou conjunto de indivíduos que a programa e treina; uma memória coletiva, no sentido humano, parece matéria de difícil obtenção pela máquina.

CONSIDERAÇÕES

Claudine Haroche (2011), ao discutir as maneiras de ser e sentir do indivíduo hipermoderno, destaca o fato de que os ‘fluxos contínuos’ e as ‘solicitações visuais incessantes’ afetam o olhar do indivíduo de forma paradoxal, uma vez que exacerbam simultaneamente a individualização e a massificação do sujeito. Neste sentido, o conceito de ‘memórias coletivas’ sem uma contextualização de pertencimento de sujeitos e formas particulares de tratamento do excesso de imagens parece apontar um dos núcleos de obras como “Unsupervised” ou mesmo do programa de criação de imagens DeepDream (que também se apropria da temática do sonho): se o sujeito do século XX passou pela experiência do choque e pela própria descoberta do recalque através da psicanálise, a tentativa de trazer à superfície e processar a infinidade de imagens produzidas parece ser igualmente insuficiente para acessar os pontos de recalque individuais e coletivos, que afetam o que Haroche chama de “capacidade de sentir” e “desengajamento”.

Não há, obviamente, qualquer interesse em trazer juízos de valor a processos criativos

que se apropriam da tecnologia, uma vez que a multiplicidade de apropriações por parte do artista é uma das condições da própria arte. Ainda assim, no contexto aqui apresentado e considerando sobretudo a natureza da rede neural generativa, caberá ao artista, mais uma vez, o exercício constante de não se perder no fascínio do dispositivo, considerando suas implicações políticas, éticas e sociais. A difusão massiva de uma tecnologia como a GAN impactará, certamente, o campo da cultura visual nos próximos anos, ao que vale a reafirmação de que arte e sociedade são indissociáveis:

Todo o relevante que hoje se pode dizer sobre a arte aparece quando isso é tratado como essa parte imersa [...] no conjunto globalizado da cultura visual contemporânea - e que se implica, portanto, no total de relações que ela mantém com a construção do social - a produção de formações de subjetividade, as relações políticas, as transformações da economia, etc. Tratar isoladamente a arte, fora de sua imersão em tudo isso e como se fosse um objeto autônomo, levaria inevitavelmente [...] a incorreremos novamente nas temerárias aventuras reacionárias da ‘arte pela arte’ (BREA, 2010, p. 117, tradução nossa).

REFERÊNCIAS

ARANTES, P. Memórias do futuro: a utilização de material de arquivo na arte contemporânea. In: **Art Research Journal (ARJ) / Revista de Pesquisa em Arte**, 2014, p. 214-223.

ARNHEIM, R. **Intuição e intelecto na arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

BREA, J. L. **Las tres eras de la imagen**. Imagen-materia, film, e-image. Madrid: AKAL/Estudios Visuales, 2010.

DERRIDA, J. **Mal de arquivo**: uma impressão freudiana. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

FLUSSER, V. A consumidora consumida. In: **Comentário**, v. 13, n. 51, p. 35-47. Rio de Janeiro: Primor, 1972.

_____. **Filosofia da Caixa Preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2009.

HAROCHE, C. Maneiras de ser e de sentir na aceleração e a ilimitação contemporânea. In: **Cadernos MetrÓpole**, v. 13, n. 26, p. 359-378. 2011.

LINS, C.; REZENDE, L. A.; FRANÇA, A. A noção de documento e a apropriação de imagens de arquivo no documentário ensaístico contemporâneo. In: **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 21, p. 54-67, jun. 2011.

MACHADO, A. Waldemar Cordeiro: o brasileiro precursor da arte mediada por computadores. In: **Revista ECO Pós**, v. 18, n. 1, p. 27-35. 2015.

PAREYSON, L. **Os Problemas da Estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PLAZA, J. Arte, Ciência, Pesquisa: relações. In: **Trilhas**, v. 6, n.1, jul. a dez. de 1997, p. 21-32.

SONTAG, S. **Sobre a fotografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

The Museum of Modern Art. **AI Art**: How artists are using and confronting machine learning. YouTube, 15 de mar. de 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=G2XdZIC3AM8> . Acesso em 18 de novembro de 2023.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

Websites

Trevor Paglen. <https://paglen.studio> . Acesso em 18 de novembro de 2023.

Refik Anadol. <https://refikanadol.com/> . Acesso em 18 de novembro de 2023.

Natalie Bookchin. <https://bookchin.net/> . Acesso em 18 de novembro de 2023.

CAPÍTULO 2

MUÉSTRAME TU PANTALLA. LIVECODING: PROGRAMACIÓN CON CÓDIGO Y VIDEOCREACIÓN

Ignacio Sedeño-Valdellós⁹
Ana Sedeño-Valdellós¹⁰

INTRODUCCIÓN: EL SOFTWARE Y LA PROGRAMACIÓN COMO LÓGICA CULTURAL

Desde hace ya décadas, los avances tecnológicos han permitido a los artistas visuales y músicos crear y manipular imágenes y sonidos de una manera innovadora, lo que ha conducido al desarrollo de su creatividad por caminos no convencionales: la creación de gráficos por computadora, la animación, la realidad virtual en el caso de la creación visual, y la grabación y producción musical, la generación de instrumentos virtuales o la síntesis de sonido, en el de la musical, son ejemplos. En una nueva etapa, la computación y la generación musicovisual a través de código han tenido un gran impacto en la evolución del lenguaje visual y musical, por lo que también los músicos y artistas visuales de formación clásica se han implicado en ello.

En primer lugar, es necesario apuntar cómo estas prácticas se producen en un contexto de plataformización, appificación y softwarización social crecientes, que colonizan la actividad creativa, tanto como otros ámbitos y suponen una nueva lógica específica basada en el material digital. Gracias a la posibilidad creciente de procesos de digitalización, todo contenido (música, imágenes) se vuelve codificable por unos y ceros y modificable por el software. La gestión de estos datos, y la codificación son inmediata consecuencia. Tras su ejemplar descripción de *Los nuevos medios de comunicación* (2002) y *El software toma el mando* (2002), Manovich describe un mundo donde el software está en el centro de toda la creatividad, y domina todos los ámbitos humanos, siendo nuestra principal interfaz con el mundo. Para el autor, los medios digitales actuales son la suma de estructuras de datos + algoritmos:

el concepto de medios se compone de dos partes que trabajan conjuntamente. Una parte es un reducido número de estructuras de datos básicas (o formatos), que son los

⁹ Maestro de música en N/A. Andalucía, España. Conservatorio Superior de Música de Málaga: Malaga, Andalucía, ES.

¹⁰ Doutora em Comunicação Audiovisual e Professora Titular do Departamento de Comunicação Audiovisual e Publicidade da Universidade de Málaga (Espanha). As suas linhas de investigação têm a ver com a música em relação aos meios audiovisuais e às práticas audiovisuais no panorama contemporâneo, numa perspectiva histórica ou educacional, com especial ênfase em eventos artísticos como a vídeo-performance, o mapeamento ou a vídeo-dança e as novas práticas performativas.

cimientos de todo el software moderno para medios: imagen de mapa de bits, imagen vectorial, modelo poligonal en 3D, modelo Nurbs en 3D, texto ASCII, texto marcado (como .rdf o HTML), XML. La segunda parte son los algoritmos (también los podemos llamar “operaciones”, “herramientas” u órdenes) que operan con estos formatos (MANOVICH, 2014, p. 3579).

La multidimensionalidad, “remezclabilidad profunda” (MANOVICH, 2014, p. 5180) y la compatibilidad entre todos los sistemas caracteriza a estos softwares, del que Photoshop en edición de imagen fija y After Effects, en composición de imagen en movimiento, son prototípicos. Un paso más supone programas de software libre basados en código y/o en nodos visuales, como Sonic Pi o Supercollider que desarrollan comunidades y colectivos de investigación y práctica de alto nivel, conectados a nivel global. La propia estructura de los programas condiciona lo que puede realizarse o no, aunque esto cambia de alguna manera en el caso del código, mucho más modelable en el caso de la programación con código abierto.

El livecoding o codificación en vivo supone una vertiente creciente de la creación musical y visual mediante modificación de código en tiempo real, que protagoniza una revolución en la composición y la producción visual, y tiene raíces en la videocreación y el videoarte. Basado en la digitalización y la programación, tiene otras herencias culturales.

ARQUEOLOGÍA DEL LIVECODING

La digitalización ha democratizado el acceso a la información y la producción de contenidos culturales que ha evolucionado a una creciente desmaterialización de los procesos y relaciones sociales, gracias al paradigma algorítmico, el machine learning y el big data.

Ya sea basado en código o en nodos, el software de generación de visuales y audio revolucionó con el livecoding hace unos años, el contexto de creación, incluida una innovación constante gracias a la tecnología. Según la Conferencia Internacional de Livecoding (2017), “es una práctica performativa que involucra la creación y modificación de código y algoritmos en vivo. Actualmente el live coding está en expansión como un marco de influencia para profesores, coreógrafos, programadores, compositores, psicólogos, etnógrafos, y tecnólogos, entre otros muchos, que buscan nuevas metodologías, áreas de investigación y nuevas relaciones entre tecnología, estética y programación (ICLC, 2017).

Los términos *coding*, *livecoding* o *creative coding* describen las prácticas creativas con código en directo, producidos en tiempo real (DUFVA; DUFVA, 2016), que combinan lo funcional y lo creativo. El *livecoding* resulta una manifestación que llega desde el mundo de la performance y los visuales (y creación sonora) caracterizada por la modificación continua y visible del código en tiempo real en una situación de concierto. En cierto sentido, tiene su

arqueología en el llamado audiovisual performativo, forma concreta en que la tecnología video y audio se instala en prácticas artísticas contemporáneas y se desarrolla mediante un tipo específico de acción, la laptop performance: ejecución de música y/o visuales teniendo como interfaz generadora la de ordenadores portátiles y su software.

Las prácticas performativas de *livecoding* culminan un proceso de flexibilización de la creación artística desde los años setenta. Antes, videoarte y artes performativas consolidaron una tendencia a la desmaterialización del arte y su componente conceptual. El vídeo de creación o videoarte comprendió, desde el principio, todas las fórmulas experimentales que utilizan el vídeo como material plástico, un extenso conjunto de acciones y tipos de obras artísticas entre las que se encuentran las videoinstalaciones, las videoperformances, los videoambientes y las videoesculturas (en general, cualquier tipo de dispositivo vídeo en combinación con cualquier práctica artística).

Desde sus inicios, la principal preocupación del videoarte se centró en una intensa innovación del lenguaje y la experimentación formal y en la profundización en las características creativas del medio electrónico, como el manejo creativo del espacio y el tiempo y su percepción por el espectador. A los videoartistas les interesa principalmente la idea más que la obra, una herencia del arte conceptual. La obra de arte es una acción o una idea y adquiere incluso vida propia.

Esta nueva manifestación artística surgió en una época, los años sesenta, de grandes transformaciones sociales, políticas y culturales, en la que el arte-pop revive todo el repertorio iconográfico prestando especial atención a los productos de la sociedad de consumo, el mundo publicitario y los medios de comunicación de masas. Todo un espíritu de ruptura e innovación animaba estas prácticas que abogaban por la transfiguración de la pasividad televisiva en una “creación activa”, en palabras del fundador de estas prácticas, el músico Nam June Paik. El vídeo y la estética de la imagen electrónica se nutrieron de las principales tendencias y manifestaciones de las últimas vanguardias. El vídeo adoptó del arte pop algunas de sus técnicas de acumulación de lenguajes diferentes (cómic, pintura, publicidad, todo lo relacionado con el consumo y con los medios de comunicación...), la seriación y repetición, la confrontación y mezcla de imágenes anacrónicas y estilos contrapuestos, de distintas épocas y lugares.

El surgimiento del arte performance se contextualizó en los sesenta junto a una aguda convulsión de las sociedades modernas. Esta década albergó la consolidación de la música popular y la televisión como fenómenos de masas, así como la revolución del 68, junto a otras

revueltas relacionadas con la emergencia de identidades sexuales y raciales anteriormente silenciadas. El performance nació como arte para la resistencia, tendente a lo político, y se aleja del debate sobre individuos aislados y las reflexiones sobre el talento artístico (WARR, 2006). El arte de acción posibilita desde entonces la creación de un nuevo lenguaje artístico, más cercano a la realidad cultural e histórica. Tiene que ver con ciertos aspectos de la situación teatral (con un mayor componente corporal: el cuerpo como agente del conocimiento), la danza, lo visual, y el acontecimiento como gesto límite de la vida. La performance es una manifestación artística que representa esa idea del *work in progress*, como reinención continua y experimental de la obra-en-proceso, de la obra abierta de las artes escénicas.

Live coding e improvisación comparten ciertos rasgos conceptuales y estéticos: los artistas se presentan ante el público sin una obra previamente construida, partiendo de cero, y elaboran su trabajo ante la audiencia, exponiendo los fallos y problemas que se producen en su desarrollo. El proceso se constituye en contenido. La improvisación libre plantea cuestiones de comunicación entre distintos músicos, así como del intérprete con su instrumento (MUNARRIZ-ORTIZ, 2019, p. 54).

Junto a ello, la performance se caracteriza por la presencia en directo del cuerpo del artista como material, como también ocurre en el livecoding: “El cuerpo soporte del discurso, duración en un tiempo limitado y acción, mostrados o expuestos en una presencia real y efímera o documental podrían ser principios que definan la performance, tanto si es el lenguaje explícito de la obra como si tan sólo es uno de sus elementos” (TORRES, 1997, p. 20).

El *Live cinema* recogió ambos universos artísticos en un cine en vivo o en directo, fundiéndolos como forma de espectáculo total, como suma de todos los lenguajes audiovisuales anteriores y en combinación con prácticas artísticas contemporáneas y performativas. En *Expanded Cinema*, Youngblood da nombre a su precedente inmediato y relaciona todas las experiencias del cine experimental, animación abstracta, sinestesia, proyecciones múltiples, animación por ordenador, etc... con las posibilidades del mundo de las imágenes electrónicas que están empezando en ese momento y propone las bases de un audiovisual fuera de las salas de cine, proyectado en todos los espacios, y varios niveles posibles de interacción. Todo ello para devolver a la imagen su carácter de imagen-movimiento y de experiencia perceptiva.

Tras esto se ha desarrollado toda una línea de imagen-tiempo, entornos multiproyección y visuales proyectados, donde el cine se convierte en arte performativo: “el fenómeno de la imagen-proyección se convierte en el sujeto mismo de la performance y, en un

sentido muy literal, el medio en el mensaje” (YOUNGBLOOD, 1970, p. 387). Los videojockeys, el videomapping, los visuales para artes escénicas, las prácticas de videoescena, etc. son prácticas de extensión de la pantalla, de problematización e hibridación con otras materialidades artísticas y apertura de la experiencia sensorial en espectáculos y eventos, propias de nuestra contemporaneidad cultural:

En el contexto de los nuevos medios audiovisuales existe una continua experimentación con los espacios de proyección (...). Estas experiencias dan lugar a la apropiación de espacios urbanos en lo que se acepta como “fachadas mediáticas”, iniciándose, al igual que con las videoinstalaciones, una vía de exploración de los espacios de enunciación, creándose dinámicas relacionales dentro del espacio de representación entre objeto representado, su entorno y el público (USTARROZ, 2010, p. 181-182).

PRINCIPIOS DEL LIVE CODING Y SOFTWARE DE CÓDIGO EN TIEMPO REAL

La práctica del *livecoding* se ha relacionado con la cultura electrónica centroeuropea y la producción y contextos de sociabilidad de los músicos de este género desde los años ochenta. Las comunidades de creación de *livecoding* se han establecido, de alguna forma, tomando como base las de la música disco y sus reuniones clandestinas en principio o raves: de hecho, las *algoraves* son los encuentros creativos y abiertos donde se reúnen estos artistas:

es una forma de interpretación musical que implica la composición en tiempo real de la música por medio del código de programación. Esto se hace delante de una audiencia que sigue los procedimientos en una proyección. Normalmente, los *algoravers* comienzan con una hoja limpia, una tabula rasa, y construyen sus composiciones desde cero, es decir, las composiciones evolucionan a través de la escritura de un nuevo código. Cambiar código, detener el código o copiar un bloque grande para transformarlo en algo totalmente diferente son unas de las principales características de este proceso creativo (RUIZ DEL OLMO VERTEDOR-ROMERO Y ALONSO-CALERO, 2018, p. 434).

Del hacktivismo, la ética *maker* y la filosofía del DIY (Do it Yourself) recoge el deseo de subvertir el uso de la tecnología para emancipar al espectador, cocreador y simple usuario, dándole así otros objetivos diferenciados de los propiamente tecnológicos de vigilancia y control para los que estas prácticas en principio surgieron. Como apunta Coleman en *Coding Freedom: The Ethics and Aesthetics of hacking* (COLEMAN, 2013), existe una necesidad de libertad y de apertura, de creación de nuevas relaciones sociales en el espacio y tiempo mismo de la interacción en que se produce la creación, junto al afán de experimentación, de compartir la creación y la vivencia en tiempo real.

Fiel a sus antecedentes culturales de videocreación y cine experimental, el *livecoding* se ha unido a la tendencia de creación colectiva en el ámbito artístico, contexto genérico de interacción creativa actual: no sólo se produce una visibilización en tiempo real de la práctica en sí, a través de la publicación de su código para que sea contemplado -y si es posible sea

comprendido- por la audiencia presente, sino que se publica más tarde en plataformas colaborativas. La comunidad como concepto de grupo de personas que piensan y realizan o escriben código supone un punto de encuentro e investigación: el trabajo colaborativo permite la puesta al día continuada y actualización creciente, compleja de seguir en solitario.

La comunidad internacional más conocida en el estudio y practica del livecoding es TOPLAP¹¹ _el primer grupo formado por miembros que se autodenominaron *live coders* allá por el año 2004, cuyo lema era “show us your screens”, muéstranos tus pantallas. Se empezaron a definir como “un colectivo que practica y promueve el livecoding como una técnica de creación sonora y visual, generando una apropiación tecnológica a través del uso y desarrollo de software libre y abierto enfocado a generar sus propias relaciones y discursos” (toplab_Barcelona)¹². Hoy en día se han convertido en el organismo de referencia dentro de este campo audiovisual: son pioneros en la organización de eventos y encuentros online y realizan una labor de difusión mediante su página web y conexión con otras organizaciones en el estado español (Hangar Barcelona) o distintos países, como EE.UU., Canada o Reino Unido, o con otros profesionales de este sector en la sala Hangar de Barcelona.

En la ciudad de Madrid se halla otro grupo de experimentación: el llamado Live Code Mad, dedicado a la creación artística utilizando software de código abierto, con herramientas de creación en vivo, experimentando con diferentes lenguajes y técnicas para la creación audiovisual, con el claro objetivo de crear una gran comunidad de creadores y dar visibilidad a este nuevo género (MEDIALAB, 2020)¹³.

La comunidad se dedica especialmente a realizar una labor de democratización del código, en sus vertientes de innovación -nuevos códigos y lenguajes- y circulación de plataformas para estabilizar su uso entre los usuarios no programadores. En una revisión general de los softwares con los que implementar este tipo de fenómenos y con los que trabajan los artistas de esta manifestación creativa. Puede citarse en primer lugar Supercollider (NEGRÃO, 2018), un software opensource muy completo en sus habilidades. Junto a él Tidal Cycles utiliza el lenguaje Haskell, en honor al matemático y lógico Haskell Curry, cuyo trabajo principal se desarrolló en la teoría de sistemas, procesos formales y lógica combinatoria (Tidal Cycles,

¹¹<https://toplap.org/>

¹²toplapbarcelona.hangar.org

¹³<https://www.medialab-matadero.es/en/activities/live-code-mad-group-experimentation-live-coding-medialab-prado>

Wikipedia). Este programa es capaz de utilizar diferentes sintetizadores a través de Midi o de Open Sound Control (OSC).

Similar a Tidal Cycles, es el entorno de programación en creación musical Sonic Pi, especializado en la recreación de melodías y ritmos sencillos mediante código, cuya finalidad es su enseñanza y práctica en entornos educativos, para que todo el mundo pueda generar música por ordenador (TAMAGNINI, 2014). Sonic Pi permite alta creatividad en propuestas educativas pues ofrece alta modularidad al profesor a la hora de proponer ejercicios e ir trabajando diferentes competencias computacionales o en asignaturas especículas como la música, por ejemplo, ayuda a centrarse “en la melodía como elemento más relevante de una composición. Con la finalidad de asentar un conocimiento sobre su aplicación se descompone en elementos como son las cualidades del sonido (Tono, Timbre, Duración e Intensidad)” (SEDEÑO-VALDELLOS, 2023, p. 14). El mismo autor, Sam Aaron, su creador, lo concibió con esta pretensión (AARON; BLACKWELL; BURNARD, 2016) y ha originado una gran herramienta enfocada principalmente a la educación en programación. Según sus palabras:

Los ensayos iniciales de Sonic Pi demostraron dos hallazgos claros. En primer lugar, esa música funciona perfectamente como un marco para introducir muchas construcciones informáticas importantes. En segundo lugar, cuanto más se mejoraban los aspectos artísticos de Sonic Pi y se incluían en las lecciones, se profundizaba el compromiso y la motivación de los estudiantes. Esto a su vez proporcionó motivación para mejorar los aspectos artísticos des software (AARON *et al.*, 2016, p. 175).

Gibber aporta sencillez y acerca el código a todos los usuarios, y “enfatisa una notación simple, un sólido conjunto de características audiovisuales, comentarios inmediatos y colaboración social” (ROBERTS; ALLISON; HOLMES; TAYLOR; WRIGHT; KUCHERA-MORIN, 2021).

Hydra¹⁴ fue creada por Olivia Jack, como una plataforma para hacer visuales a través de código en directo, e inspirada en los sintetizadores analógicos modulares. En ella y con la ayuda de herramientas como WebRTC también conocido como Web Real-Time Communications, permite comunicaciones en tiempo real a través de una api de JavaScript y WebGL.

LIVECODING COMO PRÁCTICA PERFORMATIVA

El *livecoding* se puede considerar una práctica audiovisual performativa (AARON, 2005) o *digital performance* (DIXON, 2007) donde se involucran medios digitales, pero se produce en una situación de presencia física o *liveness* (AUSLANDER, 2008). Pueden

¹⁴ https://hydra.ojack.xyz/?sketch_id=khoparzi_0.

describirse una serie de operaciones, inherentes a estas condiciones, que se despliegan a veces de manera contradictoria.

Por un lado, a diferencia de otras performances, que están abiertas al espectador a través de la única interfaz o mediación del cuerpo, este tipo resulta menos transparente, más invisible a simple vista, o, al menos, más mediada por el ordenador y hardware asociado (aparataje técnico complejo) y la proyección. Es decir, existe un componente de opacidad de la performance del ejecutante en tanto algunas actuaciones son incognoscibles para quien le mira hacer (SANCHEZ CUERVO, 2014).

El ejecutante inmóvil frente a la computadora portátil no permite mostrar cómo se crean los sonidos para las audiencias que están acostumbradas a ver el rendimiento, los gestos, incluso el teatro. Por ejemplo, cuando un violinista está actuando, el público puede verlo físicamente interactuando con el instrumento. El público puede conectar lo que ve y lo que escucha (...). Con el portátil, el público en general no sabe exactamente qué es lo que hace el intérprete y la mayoría no sabe cómo se produce el sonido o con qué. No tienen ningún objeto visual para conectar a tierra lo que escuchan, ni un objeto performativo percibido para comparar (STUART, 2010).

En segundo lugar, existe una estética de la visibilidad, de la mostración: hay una revelación del trabajo detrás de esa performance invisible, pero también se presenta la reelaboración en vivo del código, y el pensamiento que hay detrás de él, y todo en tiempo real, demostrando y mostrando el desempeño o trabajo sobre el código. La demostración de la competencia sobre el código se pone como ejemplo, se hace visible a los espectadores y demás creadores, de alguna manera se democratiza, convirtiendo la práctica en un asunto político. Se demuestra así el proceso y lo hace visible de manera abierta y colectiva, lo pone a disposición de los otros y los involucra, y obra la posibilidad de iniciación de nuevos procesos similares. Bajo estas condiciones, el livecoding juega con el código, yendo más allá o ampliando el rango de lo que significa el pensamiento computacional.

Por último, se construyen nuevas lógicas culturales, en este caso una codeomorfología, que hace visible el proceso de conexión de la música y la imagen en transformación y evolución sincrónica en tiempo real (MCLEAN; GRIFFITHS; COLLINS, 2010, p. 30). Se coloca la creación y la performance de esta unión como estética bajo una lógica algorítmica, que sigue los principios que Manovich avisaba que tendrían los nuevos medios de comunicación:

La codificación en vivo presiona el pensamiento 'si-entonces' de la lógica computacional hacia el 'qué pasaría si' de la experimentación especulativa. La codificación en vivo es una práctica híbrida, incluso liminal, que opera en un intersticio crítico entre diferentes disciplinas, oscilando entre una modalidad de resolución de problemas y una tendencia problematizadora, cuestionadora e incluso generadora de obstáculos. Más que un procedimiento estrictamente 'lógico', la codificación en vivo implica la práctica investigativa de hacer algo como una forma de saber cómo se hace algo, además, para saber cómo se puede cambiar, desviar, tomar

una dirección diferente. La codificación en vivo aparentemente desvía un modo de pensamiento lógico-numérico-lingüístico computacional (algorítmicamente) hacia la aplicación artística, que involucra no solo una inteligencia o sensibilidad musical-rítmica, sino también algunos de los conocimientos hápticos más intuitivos (COCKER, 2016, p. 108-109).

CONCLUSIONES Y DEBATE

Estamos ante prácticas que construyen obras procesuales, inmersivas en interacción con el y eventos que materializan el hecho de que la obra de arte es a la vez el esfuerzo, el momento, el acto de su ejecución. Ello supone una herencia directa del arte conceptual, el arte performance y la videocreación, y de toda una escena artística que llega desde el free jazz y la música electrónica, de aprovechamiento de las posibilidades de las obras en proceso y la improvisación.

El *livecoding* celebra la posibilidad de una creatividad en continua exploración a través de las herramientas digitales y el software. Estos artefactos culturales permiten una gran flexibilidad en la creación y producción, así como mantener una línea de investigación a largo plazo -propio de la investigación artística- e ir incorporando elementos de software al set de creación básico. Es decir, supone una fórmula con interesantes facultades de expansión artística, cultural y educativa.

Quizás lo más interesante de esta práctica, sea la nueva identidad que ha adoptado el software como creador y generador de elementos audiovisuales, presentándose como una perfecta combinación entre sonido procesado junto con la creatividad del usuario creador (COLLINS; MCLEAN; ROHRHUBER; WARD, 2003. p. 322) y otorgando al ordenador el estatus de instrumento musical.

BIBLIOGRAFÍA

AARON, S.; BLACKWELL, A.; BURNARD, P. The development of Sonic Pi and its use in educational partnerships: Co-creating pedagogies for learning computer programming. **Journal of Music, Technology and Education**, n. 9(1), p. 75–94, 2016. <https://doi.org/10.17863/CAM.8369>

AARON, S. (2015). **Programming as Performance**. TedxTalks. <https://www.youtube.com/watch?v=TK1mBqKvIyU>

AUSLANDER, P. **Liveness Performance in a Mediatized Culture**. London: Routledge, 2008.

COLEMAN, G. *Coding Freedom: The Ethics and Aesthetics of hacking*. Princeton University Press, 2013.

COCKER, E. Performing thinking in action: the meletē of live coding, *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, n. 12:2, p. 102-116, 2016 doi.org/10.1080/14794713.2016.1227597

COLLINS, N.; MCLEAN, A.; RORHUBER, J.; WARD, A. Live coding in laptop performance. *Organised Sound*, n. 8(03), p. 321-330, 2003.

DIXON, S. **Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation**. London: The MIT press, 2007.

DUFVA, T.; DUFVA, M. Metaphors of code—Structuring and broadening the discussion on teaching children to code. *Thinking Skills and Creativity*, n. 22, p. 97–110, 2016. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.09.004>.

DUFVA, T.; DUFVA, M. Grasping the future of the digital society. *Futures*, n. 107, p. 17–28, 2019. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2018.11.001>.

ICLC (2017). **Conferencia Internacional de Live Coding 2017**. <http://iclc.livecodenetwork.org/2017/index.html>

MANOVICH, L. **El software toma el mando**. Barcelon: Editorial UOC, 2014.

MANOVICH, L. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**. Barcelona: Paidós, 2005.

MCLEAN, A.; GRIFFITHS, D.; COLLINS, N. Visualisation of live code. *Visualisation and the Arts*, 1–5, 2010.

MUNARRIZ ORTIZ, J. El lienzo en blanco al playback. Modelos de improvisación libre en el arte tecnológico. *Revista Bellas Artes*, n. 14, p. 51-67, 2010. <https://doi.org/10.25145/j.bartes.2019-20.14.03>

NEGRÃO, M. C. (2018). **NNdef: Livecoding digital musical instruments in supercollider using functional reactive programming**. FARM 2018 - Proceedings of the 6th ACM SIGPLAN International Workshop on Functional Art, Music, Modeling, and Design, , co-located with ICFP, 2018.P

AXTON, J. Live Programming as a Lecture Technique. *Journal of Computing Sciences in Colleges*, n. 18(2), p. 51-56, 2002.

ROBERTS, C.; ALLISON, J.; HOLMES, D.; TAYLOR, B.; WRIGHT, M.; KUCHERAMORIN, J. Educational design of live coding environments for the browser. *Journal of Music, Technology and Education*, n. 9(1), p. 95–116, 2016. [doi:10.1386/jmte.9.1.95_1](https://doi.org/10.1386/jmte.9.1.95_1)

RUIZ DEL OLMO, F. J.; VERTEDOR-ROMERO, J.; ALONSO-CALERO, J. Creación sonora y nuevas tendencias artísticas en el siglo XXI: Algoritmos, música electrónica y Algorave. *Arte, individuo y Sociedad*, n. 31(2), p. 425-440, 2019. <http://dx.doi.org/10.5209/ARIS.60825>

SEDEÑO-VALDELLOS, I. Proposal of a video-tutorial for the software Sonic Pi. **HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional De Humanidades**, n. 16(5), p. 1–17, 2023. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v12.4690>

STUART, C. The object of performance: performativity in contemporary Laptop Music. **Contemporary Music Review**, n. 22(4), p. 59-66, 2010.

TAMAGNINI, L. **Herramientas informáticas actuales de código abierto. Computación musical**. Universidad Nacional de Rosario, 2014.

Tidal Cycles. <https://es.wikipedia.org/wiki/TidalCycles>

TORRES, D. La vigencia oculta de la performance. **Lápiz, Revista Internacional de Arte**, n. 132, p. 14-23, 1997.

USTARROZ, C. **Teoría del vjing**. Madrid: ediciones libertarias, 2010.

WARR, T. **El cuerpo del artista**. Nueva York: Phaidon, 2006.

YOUNGBLOOD, G. **Expanded Cinema**. New York: E. P. Dutton & Co., Inc. 1970. https://monoskop.org/images/4/40/Youngblood_Gene_Expanded_Cinema_n

CAPÍTULO 3

REFLEXÕES SOBRE A VIDEOARTE E SEUS CAMINHOS ATIVISTAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Sofia Sartori dos Santos¹⁵

INTRODUÇÃO

A videoarte ativista existe desde a criação dessa forma artística. Deirdree Boyle apresenta em seu texto “Subject to change – Guerrilla Television Revisited” (1985) como a videoarte foi constituída no cenário ativista e experimental, a autora revisita em 1985 os vídeo guerrillas que ocorreram em 1960, tais vídeo guerrillas faziam ativismo especificamente inserindo a participação de espectadores em suas ações.

Já a autora Valentina Valentin, no livro “TV ARTS TV” (2010), trata do vídeo e da videoarte como opostos ao fluxo midiático comunicacional por ter surgido de forma contrária à televisão, e assim, inevitavelmente, transforma as práticas artísticas e os papéis de artista e espectador.

Maria Crescentino, em 2023, apresenta em sua pesquisa a videoarte no sul global, arquivos de festivais e remediação de um passado análogo. A autora ainda coloca, em seu texto, a relevância de mídias sociais e tecnologias da internet para o arquivo, acesso e divulgação de trabalhos em videoarte produzidos e disseminados nesse local geopolítico específico.

A videoarte é abordada como ferramenta de transformação e fruto do ativismo e principalmente relacionada ao recorte temático de igualdade de gênero, com enfoque na interseccionalidade. Assim foram buscados dados de festivais de videoarte que tratassem da mesma com amplitude ativista. Aqui descreve-se cinco festivais que tratam da videoarte especificamente, são comentadas também três oficinas de videoarte que ocorreram entre os anos de 2021 e 2023, e é ressaltado que elas não abordam temas sociais especificamente. O objetivo dessa pesquisa é chegar em uma justificativa e corroboração na necessidade de implementação do Manual de Videoarte Vertical como ação que ainda não existe implementada nessa forma no âmbito artístico.

¹⁵ Mestre pelo Programa de Pós Graduação em Mídia e Tecnologia da UNESP-Bauru. Bacharel em Artes Visuais pela FAAC-UNESP-Bauru. Pós Graduada em Arteterapia. Pós Graduação em Docência no Ensino Superior em andamento. Atuou como professora universitária em disciplinas de História da Arte e é integrante do Grupo de Pesquisa labIMAGEM(CNPq).

Na pesquisa exploratória são apresentados os Festivais Sesc_Videobrasil, que abordam explicitamente a temática ativista de reparação e resgate de narrativas. Tais festivais são apresentados como um exemplo de como se tratar a videoarte ativista de forma a exemplificar como utilizar a videoarte como ferramenta de transformação social.

Após esse momento de exploração, descreve-se o Manual de Videoarte Vertical como essa ferramenta de transformação, é explicitada a necessidade de mediação do produto para que esse tenha uma maior potencialidade de trazer reflexões sobre o tema proposto de igualdade de gênero. É apresentado o impacto potencial da pesquisa e retomado o lugar do Manual dentro do âmbito social e artístico.

Para assim seguir-se para a parte descritiva, na qual é exposto como funcionou a oficina de videoarte vertical durante o II simpósio labIMAGEM, e quais percepções foram possíveis a partir do objetivo inicial e também da hipótese proposta. E por fim apresenta-se o que pode derivar dessa pesquisa realizada, e como a mesma pode agregar à pesquisa em videoarte, tecnologia e ativismo curatorial.

DESENVOLVIMENTO TEÓRICO

São abordadas, pesquisadoras que tratam do tema Videoarte de forma ativista, e nesse momento reúne-se seus ideais, para trazer de forma resumida a intenção da pesquisa apresentada, principalmente em questão da hipótese sugerida: *o Manual apresentado é uma ferramenta de produção de videoartes ativistas que discutam temas sociais por meio do vídeo.* Metodologicamente, essas autoras serão observadas em relação à videoarte ativista como ferramenta de reflexão e transformação social para a sociedade, monta-se assim um breve apanhado teórico para agregar à observação e descrição dos festivais, oficinas e do Manual, que são os objetos de estudo da pesquisa apresentada.

Além de Deirdre Boyle, Valentina Valentin, e Maria Crescentino, Apresenta-se as perspectivas de Christine Mello e Regilene Sarzi-Ribeiro acerca da videoarte com teor político.

Boyle discorre sobre como o vídeo surgiu com a viabilização da criação do vídeo por meio da Sony Portpack. Nesse início, qualquer um com uma câmera dessa era chamado de “artista do vídeo”. Nos anos 60 a televisão de guerrilla absorveu a arte de forma documental e inovadora, e apresentou uma crítica a relação dos indivíduos com a Televisão. Essa televisão de guerrilla acabou por influenciar rádio, jornais, revistas, publicidade e também artes plásticas e artes performáticas.

Os vídeos-guerrillas mostravam a realidade apresentando as perspectivas da multidão. O vídeo então representava essa nova fronteira, contrária ao mundo da televisão. Era algo novo onde cada um poderia criar suas próprias regras. Em 1985, Boyle conclui seu texto afirmando que, “Hoje, numa era de crescente conservadorismo, os ideais da televisão de guerrilha necessitam de mais vencedores do que nos tempos em que surgiu, que era mais fácil lutar por uma mídia democrática que mostrava a realidade para pessoas comuns vivendo na América do final do século vinte” (BOYLE, 1985, p.232).

A autora ainda esclarece o que realmente é necessário, de seu ponto de vista, para que os artistas e a sociedade se inspirem nesses vídeo guerrillas para ir contra esse conservadorismo, mesmo sendo escrito em 1985, essa fala tem relevância no cenário contemporâneo.

O objetivo não é recriar o passado – ninguém quer ver o trêmulo preto e branco, fora de foco, que existia naquela ferramenta inicial (portpack); o objetivo é recapturar a criatividade, exploração e ousadia daqueles anos iniciais. Talvez a tecnologia e a necessidade ardente de comunicar e inventar novas formas prevalecerão (BOYLE, 1985, p. 232).

O que é proposto nesta pesquisa é uma reflexão a partir do pensamento que Boyle apresenta de resgate da ousadia que sempre existiu no meio videográfico e artístico, para assim amplificar o meio videográfico por meio de novas criações e movimentações artísticas a partir da videoarte ativista.

A autora Valentina Valentin (2010) apresenta a videoarte como oposta ao fluxo midiático comunicacional, e dessa maneira transforma as práticas artísticas e os papéis de artista e espectador. Valentin mostra videoartistas e obras tecnológicas que apresentam uma participação ativa de espectadores como parte essencial destas. Comenta sobre a hipótese de Chris Marker que compõe uma estratégia de resistir à fluidez por meio do tratamento utilizado na escrita, introduz: os elementos de interrupção do fluxo, de reestruturação da recepção da imagem e um retorno ao fluxo com uma percepção reflexiva aguçada, para que espectadores possam ter a possibilidade de descobrir e compor seus repertórios de imagens emotivas. (VALENTIN, 2010)

A autora finaliza seu texto, afirmando, “Da televisão para o computador: uma nova mitologia” poderia ser o próximo parágrafo dessa história, uma das várias histórias possíveis para explicar as relações entre vídeo e televisão, na qual o final poderia também ser um começo” (VALENTIN, 2010, p. 22-23).

A relação entre espectadores e imagem é destacada, principalmente relacionada à imagem do vídeo, pois esta foi fortemente influenciada pela relação que indivíduos tiveram

com a televisão e sua programação. Até hoje, essa relação inicial, pode influenciar a forma com que espectadores se aproximam de vídeos presentes na internet, e consequentemente como observam as videoartes que tem contato.

Outra pesquisadora, Maria Crescentino (2023) salienta a relevância de mídias sociais para arquivo e acesso a divulgação de trabalhos em videoarte no Sul Geopolítico. Mostra que a natureza efêmera de plataformas digitais causa preocupações, relacionadas à duração desse material a longo prazo. Apesar desses desafios, os projetos de divulgação e acervo de videoartes representam uma solução conjuntural que possibilita a difusão e acessibilidade às obras de videoarte do Sul Global.

Crescentino ainda comenta que instituições como o Sesc_Videobrasil que tem coleções baseadas em vídeo, tem a responsabilidade de dar suporte e promover ações para a preservação dessa herança valiosa. Conclui-se que essa preservação pode ser realizada por meio de projetos de pesquisa e resgate que aproximem instituições culturais e educacionais para manter de forma sustentável os arquivos digitais e analógicos.

Esses projetos recuperam patrimônios culturais e permitem a reconstrução de histórias valiosas e de certa forma podem garantir a continuidade de um passado análogo e digital.

Com essa perspectiva, aqui é proposta uma reflexão acerca de que além de assegurar esses documentos, os acervos digitais permitem que pessoas que não tem acesso a centros culturais possam acessar de seus smartphones conteúdos artísticos que possivelmente não poderiam antes da criação destes.

E lembrando, portanto, o caráter ativista do vídeo, aborda-se a visão da autora Regilene Sarzi Ribeiro, em relação ao artista contemporâneo: “...cabe lembrar que a arte do vídeo nasce pelas mãos de artistas conceituais que, no mesmo período de body art dos anos de 1960, afirmam sua posição crítica e política” (RIBEIRO, 2016, p.200). Ribeiro, ainda salienta que, nesse período, “as tecnologias da imagem eletrônica e audiovisual brotavam juntas com a presença incômoda e a permanência dos sistemas e regimes governamentais marcados pelo totalitarismo, como o stalinismo e o nazismo” (RIBEIRO, 2016, p.200). Assim a autora citada acima, resume como essa conexão entre artista, espectador e obra se relaciona ao ativismo e a necessidade de a arte abraçar causas políticas para gerar reflexões específicas na sociedade.

A arte pelo mundo todo mostrou sua força de liberdade de pensamento e de expressão se posicionando contrária a essas formas de governo. Com isso, percebe-se que o destino artístico na contemporaneidade passou a discursivizar um sujeito/actante que

busca sua identidade por meio do compromisso social e político compartilhado com seu destinatário/público (RIBEIRO, 2016, p. 200).

É sugerida aqui, uma reflexão perante a necessidade de artistas e pessoas que viabilizam criações artísticas ativistas, de espectadores que compartilhem desse compromisso social e político, para que as ações, obras artísticas tenham um resultado significativo e causem reflexão.

Agora é apresentada outra pesquisadora, Christine Mello, que afirma:

No início do século XXI, são intensos os trabalhos com as novas mídias, na medida em que as práticas tecnológicas se inserem de forma acentuada no âmbito das práticas sociais e essa medida em que os artistas se dão conta de que podem extrair uma visão conjunta artística de tais práticas, produzindo, com isso, apropriações e intervenções de toda ordem (MELLO, 2008, p. 211).

Ressalta-se então que as obras que utilizam novas mídias existem em meio às práticas sociais e intervêm conjuntamente com tais temáticas sociais. Dessa forma, a videoarte é pensada como prática artística tecnológica que pode tratar de temas sociais coletivamente.

A pesquisadora fala sobre artistas que lidam com espaços institucionais de forma a fazerem transgressões ou metáforas sobre tensões decorrentes da sociedade de controle. E acredita que faz “parte do papel do artista tecnológico saber alargar essas zonas de confronto e embate expressivo nos espaços institucionais, ou espaços mais protegidos” (MELLO, 2008, p. 228).

Christine diz que esses criadores ativistas geram “estranhamento por meio de zonas de tensão entre sistemas midiáticos entre desvios no sistema urbano e digital, nos sistemas de controle e segurança e assim por diante” (MELLO, 2016, p. 228).

Esse é um ponto crucial para a pesquisa, observar que eventos que promovem videoarte, trazem a questão ativista e social em seu escopo, como trazem e o que o Manual de Videoarte Vertical propõe de diferente para adicionar nesse cenário.

Mello ainda apresenta como essas práticas em meios digitais causam intervenções, transgressões na sociedade,

Fora do controle institucional, da lógica do mercado da arte e, na maioria das vezes, independentes do contexto acadêmico, essas práticas questionam a liberdade nos meios digitais e apresentam-se como um modo de ocupação do espaço público, na medida que intervêm no circuito urbano das mensagens comunicacionais” (MELLO, 2016, p. 228).

Dessa maneira são contextualizados os pontos que serão observados nos festivais e oficinas selecionados na presente pesquisa. São retomados os pontos principais abordados por cada autora, e que serão observados nos festivais e oficinas, a seguir.

Boyle (1985) apresenta os vídeo guerrillas e a necessidade de tomar a criatividade ativista que essas produções tinham, assim será observado nos eventos essa característica de criatividade e ousadia que segundo a autora sempre existiu na criação de vídeos e da videoarte.

Valentin (2010) fala da importância de se observar a relação do espectador com o vídeo e a videoarte, já que essa relação existe desde o início da televisão aberta, então também é observada a relação desses eventos com os espectadores, refletindo sobre como estes são aproximados ou não das obras em videoarte.

Crescentino (2023) ressalta a necessidade de acervos digitais de obras videoartísticas principalmente no Sul Geopolítico, portanto serão notados os acervos que tais eventos disponibilizam de forma digital ou não, e como agregar à essa cultura disseminada digitalmente e tecnologicamente.

Ribeiro (2016) já apresenta a videoarte como ativista desde seu início, ressaltando a relevância desse tópico em eventos que exponham obras em vídeo, assim mais uma fundamentação para agregar na reflexão de videoartes essencialmente e necessariamente ativistas.

Mello (2008) apresenta as correlações entre vídeo, tecnologia e temáticas sociais, e como é papel dos artistas de criarem transgressões e que aumente espaços nos quais as tensões da sociedade de controle sejam discutidas e colocadas de forma clara para discussão.

DESENVOLVIMENTO SOBRE FESTIVAIS E OFICINAS DE VIDEOARTE

Neste momento são apresentados os festivais e oficinas selecionados para a reflexão proposta, e estes serão observados com base nas autoras anteriormente mencionadas, visando a videoarte ativista na contemporaneidade, e posteriormente explicando o ponto que o Manual de Videoarte Vertical proposto difere de todos esses eventos apresentados.

Os dados apresentados são de seis festivais contemporâneos que abordam obras em videoarte, o FILE VIDEOARTE de 2023, VIDEORIO 2023, Festival de Cinema Master of art 2023, Festival internacional de videodança do RS 2023, FUSO 2023, e Festivais Sesc_Videobrasil. Serão apresentadas também três oficinas de videoarte, nos respectivos anos de 2021, 2022 e 2023.

O Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, FILE. Traz a temática de interação entre máquina e ser humano, e como as inteligências artificial e humana podem produzir obras únicas. Apresenta 53 obras em videoarte, das quais ao menos 18, tratam de temáticas contra

hegemônicas e majoritariamente abordam questões climáticas e ecológicas, além de trazer a questão de interatividade e revolução entre essas duas inteligências que são tema do festival.

FILE aborda temas diversos e amplos, porém possui uma certa abertura para tratarem de temas ativistas e de igualdade de gênero, se for o objetivo de artistas que querem se inscrever. Ocorreu em 2023, entre 5 de julho e 27 de agosto.

O festival Videorio, expôs videoartes de 12 artistas diferentes em prédios cariocas. E neste festival, três artistas foram premiados. Ocorreu entre 15 e 21 de janeiro de 2023. Obras diversas com temáticas sociais que estão disponíveis no site do festival para que espectadores possam conhecê-las.

Já o Master of art film festival é um evento cultural singular, e o único festival internacional de cinema da Europa Ocidental para documentários sobre arte. Ele possui uma categoria de competição que inclui videoarte e publicidade de arte, e que não compete com as outras categorias. Essa categoria também inclui vídeos experimentais. O festival irá ocorrer entre 09 e 29 de fevereiro de 2024, porém já ocorreu a seleção de obras que compõem a competição.

O Festival internacional de videodança do Rio Grande do Sul – FIVRS, selecionou 49 videodanças, oriundas de 19 países diferentes. Ocorreu entre 29 de agosto a 01 de outubro de 2023 – Exibido na Fundação Ecarta e no Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo, em Pelotas.

O Festival FUSO, Festival Internacional de Videoarte de Lisboa, teve sua 15ª edição em agosto de 2023, neste o vídeo é apresentado como ferramenta criativa e de reflexão crítica. Capaz de abarcar e cruzar diversas disciplinas artísticas contemporâneas e evoluir para campos de pesquisas que permitem novas experimentações, e ainda afirmam que a videoarte é um instrumento acessível e importante para a reflexão sobre os tempos em que vivemos, sobre o direito à liberdade, questões de desigualdade associadas ao colonialismo e sobre a emergência climática e os desafios sociais e políticos que o mundo enfrenta.

A partir dos dados levantados, afirma-se que a videoarte permanece relevante na arte contemporânea e, essencialmente, carrega consigo características contra-hegemônicas e de ativismo por meio da tecnologia do vídeo. Assim, apresenta-se como a ferramenta de videoarte foi utilizada em oficinas para públicos diversos em três ações diferentes, e logo após é descrita a ação que foi feita no II Simpósio labIMAGEM, na qual uma oficina de videoarte fez uso do Manual de Videoarte Vertical Ativista para tratar do tema de Igualdade de gênero e incitar produções e reflexões em videoarte.

Em 2021, ocorreu a oficina “Olhares íntimos: videoarte em tempos de travessia”, voltada ao público do ensino médio, mediada por Rosiane Dourado, teve como proposta pensar a produção da videoarte como forma de sensibilização do olhar, da percepção com todos os sentidos, para as ações, os tempos e espaços cotidianos. Já em 2022, Virginia Simone apresentou em 10 aulas presenciais a Oficina de videoarte que incluiu a ocupação de espaços, projeções, vídeo mapping, fusões e retroprojeções. Apresenta a produção de videoarte como um processo coletivo de investigação da linguagem, e propõe um olhar sobre o assunto e a ação como meio cognitivo.

E por último, em 2023, o MAC USP viabilizou uma oficina sobre videoarte que apresentou um breve histórico do desenvolvimento dessa linguagem e sua presença como experimentação artística nos anos de 1970 no MAC USP.

A partir dos dados apresentados, convida-se o leitor a refletir sobre não se encontrar ações interativas com espectadores voltadas a discussões de questões sociais, principalmente em relação à igualdade de gênero. E é exatamente neste nicho que é inserida a discussão aqui proposta. Investiga-se a correlação entre festivais de videoarte e a produção e possível aplicação de um Manual de Videoarte Vertical Ativista. Serão apresentados: o conceito do objetivo de desenvolvimento sustentável 5, de igualdade de gênero; festivais recentes da associação cultural Videobrasil; e o produto de um mestrado em tecnologia e ativismo curatorial, o Manual de Videoarte Vertical.

O recorte temático proposto é do Objetivo de desenvolvimento sustentável 5 da agenda 2030 da ONU, que aborda Igualdade de Gênero para todas as mulheres e meninas. E é com esse olhar que observamos os festivais anteriormente apresentados, e com ele que observamos a seguir os Festivais Videobrasil e o Manual de Videoarte Vertical e sua aplicação.

Os festivais promovidos pela associação cultural Videobrasil, fundada por Solange O. Farkas, acolhe institucionalmente um acervo crescente de obras e publicações, reunidas desde a sua primeira edição em 1983. A associação trabalha sistematicamente no sentido de ativar essa coleção, que reúne obras do Sul geopolítico do mundo – América Latina, África, Leste Europeu, Ásia e Oriente Médio –, clássicos da videoarte, produções próprias e uma vasta coleção de publicações sobre arte.

Nesta pesquisa são observados os dois últimos Festivais, a 21ª Bienal de Arte Contemporânea Sesc_Videobrasil | Comunidades imaginadas (2019-2020) e a 22ª Bienal

Sesc_Videobrasil | Especial 40 Anos, intitulada “A Memória é uma Ilha de Edição” (2023-2024).

Na 21ª Bienal, Comunidades Imaginadas, o Diretor do Sesc São Paulo afirma que o objetivo do evento e da associação cultural Videobrasil é repercutir e mediar perspectivas plurais por meio de uma ação cultural afeita a experiências dedicadas a desfazer as amarras herdadas do passado colonial e contraídas de uma condição geopolítica periférica. O recorte curatorial da 21ª Bienal de Arte Contemporânea Sesc_Videobrasil, reúne experiências artísticas dispostas a conceber o comum e seus respectivos laços a partir de aspectos e compromissos não hegemônicos.

Já no especial de 40 anos de Bienal Sesc_videobrasil, a 22ª Bienal, chamada “A memória é uma ilha de edição”, apresenta uma reflexão sobre tempo, concepção de memória e uma visita à importância do vídeo nessas quatro décadas. Na contemporaneidade, as possibilidades de edição de imagens se transformaram, tornando-se mais ágeis e ao alcance de nossos dedos em uma série de dispositivos tecnológicos de uso cotidiano.

Na 22ª edição, selecionam trabalhos que tratam de memórias coletivas das lembranças e esquecimentos que constroem narrativas históricas e sociais, relativas a povos, nações e regiões geográficas. Assim é reiterado que os festivais Sesc_videobrasil apresentam de forma bem delimitada, um lugar de fala para artistas que tratam de temas diversos, plurais e que discutem questões sociais e políticas.

A apresentação de dados videográficos é finalizada com os Festivais Sesc_videobrasil, pois a pesquisa realizada para a produção do Manual de Videoarte Vertical foi fortemente influenciada por tais bienais, que inspiraram a criação do Manual de Videoarte Vertical. Neste momento é apresentada de forma breve, a pesquisa que derivou tal produto, para justificar-se a relevância do mesmo meio ao cenário contemporâneo apresentado por meio dos dados de festivais e oficinas citados anteriormente.

A metodologia escolhida foi de pesquisa aplicada, com base no levantamento de dados bibliográficos e relacionados às bienais Sesc_Videobrasil. Tais conceitos foram aplicados na produção do Manual de Videoarte Vertical. Nesta pesquisa foi feito um exercício curatorial sobre o acervo das Bienais Sesc_Videobrasil. Após tal exercício, foi levantada a necessidade de uma ferramenta que pudesse ensinar e ajudar espectadoras a comporem o âmbito artístico de forma pessoal, por meio de mídias e tecnologias, principalmente smartphones e redes sociais.

A partir deste momento, surge a ideia de viabilizar a produção e publicação de videoartes que mostrassem diversas perspectivas em relação à igualdade de gênero.

O Manual é composto por três plataformas: Um site, um perfil no instagram @viedoarte_ativista, e um ebook publicado na plataforma issu. Os itens principais do Manual são, a descrição dos objetivos da pesquisa, os conceitos desta de uma maneira simplificada, um passo a passo com ações diretas, e um último momento que instiga o compartilhamento das produções derivadas deste Manual. O Manual de Videoarte Vertical pretende mostrar uma outra maneira de se produzir e compartilhar videoarte, de modo que seja uma ferramenta de transformação, produzida e compartilhada por artistas e espectadores. Criando um âmbito artístico que visa igualdade de gênero, classe e raça; mais aproximado de espectadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É apresentada, portanto, uma sugestão de um outro lugar dentro da arte contemporânea, no qual espectadores não apenas observam obras em videoarte com temas de transformação social (como ocorre nos festivais apresentados nessa pesquisa) mas também podem produzir, compartilhar suas próprias vivências e perspectivas, e dar voz a tantas outras questões que urgentemente precisam ser discutidas perante ao tema igualdade de gênero para todas as mulheres e meninas.

O impacto potencial desta pesquisa é oferecer para a sociedade um produto em forma de Manual que simplifica o modo de aprender sobre arte ativista e incentiva a participação de pessoas da sociedade no âmbito artístico, oferece para a sociedade um lugar em que espectadores podem mostrar suas perspectivas por meio de videoartes verticais.

Já o impacto científico potencial é a contribuição que essa pesquisa apresenta para o âmbito acadêmico, de como as teorias apresentadas podem ser colocadas em prática, para expandir as produções e perspectivas no âmbito artístico.

E por último, o impacto social potencial da pesquisa, é de contribuir para o bem estar social, qualidade de vida de indivíduos e coletividades, já que a pesquisa foi fundamentada no ODS5 de Igualdade de Gênero da Agenda 2030 da ONU, buscou-se a discussão a partir do feminismo interseccional para fundamentar esse Manual e viabilizar produções contra hegemônicas e gerar novos protagonismos por meio de videoartes produzidas a partir do Manual.

Desta maneira, no II Simpósio labIMAGEM, o Manual de Videoarte Vertical foi aplicado em uma oficina, e aqui descreve-se como essa oficina se deu e quais resultados foram obtidos.

O objetivo da oficina foi colocar em prática o Manual de Videoarte Vertical aqui apresentado. Essa aplicação se deu em seis momentos:

- 1º - Apresentação do Manual de Videoarte Vertical;
- 2º - Breve apresentação de videoartes para inspiração de criação – provenientes do 21º Festival Sesc_Videobrasil;
- 3º - Reflexão sobre o tema “Igualdade de Gênero” para geração de ideias;
- 4º - Brainstorm sobre ideias – cada um em sua folha;
- 5º - Compartilhamento de ideias individuais;
- 6º - Produção de esboços de videoartes verticais ativistas.

Antes da apresentação do próprio Manual, o tema videoarte ativista foi introduzido e apresentado com referências de autoras mulheres que apresentam a videoarte como essencialmente ativista. Assim o Manual de Videoarte Vertical foi apresentado, seus objetivos e principais conteúdos, também foi apresentado o passo a passo presente no Manual, para facilitar o surgimento de ideias nos participantes.

E para a reflexão sobre o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 5 foram apresentados todos os tópicos desse objetivo, e em que medida ele vai além de “Igualdade de gênero para todas as mulheres e meninas”. Logo após, o texto *Lugar de Fala* (2020) de Djamilia Ribeiro, foi apresentado, para que todos pudessem compreender seus próprios lugares de fala, e decidirem como trabalhariam o tema da melhor forma possível, por meio dos esboços de videoartes criados.

Foram apresentadas obras em videoarte que tratavam do tema abordado, foram mostradas imagens e as descrições dessas obras também. Para ser sugerida uma reflexão com as seguintes perguntas: “O que seria igualdade de gênero para todas as mulheres e meninas? Qual é o lugar de fala de cada um nesse contexto? O que cada um quer ou pode produzir para trazer imagens que causem reflexão sobre esse tema? Como o tema ressoa para cada um? O tema deve ser trabalhado em videoartes ativistas coletivas? Deve ser trabalhado em videoartes

que estimulem alguma ação específica do espectador? Como causar uma reflexão no espectador por meio dessas videoartes verticais ativistas?”

Por conta do tempo disponível para realizar a oficina, foi possível fazer esse momento de reflexão e logo após, as pessoas presentes tiveram cerca de vinte minutos para fazer um brainstorm de ideias que compartilharam em seguida com a sala. Foi muito interessante ouvir todas as ideias distintas que partiram desde documentários sobre vivências de mulheres, até produções bem específicas relacionadas a experiências pessoais de participantes.

Essa oficina foi uma experiência única, na qual foi vivenciado, o que o Manual de Videoarte Vertical e sua mediação podem proporcionar, em relação principalmente a novas reflexões, produções e protagonismos videográficos para a arte contemporânea. A pesquisa continua sendo desenvolvida, e pretende-se colocar em prática o Manual de Videoarte Vertical em outros contextos, públicos para gerar protagonismos diversos e empoderamento relacionado à Igualdade de Gênero, realmente para muitas mulheres e meninas.

REFERÊNCIAS

AKOTIRENE, C. **Interseccionalidade**. São Paulo: Editora Jandaíra, 2020.

Associação Cultural Videobrasil. **Sesc Videobrasil**. Acesso em 20/11/2023, disponível em: <https://site.videobrasil.org.br/>

BOYLE, D. **Subject to Change: Guerrilla Television Revisited**. New York, College Art Association of America. 1985.

CRESCENTINO, M. A. 2023. “Video Art in the Southern Cone. Festivals, archives, and remediation of the analog past”. In: Pau Alsina & Andrés Burbano (coords.). “Possibles”. **Artnodes**, no. 31. UOC. [Accessed: 20/11/2023]. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i31.402842>

MELLO, C. **Extremidades do vídeo**. São Paulo, Editora Senac, 2008.

NAÇÕES UNIDAS. **Transformando Nosso Mundo: A Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável**. Disponível em: < <https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/> > Acesso em 25 de maio de 2023.

RIBEIRO, D. **Lugar de fala**. São Paulo: Sueli Carneiro: Editora Jandaíra, 2020.

RIBEIRO, R. **Corpo e videoarte no Brasil: desejos da parte e presenças do todo**. Bauru, SP, Canal 6 editora. 1ª Edição, 2016.

SANTOS, S. S. **Manual de Videoarte Vertical**. Ebook issuu. Disponível em: < https://issuu.com/sofia.sartori/docs/manual_de_videoarte_vertical_ativista_4_ > . Acesso em: 25 de julho de 2023.

VALENTIN, V. **The Television Shot by Artists**. La Fábrica Editorial Verónica, Madrid. 2010.

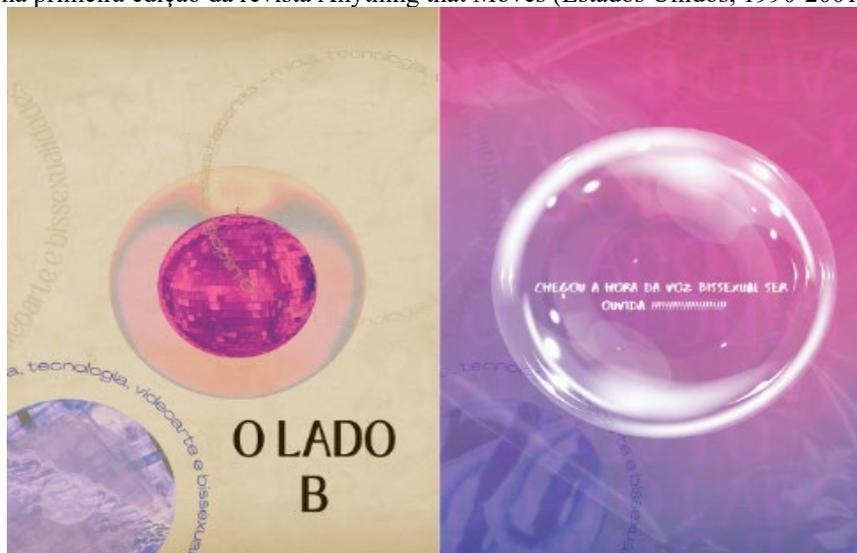
CAPÍTULO 4

O LADO B DESSAS HISTÓRIAS: O MOVIMENTO BISEXUAL BRASILEIRO E AS IMAGENS NA ATUALIDADE

Iriane Du Aguiar Leme¹⁶
Regilene Ap. Sarzi-Ribeiro¹⁷

Este texto, que pretende estabelecer um breve panorama de seu recorte global, se encaminhando para um brevíssimo discorrer da produção artístico-política do movimento bissexual brasileiro na atualidade, especificamente nos anos 20 do século XXI, integra o processo de desenvolvimento da pesquisa de mestrado intitulada “O Lado B dessas histórias: mídia, tecnologia, videoarte e bissexualidade(s)”, situada no contexto do Programa de Pós Graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) da Unesp Bauru. A dissertação em construção, partindo em seu recorte dos anos 60 até a contemporaneidade, compreende-se enquanto um estudo sobre as artes do vídeo, ou melhor, as imagens em movimento, de artistas e ativistas bissexuais e LGBTQIAPN+¹⁸ num geral, visando promover sua visibilidade e agência, tendo como interface a mídia e a tecnologia.

Figura 1: Iriane Leme, Poster (frente e verso) da videoarte O Lado B, 2023. Em seu verso, o poster faz referência ao Manifesto Bissexual de 1990 com a frase “Chegou a hora da voz bissexual ser ouvida”, publicado na primeira edição da revista Anything that Moves (Estados Unidos, 1990-2001).



¹⁶ Mestranda em Mídia e Tecnologia pelo PPGMiT-Unesp Bauru, Iriane Leme é artista visual pela FAAC Unesp Bauru e arteterapeuta pela FACOL (AATESP 757/0221). Bolsista de Estágio Supervisionado em Docência/2023 nos cursos de graduação em Artes Visuais (DARG/FAAC - Unesp Bauru) e Design (Departamento de Design/FAAC - Unesp Bauru).

¹⁷ Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC/SP). Pós-doutorado em Performances Culturais (UFG) e em Artes (UNESP). Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia e docente dos cursos de Artes Visuais e Comunicação: Rádio, TV e Internet da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da UNESP, Bauru. Líder do grupo de pesquisa LabIMAGEM – Laboratório de Estudos de Imagem/CNPq.

¹⁸ Lésbicas, Gays, Bi, Trans, Queer, Intersexo, Assexuais/Arromânticas/Agênero, Pan/Poli, Não-binários e mais.

Em termos metodológicos é uma investigação sobre e em arte, já que além de contemplar um estudo teórico que interrelaciona o vídeo e suas histórias às histórias do movimento LGBTQIAPN+, mais especificamente o bissexual, também compreende o fazer artístico de uma videoarte, chamada O Lado B (Figura 1), que se encontra em fase de produção. Quanto ao seu recorte temporal, a pesquisa procurou aliar o ponto de partida em dois acontecimentos: a emergência da videoarte no cenário artístico dos anos 60 (a primeira obra em vídeo é gravada em 1965, por Nam June Paik) junto às lutas sociais em efervescência na mesma época, como foi Stonewall (1969, Nova York). Ainda sobre a videoarte que vem sendo produzida, a mesma parte do princípio de ser uma produção colaborativa e coletiva, onde pessoas bissexuais estrelam, produzem e dirigem a obra audiovisual, discutindo sobre sua bissexualidade em atravessamento a outros marcadores sociais, a partir da interseccionalidade e bissexualidade enquanto epistemes, bem como criando e promovendo uma estética própria, de modo a referenciar e reverenciar artistas, ativistas, coletivos e marcos históricos da luta bissexual e LGBTQIAPN+ num todo. A pesquisa e militância acadêmicas, bem como políticas e artísticas, nas mais diversas formas e plataformas, se constituem enquanto importante estratégia para contar outros lados dessas histórias, procurando através das imagens em movimento, contar e configurar outras narrativas.

O que observa-se no curso desta pesquisa é que o termo imagens em movimento, utilizado de variadas formas na literatura especializada¹⁹ para indicar a característica das imagens videográficas, até mesmo das cinematográficas e televisivas, transformou-se em uma chave para alocarmos e reverenciarmos neste estudo as inúmeras contribuições e marcos históricos de artistas e ativistas LGBTQIAPN+, sobretudo bissexuais, que se dão em diversas linguagens multimídias dentro e fora do contexto brasileiro, como por exemplo a produção de conteúdo para as mídias sociais, a fotografia, a direção de arte, a influência e ativismos digitais, o desfile de moda, os *podcasts*, o vídeo em contextos múltiplos (artes do vídeo²⁰), a arte circense, a arte literária, a colagem analógica, a performance, o movimento Hip Hop, o *funk* e a *ballroom*, bem como a apropriação de linguagens e mídias hegemônicas/normativas, como o jornal impresso, os programas do horário nobre da televisão, a rádio, o próprio idioma que

¹⁹ Aqui, nos referimos aos teóricos do vídeo e da imagem, a citar Arlindo Machado (2007), Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro (2013, 2016), Philippe Dubois (2004) e Christine Mello (2008).

²⁰ O termo artes do vídeo possibilita na atualidade uma maior amplitude dos estudos do vídeo em seus mais diversos usos nas mais variadas plataformas (vídeo transmissão, videochamada, videoclipe, videoarte, videoperformance, videoinstalação etc).

demarca o ideal e a fronteira de uma nação - basta pensar no pajubá ou bajubá²¹, o “dicionário travesti” (NASCIMENTO, 2021, p. 134) - , e demais produções imagético-lexicais para seu próprio uso, ironizando muitas vezes os veículos tradicionais de transmissão de notícias, imagens e ideias, bem como adentrando os próprios sistemas de representação clássicos e instaurando, renomeando e concebendo outras novas imagens.

Na atualidade da produção e promoção das imagens em movimento, bem como do próprio movimento bissexual brasileiro, destacamos o trabalho de Nick Nagari e Talitta Câncio, ativistas bissexuais da contemporaneidade brasileira e suas produções e atuação contundentes. Nick Nagari, escritor, ativista, carioca, pessoa não-binária, criou o projeto Quem Bindera (2019-2021), “com o objetivo de captar doadores e converter essas doações em binders²² para pessoas transmasculinas no Brasil inteiro” (Quilombo Cibernético). O projeto ajudou ao todo mais de 1400 pessoas trans. Nick Nagari cria conteúdo sobre bissexualidade e transgeneridade através do vídeo (Fala Mais Nick Thomás), a partir de uma perspectiva negra, gorda e não-binária, produzindo vídeos para as mídias sociais. Além disso ministra cursos e palestras, sendo autor dos livros Num estalar de dedos (SE LIGA EDITORIAL, 2022), Cinco Mil Explicações (SE LIGA EDITORIAL, 2020) e Essa história não termina aqui (SE LIGA EDITORIAL, 2023). Também produz textos sobre bissexualidade, negritude, não-binariedade, transgeneridade, entre outros temas, através da plataforma Medium. Nick Nagari produz conteúdos para a Internet há mais ou menos oito anos, mas só no ano de 2020 que começou a produzir conteúdos em formato de vídeo para o Instagram.

Em sua obra Cinco Mil Explicações (SE LIGA EDITORIAL, 2020), através da história do cotidiano da personagem principal Eloá, uma mulher negra bissexual, sua rede de amigos e sua rotina no trabalho, Nagari nos faz refletir sobre a bissexualidade e outros temas que se interligam à esta: a não binariedade²³, o mito do amor romântico e o fato de que a vivência de cada pessoa bissexual é única, bem como o uso e apropriação ativista e artística das próprias mídias e tecnologias do cotidiano, para veicular e movimentar outras histórias, narrativas e portanto, outras imagens. Na trama, Eloá é estudante e estagiária em educação na empresa P&P,

²¹ O pajubá tem origem na fusão de termos da língua portuguesa com termos extraídos dos grupos étnico-linguísticos nagô e iorubá (...) e reproduzidos nas práticas de religiões afro-brasileiras. Os terreiros de candomblé sempre foram espaços de acolhimento para as minorias, incluindo a comunidade LGBTQ+, que passou a adaptar os termos africanos em outros contextos. (REIF, 2019)

²² Binder: são faixas compressoras utilizadas para reduzir ou ocultar volume dos seios. (Fonte: Quilombo Cibernético)

²³ Não-binariedade ou identidade não binária é um termo guarda-chuva para identidades de gênero que não são estritamente masculinas ou femininas, estando portanto fora do binário de gênero e da cisnormatividade. (Fonte: Wikipédia)

ao lado das amigas e colegas de trabalho Vivian e Teresa, além de ser criadora de conteúdo sobre bissexualidade. No começo da trama, Eloá estava se sentindo muito desconfortável com mais um episódio de apagamento, através de comentários nas mídias sociais, da opressão vivida especificamente por pessoas bissexuais: a bifobia. Chegando no trabalho, Vivian não deixou de notar que a amiga estava chateada com algo e em uma conversa, pergunta se a amiga estava passando raiva mais uma vez com as mídias, Eloá responde:

(...) Amiga, sim. Mas vou transformar em vídeo! O debate sobre bifobia tá cada vez mais frequente e eu vou aproveitar o gancho (...) Não era mentira. Desde que passei a fazer vídeos, transformar as besteiras que eu lia na internet em conteúdo positivo me fazia pensar que estava valendo a pena. Eu fico bastante irritada, de fato, mas fazer aquelas “tretas” virarem informação para pessoas bissexuais me dava um gás enorme (NAGARI, 2020, p. 3-4).

Aqui, vemos a magnitude do vídeo e da literatura, em conexão com a militância e atuação políticas, enquanto promotores das imagens em movimento. Falando nelas, não podemos deixar de pensar na apropriação que podemos fazer das mídias tradicionais para falar sobre a bissexualidade que sempre esteve ali, contida nas tramas e nas cenas dos horários nobres, mas até então, não havia tido seu nome citado, categorizando e identificando assim as personagens enquanto bissexuais, promovendo plenitude à sua identidade - ao pensarmos na identidade da mídia televisiva brasileira, não há como não atentarmos o olhar para as telenovelas, “o principal produto midiático da TV aberta brasileira” (SANTOS, 2021, p. 39), que viram crescer gerações de brasileiros, marcando o estilo, comportamento e discussões da sociedade do país, influenciando assim décadas e mais décadas dentro e fora da televisão.

Nesse sentido, em seu trabalho de conclusão de curso, Talitta Câncio, ativista, idealizadora do Projeto Bi na Mídia, criadora de conteúdo, comunicóloga e mestranda em Ciências da Comunicação pelo Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação da ECA-USP, pesquisou sobre a representação e representatividade de personagens bissexuais femininas nas novelas da Rede Globo. O TCC, intitulado “Sim, elas são bissexuais: representação de personagens bissexuais femininas nas telenovelas da Globo” (SANTOS, 2021) contou com “um mapeamento prévio de todos os personagens com práticas bissexuais nas telenovelas da Globo” (SANTOS, 2021, p. 7). Citamos as personagens Adele da novela Totalmente Demais (2015-2016), interpretada pela atriz Jessica Ellen, Maura Câmara de Segundo Sol (2018), interpretada por Nanda Costa e a personagem Paloma da telenovela Os Gigantes (1979-1980), interpretada por Dina Sfat, novela pioneira, que contou pela primeira e única vez na história da teledramaturgia brasileira, com o personagem principal enquanto pessoa bissexual.

É dentro desta abrangência que entendemos o termo imagens em movimento e como este pode ser uma maneira muito mais ampla para se navegar pela própria história do vídeo, especialmente em correlação com as histórias do movimento LGBTQIAPN+ e bissexual, visto que este, principalmente em seu início, assim como a grande parte dos mais variados tipos de tecnologias, não teve seu acesso amplificado o suficiente para dizermos que foi consumido de maneira igualitária por toda a população. No decurso dos estudos das interações entre videoarte e movimentos sociais, as imagens em movimento, ou seja, as inúmeras artes produzidas por estas comunidades, se mostraram muito plurais, indo, por diversos motivos - da falta de acesso à preferência por outras linguagens -, para muito além da câmera. Ainda que na atualidade este acesso seja possível a um número maior de pessoas, o que ainda não significa que abranja todas, o termo imagens em movimento possibilita ver a pluralidade das produções contemporâneas, que têm características notavelmente multimidiáticas, muito influenciadas justamente pela própria arte conceitual, em voga na década de 60.

Mesmo assim, é fundamental frisar que a videoarte surgiu juntamente com a eclosão e intensificação de movimentos sociais como Stonewall (1969), com destaque para a presença e agência de ativistas bissexuais como Brenda Howard e Donny The Punk, que formaram a custo de muita luta, em conjunto com outros ativistas, o que conhecemos como o movimento LGBTQIAPN+hoje. Além disso, o vídeo atualmente tem ubiquidade nos meios de comunicação e mídias sociais, o que salienta e justifica a importância de ser pesquisado, mesmo que em conjunto com diversas outras mídias e, portanto, linguagens artísticas. Sobre a origem da videoarte, Sarzi-Ribeiro nos diz:

Desde a sua origem, o vídeo produzido por artistas resulta da exploração do audiovisual para além dos usos comuns do vídeo para documentários, notícias e outros campos de comunicação. Assim, a videoarte irá se desenhar como um modo artístico de uso do vídeo, já que técnicas artísticas e processos de criação podem ser ricos na construção de texto para televisão comercial, propaganda e publicidade, mas ainda assim serão produtos diferentes da arte por conta de sua intencionalidade. Nesse contexto, a videoarte é arte e comunicação. Filiada à arte conceitual e às linguagens do corpo, a videoarte será, sobretudo, objeto comunicacional resultante da confluência de mídias audiovisuais. Nesse contexto, cabe destacar que as relações entre a linguagem do vídeo e a linguagem do corpo terão como aliadas a capacidade de registro e transmissão instantânea da imagem pelo vídeo, além de sua produção mais acessível comparada à tecnologia cinematográfica: produzir um vídeo era de fato mais barato do que produzir um filme (SARZI-RIBEIRO, 2016, p. 70-71).

No Brasil a partir dos anos 70 teremos o que ficou conhecido como as gerações do vídeo brasileiras, assim nomeadas por Arlindo Machado (1949-), em sua obra *Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro* (2007). De 70 a 2000, o autor propõe categorizações geracionais das séries de artistas que exploraram as câmeras de vídeo no país, de modo a incorporarem de

maneira temporária ou longa a prática do vídeo em suas obras. A partir de então, tem-se, seguindo o raciocínio de categorização por gerações e décadas promovido por Machado, um desafio de contar essas histórias na contemporaneidade: observar o vídeo e seus usos, apropriações e práticas artísticas no decorrer das décadas seguintes (2010 e 2020), ainda que revolvendo às histórias que datam dos anos 60 aos 2000 em busca de referências, retratos, documentos e relatos videográficos e demais linguagens artísticas que retratem a história permeada por inúmeras intersecções que é a da comunidade LGBTQIAPN+ e mais especificamente, a bissexual.

Compreendendo que em publicações anteriores²⁴ já foram exploradas em maior profundidade o que chama-se nesta pesquisa de gerações ancestrais do vídeo, ou seja, as imagens em movimento produzidas por artistas em correlação com o movimento bissexual e LGBTQIAPN+ das décadas de 70 até os anos 2000, podendo estendê-las até os anos 2010, tem-se buscado explorar neste presente artigo, com maior proeminência, um pouco do que vem sendo desenvolvido nos anos 20 do século XXI, ou seja, o que vem sendo desenvolvido atualmente. Concebe-se neste recorte o Youtube, criado em 2005, enquanto um banco de dados videográfico - das imagens em movimento -, já que em seu site, formado por canais de diversas pessoas, instituições, empresas e projetos, tudo ali, de registros, *podcasts*, palestras à filmes, se transforma em vídeo ou se solidifica enquanto um - a exemplo das lives, que após sua duração efêmera, se transformam em arquivos e podem ser postadas permanentemente na plataforma. Ainda que isto não signifique que os vídeos não possam ser tirados do ar por uma série de motivos, cabe salientar a importância do site como local de pesquisa e arquivamento videográfico.

Na contemporaneidade, o vídeo (através dos mais variados tipos de câmeras, embutidas ou não em outros aparelhos, como é o caso da câmera do celular) não se configura mais enquanto uma tecnologia recém-lançada como foi nos anos 60, e sim enquanto tecnologia cotidiana, a qual, a partir dos anos 20 do século XXI, com a Pandemia de Covid-19, tornou-se ainda mais presente através das videochamadas, ainda que novamente, seja importante pontuar que a pandemia bem como o acesso de qualidade a essas tecnologias não foram iguais para todos, sendo desafiadores para boa parte da população. É através do conceito de tecnologia mundana, presente na obra *Tecnologia do Oprimido* (2021), de David Nemer, inspirado e concebido através da teoria de Paulo Freire, parafraseando sua indispensável *Pedagogia do*

²⁴ Destaca-se a ponência intitulada VIDEO, PRESENCIAS Y GENERACIONES - PAISAJES CONTEMPORÁNEOS, GÉNERO Y SEXUALIDADES EN FRAME (Leme, Sarzi-Ribeiro, no prelo).

Oprimido (1968), que interconectamos os saberes e inúmeras contribuições contidas na obra para este estudo, ainda que de maneira recortada, reduzida portanto neste sentido:

“Tecnologia Mundana” não é um termo cunhado por mim - na realidade, ele foi explorado anteriormente por acadêmicos interessados em entender o papel da tecnologia em nossas vidas cotidianas. Paul Dorish *et al.*, referem-se a Tecnologias Mundanas como aquelas que são lugar-comum, que muitas pessoas usam, como smartphones, mensagens de texto, e-mails, aplicativos de processamento de texto (...) Payal Arora também recomenda que, em vez de buscarmos tecnologias inovadoras no Vale do Silício, nos concentramos em tecnologias que proporcionem aos pobres o direito de buscar por lazer e autoexpressão, para explorar sua sexualidade, e engajar em opiniões políticas em um espaço mais seguro, dentre outros. Embora eu utilize a noção das Tecnologias Mundanas, neste livro busco expandir o termo para ir além de artefatos digitais. Em vez disso, aqui ele refere-se a processos em que oprimidos se apropriam de tecnologias cotidianas - artefatos, operações e espaços tecnológicos - e as utilizam para aliviar a opressão em suas vidas. O termo Tecnologia Mundana também engloba atividades “ não produtivas” e desejos com os quais as pessoas se conectam através de tecnologias digitais cotidianas. Tecnologias Mundanas são o modo como as pessoas exercem agência e conscientização e se apropriam de tecnologias para se mobilizarem em direção à qualidade de vida que desejam (NEMER, 2021, p. 26-27).

O Território do Bem, que está localizado na periferia da cidade de Vitória no estado do Espírito Santo (ES), onde se deu a pesquisa para a feitura do livro, fora não apenas o local do estudo mas também o da produção e circulação de saberes de Nemer e também de todos os moradores, onde importantes reflexões sobre as tecnologias e sobre a estrutura exclusória e excludente da sociedade brasileira foram pensadas e repercutidas de maneira ativista, onde a interseccionalidade enquanto episteme enriqueceu e complexificou o estudo. Nemer, ao conceber também tecnologias mundanas enquanto a apropriação de espaços e linguagens como é o caso das selfies, chat do Facebook, Telecentros e *lan houses*, por parte da população periférica especificamente a do Território do Bem, ou seja, ir para além dos artefatos na concepção e conceituação tecnológicas, teorizando sobre as apropriações e atuações dessas pessoas no contexto de enfrentamento à incessante violência sistêmica do Estado, empresas e organizações, e também na produção de narrativas sobre si mesmos, se costura e se incorpora à esta pesquisa como forma de também observar os saberes, produções, artes e ativismos produzidos pela população LGBTQIAPN+ brasileira, mais especificamente a bissexual, artistas e ativistas que aqui integram o panorama da pesquisa, os quais, em sua maioria, principalmente no contexto contemporâneo também se concentram à margem dos grandes centros e centralidades ocidentais, nas periferias urbanas e também nas fronteiras do que se é concebido enquanto gênero e sexualidade no Ocidente.

Juntando esta concepção do que podemos chamar de um vídeo “mundano” na contemporaneidade à noção previamente conceituada do termo imagens em movimento, temos

a possibilidade de navegar de maneira ampla e complexa pelas histórias das artes, ativismos, bissexualidades, mídias e tecnologias, seja qual for o recorte de tempo proposto. Dando sequência às considerações e bases teóricas do estudo, esta pesquisa compreende a interseccionalidade e a bissexualidade enquanto epistemes que dirigem seu estudo e por assim compreendê-las, esta deve ser honesta com seus leitores: é, ainda hoje, uma tarefa complexa encontrar, em maior número, registros em vídeo de ativistas e artistas bissexuais de gerações passadas, ainda que estes tenham sido essenciais para a construção destes movimentos, e que por esse mesmo motivo, ao olharmos para o que coletivos, ativistas independentes e artistas bissexuais na atualidade vem produzindo, podemos recuperar, reconstituir e recontar essas histórias, de modo a garantir que ninguém mais seja invisibilizado. Este fenômeno tem nome, e chama-se apagamento bissexual:

Defino apagamento bissexual como o fenômeno social generalizado de apagar a bissexualidade de qualquer discussão em que ela seja relevante ou seja invocada de outra forma (com ou sem ser nomeada). O apagamento bissexual está presente em todos os níveis e esferas de nossas vidas, desde o nível público e cultural, passando pelo nível social e comunitário, até o nível privado. O apagamento bissexual significa, entre outras coisas, falta de representações, falta de comunidades, falta de conscientização, falta de discurso e falta de reconhecimento. Significa que, na maior parte do tempo, a maior parte de nossa cultura opera sob a presunção de que a bissexualidade não existe - e não pode existir (EISNER, 2013, p. 66-67, tradução nossa).

A título de exemplo, compreendendo que este apagamento justamente ocorre em todas as esferas da vida, pode-se citar a ínfima presença de registros em vídeo disponíveis *on-line*²⁵, mais especificamente no Youtube, de ativistas bissexuais tão contundentes quanto Brenda Howard e Donny The Punk, atuantes na cidade de Nova York no contexto pós-Stonewall justamente na emergência da videoarte em plena década de 60 e 70, bem como a possibilidade apenas de encontro da foto do cartaz da obra “Holding” (1971) da artista Constance Beeson²⁶, obra pioneira em abordar o sexo a partir da visão e narrativa dissidente da heteronormatividade, no caso, bissexual. Ainda que o vídeo de Beeson não esteja disponível para ser assistido e analisado *on-line*, contando só com frames e sinopses, consideramos importante pontuar esta descoberta (Figura 2).

²⁵ Aqui, a pesquisa diz respeito a registros diretos (em protestos, marchas, etc) destes ativistas, muito embora seja fundamental pontuar que muitos vídeos têm sido produzidos de modo a contar suas histórias, instrumentalizando a luta bissexual e todo seu histórico.

²⁶ Em seu artigo “Do Cinema Novo ao vídeo lésbico feminista: a trajetória de Norma Bahia Pontes” (Rebeca, 2020), Livia Pérez, Doutora em Meios e Processos Audiovisuais pela ECA-USP, aborda que Constance Beeson se declarava como bissexual, dado que se faz muito importante para a presente pesquisa. Artigo disponível em: <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/692>.

Figura 2: Constance Beeson, *Holding*, 1971.



Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0219788/>.

Ainda que o apagamento bissexual siga em curso e seja uma infeliz realidade, não podemos nos deixar abater, como estamos vendo, muitas são as possibilidades e inovações criadas, no ontem e no hoje, visando a promoção da visibilidade, o acolhimento e o aprimoramento das táticas de luta para promover outros mundos e modos, rompendo não apenas com a bifobia, o monossexismo e o apagamento bissexual, mas com todas as formas de opressão, que se interconectam na matriz colonial. Compreender a sucessão das imagens em movimento LGBTQIAPN+, bem como os enfrentamentos e conquistas dos movimentos sociais na conjuntura política do Brasil, principalmente neste estudo os da comunidade bissexual, que se inter-relacionam à outras lutas, como a feminista, anticapacitista e antirracista, significa também olhar e refletir sobre o contexto de formação e desenvolvimento de coletivos e ativismos autônomos/independentes bissexuais em nosso país.

É imperativo destacar a atuação até os dias de hoje de grandes e fundamentais nomes do ativismo bissexual brasileiro, desde seus primórdios: Fernando Seffner, Regina Fachini e Daniela Furtado, ativistas cuja contundência foi responsável pela formação e consolidação do movimento bissexual brasileiro, nas primeiras fases de sua história. É assim que (re)niciamos portanto o breve discorrer sobre o cenário da produção artística e política do movimento bissexual brasileiro na atualidade, localizando nossos estudos nos anos 20 do século XXI, com maior enfoque na Frente Bissexual Brasileira (FBB), ainda que já tenha sido trazido ao texto o ativismo e produções contundentes de Nick Nagari e Talitta Cânciao. É importante frisar que ao passo que estamos olhando para a contemporaneidade e suas imagens em movimento, a partir

delas podemos conhecer mais sobre o passado, de forma a recontar e reconhecer nossa história. Agora, de volta ao futuro.

Em setembro de 2023, foram celebrados os vinte anos do movimento bissexual no Brasil, na ocasião do I Encontro Nacional do Movimento Bissexual Brasileiro, que ocorreu em Brasília. O evento fora organizado e realizado pela FBB - Frente Bissexual Brasileira (Figura 3), fundada no ano de 2020, organização atuante em todas as cinco regiões do país, promovendo históricas ações de articulação e mobilização de coletivos e ativistas autônomos e independentes bissexuais, de modo a trocar experiências e aprimorar as táticas de enfrentamento à intrincada rede de opressões vigente, na qual, junto ao racismo, machismo, transfobia, homofobia, lesbofobia, capacitismo, dentre outras, a bifobia, opressão particular e específica sofrida por pessoas bissexuais, também está. Além disso, a organização também promove por meio de suas atividades acolhimento, possibilidade de escuta e produção e circulação de saberes contra hegemônicos.

Figura 3: Logo da FBB - Frente Bissexual Brasileira.



Fonte: <https://www.frentebissexualbrasileira.org/>.

A origem da Frente Bissexual Brasileira data de 2020, a partir do encontro dos coletivos e ativistas independentes e autônomos que a compõem, no dia 28 de junho de 2020, em uma atividade em referência ao Dia Internacional do Orgulho LGBT que fora promovida pela COMBI/SC²⁷. Tem como objetivo a disseminação e o fortalecimento das monodissidências em todas as regiões do país. Também, segundo o site da mesma, articula ações de ativismo bissexual conjuntas, assim como se mantêm em constante comunicação a respeito do que vem sendo feito em âmbito local e regional em todo o Brasil no recorte da bissexualidade²⁸. No

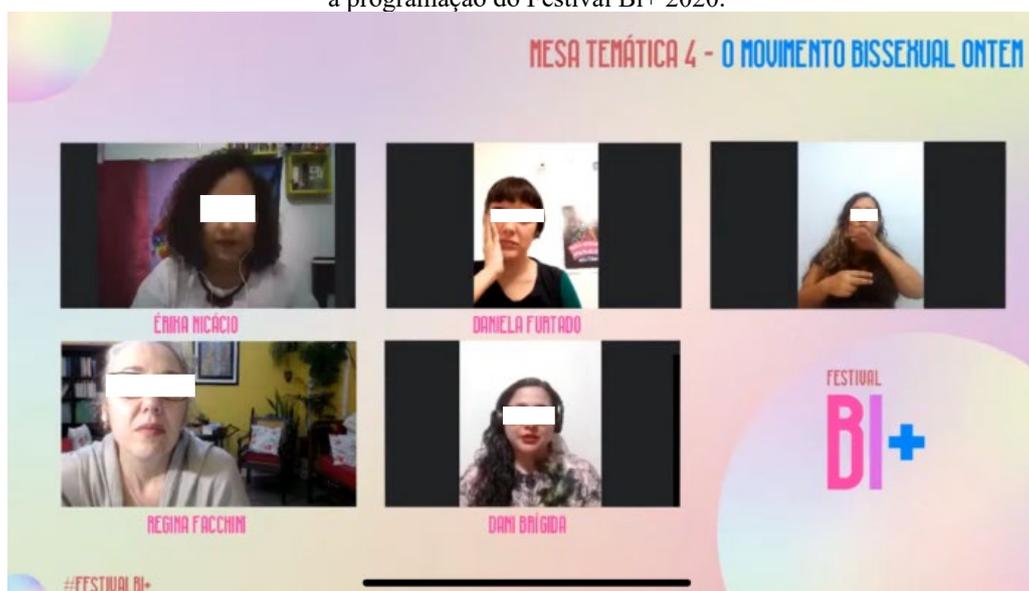
²⁷ Coletiva de Mulheres e Pessoas Não Binárias Bissexuais de Santa Catarina.

²⁸ Site da Frente Bissexual Brasileira, <https://www.frentebissexualbrasileira.org/quem-somos>.

mesmo ano de sua formação, em 26 de setembro, foi realizado o Festival Bi+ 2020, que contou com oito horas de duração e transmissão ao vivo pelo Youtube²⁹. O evento contou com uma campanha de financiamento coletivo para poder oferecer acessibilidade em libras em sua programação.

Nele, foram realizadas cinco mesas temáticas, além de dez bate-papos ao vivo, contando com a participação de ativistas independentes como Nick Nagari e Talitta Cândia, e também membros de coletivos, espalhados por todo o país, além de apresentações artísticas que incluíram rap, dança, poesia e música, dentre outras linguagens. Os artistas que participaram do Festival, segundo o site da FBB, foram: “Aléxia Silva, Tani, Lyra D. Lírio, Lorre Motta, Lina Tag, Jessica Preta, Johanna Hirschler, PsicoAfrodite, Ruimvdd//balbina de Sá, Gabrielle Dal Molin, Rick Listrado, Ana Tamires e Lorrana Sátiro, MC Hirlla, Juliano Bentes (Skyyssime)”. (FBB, 2023). Em um contexto extremamente desafiador como foi o da pandemia, através das artes do vídeo em composição e diálogo simultâneos (videotransmissão, videochamadas, videoperformances - o vídeo mundano em sua mais completa abrangência), surgiu a quarta fase do movimento bissexual brasileiro, classificada desta forma a partir da análise histórico-geracional de Daniela Furtado, fundadora do Coletivo Bi-Sides (2010), outro grande e importante marco para o movimento bissexual no Brasil, que se consolidou enquanto a terceira fase de nossa história.

Figura 4: Frente Bissexual Brasileira, print da Mesa Temática 4 - O Movimento Bissexual Ontem, que integrou a programação do Festival Bi+ 2020.



Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x6QV9O0SdaI&t=20705s>.

²⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x6QV9O0SdaI&t=479s>.

Especificamente na mesa temática 4 (Figura 4), intitulada “O Movimento Bissexual Ontem” é que se encontrava Daniela Furtado, junto à Regina Facchini, Dani Brígida e Érika Nicácio, refletindo sobre o histórico, desafios e conquistas do movimento bissexual brasileiro, que essa possibilidade de classificação das fases do movimento surgiu. Em sua dissertação de mestrado intitulada *Militância enquanto convite ao diálogo: o caso da militância monodissidente* (VAS, 2021), Dani Vas, membro e ativista do Coletivo Bi-Sides desde 2016, ao discorrer sobre o histórico do movimento no Brasil, cita justamente as falas de Daniela Furtado e Regina Facchini no Festival Bi+ 2020, refletindo sobre estas fases. O que consideramos importante de frisar antes de olharmos para estes momentos do movimento, é de como o as artes do vídeo nesse caso se transformaram em possibilidade concreta de acessar a história do movimento bissexual brasileiro, configurando-se enquanto importante referência para o mesmo. Disponíveis no YouTube, os vídeos referentes ao Festival são imagens em movimento.

A primeira fase do movimento bissexual no Brasil pode se colocar, segundo Daniela Furtado e Regina Facchini, entre os anos 70 e 80, no começo dos movimentos gay e lésbicos brasileiros, onde a presença bissexual existia, da mesma forma que em países como Inglaterra e Estados Unidos, mas que suas contribuições, reivindicações, epistemes, luta e existência foram apagadas. Em um momento em que o “assumir-se” era a tônica da luta destes movimentos, falar abertamente sobre a bissexualidade e a luta bissexual era uma ameaça - em uma sociedade mono quando não é ameaçador romper com binários? - Este momento também era marcado pela emergência da resposta ao HIV³⁰. Enquanto segunda fase do movimento bissexual brasileiro, podemos aqui pensar as atuações de Fernando Seffner e Regina Facchini: Fernando Seffner, Doutor em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), e professor da mesma, em sua tese de doutorado, orientada por Guacira Lopes Louro, “Derivas da masculinidade: representação, identidade e diferença no âmbito da masculinidade bissexual” (2003), nos faz refletir sobre a bissexualidade masculina, ao dizer que “em outras palavras, a masculinidade bissexual é boa para pensar e questionar a masculinidade hegemônica e a heteronormatividade” (SEFFNER, 2003, p. 10-11). Refletindo sobre todo o contexto brasileiro no recorte temporal de sua pesquisa (1995-2000), durante a atividade da Rede Bis

³⁰ Há alguns anos o UNAIDS e diversas organizações têm buscado eliminar e substituir termos bélicos utilizados na resposta à epidemia de AIDS por expressões mais inclusivas e capazes de carregar um sentido mais justo, inclusivo e pacífico para os esforços de eliminação da AIDS até 2030. Evite usar “combate” ou “luta” contra a AIDS. O termo recomendado é resposta à AIDS; resposta ao HIV. (Fonte: UNAIDS).

Brasil, Seffner vê em seu trabalho a oportunidade de também refletir não apenas sobre a bissexualidade, mas sobre as masculinidades e suas construções:

No período entre 1995 e 2000, Fernando Seffner desenvolveu a Rede Bis-Brasil, um projeto desenvolvido em parte com o financiamento do Fundo de Capacitação e Desenvolvimento de Projetos da MacArthur Foundation (SEFFNER, 2003). Os projetos desse fundo possuíam três dimensões e perspectivas: produção de pesquisa científica, intervenção social e divulgação científica. (...) Havia um duplo movimento, ao se criar a Rede, de poder encaminhar ações à Aids e também de investigar e processos de subjetivação de homens bissexuais. De início, a proposta da Rede Bis-Brasil era a de organizar rodas de conversa de modo a discutir o tema da sexualidade, em especial da bissexualidade. Frustradas as empreitadas nesse sentido, a Rede se transformou numa rede postal, entre membros e organizações, mantendo o anonimato de seus participantes à medida que ocorria a troca de informações (VAS, 2021, p. 44-45).

Também na esteira da segunda fase do movimento bissexual brasileiro, destacamos e reverenciamos Regina Facchini, Doutora em Ciências Sociais pela UNICAMP e pesquisadora doutora do Núcleo de Estudos de Gênero Pagu desde 2010, autora de importantes obras para se compreender o movimento LGBTQIAPN+ no Brasil, como é “Na trilha do arco-íris: do movimento homossexual ao Lgbt” (2009), escrito junto a Júlio Assis Simões, bem como “Sopa de letrinhas?: movimento homossexual e produção de identidades coletivas nos anos 1990”, dissertação de Mestrado da autora, publicada pela Editora Garamond em 2005. Além de suas publicações, ressaltamos suas inúmeras e incansáveis contribuições ao movimento bissexual brasileiro, como é o Espaço B da Associação da Parada GLBT, que surge em 2004:

Impulsionado por Facchini e outros militantes, o Espaço B se propunha a ser um espaço aberto a todos, não só exclusivo às pessoas bissexuais. Operando até 2008, o Espaço B buscava ser "um espaço de formação política acerca da bissexualidade e do acolhimento de pessoas que participavam ou não de movimentos LGBT em São Paulo" (VAS, 2021, p. 45).

O Espaço B terá suas atividades ocorrendo até o ano de 2008, o que também abrangerá outros marcos, como a fundação do CBB em 2005 - Coletivo Brasileiro de Bissexuais, atuante em São Paulo-SP, demarcado como o primeiro coletivo da comunidade na história do Brasil. Infelizmente, o mesmo chega ao fim em 2007, em um episódio muito difícil e desafiador, marcado pelo apagamento bissexual. Chegando ao ano de 2010, temos o início da terceira fase do movimento bissexual no Brasil. com o Coletivo Bi-Sides:

A terceira fase do movimento bissexual no Brasil se inicia em 2010 com a criação do Coletivo Bi-Sides, em São Paulo, por Daniela Furtado (PORTALMPOST, 2010). A marca dessa fase é a ampliação do movimento iniciado pelo CBB, agora em âmbito virtual, ganhando mais visibilidade. As primeiras atividades do Bi-Sides consistiram em rodas de conversas em piqueniques, de modo a relatar e a compartilhar experiências. Em sequência, foi criado um grupo de bissexuais no google grupos e, então, a primeira versão do site do Bi-Sides. Com o tempo, o grupo migrou para a rede social do Facebook, ganhando uma enorme visibilidade, em âmbito nacional (VAS, 2021, p. 45-46).

Destaca-se a importância do Coletivo Bi-Sides, de São Paulo, importante referencial de pesquisa e de atuação no que concerne ao ativismo bissexual, que concentra através de seu site textos, livros, possibilidade de indicação de terapeutas para atendimento psicológico para bissexuais, bem como toda a atuação, que desde sua fundação, vem reconfigurando as narrativas para bissexuais brasileiros. Porém, entre os marcos e acontecimentos que marcavam o fim e o início de outras fases no movimento bissexual, o ano de 2018 foi marcado por um dos crimes políticos mais brutais da história do Brasil: o assassinato de Marielle Franco, mulher negra, mãe, bissexual, socióloga, mestra em Administração Pública e vereadora do estado do Rio de Janeiro (Brasil) pelo PSOL. O impacto do assassinato da vereadora motivou diversas marchas, levantes e atos contra a violência perversa à ela cometida, como a 16ª Caminhada Lésbica e Bissexual de São Paulo. O assassinato de Marielle Franco continua sendo uma ferida aberta para a comunidade negra e LGBTQIAPN+ brasileira, que não apenas buscam por respostas e sobretudo por justiça, mas lutam para que nenhuma vida seja brutalmente encerrada dessa maneira. As palavras faltam ao descrever e lembrar tamanha brutalidade e se propõe serem respeitadas com a memória e o legado de Marielle.

Alguns anos depois desse grave crime, em um contexto atravessado pela grave pandemia de Covid-19 e pelo bolsonarismo, surge a FBB - Frente Bissexual Brasileira, em 2020, deflagrando a quarta fase do movimento bissexual brasileiro. A partir de 2020, com a criação da Frente, muitas outras inovações e estratégias políticas de enfrentamento à perversidade sistêmica e promoção de acolhimento e coletividade também são desenvolvidas, como os Festivais Bi+ dos anos de 2020 e 2021, bem como a construção do Manifesto Bissexual Brasileiro em 2022, além do I Encontro Nacional do Movimento Bissexual Brasileiro, já em 2023. O que observa-se é que permeados pelas possibilidades do vídeo mundano e das imagens em movimento, os marcos a partir da FBB se apresentam enquanto formas de voltar à história do movimento bissexual brasileiro e sua complexidade e autores, de maneira a pensar passado, presente e futuro enquanto espaços da memória, legado e da possibilidade, numa luta que é ampla e atravessada por diversos marcadores sociais, de modo a romper com a matriz colonial. Destacamos aqui, a leitura em vídeo do Manifesto Bissexual Brasileiro (Figura 5), feita no ano de 2022, justamente em 28 de junho, aniversário de 53 anos da luta de Stonewall. O legado em franca atuação.

Figura 5: Frame inicial do vídeo Manifesto Bissexual Brasileiro, Frente Bissexual Brasileira, 2022.



Disponível: https://www.youtube.com/watch?v=IQiJJ_5j690.

Com a realização da própria Frente, a leitura do Manifesto contou com a participação de Janine Oliveira (Grupo de Mulheres Lésbicas e Bissexuais Maria Quitéria, João Pessoa/PB), Mano Castro (Vale PCD, Recife/PE), Carol Bastos (ativista independente, Porto Alegre/RS), Luciana Krumenauer (ativista independente, Porto Alegre/RS), Trix Gomes (Frente Bissexual do Piauí, Teresina/PI), Inácio Saldanha (ativista independente, Ananindeua/PA), Ana Paula Mendes (Combi, Florianópolis/SC), Fernanda Coelho (Coletivo BIL - Coletivo de Mulheres Bissexuais e Lésbicas Trans e Cis, Ipatinga/MG), Vitória Régia da Silva (Coletivo Bisibilidade, Rio de Janeiro/RJ), Zé Henrique Freitas (ativista independente, Fortaleza/CE), Kiara Sandstrom (ativista independente, Unai/Mg), Bruna Klein (Coletivo Amora, São Leopoldo/RS) e Tef Martins (ativista independente, Nova Prata/RS) além edição por Talitta Câncio (ativista independente, São Paulo/SP). Em todos os frames, que são divididos justamente pelos verbos lutamos, enfrentamos, rompemos, transgredimos, exigimos, persistimos, construímos, desestabilizamos, descolonizamos, agregamos, mobilizamos e bissexualizamos - contidos no Manifesto, podemos acompanhar o quão inclusiva e comprometida com as demais causas sociais a luta bissexual é, ou seja, o quão interseccional e decolonial é a luta bissexual, já que considera os sujeitos em sua dimensão global, atravessados por diversos marcadores sociais.

É na multiplicidade de vozes e ações que a bissexualidade não apenas enquanto vivência individual mas como política que rompe com binários se constrói. Lutar, enfrentar, romper, persistir, construir, desestabilizar, descolonizar, agregar, mobilizar e bissexualizar: esses verbos são em sua mais plena sabedoria, as estratégias que a comunidade bissexual constrói coletiva e diariamente, lutando por desestabilizar, romper e disruptir os binários. Como se fala no Manifesto Bissexual de 1990: “é hora da voz bissexual ser ouvida”. Como vimos, 33 anos

depois, nos anos 20 do século XXI, as vozes se multiplicaram e ecoam como um Lado B para nossos ouvidos.

REFERÊNCIAS

- AKOTIRENE, C. Interseccionalidade. São Paulo: Sueli Carneiro; Editora Jandaíra, 2023.
- ALBUQUERQUE, G. G. (2019, 28 de junho). Uma história da luta LGBT no funk. Kondzilla. Disponível em: <https://kondzilla.com/uma-historia-da-luta-lgbt-no-funk/>. Acesso em 28 Jun. 2023.
- AZEVEDO *et al.* Pensamento feminista hoje: sexualidades no Sul Global, org. Heloísa Buarque de Hollanda. – 1 ed. – Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020.
- CABELLO, T. Lesbian, Gay, Transsexual, Bisexual Movements, United States. In *The International Encyclopedia of Revolution and Protest*, I. Ness (Ed.). <https://doi.org/10.1002/9781405198073.wbierp0910>, 2009.
- CERQUEIRA, D. Atlas da Violência 2021 / Daniel Cerqueira *et al.*, — São Paulo: FBSP, 2021. Inclui Bibliografia. 1. Violência. 2. Segurança Pública. 3. Políticas Públicas. 4. Brasil.
- DAMASCENO, J. História da nossa bandeira bissexual (2020). Coletivo Bi-Sides. Disponível em: <https://www.bisides.com/post/hist%C3%B3ria-da-nossa-bandeira-bissexual>. Acesso em 01 Jul. 2023.
- DOMBOROVSKI, A. 23 de setembro – Dia da (in)Visibilidade Bissexual. Sipad: Superintendência da Inclusão, Políticas Afirmativas e Identidade. Disponível em: <http://www.sipad.ufpr.br/portal/23-de-setembro-dia-da-invisibilidade-bissexual/>. Acesso em 20 Jul. 2023.
- DUBOIS, P. Cinema, vídeo, Godard. São Paulo: Cosac & Naif, 2004. p. 69-97.
- EISNER, S. Bi: notas para uma revolução bissexual. Seal Press (2013).
- ELIAS, T. de O. "O poder da videoarte e do cinema negros na arte contemporânea." Revista Avança Cinema, 2021.
- FACCHINI, R. Sopa de letrinhas?: movimento homossexual e produção de identidades coletivas nos anos 1990 / Regina Facchini. – Rio de Janeiro: Garamond, 2005
- FONTES, K. (2020, 22 de junho). Vamos falar de referências?. Coletivo Bi-Sides. <https://www.bisides.com/post/vamos-falar-de-refer%C3%Aancias>
- Frente Bissexual Brasileira. Disponível em: <https://www.frentebissexualbrasileira.org/>. Acesso em Dez 2022.
- MACHADO, A. A arte do vídeo. São Paulo: Editora Brasiliense, 1997.

MACHADO, A. Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro / Arlindo Machado (org.). - São Paulo: Iluminuras : Itaú Cultural, 2007.

MOSCHKOVICH, M. E. [livro eletrônico] : Bissexualidade como epistemologia / Marília Moschkovich ; Douglas Rodrigues Barros. _- 1. ed. -- São Paulo. Editorial Linha a Linha, 2022.

KLIDZIO, D. A bissexualidade por uma perspectiva não-binária a partir do conto "Cinco Mil Explicações". Trabalho Completo X CINABEH - Congresso Internacional De Diversidade Sexual, Étnico-Racial e De Gênero, 2021.

NAGARI, N. Cinco Mil Explicações. E-book Kindle, 2020, 39 p. Disponível em: https://ler.amazon.com.br/?asin=B08NW5FBFS&ref_=kwl_kr_iv_rec_2&language=pt-BR. Acesso em 05 Dez. 2022.

NASCIMENTO, L. C. P do. Transfeminismo. São Paulo: Jandaíra, 2021.

NEMER, D. Tecnologia do Oprimido: desigualdade e o mundano digital nas favelas do Brasil/ David Nemer. Vitória: Editora Mil Fontes, 2021.

O mito do bom bissexual. Blogagem Coletiva. Disponível em: <https://palavracomb.wordpress.com/2015/09/23/blogagem-coletiva-bissexual-o-mito-do-bom-bissexual/>. Acesso em 20 mar. 2023.

O que é uma pessoa trans? Transcendemos. Disponível em: <https://transcendemos.com.br/transcendemosexplica/trans/>. Acesso em 15 Jul. 2023.

PEREZ, Livia. Do Cinema Novo ao vídeo lésbicas feminista: a trajetória de Norma Bahia Pontes. Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual. Ano 9. N. 2 – REBECA 18, 2020.

QUEER MUSHROOM FOREST. Disponível em: <https://queermushroomforest.weebly.com/>.

Quem Bindera: o projeto criado por um jovem preto que ajuda pessoas trans pelo Brasil. Quilombo Cibernético, 2021. Disponível em: <https://quilombocibernetico.home.blog/2020/02/06/quem-bindera-o-projeto-criado-por-um-jovem-preto-que-ajuda-pessoas-trans-pelo-brasil/>. Acesso em 12 Ago. 2023.

REIFNER, L. Muito além do lacre, 2019. Disponível em: <https://revistatrip.uol.com.br/trip/conheca-as-raizes-historicas-e-de-resistencia-do-pajuba-o-diaeto-lgbt#:~:text=O%20pajub%C3%A1%20tem%20origem%20na,pr%C3%A1ticas%20de%20religi%C3%B5es%20afro%2Dbrasileiras>. Acesso em 01 de Nov. 2023.

REY, S. Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em poéticas visuais. PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais, [S. l.], v. 7, n. 13, 2012. DOI: 10.22456/2179-8001.27713. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/view/27713>. Acesso em: 22 ago. 2023.

SANTOS, T. O. C. Sim, elas são bissexuais: representação de personagens bissexuais femininas nas telenovelas da Globo. 2021. 76f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em

Comunicação Social – Publicidade e Propaganda) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021.

SARZI-RIBEIRO, R. A. Por uma História da Arte do Vídeo Brasileiro: Diálogos Estéticos e Aproximações Tangenciais. Relatório Final de Pós-Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Artes, Instituto de Artes da UNESP/São Paulo. 2013.

SARZI-RIBEIRO, R. A. Corpo e videoarte no Brasil: desejos da parte e presenças do todo / Regilene Aparecida Sarzi-Ribeiro. – Bauru, SP: Canal 6, 2016.

SARZI-RIBEIRO, R. A. Videoarte no Brasil: origens do ativismo eletrônico, entre arte e TV nos anos 1980, In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. Anais [...] Goiânia: Universidade Federal de Goiás. p. 554-571, 2019.

SEFFNER, F. Derivas da masculinidade : representação, identidade e diferença no âmbito da masculinidade bissexual. Paco Editorial, 2016.

VAS, D. Militância enquanto convite ao diálogo: o caso da militância monodissidente. Dissertação de Mestrado, Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, 2021.

VAS, D. Stonewall: território de disputa. Coletivo Bi-Sides. Disponível em: <https://www.bisides.com/post/stonewall-territ%C3%B3rio-de-disputa>. Acesso em 20. Jul. 2023

YOSHINO, K. The Epistemic Contract of Bisexual Erasure. Yale Law School Legal Scholarship Repository, New Haven, v. 1, n. 1, p.353-461, 2000.

CAPÍTULO 5

CORPO E IDENTIDADE: PERFORMANCE E VÍDEO NA ARTE DE MULHERES NEGRAS NO BRASIL³¹

Regilene A. Sarzi-Ribeiro³²
Daiana Terra³³

INTRODUÇÃO

A pesquisa aponta para a necessidade de ressignificar cenicamente o corpo negro feminino de mulheres artistas, bem como, discutir o protagonismo de tais mulheres no que tange ao fazer artístico na performance, incorporado na arte contemporânea e do vídeo no Brasil. Seja pela utilização de termos racistas ao se referir ao cabelo crespo, ao lugar de fala negado às mulheres negras, assim como, a dificuldade de se manter em equilíbrio atravessada por estereótipos racistas, ou até mesmo, pelo modo livre e imponente com que reivindicam a sua subjetividade. Nesse sentido, ‘lugar de fala’ possibilita um olhar sobre as experiências dos corpos subalternizados valorizando o lugar comum, compreendido como locus social que atravessa as experiências coletivizadas desses corpos (RIBEIRO, 2017). A possibilidade de aproximação entre as obras em estudo nesta pesquisa, está além dos atravessamentos entre gênero e raça presentes nos temas e ou nos conteúdos das mesmas, mas observa-se outras capacidades ou relações decorrentes destes dois elementos que as obras analisadas comunicam e afirmam.

É significativo o fato de que estas artistas performam diante das câmeras buscando uma identidade a partir da autorreferencialidade e segundo Ribeiro (2013):

[...] aspecto proeminente das *performances* concebidas para o vídeo é o fato de serem realizadas quase sempre pelo próprio artista. Colocar o próprio corpo como matéria artística da obra lhe confere um status de *locus* da obra, despertando interesse por sua personalidade, biografia e ato criador (RIBEIRO, 2013, p. 93).

³¹ Este trabalho foi apresentado no I Simpósio AMÓ, na FAAC, UNESP e é resultado de uma pesquisa de iniciação científica realizada com financiamento do PIBIC/CNPq.

³² Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC/SP). Pós-doutorado em Performances Culturais (UFG) e em Artes (UNESP). Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia e docente dos cursos de Artes Visuais e Comunicação: Rádio, TV e Internet da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da UNESP, Bauru. Líder do grupo de pesquisa LabIMAGEM – Laboratório de Estudos de Imagem/CNPq.

³³ Artista visual, comunicadora e educadora. Graduanda do quarto ano em Artes Visuais - Licenciatura na UNESP Bauru, integra o Grupo de Pesquisa labIMAGEM e o grupo de pesquisa Egungun - Grupo de Pesquisa em Ancestralidades, Cerâmica e Decolonialidades na Arte e na Educação. Concluiu Iniciação Científica em 2023 com a pesquisa Corpo e Identidade: Performance e vídeo na arte de mulheres negras no Brasil. Seu trabalho em colagem analógica se dá através de pesquisas do universo negro, juntamente com inquietações sociais, gênero, raça e classe social.

Desta forma, o estudo acerca das performances através da linguagem audiovisual se mostra de grande relevância, uma vez que o locus da obra transpõe sua base axiomática e permeia questões de personalidade, biografia e ato criador, isto é, aborda uma gama complexidades que se evidenciam como elementares no campo artístico.

CORPOREIDADE E DENGU – PERFORMANCE E ANCESTRALIDADE NA OBRA DE ARTISTAS NEGRAS BRASILEIRAS

Da presença cada vez mais significativa das mulheres artistas negras na performance brasileira e das questões de identidade que marcam suas obras com registros em vídeo, nasceu o recorte temático desta pesquisa que visa um estudo de artistas negras brasileiras atuantes na performance e os registros em vídeo de suas performances, entre 2010 e 2020.

Cabe observar que os registros de performances dessas artistas reiteram um posicionamento crítico e político que surge como um traço da arte do vídeo, mas também da arte da performance e discute questões étnicas e de gênero tendo o corpo como instrumento de resistência e o vídeo como um campo de disputas e tensões, um meio ou canal de ação mediado pelo audiovisual, atuando por meio da arte contra a violência estrutural e os desmandos sociais de sistemas hegemônicos que a tempos invisibilizam tais identidades femininas e artísticas.

As obras escolhidas como corpus da pesquisa são Bombril (2010), de Priscila Rezende; Entrelinhas (2012), de Jaqueline Elesbão; Coroa (2018), de Ana Pi e Obsessiva Dantesca (2016-18), de Laís Machado. A análise dessas obras visa investigar quais as temáticas, inseridas e discutidas por essas mulheres em suas performances, bem como as narrativas e aspectos estéticos. Ao fazer uso da linguagem do vídeo e da performance, procuro analisar o repertório individual e pessoal das artistas, balizando suas trajetórias pessoais e poéticas, de atitudes ativistas as quais integram um conjunto de questões sociais e culturais coletivas, com desdobramentos no coletivo e que impactam a identidade coletiva.

Em suas vídeo performances as artistas optam por denunciar, provocar, interpelar e até mesmo, escancarar as diferentes faces do racismo ao longo da história de construção do nosso país. Seja “lavando louças”, de modo a expor o preconceito com o cabelo crespo, em “Bombril”, figura 1; ou até mesmo “sambando” seminua, com uma máscara de flandres³⁴ (máscara de

³⁴ Máscara de Flandres, ou máscara de folha de flandres, era uma espécie de máscara, fabricada com folha de flandres, usada no período da escravidão no Brasil, pra impedir que os escravos ingerissem alimentos, bebidas ou terra (a ingestão de terra, ou geofagia, era um método comum de suicídio. Feitas de chapa de aço laminada, eram trancadas com um cadeado atrás da cabeça, possuindo orifícios para os olhos e nariz, mas impedindo totalmente o acesso à boca.

tortura, utilizada em escravizados por mau comportamento), denunciando o processo de silenciamento de mulheres negras, em “Entrelinhas”, figura 2; ou ainda, se equilibrando em meio a multidão, tentando manter uma postura ereta e atenta, em “Coroa”, figura 3; e também cantando, gritando, proferindo poemas e relatos de senhores de escravizados, andando nua pelo espaço, com um banco na cabeça, como em “Obsessiva dantesca”, figura 4.



Figura 1: Priscila Rezende. Bombriil. Registro da performance em vídeo. 2010. **Fonte:** https://www.youtube.com/watch?v=rkN_nolG_X3k.



Figura 2: Jaqueline Elesbão. Entrelinhas. 2012. **Fonte:** <https://mitsp.org/2020/entrelinhas/>.



Figura 3: Ana Pi. COROA. 2018. Performance. **Fonte:** <https://anazpi.com/coroea/>.



Figura 4: Larissa Machado. Obsessiva Dantesca. 2016 - 2018. Peça show/performance. **Fonte:** <https://vimeo.com/333771188>.

Parte dos resultados da pesquisa decorrem do meu processo criativo. Estudando Artes Visuais, experimentei alguns hiatos na educação, bem como representatividade, acerca de referências afro-brasileiras e afro-diaspóricas. Assim como em minha primeira graduação em Comunicação Social - Rádio e TV, quando tive a oportunidade de estudar em uma universidade privada partir de bolsa de estudos, onde também não me foi apresentado nenhum estudo sobre o cinema e/ou audiovisual negro, e suas representatividades através de autores/as atrizes/ores no Brasil. Ao questionar a falta de visibilidade, me deparei também com uma demanda própria e decidi buscar tais identificações, a fim de pesquisar trabalhos e posteriormente apresentá-los com o propósito de que mais alunos se vissem como potentes nesse campo das artes visuais.

Apesar de ser um relato de uma experiência anedótica, o racismo reverbera de forma eminente em nossa sociedade de forma estrutural (ALMEIDA, 2019) e em demais campos de nossa sociedade contemporânea, o que impacta diretamente na ausência de representatividade de pessoas não brancas. Para isso procurei me debruçar sobre pesquisas e meu interesse se estendeu ainda pela arte do vídeo, visto que, como minha primeira formação foi baseada no audiovisual (Rádio, Tv e internet), consegui tecer uma relação direta com as artes visuais, conseqüentemente também, o anseio por pesquisar videoarte com esse recorte para o corpo feminino, ou seja, mulheres artistas negras que performam e associam ao vídeo.

Cabe destacar que, as primeiras investigações sobre a produção em vídeo de um conjunto de artistas negras contemporâneas, me revelou que o corpo é algo inerente a maioria de suas obras o que me levou a observar a relação entre corpo e vídeo, que tem um papel central na análise e investigação que aqui propomos, seja pelas conexões entre performance e vídeo ou pela presença frequente das duas linguagens em sinergia na arte contemporânea. É nesse aspecto que arte e política se encontram, no sentido de comporem uma micropolítica disruptiva, que rompe com o estabelecido, isto é, com a política que normalmente se impõe nas cidades contemporâneas, a saber “ocupação vigiada, movimentação objetiva, corporeidades imagéticas hiper expostas e esvaziadas de sentido” (SANDER, 2012, p. 4).

É válido mencionar que a metodologia da pesquisa foi baseada no levantamento e coleta de dados sobre as artistas, que configurou a primeira etapa da pesquisa qualitativa - exploratória e descritiva, e seguiu com uma parte prática do trabalho, que consistiu na segunda etapa, marcada por uma pesquisa aplicada – pesquisa em arte – na qual foi produzida uma videoarte a partir de uma reflexão sobre a ODS (Objetivos do Desenvolvimento Sustentável) numero 05 da Agenda 2030, da ONU. Visando contribuir de forma poética para a reflexão e reconhecimento da emergência do tema, o vídeo experimental estará repercutindo esteticamente o diálogo que se pretende com as obras em vídeo de artistas mulheres negras, e de igual forma expressar as pesquisas e um ponto de vista sobre o tema, bem como o repertório artístico e as vivências e narrativas de uma das autoras deste trabalho.

PROCESSO CRIATIVO PARA A CRIAÇÃO DA VIDEOPERFORMANCE

A partir das leituras dos livros de bell hooks (2020), Fanon (2008), Grada Kilomba (2019), e diversos artigos e textos acadêmicos que discorrem sobre raça, gênero, interseccionalidade, unido as reflexões das artistas, passei a refletir sobre como seria minha performance. Busquei assistir as vídeo- performances das artistas, como Musa Mattiuzzi,

Renata Felinto, além das vídeo performances das artistas que compõem a presente pesquisa, visto que, desejava maiores orientações de corpo e movimento durante a o processo da performance. Passei a experienciar a prática, procurando entender esse meu corpo como ferramenta artística, me permitindo experienciar a prática. Foi onde busquei observar o corpo dessas mulheres quando estavam em transe, estado qual esses corpos adquiriam novas maneiras de se imprimir no mundo, a fim de do qual, cada uma delas vivenciavam a seu modo a performance conversar com Ariane Souza, amiga artista e mulher negra, que assim como eu, tem utilizado a pesquisa em arte (no caso dela, artes do corpo com foco em teatro) para se reconhecer como sujeito, indo assim, de encontro pelos mesmos caminhos do quais norteiam essa pesquisa, e convergindo com a minha própria pesquisa teórica e do corpo, uma vez que eu também estou em processo de pensar uma vídeo-performance como produto dessa pesquisa de modo aplicado.

Meu interesse pelas artistas em questão, se deu principalmente pelo modo combativo com que as artistas denunciam o racismo e escancaram as desigualdades sofridas por mulheres negras na sociedade e do modo como esse campo da performance as possibilitam autonomia sobre seus próprios corpos. A escolha dessa temática, se dá também, pelo desejo da autora de pesquisar mulheres negras nas artes visuais, juntamente com o anseio de uma busca de identidade e de se reconhecer como sujeito, bem como, referência(s) artística(s) de mulheres negras que ajudaram e ajudam a construir essa trajetória artística na arte contemporânea em nosso país. Sobre sujeito, Grada Kilomba cita bell hooks:

bell hooks usa estes dois conceitos de “sujeito” e “objeto” argumentando que sujeitos são aqueles que “têm o direito de definir suas próprias realidades, estabelecer suas próprias identidades, de nomear, suas histórias” (HOOKS, 1989 *apud* KILOMBA, 2019, p. 28).

Durante a pesquisa, me deparei com diversas encruzilhadas e questões a serem respondidas. Tenho buscado convergências entre as linguagens performativas de cada artista, assim, como, investigar suas referências teóricas e corporais e de que modo, elas se explicitam em suas apresentações (ou não). Nas vídeo-performances analisadas como norte desta pesquisa, pude perceber que os corpos dessas mulheres negras, são corpos de denúncia.

Todas essas performances protestam contra o patriarcado, a colonização e o colonialismo, de forma a nos fazer refletir, quais os papéis dessas mulheres negras na sociedade atual e na história da arte contemporânea.

O processo criativo tem sido multidisciplinar com análises, além de outros estudos sobre o universo negro feminino. Conversei com outras mulheres amigas artistas, onde, em muitos

dos casos, o bate papo se estendeu por trocas de referências, enriquecendo meu repertório até aqui.

Performance nunca foi algo do qual pensei em me debruçar, já fiz teatro, sou bem comunicativa e desenvolta, mas performance é um outro campo, onde a mim, ainda é muito abstrato. Ao longo do andamento das minhas observações e inquietações como artista, pensei em fazer diversas performances, mas que, ao procurar o real sentido, vi que não tinha real fundamento. Ao pesquisar modelos de performance, considerei me vestir de branco, e recitar trechos do livro “Memórias da plantação”, de Grada Kilomba, ou até mesmo, ler o depoimento de uma das quatro artistas pesquisadas, a partir da provocação apresentada a elas: “O que pode a arte Afro-diaspórica?”. Baseada nessas respostas, julguei ler tais depoimentos em local público, em voz alta. Cogitei locais públicos como praças e também, locais com maior volume de pessoas, como praças de alimentação de shoppings, por exemplo. Por fim, pensei ainda, em locais da cidade de Bauru (onde resido atualmente), em que se deu algum tipo de violência que configura o racismo, como por exemplo, farmácias e supermercados da região central da cidade, já noticiados pela imprensa local. Mas ponderando todas essas ideias, a datar de minhas pesquisas, fatos e fragmentos, cheguei à conclusão de que queria muito experimentar a linguagem da performance, a partir da colagem analógica /manual, técnica da qual, utilizo para compor meus trabalhos como artista visual. Posto isso, optei por registrar meu processo de colagem, de modo a pretender a produção de um vídeo performance registrando esse movimento de selecionar figuras, recortar, criar. No vídeo ainda não colo, quero uma performance ilustrando o processo. Falei com a minha professora e explicando os processos, ela me orientou que no caso, eu faria um vídeo registro. Mas eu realmente não queria um vídeo registro, e sim, uma performance. Provocada por essa observação por parte da minha orientadora, resolvi investigar mais sobre as possibilidades que me cabem como amadora na arte da performance, cheguei a conclusão de que queria mesmo uma vídeo performance, e que demais montagens, seriam realizadas na pós produção sob meu roteiro, já que não mexo com softwares.

Haverá aceleração de imagens, cortes secos, dentre outros planos que demonstram que aquele vídeo registro contém um processo. Após essa experimentação, cheguei a conclusão que minha obra se enquadra em uma metalinguagem, visto que, toda a gravação consiste numa produção de uma colagem, ou seja, uma obra em formato de vídeo (videoperformance), registrando os processos de outra obra (colagem analógica), revelando uma obra dentro da obra.

Aqui, a performance é também um ponto de aproximação encontrado em todos os trabalhos, visto que as artistas se utilizam do corpo para imprimir e exprimir suas dororidades³⁶. É como se essa força que viesse do que é feminino (e negro), me nutrisse de modo a me nortear em meus processos criativos, onde encontro questionamentos e me sinto provocada e desafiada o tempo todo. Sendo assim, o produto final intitulado “Uma eclosão de mundo” (2023), apresenta um vídeo registro do processo de criação de uma obra de arte, de modo a não finalizar a mesma, mas sim, pensar quais possibilidades ainda, esse produto final pode tornar-se. No mais, pude perceber que é possível sim encontrar conforto no desconforto, e resultado da minha pesquisa prática, intitulada “Uma eclosão de mundo”, junto a trilha dramática e instrumental, é a prova disso.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, S. **Racismo estrutural**. São Paulo: Pólen, 2019.

BISPO, A. A.; LOPES, F. Presenças: A Performance Negra Como Corpo Político. In **O Corpo Negro Invade Espaços Simbolicamente Interditados**. Harper's Bazaar Art, Abril 2015.

METÁ metá. **Outras Vanguardas**. Cultura em casa. 2023. Disponível em: <https://culturaemcasa.com.br/video/meta-meta/>. Acesso em: 15 de ago. de 2023.

ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. **PERFORMANCE**. São Paulo: Itaú Cultural, 2021. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3646/performance>. Acesso em: 31 de Mar. 2021. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

FANON, F. **Pele negra, máscaras brancas**. Salvador: Ed. UFBA, 2008.

FISCHER, S. Mulheres, performance e ativismo feministas decoloniais. Florianópolis. **Seminário Internacional Fazendo Gênero 11 & 13th Women's Worlds Congress** (Anais Eletrônicos), 2017.

GASPERI, M. E. R. de. Identidade e resistência: um olhar acerca da genealogia da arte da performance negra. **Arte e Ensaios**. Rio de Janeiro, PPGAV-UFRJ, vol. 26, n. 40, p. 63-75, jul./dez. 2020.

HOOKS, B. **Tudo sobre o amor: novas perspectivas**. São Paulo: Elefante, 2020. HOOKS, bell.

KILOMBA, G. **Memórias da Plantação - Episódios de Racismo Cotidiano**. Grada Kilomba

³⁶ DORORIDADE. Assim, analisaremos a obra da autora afro-gaúcha sob a perspectiva filosófica cunhada por Vilma Piedade, a Dororidade, uma dor atravessada pela condição de mulher e negra e que opera como uma agulha que “puxa” essas memórias.

; tradução: Jess Oliveira. Rio de Janeiro: Editora Cobogó, 2019.

MELO, G. C. V.; LOPES L. P. M. As performances discursivo-identitárias de mulheres negras em uma comunidade para negros na Orkut. **Delta** vol.29 no.2 São Paulo, 2013.

PEDRONI, R.; VIEIRA, M. de S. Enfrentamentos permanentes em ativismos artísticos. **Urdimento**: Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 3, n. 36, p. 423-448, 2019. DOI: 10.5965/1414573103362019423. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/14708>. Acesso em: 15 ago. 2023.

GUNLANDA, O. A. C.; ZANELLA, A. V. Raça, Corpo e Arte: contribuições de artistas negras/os para a reinvenção do mundo : contribuciones de artistas negros para reinventar el mundo . **Revista Apotheke**, Florianópolis, v. 7, n. 1, 2021. DOI: 10.5965/24471267712021068. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/apotheke/article/view/19825>. Acesso em: 15 ago. 2023.

QUADROS, D. M. de. Dororidade Em É Fogo! (1987), De Maria Helena Vargas Da Silveira (1940-2009): A Voz De Helena Do Sul Recolhendo Outras Vozes. **Revell** v.1, nº.21 jan./abr. de 2019.

RIBEIRO, D. **Lugar de fala?** São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen, 2019.

RIBEIRO, R. A. S. Corpo, videoarte e o papel das linguagens midiáticas na construção de sentido e visibilidade das artes visuais. In **Revista Comunicação Midiática**, v.8, n.3, pp.87-107, set./dez. 2013.

SANDER, J. Dança no Cotidiano das Cidades: poética-política dos corpos em movimento. In: **Congresso da Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas**. Anais. Porto Alegre: ABRACE, 2012.

SANTOS, D. C. A. dos. **Corpo Negro Feminino: Resignificação em Performances de Mulheres Negras**. Dissertação de Mestrado em Artes Cênicas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

TRIZOLI, T. **O Feminismo e a Arte Contemporânea - Considerações**. 17º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Panorama da Pesquisa em Artes Visuais – Florianópolis 2008.

VIZINI, D. M. **Interseccionalidade e videoperformance: Aproximações Possíveis Entre Os Documentários Corpo Manifesto E Mulheres Negras: Projetos De Mundo**. filme cultura 63 I 1º semestre 2018.

CAPÍTULO 6

ARTE DO VÍDEO E A SENSIBILIZAÇÃO ESTÉTICA AUDIOVISUAL NA ARTE EDUCAÇÃO³⁷

Regilene A. Sarzi Ribeiro³⁸
Tamires Carneluti³⁹

INTRODUÇÃO

A contemporaneidade é marcada pela intensa imersão cibernética nas mídias sociais, criando uma complexa relação entre imagem e receptor. As imagens digitais, facilmente criadas e compartilhadas, desempenham um papel central nesse processo comunicacional. No entanto, essa abundância de imagens pode levar à perda de conteúdo significativo. No ambiente escolar, a falta de abordagens críticas e sensíveis ao campo imagético durante a formação, especialmente no ensino médio, representa uma perda de oportunidade para sensibilizar os estudantes para a estética no audiovisual. A Base Nacional Curricular Comum (BNCC) reconhece a importância do campo da Arte e Tecnologia, incentivando os estudantes a explorar tecnologias digitais de forma reflexiva, ética e responsável.

É fundamental que os estudantes assumam papéis ativos como apreciadores e criadores conscientes, éticos e críticos na produção de manifestações artísticas e culturais. Eles devem ser capazes de utilizar materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais em diferentes meios e tecnologias.

Nesse contexto, defende-se que a exploração do audiovisual, especialmente da videoarte como linguagem democrática e experimental, desempenha um papel essencial na arte educação e pode contribuir para uma escola mais inclusiva e decolonial. Em muitas escolas e ambientes educacionais, a imagem em movimento muitas vezes é usada como um meio rápido de

³⁷ Este trabalho foi apresentado no I Simpósio AMÓ, na FAAC, UNESP e é resultado de uma pesquisa de iniciação científica realizada com financiamento do PIBIC/CNPq.

³⁸ Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC/SP). Pós-doutorado em Performances Culturais (UFG) e em Artes (UNESP). Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia e docente dos cursos de Artes Visuais e Comunicação: Rádio, TV e Internet da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da UNESP, Bauru. Líder do grupo de pesquisa LabIMAGEM – Laboratório de Estudos de Imagem/CNPq.

³⁹ Graduanda do quarto ano em Artes Visuais - Licenciatura na UNESP Bauru, integra o Grupo de Pesquisa labIMAGEM e o Projeto de Extensão Polo Arte na Escola. Concluiu Iniciação Científica em 2023, investigando como a videoarte pode promover a sensibilização estética na arte-educação. Seu foco de pesquisa inclui videoarte, videoclipe, e expressões artísticas que envolvem as tecno-imagens. Interessada em áreas como audiovisual e arte-educação.

transmitir informações, muitas vezes à custa da reflexão crítica, do desenvolvimento de habilidades de análise e de sensibilização estética. Isso pode levar à superficialidade no processo de aprendizado, onde os alunos podem se acostumar a consumir informações visualmente sem uma compreensão aprofundada do conteúdo, além de serem nutridos visualmente com referências hegemônicas, no caso, provenientes de uma educação fruto da colonização que não é inclusiva de fato.

A falta de abordagens críticas e sensíveis para o campo imagético do vídeo durante a formação escolar, principalmente no período do ensino médio, pode ser uma grande perda de oportunidade para o sensibilizar estético no audiovisual. Pensar em como criar novas narrativas através da apropriação dos meios, ferramentas e linguagens é essencial para pensar em uma escola decolonial. Com o foco na videoarte e no videoclipe como linguagens mais democráticas, livres e com grande capacidade de experimentação, este artigo visa explorar o tema do audiovisual para uso na arte educação.

ARTE DO VÍDEO E SENSIBILIZAÇÃO ESTÉTICA NA ARTE-EDUCAÇÃO – DIÁLOGOS COM A DECOLONIALIDADE

A busca por uma escola decolonial começa por reconhecer que a escola tradicional é enraizada na influência hegemônica dos saberes europeus, negligenciando os conhecimentos de povos de diferentes regiões. Educadores como Paulo Freire (1968) se opuseram à educação bancária, que ignorava os conhecimentos dos estudantes em favor de conteúdo eurocêntrico. Uma escola verdadeiramente pública deve acolher pessoas de todas as origens sociais e étnicas, mas muitas vezes, os estudantes se sentem excluídos devido à falta de diálogo com suas próprias experiências e culturas.

Saberes ancestrais, muitas vezes ignorados em prol da colonialidade, podem ser a base para construir um ambiente escolar mais acolhedor, garantindo um verdadeiro senso de pertencimento. Isso se estende ao mundo digital, onde a participação é uma característica fundamental das plataformas digitais. A possibilidade de participação é uma das principais características das plataformas digitais. Sodr  (1992), ao refletir sobre a rela o est tica entre consumidor e obra argumenta que:

[...] toda relação estética é poderosa quando alimentada pela participação. O que tem acontecido na cultura de massa é que esta relação é, ao mesmo tempo, intensa e anódina. Por quê? Porque o fenômeno é provisório, e a sua influência é micromutacionista: milhares de fragmentos culturais bombardeiam o indivíduo na sociedade moderna, sem formar um corpo sistemático e coerente de conhecimentos, como na cultura tradicional (SODRÉ, 1992, p. 18).

A influência dos algoritmos em plataformas digitais, especialmente quando relacionada a questões políticas, é uma preocupação crescente. Em momentos de crises políticas, as *fake news* se proliferam, sendo definidas como informações que apelam às emoções e crenças pessoais em detrimento dos fatos objetivos (ZARZALEJOS, 2017).

Além disso, o avanço da Inteligência Artificial e das técnicas de manipulação de imagens, como o *deepfake*, combinado com a falta de regulamentação eficaz das grandes empresas de tecnologia no Brasil, criam um ambiente propício para a disseminação de ideologias distorcidas.

Cabe observar que esta pesquisa se concentra no vídeo e nas imagens tecnológicas, a fim de explorar suas potencialidades e os impactos da videoarte na arte educação.

A aplicação da linguagem audiovisual abrange desde a produção poética e artística até o ensino da arte e da arte educação, oferecendo uma variedade de possibilidades dentro da sala de aula. Documentos como BNCC (2018) E PCN's (2000) ressaltam a importância de incentivar os alunos a dominar as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) dentro de abordagens éticas, críticas, para que possam compreender com embasamento o meio digital e as possibilidades de produção através deles. base no desenvolvimento de habilidades e competências por meio do trabalho escolar.

Cabe apontar que o vídeo emergiu no mundo e no Brasil entre os anos de 1960 e 1970, sendo apropriado pelos artistas como uma forma de expressão independente, afastando-se do cinema e do simples registro da realidade, dando origem à videoarte e outras formas de imagens em movimento, como videoclipes e videoinstalações. A videoarte com caráter contestador e viés político, caracterizada por sua abordagem artística e de resistência aos padrões da televisão comercial, surgiu no Brasil na década de 1980 impondo um olhar crítico e subversivo em relação à televisão (SARZI, 2019).

Durante o período da ditadura militar, artistas brasileiras como Letícia Parente e Sônia Andrade, usaram o vídeo como uma forma de expressão marcada por metáforas visuais, mesmo sob censura governamental e são referências da arte ativista com contribuições importantes sobre o meio e a política das imagens (LACERDA; RIBEIRO, 2019).

Neste contexto, se entende que o uso de recursos audiovisuais em sala de aula deve ser mais que um instrumento para comunicação e o fato de o vídeo se replicar com rapidez através dos compartilhamentos e contaminar os meios através de sua facilidade de reprodução, só prova que essa é uma linguagem que merece atenção, principalmente quando se trata de enxergar a possibilidade de subversão do utilitarismo que lhe é destinado.

A pesquisadora Greice Cohn (2016) acredita que a videoarte apresenta pedagogias singulares pelos deslocamentos que provoca e que:

[...] se manifestam no tratamento diferenciado que os videoartistas dão às imagens e nas especificidades desse tipo de objeto, capaz de produzir transformações na atitude dos alunos em relação ao fazer artístico, interferindo na construção do olhar e de seu pensamento sobre a arte e, ousamos afirmar, sobre a própria vida (COHN, 2016, p. 343).

A pesquisa de Greice Cohn realizada no Colégio Dom Pedro II com alunos do ensino médio se inicia com esses alunos visitando exposições de arte contemporânea e sendo apresentados a diversas obras em vídeo, vivenciando um contato mais próximo com esse gênero artístico. Em outro momento, a proposta envolveu a produção de obras autorais que dialogassem com o que foi visto. A partir da análise das obras e da interação com os estudantes, Cohn (2016) concluiu que:

Ao propor uma relação de interpenetração entre espectador e obra, a videoarte estabelece um diálogo provocativo, convidando o espectador a uma pensatividade ressignificativa. Seja a partir de sua montagem construtivista (e aí incluímos todos os tipos de articulação entre imagens e sons que o vídeo possibilita); das relações que suas imagens estabelecem com o espaço; de como o corpo pode ser ali implicado; da proposição de diferentes pontos de vista; ou da estética da incompletude, a videoarte, e todas as operações e proposições que ela abarca – das quais destacamos algumas –, traz, em sua própria constituição a experimentação como proposta. E fazendo da experiência seu próprio *modus operandi*, a videoarte encontra sua pedagogia (COHN, 2016, p. 343-344).

Pode-se então, a partir do relato de Cohn, compreender que a videoarte busca estabelecer uma interação intensa entre o espectador e a obra, desafiando-o a refletir sob uma outra perspectiva a partir da linguagem do vídeo, com suas combinações de imagens e sons, suas relações espaciais e que podem envolver o corpo, as experimentações possíveis, sendo ela mesma uma experiência em si, além da sua estética da incompletude, que permite que a obra seja aberta a interpretações diversas e não se limita a uma narrativa linear ou conclusiva. Tudo isso demonstra quão rico e agregador pode ser o trabalho com a videoarte na escola, além de que, como também sinalizada por Cohn (2016), o próprio hibridismo das formas inerente à videoarte já abriga um caráter pedagógico:

O hibridismo das formas, característico da própria constituição da videoarte, [...], já sinaliza em si um alcance pedagógico, uma vez que a diluição de fronteiras entre as

técnicas ali implicadas aproxima os estudantes dessa modalidade artística e facilita o acesso à sua produção (COHN, 2016, p. 20).

Antes de introduzir linguagens como a videoarte na sala de aula, é fundamental considerar a experiência que se deseja proporcionar aos alunos. A linguagem deve ser adaptada para finalidades diferentes das já estabelecidas, pensando nas narrativas que podem ser criadas. Antes de utilizar o vídeo como ferramenta de expressão artística, é necessário despertar a sensibilidade dos alunos por meio da experiência e da sensibilização estética.

A experiência, conforme definida por Bondía (2002), não se trata apenas do que acontece, mas do que nos toca profundamente. Ele argumenta que o excesso de informação e a obsessão por ter opiniões sobre tudo podem prejudicar a capacidade de experienciar, criando um sujeito incapaz de verdadeira experiência. A aprendizagem significativa, segundo Bondía (2002), valoriza a informação como objetivo e a opinião como subjetivo, mas alerta que a informação em excesso pode tornar a experiência impossível. Além disso, a velocidade da vida moderna também dificulta a experiência.

Ao pensar em sensibilizar os alunos, é crucial questionar o espaço da sala de aula e sua capacidade de oferecer experiências diversas e sensações. Também é importante considerar a materialidade da arte contemporânea e como ela é vivenciada pelos estudantes, reconhecendo que a arte que envolve o vídeo é uma forma de arte contemporânea que pode conectá-los a outras obras e linguagens contemporâneas, bem como inspirar sua própria produção artística.

A arte contemporânea oferece oportunidades para os estudantes se confrontarem com situações diversificadas e experienciar o "estranhamento", o que pode levá-los a refletir sobre a arte, o mundo e seu papel na sociedade. Trabalhar com a arte contemporânea também permite um contato mais direto com a realidade dos estudantes, tornando a experiência mais próxima de seu tempo e espaço.

Os arte-educadores têm o papel de criar momentos que ajudem os alunos a se libertarem da visão mecânica e automatizada do mundo, utilizando a videoarte como uma ferramenta revolucionária e acessível da arte contemporânea. Eles devem incentivar os alunos a buscar mais conhecimento sobre o que estão estudando e desafiá-los a refletir e criar. No entanto, tudo isso deve ser feito com foco na qualidade da experiência que se deseja proporcionar.

O uso do vídeo na arte educação pode sem dúvida ser um ótimo recurso, apresentando a imagem em movimento como um compilado de várias fontes informativas de forma dinâmica, além de pode ser importante para desvelar o processo criativo de uma obra de arte, levando o

educando a um entendimento mais amplo do processo artístico audiovisual (VIEIRA; PILLAR, 1992). Mas apresentar o vídeo em sala de aula como linguagem possível de experimentação, a fim de se captar o que de sensível pode se mostrar a partir de uma linguagem tão democrática e generosa, é o que pode contribuir para o refinamento/afiar do olhar diante das imagens digitais no contemporâneo.

Ademais, cabe lembrar, a importância das referências que o professor pode fazer adentrar na sala de aula. Essas referências contribuem para reforçar estereótipos ou colaborar para uma vivência de arte-educação decolonial? O professor, além de um mediador e pesquisador, é um curador, e é a escola que possui o papel fundamental de apresentar novos universos e possibilidades artísticas e culturais, que possam apresentar às crianças e aos jovens, novas formas de expressão através da linguagem da arte (MARTINS; PICOSQUE, 2012):

A nutrição estética na sala de aula é um modo de gerar o abastecimento dos sentidos movendo o saber sensível pelo oferecimento aos aprendizes de objetos culturais como imagens de obras de arte, música, um fragmento de um texto poético ou de um texto teórico, um livro de história, um objeto do cotidiano ou um vídeo dentre outras formas culturais (MARTINS; PICOSQUE, 2012, p. 36).

O contato com a arte contemporânea de maneira mais próxima se faz necessária. Cabe ainda, ao refletir sobre sensibilização estética observar que:

Em matéria de sensibilidade, não existe formação de adultos, recuperação ou reciclagem com que se possa contar. Se a escola não empreender, desde os primeiros anos de escolaridade, o trabalho de sensibilização estética que é necessário, inclusive através de audições sistemáticas de discos, apresentação sistemática de obras de artes plásticas, cinematográficas, etc., aqueles que não puderem beneficiar-se de um ambiente familiar favorável jamais sairão do analfabetismo sensorial e do consumismo embotado (PORCHER, 1982 *apud* MARTINS; PICOSQUE, 2012, p. 46).

A imagem também faz com que o indivíduo apreenda algo através de determinada estrutura semiótica sem total consciência da intencionalidade que está sendo proposta:

Em nossa vida diária, estamos rodeados por imagens impostas pela mídia, vendendo produtos, ideias, conceitos, comportamentos, slogans políticos, etc. Como resultado de nossa incapacidade de ler essas imagens, nós aprendemos por meio delas inconscientemente. A educação deveria prestar atenção ao discurso visual (BARBOSA, 2017, p. 37).

Pensar quais imagens serão apresentadas no espaço escolar e que leitura se pretende fazer delas no processo de alfabetização visual, é entender muito além de um sistema de passividade que não cabe a elas, pois estas são regidas também por um sistema de poder.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A linguagem do vídeo, com seu potencial de sensibilização estética no contexto audiovisual, desempenha um papel crucial na arte-educação. É fundamental reconhecer que as

imagens não são simplesmente passivas, pois têm a capacidade de transmitir ideias, muitas vezes de maneira inconsciente. Portanto, devemos considerar o uso do vídeo não apenas como meio de apropriação, mas também como uma ferramenta para a criação e construção de novas narrativas.

A abordagem da escola decolonial na arte-educação vai além do mero cumprimento da lei 10.639/03, que exige a inclusão de conteúdos relacionados a grupos historicamente marginalizados. Ela busca promover uma visão orgânica da arte, incorporando de maneira integral as expressões artísticas de artistas negros/as, indígenas e mulheres em sua prática diária. Essa abordagem reconhece que essas expressões artísticas sempre existiram, mas foram frequentemente invisibilizadas em detrimento de outras manifestações culturais.

O espaço de aprendizagem na arte-educação deve ser concebido como um local de encontro e compartilhamento, onde a jornada coletiva se entrelaça com a história, a ancestralidade e a sensibilidade. É através da criação e da apropriação das formas artísticas existentes que novas maneiras de perceber e expressar a realidade podem emergir. Nesse contexto, a videoarte se destaca como uma linguagem potente para a desconstrução e reconstrução do olhar sobre o mundo, enriquecendo o processo pedagógico e contribuindo para uma educação verdadeiramente inclusiva e sensível às diversas vozes culturais.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, A. M. O dilema das Artes no Ensino Médio no Brasil. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, p. 9-16, 2017.

BONDÍA, J. L. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista brasileira de educação**, p. 20-28, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais. Ensino Médio. Brasília: MEC, 2000.

COHN, G. **Pedagogias da videoarte: A experiência do encontro de estudantes do Colégio Pedro II com obras contemporâneas**. Tese de doutorado desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <https://ppge.educacao.ufrj.br/teses2016/tGreiceCohn.pdf>. Acesso em: 01 de ago. 2023.

LACERDA, L; RIBEIRO, R. S. Arte Midiática, Performance e Empoderamento Feminino: Berna Reale. In: Alan Angeluci, Vicente Gosciola, Natalia Martin Viola e Regilene Sarzi (Orgs.). **Arte e narrativas emergentes**. Aveiro: RIA Editorial, 2019, pp.65-84.

MARTINS, M.; PICOSQUE, G. **Mediação cultural para professores andarilhos na cultura**. São Paulo: Intermeios. 2012.

PILLAR, A.; VIEIRA, D. **O vídeo e a metodologia triangular no ensino da arte**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul: Fundação Iochpe, 1992.

SARZI, R. Arte, TV e a Ubiquidade do Corpo e do Vídeo na Experiência Estética Contemporânea. In Alan Angeluci, Vicente Gosciola, Natalia Martin Viola e Regilene Sarzi (Orgs.). **Arte e narrativas emergentes**. Aveiro: RIA Editorial, 2019, pp.12-37.

SODRÉ, M. **A Comunicação do Grotesco**. 12ª Edição. Petrópolis: Vozes, 1992.

ZARZALEJOS, J. A. Comunicação, Jornalismo e 'fact-checking'. In: **Revista UNO: A era da pós - verdade: realidade versus percepção**. 2017. Disponível em: <http://www.revista-uno.com.br/numero-27/>. Acesso em: 27 de jan. 2023.

CAPÍTULO 7

IMAGENS, TEMPOS E DISTÂNCIAS NA ABSTRAÇÃO (OU UMA LEITURA DE DYNAMIC CROSSINGS E LUMEN)

Miguel Alonso⁴⁰

INTRODUÇÃO

O presente texto⁴¹ propõe uma leitura que busca relações entre as formas gráficas e as dimensões temporais avaliadas nas obras artísticas *Dynamic Crossings*, 2017, de autoria do Grupo Realidades (ECA-USP); e *Lumen*, 2005, de Regina Silveira. A estrutura proposta aqui considera a passagem do tempo sentida e desenhada pelo interator e outras passagens que os artistas e as artistas propõem, como uma forma de medição, dentro de uma proposta de metrologia⁴², que mistura as unidades internacionais de medição do tempo e das distâncias e sopesa o histórico dessas unidades, em suas relações diretas com o corpo humano e com os movimentos astronômicos que antigamente eram utilizados para criar tais medições.

Assumindo o fato de a imaginação envolver diretamente a percepção sensível. Questões físicas, do mundo concreto, e questões da capacidade de abstração, imaginação, e que ambas estão em uma relação direta no campo artístico, quebra-se a separação tradicional de corpo/mente, do dualismo cartesiano. O presente trabalho aborda a ideia de "imaginação" nos textos de Vilém Flusser, aprofundando a análise feita das imagens técnicas e da consideração de que a abstração é a transformação de quatro dimensões (altura, largura, profundidade, tempo) em duas (altura e largura). Desta forma, a leitura das obras propostas funciona como um questionamento da experiência estética do público, observando se as formas de criação e de fruição das obras artísticas podem estar associadas com conceitos científicos de mensurabilidade do espaço, em uma manifestação transdisciplinar, que considera os elementos

⁴⁰ É artista visual e professor, doutorando em Artes Visuais pelo PPGAV -ECA/USP, sob orientação da Prof.^a Dr.^a Sílvia Laurentiz. Mestre pelo PPG em Artes da UNESP. Educador de Tecnologias e Artes no SESC - São Paulo (Unidade de Pinheiros). Bacharel e licenciado em Artes Visuais na UNESP. Membro do coletivo artístico COM.6 e dos grupos de pesquisa Realidades (ECA/USP) e GIIP (IA/UNESP).

⁴¹ O presente capítulo foi originalmente publicado como "Metrologia nas imagens: tempos e distâncias na abstração" uma proposta para discussão dentro do 19º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#19.ART): Emaranhamentos, em 2020, que integrou o evento HUB, que aglutinou eventos importantes no Brasil como o SIIMI, o DAT e o Retina. Para mais informações: <https://art.medialab.ufg.br/>.

⁴² Estudo das unidades de medidas.

teóricos embutidos nas unidades, buscando os esforços de traduções e abstrações que são feitos para a elaboração de imagens técnicas.

DYNAMIC CROSSINGS, 2017

Apresentamos primeiro a obra artística *Dynamic Crossings*, de 2017, realizada pelo Grupo Realidades⁴³(ECA-USP) e de autoria de Marcus Bastos, Silvia Laurentiz, Cassia Aranha, Loren Paneto Bergantini, Ana Elisa Carramaschi, Marcelo Carvalho, Lali Krotoszynski, Monica Moura, Dario Vargas, Sergio Venâncio. A obra integrou a exposição do evento ISEA⁴⁴ de 2017. A obra é uma instalação multimídia interativa e foi desenvolvida como *Site Specific*, em uma relação direta com a arquitetura da torre Herveo, em Menisales, Colômbia, ponto de referência no horizonte montanhoso da cidade.

As concepções de tempo que esse trabalho traz estão relacionadas tanto com o movimento da terra em relação ao sol, quanto com o código proposto pelos autores em seu software, desenvolvido em Processing. Destacamos esta obra pelas relações entre os padrões gráficos das sombras, diretamente atrelados com os movimentos da terra em relação ao sol, durante 24 horas e a tradução dessas sombras da torre em novos padrões gráficos, gerados como desenhos elaborados dentro do software. A relação entre sombras feitas pelo sol com os desenhos gráficos programados é modulada com dados captados no local da galeria e por quatro tipos de Qr-Codes espalhados entre a torre e o local expositivo. As novas iluminações, representadas pelos grafismos na instalação, estão diretamente ligadas às interações entre pessoas distantes da obra, por Qr-codes, e de pessoas no espaço expositivo. Essa relação de integração, que modifica dimensões das sombras e dos tempos, está sendo discutida aqui.

A obra se relaciona a partir de uma câmera que captura o deslocamento do público presente na galeria e pelas interferências conscientes de quem acessa os códigos espalhados pela região do Centro Cultura da Universidade Rogelio Salmons, Universidad de Caldas(CCU). Ao interferir pelos Qr-Codes o indivíduo compartilharia a localização remota via web, o que permite que com acesso ao Qr-code qualquer localização pudesse afetar as sombras e os padrões. Entretanto, conforme descrito pelos autores, as distâncias são atreladas aos quatro tipos de códigos, dessa maneira, mesmo que o interator esteja em outra cidade ou país, sua localização está atrelada a um tipo específico. A integração entre dados do ambiente da

⁴³ Grupo de pesquisa Realidades: Das Realidades Tangíveis as Realidades Ontológicas e seus Correlatos, da Escola de Comunicações e Artes da USP (Universidade de São Paulo), fundado em 2010, e com a coordenação durante a realização da obra de: Silvia Laurentiz e Marcus Bastos.

⁴⁴ ISEA - International Symposium on Electronic Arts. 2017, Manizales BIO-CREATION AND PEACE.

exposição e dados remotos modificam os desenhos e formas, reconfigurando a instalação. Segundo os autores e autoras, “Esse procedimento tem como objetivo aproximar real e virtual, e busca relacionar a presença dos passantes tanto aos aspectos visuais das linhas animadas como da materialidade expressa pelo formato das sombras da torre em relação à digitalidade de sua representação em tela.”⁴⁵

Além das interferências no processo de configuração de novos padrões gráficos, traduzidos pelo software, a interação das pessoas no espaço expositivo vai além dos deslocamentos da câmera. Assim como é possível observar na documentação dos vídeos da exposição é nítida a interação das sombras dos indivíduos na projeção feita na sala da Galeria. Tal interferência pode ou não ter sido proposital dos autores e autoras, para saber melhor sobre essa proposição ainda será necessário levantar as posições dos distintos membros do grupo⁴⁶.

Dynamic Crossings possui uma maneira própria de desenhar o tempo, com as distâncias arquitetônicas das sombras, dos interatores no ambiente expositivo, das interferências conscientes feitas pelos Qr-codes e pela reação das sombras dos presentes na sala. É possível extrapolar essas relações como uma sinergia dos marcadores regulares do tempo no espaço físico, relacionados com os movimentos terrestres em relação ao sol, mas que se transportam para tempos subjetivos, criados nas imagens digitais, elaborada pelo software e pela relação direta das sombras na sala. As imagens geradas estão sempre atreladas a um relógio digital no canto da tela, os diferentes tempos estão sempre referenciados com um tempo dominante.

LUMEN, 2005

Como segundo ponto para a presente leitura, temos a obra *Lumen*, 2005, da artista Regina Silveira. Essa obra pode ser referenciada como obra/instalação ou exposição, as duas formas de se referir a esse trabalho da artista brasileira se deve por apresentar a ligação íntima entre três trabalhos distintos e ao mesmo tempo comporem uma ambiência ímpar entre as obras e o espaço expositivo. *Lumen* foi feita no Palácio de Cristal de Madrid, Espanha, espaço administrado pelo Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofia (Madrid, Espanha) em 2015. *Lumen* foi pensada especificamente para a estrutura do palácio de cristal, que tem sua arquitetura marcada pelas estruturas de metal que criam geometrias preenchidas por vidros

⁴⁵ <http://www2.eca.usp.br/realidades/pt/obras/dynamic-crossings-isea-2017/>, acesso em 13/11/2023.

⁴⁶ Uma questão interessante da criação de obras artísticas realizadas em grupos, principalmente aqueles que trabalham nos entremeios entre tecnologias e artes, é avaliar as perspectivas dos diferentes integrantes e de suas visões da concepção e da montagem das obras, além disso do desenvolvimento desta no decorrer de uma exibição, considerando questões técnicas e das interações dos públicos.

simétricos e assimétricos. A artista recebeu da equipe do museu as plantas do prédio e a criação da obra foi acompanhada pelas questões das medidas e da preservação do edifício histórico.

A Obra/exposição/installação é composta por três trabalhos distintos. O primeiro aqui destacado é o *Memória em azul*, criado especificamente pensando no palácio. Segundo entrevistas da artista, essa obra propõe duas narrativas de tempos distintos, ela é a explosão dos vidros e estruturas do palácio que são reorganizadas e reconstruídas juntamente com o céu da cidade de Madrid – tão caro aos madrilinhos, como diz a própria autora. Essa obra é composta por adesivos vinílicos, elaborados a partir de fotografias do edifício, recortados de um azul translúcido, as superfícies azuis são transpassadas por linhas pretas e pela própria estrutura metálica do prédio, o que junta a explosão, a reconstrução junto ao céu iluminado representado pelo azul e a estrutura física fixa do palácio. É uma memória reconstruída no presente, considerando a narrativa de um futuro, a memória de um edifício histórico. É uma memória que se modifica com a própria passagem do sol, além disso com a interferência das outras duas obras.

Além de *Memória em azul*, *Lumen* traz os trabalhos *Quimera* e *Luz*, duas obras recorrentes em trabalhos da autora, expostas e criadas em outros contextos que passam a ser ressignificadas nesse espaço. *Luz* se assemelha materialmente à primeira obra da artista aqui descrita, por ser composta por adesivo colado na abóbada do prédio, entretanto, apesar de possuir um azul transparente e interferir na relação dos vidros e dos metais arquitetônicos, *Luz* traz a palavra, o substantivo “Luz”, que passa a funcionar como uma máscara para a iluminação solar, criando um projetor gráfico que espalha a grafia das letras pelo chão do palácio. A interação de *Luz* e *Memória em azul* com o chão do palácio remete aos efeitos dos vitrais coloridos em igrejas, efeito marcante por exemplo na Sagrada Família de Gaudí, em Barcelona. Entretanto diferente de vitrais coloridos, o azul do céu explodido e a “luz” feita pelo sol, afetam o chão como um tapete, que é afetado pelas sombras do público, uma junção entre os diferentes tempos narrados pela autora que se relacionam com o céu.

Formada por uma imagem de dimensões gigantescas de uma lâmpada elétrica incandescente - de filamento-, contraposta a uma sombra enorme em formato de gota, a obra *Quimera* se configura como um paradoxo e um portal para o prédio. A imagem/sombra se apresenta justamente no espaço no qual em uma representação usual de uma lâmpada acesa veríamos a luz, mas, entretanto, essa gota é totalmente preta, um paradoxo entre o claro/escuro. Essa lâmpada é icônica e remete a iluminações artificiais, um objeto técnico para a iluminação.

A lâmpada incandescente reforça a gota negra, que se abre e se torna a entrada para um espaço marcado pela luz solar, para o interior do prédio translúcido.

Lumen é marcado então tanto pelas sombras usuais das estruturas de metal, acrescentadas pelas explosões em azul, quanto pela luz solar filtrada e mascarada pelos adesivos.

4 X 2: ABSTRAÇÃO E IMAGINAÇÃO NAS DIMENSÕES DAS IMAGENS

Ao olharmos para as duas obras apresentadas, uma primeira relação que podemos buscar é o fato de serem instalações artísticas, o que acarreta espaços físicos expositivos, e, aprofundando essa relação, as duas obras trazem questões de arquiteturas geométricas, seja na torre comunicações de metal ou no palácio histórico de vidro e metal. Tal observação está ligada também às sombras desses edifícios e aqui se destaca essa passagem de tempo em um ciclo circadiano (de 24 horas). Além disso, nas duas obras percebe-se o deslocamento solar juntamente com a interação do próprio deslocamento das pessoas. Sendo que em *Dynamic Crossings* essa interação fica diretamente atrelada ao interator para seu real funcionamento na criação dos grafismos pelo software. Já em *Lumen* a interação é mais sutil, pois independente da presença das pessoas, os desenhos das sombras ainda iriam funcionar dentro da estrutura proposta pela artista, que está mais ligada às movimentações no céu da cidade do que num sistema com o público. A complexidade de cada obra pode ser abordada de diversas formas e as relações possíveis entre elas são diversas, o que poderá gerar outras discussões, mas considerando a leitura aqui proposta, iremos aproximá-las pelo pensamento das imagens técnicas, pensando como por mais diferente que sejam essas instalações, ambas partem de conceitos abstratos.

Da medição e planificação do edifício no caso de *Lumen* e da medição e criação de uma simulação virtual em *Dynamic Crossings*.

A leitura proposta aqui, parte de conceitos apresentados por Vilém Flusser, em seu célebre livro *A Filosofia da Caixa Preta*, 1983, comparando-o com outra obra do autor, *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*, 1989. Essa relação das imagens técnicas com conceitos teóricos se torna fundamental na aproximação de obras artísticas com formas de medição, aqui trazendo a ideia metafórica de metrologia.

Considerando esse ponto de partida, as imagens técnicas seriam então aquelas criadas e mediadas por dispositivos técnicos, ou melhor, estão atreladas a processos de conceituação, de texto, pensando os parâmetros de Flusser. Relacionado com os conceitos da imaginação e da

abstração de Flusser, destacamos a escalada da abstração. Essa escalada seria momentos que buscam conceitualizar as relações das formas, com as quais cada tipo de imagem acaba sendo elaborado, seja uma imagem mais tradicional ou uma intermediada por conceitos técnicos. Flusser elabora uma estrutura de quatro gestos do corpo que simbolizam essa escalada da abstração, uma certa cristalização dos processos dessas imagens. Esses gestos seriam então: 1- o avanço; 2- a visão; 3- a explicação contextual de visões, e 4 – o tatear.

O avanço, primeiro gesto, é a relação de sentir os objetos do mundo e os ambientes. É ao mesmo tempo pensamento e ligação com a materialidade das coisas. Basicamente, sentir e perceber o mundo e criar objetos a partir disso. O mundo concreto está em tato com o abstrato. Gesto simbolizado pela “Mão”;

A visão, segundo gesto, é a reveladora de contextos, representando uma ligação sensória da imagem visual, em uma forma de reflexo do universo. Pela visão se percebe o efeito da imagem, seu poder, sua circularidade que logo será transportada para uma lógica. O concreto, em sinergia e sintonia com o abstrato, se transfere para a visualização, gesto simbolizado pelos “olhos”;

A explicação contextual de visões seria então o terceiro gesto, que é a transformação da circularidade em uma lógica de começo/meio/fim, a estruturação da lógica. É quando a abstração, que sai do concreto, funda a criação de uma cronologia que funciona por ações de causa e efeito, por elementos que se juntam, mas que obrigatoriamente acontecem um depois do outro, para finalmente se juntarem em uma ideia abstrata. Esse gesto é simbolizado pelo “dedo”, que “aponta as conexões”; apertar teclas, tatear, é o quarto e último gesto, e é um símbolo na leitura de Flusser. São as teclas nas pontas dos dedos. Esse gesto é uma forma de perceber o concreto, novamente acoplado ao abstrato, onde estão as máquinas, dispositivos e aparelhos que criam as imagens técnicas, entretanto, diferentemente do primeiro gesto, essa ligação deriva de conceitos prévios, que é uma junção de diferentes materiais abstratos. Gesto simbolizado pelas pontas dos dedos, ligar o interruptor.

O primeiro e o segundo gestos estão ligados às imagens de uma forma geral e tradicional, são a percepção sensível do mundo concreto. Sua força é a percepção da vivência e deles foram geradas inúmeras leituras e mundos. São deles que Flusser explora a ideia de Idolatria. “Idolatria: incapacidade de decifrar os significados da idéia, não obstante a capacidade de lê-la, portanto, adoração da imagem.” (FLUSSER, 2002, p. 5). Cultivar as imagens ao extremo, das do mundo e as das ações que são sentidas nos corpos. Abstrato e concreto em um

laço sincrônico extremo. Os segundo e terceiro gestos estão relacionados às formas de desenvolvimento textual, nos quais a partir do mundo concreto (das sensações, dos ambientes etc.) os seres humanos criam sentidos e significados que são cristalizados em palavras. Trilhando caminhos que buscam por argumentos para os fatos, para os acontecimentos.

Nesses gestos se destaca o texto. Conforme explicita Flusser, o que seria então a supervalorização do pensamento textual é o conceito de textolatria. “Textolatria: incapacidade de decifrar conceitos nos signos de um texto, não obstante a capacidade de lê-los, portanto, adoração ao texto.” (FLUSSER, 2002, p. 5). O texto em si acaba sendo uma forma de modelar a forma com que as pessoas pensam. Sua característica temporal seria a anacrônica, pois a leitura faz uma ligação direta entre autoras e autores e leitoras e leitores que não necessariamente estão no mesmo tempo. Embora anacrônico em sua leitura, transpassando milênios entre leitores e autores, o texto tem como característica um tempo linear – começo/meio/fim. A textolatria é o momento no qual esses elementos chegam a um ponto que tudo fica abstrato.

No extremo do texto, o universo se define por conceitos, por ideias, teorias, leis, até o ponto de se tornar pontos extremamente abstratos, postulados pré-estabelecidos, como se fossem pontos soltos de virtualidade, como diz Flusser, sem ligação direta com o concreto, com o mundo em si.

Colocamos aqui o quarto gesto, o qual invoca o primeiro, transpassando os outros dois. Este gesto busca as sensações do concreto, está ligado com elementos perceptíveis nos órgãos sensoriais dos corpos, a luz se acende ao apertar o botão, as imagens aparecem na tela e na folha de papel. Porém, também é extremamente abstrato, é o Salto da Abstração. Este gesto faz a volta para as imagens perpassando o texto, ou melhor, perpassando os conceitos. Recordando que, para Flusser, ao abordar a imagem, a forma de percebê-la é em um movimento circular, isso quer dizer então que você tem um vaguear pela superfície da imagem. A ideia de *scanning* “movimento de varredura que decifra uma situação” (FLUSSER, 2002, p. 5). Já ao abordar o texto, a forma de perceber é linear.

Considerando essa compactação da filosofia de Flusser, destacamos aqui um caminho que vai do concreto, do objeto, junto ao abstrato, simbolizados pela idolatria. E outro caminho que vai do abstrato, dos conceitos, para o objeto, a textolatria. Mas como essas relações se juntariam para a elaboração de uma metáfora de metrologia que abarque leituras para obras artísticas tão complexas quanto as trazidas neste trabalho?

A imagem técnica é um híbrido de imagem com textos, com conceitos. Ela faz os concertos serem perceptivos, concretos, um caminho no qual a imagem se faz por elementos abstratos que se tornam concretos. É com a imagem técnica que surge a principal proposta de Flusser, a necessidade de uma filosofia que aborde esses elementos que estão simbolizados pela fotografia e que podem trazer novas estruturas para a forma de pensar e construir o mundo, uma filosofia que trabalhe a superficialidade que permite a visualização de conceitos. Uma forma de usar esses dispositivos de forma artística, criadora de narrativas.

METROLOGIAS

Os dispositivos técnicos e as imagens técnicas, possuem uma forma concreta com suas próprias dimensões, isso ocorre em *Dynamic Crossings* e em *Lumen*. O conceito de superficialidade é o que possibilita a metáfora de metrologia, que seria uma análise desenvolvida das medidas de medição do mundo, propostas junto com a nova filosofia a ser criada vislumbrada por Flusser.

A superficialidade, que aparece em “O Elogio da Superficialidade”, seria então, considerando essa leitura feita de Flusser, um lugar ótimo para a fruição da imagem técnica. A superficialidade não é a falta de complexidade, não são as análises rasas. A Superfície de uma imagem, simbolizada por uma fotografia, por exemplo, é o lugar da percepção. Se você se aproximar demais dessa fotografia, desse papel impresso, você começará a ver sua granulação, sua retícula. Se você se distanciar demais, você verá borrões de cores, sua altura e largura. Caso se distancie mais ainda, só verá um pedaço de papel. A superficialidade é um lugar, um lugar de percepção, aqui proposta como uma unidade de medição.

Um cuidado necessário, ao dizer que a superficialidade seria um lugar, é afirmar que não estamos sendo literais, nem que essa metrologia seria exata. Esse lugar seria um conceito que define uma forma de olhar para as imagens feitas não só por dispositivos técnicos, mas também por artistas. Esse lugar provavelmente está entre a textolatria e a idolatria de Flusser, o que acarreta os perigos de uma e outra também.

A superficialidade é um elemento que permite a imagem técnica ser percebida. Dentro dos dois livros de Flusser fica claro que a relação de trabalho, de criação, de dependência, com esses dispositivos (câmeras fotográficas, principalmente) podem ser negativas ou positivas, a questão de sermos funcionários das máquinas e dos aparelhos é crucial. Mas a questão de o dispositivo permitir o jogo entre quem está percebendo e as imagens, é um elemento diferencial

no trabalho deste filósofo. A superficialidade está nos dispositivos e no público nas duas obras apresentadas aqui.

A leitura conjunta neste trabalho, juntamente entre as obras *Dynamic Crossings* e *Lumen*, se faz principalmente pela proximidade de serem instalações artísticas, por trabalharem com a iluminação atrelada ao ciclo solar, pela incorporação das sombras e dos deslocamentos do público, pela relação direta entre estrutura arquitetônica e as imagens geradas.

Tais relações entre as duas obras são o que aqui propomos como uma metáfora de metrologia, que não se daria por uma pura medição, mas pelos efeitos na percepção dos públicos, que surgem de todas as dimensões da estrutura das obras, seja em relação a uma arquitetura existente ou a efeitos visuais atrelados, por software na obra do Grupo Realidades, ou interação direta nos cálculos dos adesivos colados de Regina Silveira. Uma medição antropomórfica que busca as experiências como unidades de medida, dentro de obras que se configuraram a partir de influências de formalização de conceitos.

A Metrologia é a ciência dos estudos das medições, abrangendo aspectos das práticas dos campos das ciências e tecnologias e que se associam com necessidades de medições, geralmente atreladas com pesquisas, meios de produção e de trabalho. Sendo assim, a Metrologia traz tanto aspectos teóricos quanto práticos. Na maioria dos casos, essa ciência é deixada distante do campo artístico, embora a observadora ou o observador encontre facilmente relações práticas nas diversas linguagens artísticas, em suas obras e seus questionamentos.

Na maior parte de sua história, a humanidade utilizou as partes do corpo humano para referenciar medidas. Atualmente ainda existem unidades de medidas usuais que possuem esse caráter, como por exemplo as polegadas, a jarda, entre outras. As formas de pesos e medidas são manifestações de conceitos, ideias e principalmente de convenções sociais, atrelada a questões econômicas e políticas.

Mesmo quando a relação entre medidas era feita a partir de partes humanas, essas partes estavam ligadas com questões de poder e organização social, isto é, eram referências diretas aos corpos dos nobres, como por exemplo do rei. Essa relação de poder acarretava grandes diferenças nas medidas de uma região para outra, as fronteiras geográficas se atrelavam a essas relações. Ao se observar as relações das formas de medidas, podemos considerar algumas mais ligadas a imagens, essas seriam as unidades relacionadas diretamente com o corpo humano, associando então com a ideia de idolatria de Flusser. Outras mais relacionadas a conceitos, textos, essas seriam as unidades utilizadas principalmente após a Convenção do Metro

formalizada em Paris, em 20 de maio de 1875, criando a Conferência Geral de Pesos e Medidas (CGPM) e o Bureau Internacional de Pesos e Medidas (BIPM), seriam dimensões da textolatria.

Ao observar a complexidade das quatro dimensões citadas por Flusser (altura, largura, profundidade e tempo), é possível ver um panorama histórico muito grande das diversas unidades, ainda mais considerando questões político-sociais imbricadas em suas escolhas. Mas aqui, para colaborar com a leitura das obras trazidas é importante ver como a conversão dessas dimensões estão próximas e que as imagens técnicas são aquelas que surgem a partir de conceitos, mas que possuem o efeito de uma imagem, rompendo com a linearidade lógica do texto.

Nas obras *Dynamic Crossings* e *Lumen* ao considerarmos suas formas de experimentação, elas trazem para as medidas da arquitetura dos locais e da sensorialidade do tempo uma terceira forma de medir o mundo, pela qual considera a experiência de quem percebe a obra, relacionado com as formas de criação destas, mas que em certa medida estão ligadas com conceitos preestabelecidos (de arquitetura, ciência, engenharia e arte).

Tal proposição de uma metrologia da experiência no pensamento e na criação de obras artísticas, deve ter o cuidado de não se transformar em um determinismo científico. Na qual as medidas definiriam verdades para as dimensões da obra. Para não cair em preconceitos e determinismos, nos parece que a proximidade com as questões da fenomenologia da percepção, principalmente que considerem a multiplicidade da dimensão temporal, poderá ser um caminho para esse panorama, recorrendo-se a uma redução em cada novo caso.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, C. H. J. ; BERGANTINI, Loren . *Dynamic Crossings*. In: 8º Encontro Internacional dos Grupos de Pesquisa Realidades Mistas & Convergências Entre Arte, Ciência e Tecnologia, 2019, São Paulo. **CADERNOS do 8º Encontro Internacional dos Grupos de Pesquisa Realidades Mistas & Convergências Entre Arte, Ciência e Tecnologia**. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes/ Universidade de São Paulo, 2018. v. 1. p. 132-141.

INMETRO. **Vocabulário Internacional de Metrologia: Conceitos fundamentais e gerais e termos associados** (VIM 2012). Duque de Caxias, RJ: INMETRO, 2012. Acesso em 13/11/2023.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

NANOARTE. Disponível em: <https://videos.bol.uol.com.br/video/regina-silveira--lumen-0402193564D0B14366> Acesso em 13/11/2023.

SIBILIA, Paula. **O Homem Pós-orgânico: A Alquimia dos Corpos e das Almas à Luz das Tecnologias Digitais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

INMETRO. http://www.inmetro.gov.br/inovacao/publicacoes/vim_2012.pdf. Acesso em 13/11/2023.

LUMEN. <https://reginasilveira.com/LUMEN>. Acesso em 13/11/2023.

METROLOGIA. <https://www.gov.br/inmetro/ptbr/assuntos/metrologia-cientifica/metrologia-cientifica-e-tecnologia-2013-laboratorio-nacional-de-referencia-metrologica-do-brasil>. Acesso em 25/10/2020.

DYNAMIC CROSSINGS. <http://www2.eca.usp.br/realidades/pt/obras/dynamic-crossings-isea-2017/>, Acesso em 13/11/2023.

CAPÍTULO 8

CORPOS E TECNOLOGIA: ARTE MÍDIA LATINO-AMERICANA

Lais Miguel Lacerda⁴⁷

O presente artigo faz parte de uma pesquisa que se encontra circunscrita no âmbito da América Latina, lugar de encontro de muitos povos, e que para além da delimitação geográfica e linguística, reporta-se a este continente principalmente como um local de articulações de resistências, sujeitos posicionados em intersecções e hibridismos culturais e étnicos. Lugar esse que requer articulações que recaem sobre os corpos, conceitos e resistências, para que assim, a latinidade seja vista e transformada em potência criativa. Dentro desta investigação foi proposto o estudo de obras audiovisuais de artistas latino-americanas por meio da linguagem do vídeo tendo como suporte o corpo, as tecnologias e a interface arte-mídia. Instigando novos discursos e análises das linguagens midiáticas em relação aos corpos e suas significações, à produção artística latino-americana através de uma abordagem decolonial, entendendo-se pelo conjunto heterogêneo de investigações e teorias sobre a colonialidade.

Estudos decoloniais podem ser referidos ao conjunto heterogêneo de contribuições teóricas e investigativas sobre a colonialidade. O que cobre tanto as revisões historiográficas, os estudos de caso, a recuperação do pensamento crítico latino-americano, as formulações (re)conceitualizadoras, como as revisões e tentativas de expandir e revisar as indagações teóricas. É um espaço enunciativo não isento de contradições e conflitos, cujo ponto de coincidência é a problematização da colonialidade em suas diferentes formas, ligada a uma série de premissas epistêmicas compartilhadas (QUINTERO; FIGUEIRA; ELIZALDE, 2019, p. 8).

Com tais contextualizações geográficas e metodológicas e a partir do período proposto como recorte da pesquisa – anos 1960 e 1970, a arte produzida principalmente a arte midiática com o advento de tecnologias permitiram uma produção independente de galerias e mercado de arte, e se tornou um discurso de resistência através de obras das artistas latino-americanas, que, através de linguagens midiáticas potencializaram seu discurso e suas vivências. Artistas desafiam tanto técnicas e suportes midiáticos quanto os padrões impostos para seus corpos para indagar e ampliar a visibilidade do corpo feminino e as significações envolvidas por ele através

⁴⁷ Mestra em Mídia e Tecnologia pelo PPGMiT - Programa de Pós Graduação em Mídia e Tecnologia da UNESP - Universidade Estadual Paulista campus de Bauru, pesquisa sobre artistas latino-americanas e suas obras em arte e mídia, graduada em Artes Visuais pela UNESP, atualmente atua como Educadora do Espaço de Tecnologias e Artes na cidade de São Carlos - SP.

do inesperado, chocante e político. O corpo orgânico age em diálogo direto inserido na comparação com a linguagem do vídeo.

A busca incessante ao se utilizar do próprio corpo como uma superfície, um território a ser explorado, reelaborado para a rebeldia contra o sistema dominante. Rebelam-se contra os padrões inalcançáveis - corpos considerados perfeitos, que abrangem medidas específicas, normas de feminilidade impostas pelos diversos meios de comunicação existentes. Os corpos então, rebelam-se, através de adornos, modificações, corpos que, deixam e vão contra toda a imposição sobre eles.

Dentre esses processos, as linguagens artísticas surgem e se unem com o corpo, refletindo e reverberando até os dias de hoje, a partir de linguagens que abordam o audiovisual, como a videoarte que através de câmeras interagindo com corpos, efeitos de edição, ultrapassando os limites da linguagem e das tecnologias, traz muitos elementos e sensações, ressignificando através de muitos processos que podem envolver os limites do corpo de exaustão, sentimentos, sensações visuais.

As tecnologias vêm como inícios e possibilitadores de novas linguagens que se tornaram veículos para expansão dos corpos. A relação entre corpo, tecnologia e arte se alinha cada vez mais e esses campos concomitantemente se interrelacionam. Assim como as imagens produzidas, que perpetuam e dialogam até os dias de hoje com a realidade apresentada.

As obras de arte que fazem da categoria corpo suporte para expressão poética estabelecem pensamentos sobre o mesmo e assim o tornam o centro do debate e reverberações das reflexões até a contemporaneidade, além do principal veículo de denúncia. Nas obras contemporâneas, em suas sensibilidades diversas, o corpo assume os papéis concomitantes de sujeito e objeto, que aparecem de forma a simbolizar a carne e a crítica, misturadas (CANTON, 2009, p. 24). E nessa mistura de carne (suporte, e forma) e crítica (conteúdo) que se constituem as obras audiovisuais, cujo corpo desconstruído, ilimitado, sofre, é radical e choca, tornando-se palco dos conflitos até atingir outros patamares, trazendo consigo vozes coletivas, e a historicidade de uma região, de uma história de violência.

O corpo é inequivocamente unidade, porém não unidade simples, mas unidade de organização. As relações complexas de aliança e oposição entre células, tecidos, órgãos e sistemas fornecem uma espécie de base analógica para a representação de um outro modo de subjetivação, cujo modelo pode ser divisado por analogias com as unidades viventes que, no organismo, permanentemente surgem ou morrem; isso mostra o sujeito como alma imortal, como pluralidade a que não pertence o atributo da eternidade (GIACOIA, 2002, p. 210).

Os corpos das mulheres artistas que esse artigo faz referência é o corpo em diálogo direto com o vídeo, que desafia as plataformas, invade as telas e dispositivos, quebra planos e superfícies, dialoga diretamente com quem assiste, expõe, escancara. Essas relações estabelecem diferentes significados para os corpos nas diferentes produções midiáticas das artistas latino-americanas. O que possibilita relações com o agora, as telas, as tecnologias desenvolvidas, o corpo perante às situações corriqueiras que carrega, aos comportamentos, à sua própria história.

Para Le Breton (1956 -) o corpo latino-americano arrisca-se a ser pensado como uma corporeidade específica traçada nos processos de colonização, elaborando paradoxos, elementos unificadores das experiências e formas do ser de cada sujeito, gerando sentidos que os conectam ao espaço social e cultural (LE BRETON, 2007).

Em O circuito dos afetos: corpos políticos, desamparo e o fim do indivíduo, Safatle (2016) afirma:

[...] contra o medo do controle, o melhor a fazer é lembrar o que pode realmente um corpo. Um corpo pode ser o campo de implicação genérica no interior do qual somos atravessados por uma pulsão que nos constitui, mas da qual não podemos nos apropriar. Pulsão é esse impulso que causa minhas ações sem que eu possa controlá-lo, é aquilo que me retira da jurisdição de mim mesmo por fazer ressoar histórias de desejos desejados que não se reduzem à minha história. Aceitar a existência de uma pulsão é aceitar que há algo em mim que me destitui da condição de próprio, de portador de interesses próprios, de enunciador de uma identidade própria (SAFATLE, 2016, p. 24).

Resistência, voz, embates, corpo presente, político, radical. Os corpos são mapeados, os desejos descobertos, impulsos surgem e se permitem acontecer, zonas reprimidas que agora ganham liberdades. O que tanto machucou, e ainda é ferida aberta, pulsa expresso em performances, vídeo, fotografias e ações artísticas que ganham status de registro, denúncia e ativismo. É sempre necessário, portanto, pensar na condição ocupada por cada sujeito através de panoramas como gênero e etnia, quando se trata de realidades socioculturais organizadas via sistemas ideológicos hegemônicos. Gênero, sexualidade em intersecções diversas como trabalhamos na presente pesquisa, com etnia, religião e classe, articulam muitas posições específicas.

A investigação da historicidade das obras em vídeo, que torna possível alcançar novas formas de lidar com as representações do corpo em obras audiovisuais, permite obter novos conhecimentos que têm em si mesmos efeitos emancipatórios para as artistas e para os espectadores. É através desses trabalhos de performance que corpos e afetos, contendo todas as complexidades dos sujeitos, se tornam possíveis de serem compreendidos.

O audiovisual suporta produções tão potentes, emotivas, fortes tem a capacidade de emocionar, causar mil sensações. Em imagens produzidas por fotografias, videoartes, videoperformance, corpos são apropriados e constituídos como os alvos centrais de questões variadas dentro da poética das artistas. Corpos femininos esses, que por muitas décadas foram tidos como sensíveis, frágeis, agora são potências radicais.

De igual forma, o corpo que vê o outro corpo em movimentos, somado a sons, cores ou a ausência destes, nunca mais é o mesmo, se mobiliza, se emociona, possibilita-se colocar nesse lugar comum. Guilherme Rezende ressalta que: “na comunicação audiovisual, portanto, registra-se o predomínio da sensação sobre a consciência, dos valores emocionais sobre os racionais” (REZENDE, 2000, p. 40).

O audiovisual é um meio eficaz na mediação do processo de apropriação do conhecimento, porque comporta em sua composição vários elementos de linguagem que propiciam uma compreensão em vários níveis. Assim, podem facilmente desencadear associações que levam aos sentidos e aos significados (FONSECA, 1998, p. 37).

De uma maneira mais contextualizada e técnica, em “Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro” (2007), Arlindo Machado (1949 - 2020) apresenta uma reflexão extremamente importante sobre a arte midiática e a produção de artistas através dos suportes tecnológicos. Além de contextualizar aspectos essenciais sobre vídeo e as relações estabelecidas com as artes visuais, Machado transcreve produções e experiências de artistas e permite a compreensão entre a linguagem midiática e os artistas no Brasil.

Ainda na contextualização das artes midiáticas de artistas que se apropriam do próprio corpo como suporte e que possibilitou o debate de diferentes femininos, Christine Mello (1966 -) em “Extremidades do vídeo” (2004) têm como principal elemento a compreensão das ações limítrofes do vídeo em sinergia com as artes visuais. Mello estabelece esse diálogo com o vídeo e outras linguagens, possibilitando a compreensão de um fragmento da produção artística gerada na passagem do século XX para o século XXI.

O corpo quando tomado para objeto de estudo pode nos revelar relações com a sociedade, com a arte ou política e como afirma o linguista e crítico literário Paul Zumthor (1915-1995), citado por Sarzi-Ribeiro, no discurso poético “[...] o corpo é ao mesmo tempo o ponto de partida, o ponto de origem e o referente do discurso. O corpo dá a medida e as dimensões do mundo [...] é pelo corpo que o sentido é aí percebido. O mundo é da ordem do sensível: do visível, do audível, do tangível” (Zumthor, 2007, *apud* Sarzi-Ribeiro, 2015, p.21).

Da aproximação entre os corpos e as mídias surge o conceito de corpomídia que trazemos como contribuição para nossas reflexões nesta pesquisa. Na teoria intitulada Corpomídia as pesquisadoras Christine Greiner e Helena Katz estabelecem uma relação de mediação do corpo com as mídias, mas também descrevem como o corpo torna-se uma mídia que no contexto desta pesquisa será o audiovisual, corpo vídeo, aqui estudado também por meio do vídeo.

O vídeo também pode vir a ser um elemento performático na medida em que enquadramentos, cortes, zooms e aspectos da linguagem do vídeo como tratamento pós-produção – edição, montagem, texturização e colorização podem se somar a linguagem do corpo. Um diálogo direto. O corpo também adquire novos significados, novas definições como já dito anteriormente. Em diálogo com as mídias, surge um conceito que será usado nesta pesquisa para uma melhor interpretação das obras audiovisuais das artistas que serão estudadas, trata-se do conceito de Corpomídia.

CORPOS, CONEXÕES, SIMULTANEIDADE: CORPOMÍDIA

As primeiras autoras que pesquisaram e elaboraram esse conceito foram Helena Katz e Christine Greiner, estabelecendo relações entre corpo, teatro e dança. Para traçar as primeiras definições do conceito corpomídia, criado pelas autoras, foi escolhido como ponto de partida o estudo da natureza cultural do corpo, afirmando que "[...] existe uma essência humana e ela se localiza numa mente (ou alma, ou espírito) separada do corpo." (KATZ; GREINER, 2000, p. 79).

Hoje se reconhece que o corpo tem certas habilidades motoras inseparáveis de suas competências cognitivas como a razão, a emoção e o desenvolvimento da linguagem e que nada é determinado exclusivamente pela genética ou pelo ambiente, mas pela soma ou conexão que nos torna seres tão complexos, o “Leib = corpo-vivo; Körper = corpo estritamente físico” (KATZ; GREINER, 2000, p. 86).

Trezentos anos depois de Descartes, a filosofia da mente, essa área de conhecimento recém-estabelecida na qual a tradição filosófica encontra-se com a científica, se dedicará a explicar que olhar, planejar, alcançar e lembrar constituem-se como ações acopladas dinamicamente para que os processos de comunicação se estabeleçam num corpo (KATZ; GREINER, 2000, p. 88-89).

O que está fora (ambiente) do corpo adentra o corpo (genética) e espaços não conectados permitem identificar novas situações geográficas e intercâmbio de informação entre o corpo e o seu arredor. Há uma troca de informações entre o corpo e o meio. O corpo, alterado por estas trocas, passa a se relacionar com o meio agora de outra maneira, alterado, e então corpo e meio

se ajustam num fluxo de transformações e mudanças contínuas e mútuas. O corpo contamina o meio e o meio, contamina o corpo.

Quando o corpo está em movimento juntamente com um ritmo, aprende e ressignifica esse movimento após fazê-lo. O corpo que dança, por exemplo, se habitua a conectar tempos da experiência do movimento. Nunca há algo sem retorno ou isolado. O corpo em movimento se movimenta em totalidade e modifica também o ambiente no qual se insere. Ainda segundo Katz e Greiner, o movimento conecta o corpo à condição estrutural do tempo:

[...] tendo a estrutura de fluxo, o movimento irriga para frente e para trás, plugando o corpo a cadeias cada vez mais gerais. Nesse aspecto, vê-se instalada no corpo a própria condição de estar vivo e ela se apoia basicamente no sucesso da transferência permanente de informação [...] sendo o corpo ele mesmo uma espécie de mídia, a informação que passa por ele colabora com o seu design, pois desenha simultaneamente as famílias de suas interfaces (KATZ; GREINER, 2000, p. 95-96).

Para entender o corpo como mídia é preciso passar pela concepção de que ele é resultado provisório de acordos contínuos entre mecanismo de produção, armazenamento, transformação e distribuição de informação. Trata-se de um instrumento, o conceito de corpomídia, capaz de ajudar a combater o antropocentrismo que distorce algumas descrições do corpo, da natureza e da cultura (KATZ; GREINER, 2000).

Estamos inseridos em um mundo no qual as informações operam um processo de comunicação tido como permanente e nesse percurso as trocas são constantes, os corpos se transformam ao mesmo tempo em que são contaminados, e construídos a partir do outro e de si mesmo. É a constante troca simultânea entre os corpos. Mais uma vez são as pesquisadoras Katz e Greiner que afirmam que,

[...] quase que como uma consequência natural a borrar suas próprias delimitações, produzindo, então, uma plasticidade de fronteiras não controlável. Assim, o fato de as fronteiras estarem muito móveis hoje, tanto na ciência como na arte, não passa de um traço evolutivo. A compreensão da vida como produto e produtora de informações marca uma diferença básica. Nela, a ideia de corpo como mídia ocupa posição central (KATZ; GREINER, 2000, p. 98).

Neste sentido, o corpo não pode ser compreendido como um produto pronto e sim um organismo que muda de estado frequentemente e em fluxo a todo momento em que ocorre uma ação "[...] não é apenas o ambiente que transforma o corpo, nem tampouco o corpo que constrói o ambiente. Ambos são ativos o tempo todo" (GREINER, 2005, p. 43).

Cada vez que o corpo se percebe no mundo, o corpo muda e o corpo artista é aquele que desestabiliza os outros corpos a partir do seu. Esse é o corpomídia. Para Helena Katz o corpo é sempre um estado provisório, em processo, constantemente em construção que se faz da coleção de informações que o estrutura. Katz afirma “[...] O corpo deixa de ser tratado como um meio

atravessado por informações que serão expressas depois de processadas para ser entendido como uma automídia. A informação não é expressa depois de processada, pois a informação torna-se corpo" (KATZ, 2008, p. 69).

[...] a Teoria Corpomídia se inscreve nessa mesma direção [...] o trânsito de trocas é tão intenso e frequente que impede o uso do verbo ter e pede pelo verbo estar, pois o corpo é um estado dessa coleção de informações que vai mudando [...] quando empregado para designar o corpo, o verbo ter carrega o dualismo do corpo-recipiente. Como se existisse um corpo (um recipiente) e ele fosse proprietário das informações que processa, quando, de fato, o corpo é aquilo que se apronta no processo co-evolutivo de trocas com o ambiente. E como o fluxo das trocas não estanca, o corpo vive na plasticidade do sempre presente (KATZ, 2008, p. 71).

O corpo, assim como é possível observar na linguagem do vídeo e do audiovisual, em geral, toma para si as informações, as transforma. O corpomídia não é pensado como simples veículo de comunicação, mas sim, de contaminação, de contágio. As informações são transformadas em corpo, e é através dos movimentos, das ações, dos comportamentos dos corpos que eles se fazem corpomídia.

Ao pensar em imagens e nas linguagens midiáticas, mais precisamente o vídeo na atualidade e sua relação com o corpo, conciliando-o às novas tecnologias, quando essas informações estão em redes ainda mais poderosas de distribuição em massa (televisão, internet) a primeira repercussão é a agilidade do espalhamento. Nessa perspectiva, é possível conceber inserida no corpo a competência de estar vivo e ela se apoia basicamente no sucesso da transferência permanente de informação, ainda de acordo com Katz e Greiner (2001) ao pensar nesse corpo, a ideia de cultura aqui adotada é a de um sistema aberto, apto a contaminar o corpo e a ser por ele contaminado e não a influenciá-lo ou ser a causa de mudanças visualmente perceptíveis nele.

O objetivo de apresentar o corpo como mídia, passa pelo entendimento dele como sendo o resultado provisório de acordos contínuos entre mecanismo de produção, armazenamento, transformação e distribuição de informação. Trata-se de instrumento capaz de ajudar a combater o antropocentrismo que distorce algumas descrições do corpo, da natureza e da cultura (KATZ; GREINER, 2001).

De modo muito resumido, pode-se recordar que tudo o que se manifesta no mundo, batalha para permanecer, e que o segredo para isso acontecer é sua capacidade de produzir continuidade, é esse desejo da permanência que, leva à necessidade de realizar outro a partir de si próprio, e, nesse processo de movimentação constante de informações, enquanto se modificam elas também modificam o meio. Pensando a longo prazo, caso realmente essa

estrutura seja a realidade, as trocas de informações têm a tendência quase que naturalmente, de fazer com que as suas próprias delimitações se manchem diluindo as fronteiras. É perceptível essa dissolução de fronteiras e a mobilidade delas em muitas áreas - como a ciência e a arte - isso sendo também um fato, consideradamente, evolutivo.

O entendimento desse corpomídia como elemento central, sustentando a vida como produtora e produto de uma rede inesgotável onde informações atuam, contaminam e são contaminadas. Ao unir corpo com as mídias, e, inevitavelmente com as tecnologias, é possível adentrar nessas relações e estabelecer relações com o que seguirá adiante nesse capítulo.

Notadamente, nas últimas décadas a sociedade tem passado por muitas transformações inéditas, até então nunca presenciadas, destacando-se principalmente os desenvolvimentos tecnológicos que, influenciaram e influenciam muitos aspectos e áreas de estudo, incluindo as artes. Lucia Santaella (2003, p. 250-251) indica a existência de uma grande revolução tecnológica que acontece depois das revoluções industrial e eletrônica, e que “cada período histórico é marcado pelos meios que lhe são próprios”. É imprescindível assim, atentar-se para a influência do meio no qual essa arte é produzida: inserida na cultura tecnológica, advinda das novas tecnologias que foram surgindo através do tempo, ela irá se utilizar e absorver os dispositivos e linguagens advindas dessas tecnologias, promovendo novas relações com o espectador, com o corpo e consigo mesma, assim, esse capítulo trará videoperformance de artistas latino-americanas, trazendo reflexões práticas e análises acerca da corporalidade, da linguagem e das mídias e tecnologias.

É importante pensar, antes das análises, o modo da apropriação das tecnologias e às vezes as readequações dessas tecnologias e o diálogo que elas estabelecem com o corpo e a proposição artística. Conciliando-se com a proposta de Vilém Flusser (1920-1991) em “A filosofia da caixa preta” (2002), 48 quando sugere que necessita iluminar “a caixa preta”, para a descoberta de novas perspectivas para as tecnologias. Em outro livro, intitulado “O mundo codificado” (2007) Flusser considera que as tecnologias se tornam extensões do corpo humano e reflete que entre ambos deve haver uma relação de reciprocidade, uma vez que a tecnologia atende aos pedidos do corpo, porém este só pode reivindicar dela o que ela consegue fazer.

Quando existe a interação entre a tecnologia e os corpos, como ocorrerá a observação das obras audiovisuais, as tecnologias se ampliam, alcançando novas capacidades, os corpos que estão se relacionando com elas também incorporam novas propriedades e competências,

ocorrendo assim essa troca recíproca, lembrando as relações já discutidas anteriormente de mutualidade e simultaneidade.

Essa relação de tecnologia com o corpo, aqui, na linguagem do vídeo pode ser observada pela interação dos corpos com a câmera, é a partir desse princípio entre o aparato tecnológico e o corpo que a obra ocorre. O corpo dialoga com a câmera - única espectadora - com enquadramentos específicos, capturas que compõem a poética e proposta, gerando a ligação entre o corpo e a câmera. Essa ligação, torna o corpo além de paradoxalmente efêmero - a duração do vídeo -, eterno pela possibilidade de infinitas repetições, além disso essa mutualidade torna o corpo contaminado, mas conectado, ressignificado e desafiador. Essa qualidade ocorre tanto pela sua conexão com uma rede maior como Internet quanto por meio direto relacionando-se com dispositivos tecnológicos, como exemplificado, uma câmera.

Nessa interação com um dispositivo o corpo sofre em si mudanças em dois âmbitos centrais: a espacialidade e a fisicalidade. É através dessa conexão estabelecida entre o orgânico e o inorgânico que as mudanças acontecem. O corpo pode ser ampliado, aumentado, pela múltipla possibilidade de visualização e manipulação por pessoas que estão fisicamente e geograficamente distantes do corpo, modificando a noção de lugar.

Ao propor a hibridação do corpo humano com algo maquínico, mesmo sem querer, as artistas da arte e tecnologia fazem refletir sobre como, a partir desses dispositivos, podem ocorrer mudanças nas percepções corporais, pois “ter percepção do meio ambiente é tanto atuar sobre ele como receber sinais” (VENTURELLI, 2004, p. 147). Quando o corpo passa a ser a própria obra de arte, intermediado pela tecnologia na linguagem do vídeo, produzindo imagens, é possível ampliar reflexões sobre os corpos.

[...] blocos de sensações compostos pelas práticas estéticas aquém do oral, do escritural, do gestual, do postural, do plástico... que têm como função desmanchar as significações coladas às percepções triviais e às opiniões, impregnando os sentimentos comuns (GUATTARI, 1992, p. 114).

A possibilidade de desdobramentos, expansões que as tecnologias permitiram e permitem para as obras de arte, desde a análise a obras pioneiras que delinearão o caminho das relações dos corpos com as tecnologias, dialogando com tópicos contemporâneos nessa pesquisa: gênero, decolonialidade, arte e tecnologia. A produção de imagens em movimento, que impactam e recriam narrativas através dos corpos, de efeitos de edição, de fragmentação e recorte.

Entre os muitos trabalhos mapeados e que atravessam as fronteiras, conteúdos e palavras aqui escritas, cito obras de Lenora de Barros (1953 -) em diálogo com vivências contemporâneas.

DIÁLOGOS DE LENORA DE BARROS (1953): POTÊNCIA E POESIA

Nascida em São Paulo, Lenora de Barros explora diferentes linguagens em suas obras de artes visuais. Formada em linguística pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH/ USP), é artista visual e poeta e suas obras, se desdobram em múltiplas linguagens como vídeo, videoperformance, poesia, instalações e fotografias, marcos da influência do movimento concretista, que a artista ressignifica, e por meio do qual põe em pauta discussões sobre gênero.

O corpo que, por muitas vezes em suas obras aparece fragmentado, selecionado, combina-se com palavras, com ações cotidianas que expressam o descobrimento desse mesmo corpo. Em movimentos repetidos, simples, o corpo se descobre por si mesmo, estabelece conexões, expressões, movimentações.

Lenora explora a coexistência da comunicação verbal e visual. Começa a utilizar as tecnologias com a fotografia, e depois passa a registrar em vídeo, performances que ela mesmo realiza diante das câmeras. Uma de suas primeiras e mais marcantes obras, que torna visual essa relação das palavras com o corpo, com o toque e a poética da artista é *Poema* (1981), onde com a língua a artista toca as teclas de uma máquina de escrever. Potente, une linguagens, sensações, e expressa diferentes comunicações. Lenora também realizou *performances*, entre elas pode-se citar *O Corpo Não Mente* (1994) e *Da Origem da Poesia* (2000).

A artista expressa o desejo de uma comunhão entre a palavra em sua totalidade - pronúncia e escrita, o corpo, o espaço, e o espectador. Explorando as palavras, Lenora soma suas diferentes pesquisas com esses elementos centrais, investigando as possibilidades de diálogos estabelecidos entre imagem e texto, o visual e o verbal.

Lenora de Barros faz vínculos entre corpo e palavra, atravessando, e indo além da mediação midiática, possibilitada pelos novos meios tecnológicos. Essa concepção permite das visualidades a necessidade epistemológica de compreender e perceber o conhecimento - incluindo a poesia, em pluralidades de relações em posturas de constante diálogos entre corpo e palavra, tecla e língua, tecnologia e humanidade, para estabelecer paralelos pensantes nas produções dessa artista, em que há presença, relação com sentidos simultâneos (semânticos e corporais) com o espaço, com o ambiente, com quem a assiste.

Remetendo a novas significações de objetos, das palavras, Lenora de Barros nos permite associações por meio da reflexão de Antoine Compagnon (1950 -) “O mesmo objeto, a mesma palavra muda de sentido segundo a força que se apropria dela: ela tem tanto sentido quantas são as forças suscetíveis de se apoderar dela” (COMPAGNON, 1996, p. 35).

Através das obras da artista é possível tratar de pontos importantes como a corporeidade e sua pluralidade que, juntamente com o discurso se tornam um só, tecnologia e texto como vivências e meios de comunicação. Além das expressões do corpo da artista, que, chama a atenção por muitas vezes aparecer apenas fragmentos - boca, rosto, mãos, pés, enquadramentos que recortam o corpo, e são frutos do diálogo do corpo com a câmera, além disso, na obra analisada, podemos estabelecer alguns paralelos, já que a obra de Lenora também ressalta a voz. O elemento da voz compõe sua obra como um aditivo na expressão comunicativa, atribuindo ainda mais sentidos, possibilitando a abertura da obra para múltiplas interpretações. Ao amplificar o conceito e tornar-se obra, a partir de uma videoperformance torna-se possível pensar e refletir sobre estrutura, que conforme Umberto Eco (1958) é:

[...] uma forma, não enquanto objeto concreto em si enquanto sistema de relações, relações entre seus diversos níveis (semântico, sintático, físico, emotivo; nível de temas e nível de respostas estruturadas do receptor; etc.). [...] o modelo de uma obra aberta não reproduz uma suposta estrutura objetiva das obras, mas a estrutura de uma relação frutiva; uma forma só é descritiva enquanto gera a ordem de suas próprias interpretações (ECO, 1958, p. 35).

O texto lido, o poema, a fala, as expressões do corpo. O corpo como palco e expressão para o texto. O corpo potencializa a fala, transforma, intensifica. Movimentações, como o corpo se apresenta, juntamente com os textos são as potencialidades na obra de Lenora de Barros.

Figura 1: Lenora de Barros, Eu não disse nada, 1990, Fotografia.



Fonte: http://www.antoniomiranda.com.br/poesia_visual/lenora_de_barros.html.

O encontro do corpo com a palavra nos meios tecnológicos são como extensões que envolvem a série a ser analisada, uma série de videoperformances da artista intitulada *Não quero nem ver* (2005). Na referida série, composta por quatro videoperformances, a artista interage com a câmera, e, ao longo dos quatro vídeos é estabelecida uma sequência de simbolismos tornando nítida a força da poesia, de seu discurso sobre gênero e sua condição de artista mulher e a construção de sua própria imagem.

O primeiro vídeo que abre a série é intitulado *Tato do olho* (2005). Neste trabalho, a imagem do rosto da artista intercala-se com a poesia, sendo possível a totalidade da poesia apenas ao fim do vídeo, uma vez que, cenas são interpostas com a artista levando a mão nos olhos - tapando-os, e olhando para a câmera. O som das batidas das mãos no rosto, provocam uma intensidade na ação, automaticamente o incômodo da veracidade com que a mão toca o olho, como um tapa, o toque gera barulho. O poema conecta-se com a sonoridade da mão que tapeia (tapa) os olhos.

É apenas ao final do vídeo que é possível juntar os fragmentos e lê-lo: “a mão que tapa / o tato / do olho / não vê / que o olho / não vive / sem toque”. Dialogando intimamente com os movimentos da artista, o toque, a veracidade, a necessidade desses dois sentidos que conversam entre si, ambos utilizados para o “olhar”, para a comunicação, expressão. Lenora brinca com palavras e insere seu próprio corpo dentro desse jogo, um corpo ativo que, ainda que com movimentos simples, se torna enigmático, feroz, condutor da videoperformance.

Nas próximas videoperformances da série intituladas *"Ela Não Quer Ver"*, *"Já Vi Tudo"* e *"Há Mulheres"*, ocorre o surgimento de um gorro preto de lã, que cobre o rosto da artista. Em *"Ela não quer ver"*, a segunda videoperformance da série, é possível enfatizar o som, uma vez que o rosto da artista está coberto por um gorro, que, permite apenas observar as movimentações do tecido, provenientes dos movimentos feitos pelo rosto da artista, a artista chora e diz "Não, eu não quero ver", e, concomitantemente há uma resposta, uma voz ao fundo que a provoca, dizendo "quer sim" ou "quero". Entre essas negações e afirmações deixam o espectador além de confuso, aflito. Sufocante.

Há uma intensidade muito forte, a imagem de um rosto encapuzado, palavras e a tonalidade de choro, diferente dos outros vídeos da série, também traz sobreposição de vozes ampliando ainda mais os sentidos possíveis. O mistério e o medo provocam paralelos entre o sim e o não, os quais povoam a videoperformance, revelando muito da impossibilidade de ver e de não falar, sobre os impedimentos especialmente relacionados à figura da mulher, que,

perde seu rosto, sua face. O capuz também remete à um elemento ruim, de extrema violência e violação a direitos, à liberdade.

O terceiro vídeo da série é intitulado *Já vi tudo*, um dos elementos principais a ser ressaltado é o tempo. É possível reestabelecer as noções de tempo, já que este passa lentamente, devido aos movimentos da artista, as ações instigantes que invocam a quem assiste estar atento e observando. Não há palavras, apenas sons ambientes das ações executadas, o silêncio por muitas vezes se faz presente e constante, sendo interrompido apenas por mínimas ações. Nota-se a questão do cíclico, pois o vídeo termina igualmente como começou.

A videoperformance tem início com a artista tirando duas agulhas de tricô e puxando o fio desse capuz, desfazendo-o aos poucos, camada por camada, carreira por carreira, ponto por ponto, descobrindo, desvelando seus olhos e uma pequena parte de seu rosto. É a partir de determinado momento que o vídeo se reverte e o que foi desfeito volta a se fazer no rosto da artista, novamente cobrindo-o.

Estabelecendo um formato cíclico, o tempo e ações manipulados, acabam novamente no início de tudo. Construindo muitas relações e perspectivas, a videoperformance vela e desvela o rosto em um árduo e constante processo de construção e desconstrução que se renova, mas que retorna ao começo. É possível perceber a tentativa do olhar, do aparecer, do enxergar, mas tudo volta ao início que é totalmente velado. De um olhar rápido que logo retorna para a escuridão.

O último vídeo que fecha a série, e um dos mais marcantes até aqui, é a videoperformance "*Há mulheres*". Nessa videoperformance ainda é possível perceber uma pluralidade de sentidos e sensações. A boca da artista, coberta pelo grosso tecido do gorro aparece sutilmente em movimentos, enquanto fala um poema. A boca habita dentro do gorro, esse interno, esse recolhimento se relacionam diretamente com a subjetividade feminina, sobre ser mulher. Tema que habita toda a série.

Deleuze (1990) reflete sobre o conceito de imagem afecção a partir da correlação entre rosto e primeiro plano, principalmente na linguagem de vídeo, "A imagem-afecção é o primeiro plano, e o primeiro plano é o rosto" (DELEUZE, 1990, p. 114). Além disso, o autor afirma que o rosto é a paisagem: intensidade, máquina de subjetivação. O rosto, como já rapidamente fora refletido nas análises, guarda consigo a identidade, a imagem pública e passível de reconhecimento do ser humano. Instrumento do olhar, é visto e observado. Nessa série de videoperformances, Lenora de Barros nos permite ver fragmentos do que pode e não pode ser

visto. No primeiro vídeo, cobre seus olhos utilizando-se de suas próprias mãos, vela e desvela seu rosto, imagens em incansáveis mutações. O fato de esconder e fazer surgir novamente o rosto, esse movimento remete-nos a brincadeiras de infância, onde cobrindo o rosto e logo depois aparecendo novamente nesse velar e revelar reconhecemo-nos.

A partir de questionamentos políticos sob as relações paradoxais entre obra e espectador, esta série de videoperformances parte desde o título do conjunto de vídeos intitulado "*Não quero nem ver*", uma negação que contém em si afirmações, até uma recusa, porém que instiga e promove curiosidade do que será, do que acontecerá. Esses diálogos paradoxais também articulam as sensações, as linguagens utilizadas, as metáforas, os desejos da artista, a visão que vê o mundo, mas logo é ocultada novamente para o público e para o mundo. Em fragmentos de poemas, o público é atingido, o verso dito, repetido por ela ou por vozes ecoam, na intensidade de se mostrar, ainda que se velando, um rosto, o da própria artista, passível de sentimentos, de sua própria voz. Dona de seu próprio corpo, próprios sentimentos e desejos. A série de videoperformance de Lenora é um estímulo para que o espectador reviva, veja, pois escancara o que podemos ver, o que queremos ver e aquilo que desejamos ver.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É concebível múltiplos significados e sentidos que foram criados para os corpos, e, relacionando-os com as tecnologias, ocorre ainda mais uma amplificação teórica necessária para abranger ainda mais novos espaços, consciências corporais e sentidos.

As análises feitas tornam perceptível a potencialização nos corpos através das tecnologias, os novos diálogos e relações corporais estabelecidas, através das obras das artistas latino-americanas, é possível perceber marcas comuns, angústias semelhantes de mulheres que passaram por regimes autoritários e extremamente sexistas, além de angústias pessoais dentro de tramas e imposições sociais estabelecidas, que reverberam até hoje. As obras demonstram histórias, narrativas coletivas, sendo contadas por pessoas que presenciaram, que viveram e sofreram diferentes situações que, de muitas maneiras as unem.

A sinergia entre corpo, vídeo, dispositivos tecnológicos que compõem a linguagem da videoperformance legitima o papel de arte engajada conferido aos meios eletrônicos como o vídeo com a chegada das artes midiáticas. Nos dias de hoje, os temas estudados, também conhecidos como transversais – o feminino, as questões de gênero e etnias, diferenças raciais e de religiosidade ou mesmo as questões políticas e econômicas, como foi possível observar na obra das artistas analisadas. Hoje, e depois de se misturar aos novos meios como o vídeo e a

internet, a arte midiática tem se revelado, cada vez mais, um potente campo de ação e veículo de empoderamento feminino, de manifestações de sentimentos, desejos e inquietudes.

REFERÊNCIAS

CANTON, K. **Corpo, Identidade e Erotismo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009

COSTA, L. C. da (Org.). **Dispositivos de registro na arte contemporânea**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. Introdução: Rizoma. *In: Mil Platôs - capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995, vol. 1, p. 10-36.

ECO, U. **Sobre algumas funções da literatura**. *In: Sobre a literatura*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

FLUSSER, V. **Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia**. Coleção conexões. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FLUSSER, V. **O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação**. São Paulo: Cosac & Naif, 2007.

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir: história da violência nas prisões**. Petrópolis: Editora Vozes, 1987.

GREINER, C. **O Corpo: pistas para estudos indisciplinados**. São Paulo: Annablume, 2005.

GRZANKA, P. **Intersectionality: a foundation and frontiers reader**. Boulder: Westview Press, 2014.

GUATTARI, F.; ROLNIK, S. **Micropolítica: cartografias do desejo**. Petrópolis: Vozes, 1986

KATZ, H. **A Natureza Cultural do Corpo**, *in* Revista Fronteiras, vol. III, nº 2, pg. 65-75. 2001.

KATZ, H.; GREINER, C. **A Natureza Cultural do Corpo**. *In: Lições de Dança 3*. SOTER, Silvia & PEREIRA, Roberto (org.): pág. 77-98. UniverCidade Ed., Rio de Janeiro, 2002.

MACHADO, A. (org.). **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. Curador Arlindo Machado; Texto Walter Zanini, Fernando Cocchiarale, Cacilda Teixeira da Costa *et al.* São Paulo: Itaú Cultural, 2003. 275 p., il. p&b.

MELLO, C. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2008.

QUIJANO, A. **“La nueva heterogeneidad estructural de América Latina”**. Hueso Húmero, n.26, 1990; *La economía popular y sus caminos en América Latina*. Lima: Mosca Azul, 1998.

QUINTERO, P.; FIGUEIRA P.; ELIZALDE, P. C. **Uma breve história dos estudos decoloniais**. São Paulo: Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, 2019.

SANTAELLA, L. **Culturas e Artes do Pós-humano**. Da Cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SARZI-RIBEIRO, R. Corpo, espaço e vídeo: temporalidades em rede. *In: Anais do 24o Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*. 2015, Santa Maria: Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas; Universidade Federal de Santa Maria, PPGART; Universidade Federal do Rio Grande do Sul, PPGAV, 2015, pp.518-532.

CAPÍTULO 9

VIDEOGRAPHIC EXPERIENCES IN TIMES OF PANDEMIC⁴⁸

Regilene A. Sarzi-Ribeiro⁴⁹

INTRODUCTION

At the time this text was written, the encounter with the other is being totally mediated by machines - our computers, tablets, and cell phones - which make our absences into possible presences. Video calling, video conferencing and that way, with that discomfort and anxiety to see and hear the other, we live with audiovisual mediation devices that do not want to be associated with this or that platform or channel. Instead of planes, subways or cars, video, telepresence, and live broadcasting become the vehicles of everyday life, and the human journey towards new territories continues, uninterrupted, even though the pandemic has imposed a blockade on us, blocking our physical presence, to give more and more space to virtual presence. And presence such as temporality have always been structures responsible for the different experiences with video and its nomadic, timeless, deterritorialized, borderless language.

In 2020, video was legitimized as the most important audiovisual means of communication and expression in the world and through it, it is necessary to recognize, it is being possible to see and hear in the present time and in different places, even isolated, just be connected to the Internet. In Brazil, in the month of March, overnight, we were forced to remain in social isolation, in the face of the threat of COVID'19.

All over the world, countless countries have isolated themselves and closed their borders. And now, a year ago, after about twelve months, we are still geographically dispersed, forced to remain immobile, isolated, and sedentary. But the audiovisual image transits, only it, as a nomadic entity, continues to travel between media, in the interstices, between borders,

⁴⁸ (ARTECH 2021), October 13–15, 2021, Aveiro, Portugal, Portugal. ACM, New York, NY, USA, 6 pages. <https://doi.org/10.1145/3483529.3483698>.

⁴⁹ Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC/SP). Pós-doutorado em Performances Culturais (UFG) e em Artes (UNESP). Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia e docente dos cursos de Artes Visuais e Comunicação: Rádio, TV e Internet da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da UNESP, Bauru. Líder do grupo de pesquisa LabIMAGEM – Laboratório de Estudos de Imagem/CNPq.

towards the meeting with the other, as a being of passage and uncertain nature and identities, adrift through the networks, either as a file or in real time.

In the horizon of reflections on cultural and artistic manifestations and forms of knowledge production, we find Decolonial approaches, whose critical and reflective stance, contrary to the hegemonic and canonical systems of the history of art and culture, have significantly contributed to other perspectives on phenomena such as communication, media and technology and art, and by extension, as we intend with this research, new readings of the language of video. It is about thinking video as media-image and metaphor of contemporary man himself: borderless, nomadic, in constant flux, whether in video files or video in real time, which we call here video nomadism, to think of the video image as a symbol of the image diaspora, drift. Much has been investigated about live video and real-time video transmission, the phenomenon of telepresence, and likewise, the concepts of recording and archiving since its emergence after the advent of television. But it is worth noting that we are thinking about video in the post-digital era in which the flow of image-movement versus image-sound generated by digital technology is amplified and its space-time structures are constantly deconstructed and deterritorialized, configuring itself in between.

As is well known, the construction of the field of the history of techno-images involves structural elements such as architecture and space-time experience caused and mediated by production devices and apparatus (cameras, sensors) and dissemination or circulation (internet) of the technical image, a term that was born with the photographic image (still image) but later gained emphasis with cinema (movement image), video and numerical images or synthesis images as mentioned by Oliver Grau (2007), until hybridism and the convergence of languages whose specificity it has a singular feature that is particularly interesting for this research: the in between, the between languages (BHABHA, 1998). So far, we have thought about the other languages in video and how it is structurally composed of other languages, which became known in the history of video art as in between. But this research wants to go further and understand video as a nomadic language that moves by associating itself with this or that project, whether in communication or in the visual arts, as we will see below in the proposed analyses.

The video artist Lucas Bambozzi states that once the discourse of specificity, which occurred in the 1990s and 2000s of video has been overcome, it is possible to see its intersection “. . .with Other forms of image as a fruitful event of proportions not yet family” (BAMBOZZI,

2002), and it is these unfamiliar proportions that we intend to investigate. This is because it seems to us that such video proportions have been unexplored by studies that maintain video only as a mediator and not as a language. Twenty-seven years later, the legacy of this search for definition. Arlindo Machado (1993) reveals that important points about the above characteristics of video and audiovisual forms, as well as traces of the audiovisual aesthetic experience, have been incorporated by the recent history of the art of the video and its cultural, social, and political consequences.

The hybridity of video is also an element that has already been extensively explored, including by research that we ourselves have carried out since we started to investigate video from a PhD in Communication and Semiotics. But video was no longer investigated in its complexity when it merged with digital media and this is where we come to the point, the shift of video and its nomadic behavior that becomes a matrix of the moving image and everything is video today. It is not about thinking of nomadism as a theme of video art or video as a record of actions and performances that involve nomadism and drifts. But to think of the video language itself as a nomadic phenomenon, constantly becoming.

While video is characterized by an in between and starts to inhabit the interstices of the audiovisual, the videographic language is today the matrix for numerous image treatments such as sampling, mixing, superimposition and sound and image effects that model space-experiences. other storms.

Furthermore, the numerous forms of video broadcasting and circulation sustain the ubiquity of the medium and the “. . . facility that video support allows has really to do with the issue of contemporary nomadism, and with the idea of synchronicity, of presence from a reality that is spatially distant, but possibly close in terms of ideology and possibly affectivity. . . aesthetic nomadism is action that reflects economic nomadism, or rather, a counter-action” (SANSOLO, 2003).

The French sociologist Michel Maffesoli (2001) in *On Nomadism: Postmodern Wandering*, argues that, unlike what is imagined, drift or nomadism is not a condition of modern man whose vehicles of locomotion or desire to know the other led him to expansion of economic, political and cultural territories, but since man left his origins and migrated to distinct and distant regions and locations, the very experience of moving and moving around - movement, agitation, oscillation and circulation - they generated the dissolution of borders and the mass migrations that characterize what we know today as the era of globalization. Maffesoli

talks about the phenomenon since the most ancient times and reveals how the notion of nomadism, mobility, and circulation is an intrinsic characteristic of man and his restless human essence. To Maffesoli's concept of wandering and nomadism, we add the studies on complex thinking and the theoretical development of Edgar Morin (2005) on the construction of transversal knowledge that traverses the most varied areas of human knowledge in an errant way to project itself through new connections. We rely on a transdisciplinary approach to seek to understand how video operates as an interface between media, weaving new experiences in audiovisual interstices.

In *Introduction to Complex Thinking*, the author Edgar Morin (2005) presents a look at the heterogeneous fabric that constitutes the paradox of the single and the multiple. In the same way as in *Transdisciplinary*, whose prefix *trans* denotes that we are in a place of speech between contact zones, we seek to discuss video as interaction and dialogue that establish a space other than that of the Indian Homi Bhabha, calls *in-between*, *from within*, *between*. From this thought comes the proposal that we defend here, which is to think of video as a transdisciplinary medium that crosses the means and media and defines itself through the deconstruction of audiovisual language. It is about observing how video operates through the deconstruction of audiovisual language while it becomes omnipresence. When we reflect on a social phenomenon based on this methodology, we are faced with a frontier thought that emerges in moments of rupture and fracture within crystallized systems of description and analysis of reality, such as studies on cinema and video.

In order to think video as a cultural and contemporary phenomenon from the perspective of decolonial theories, we seek to dialogue with the theoretical developments of Argentine researcher and professor Zulma Palermo, according to which decolonial theories are born associated with the thinking of colonial difference as a result of the critique of European colonies, including Latin America, Africa and India, against the European world-system and North America (and the theories of postmodernism, poststructuralism, post-Marxism). In the text *Epistemic Disobedience and Decolonial Option* Zulma Palermo (2013) states that it is a critique of Eurocentric thought and its project of modernity, to which the audiovisual language, as well as the cinema and television systems, has Always been submitted and which also from it emerged.

Therefore, we try Videographic experiences in times of pandemic to analyze the video from other perspectives (beyond its approximation or comparison with the language of cinema,

for example) to broaden the readings about the audiovisual language. Border thinking produces a different thought, driven by a field of forces based on a type of dialogical relationship that blurs contradictions, differences, operating through the deterritorialization and deconstruction of what is already known, what is already established and allows the emergence of alterity, of new perspectives and its recognition. It is one of the bases of the Epistemology of the South as stated by Boaventura Souza Santos (2006) which, in *Get to know from the South*. Colonies located in the north of the globe and colonized cultures in the south – and the epistemological inversion that we associate in our research with the field of deterritorialization. It is not about using decolonial concepts or approaches to investigation, but rather as a basis for deviant thinking and outside the legitimate canons of studying the language of video to show and learn about other perspectives on video art, especially in Latin America.

Likewise, and in order to propose an exercise in the study of video language and video art, we apply a post-structuralist look and rely on philosopher Gilles Deleuze, in Francis Bacon: *Sensation Logic*, when Gilles Deleuze (2007) asks how to escape representation in painting to analyze in detail the work of Francis Bacon (1909-1992), not only for considering him one of the greatest contemporary painters, but, above all, for finding in the Irish painter an exercise in thought that intends to neutralize narration, illustration, figuration, that is, to show how structure reconstructs the essential elements of art while deconstructing tradition and pictorial language. This is certainly one of the contributions of post-structuralism that most interests this research: how do certain practices of videographic language at the same time reconstruct, deconstruct language and its structures?

Jacques Derrida, in *The Scripture and the Difference* (1995), starts from phenomenological instances, but builds deconstructive paths that pursue the meaning of the work without explaining them, because, for the philosopher, there is nothing to explain, but rather to experience and live by recreating the phenomenon through language deconstruction. Thus, seeking to understand the deconstruction of video language in contemporary art as a phenomenon of communication and artistic and cultural expression, in an interface with media and technology, we approach our study of post-structuralist approaches that understand language and culture as systems symbolic and developed analysis strategies considering reality as a subjective social construction. To further and at the same time understand how the ubiquity of video in countless artistic projects a reflection of the ubiquity of video in post-media society is also to describe or rewrite the processes through which it operates ubiquitously in the digital age. As Derrida does not believe in the value of interpreting the text (work of art), understood

as understanding the meaning of the text through its reading, the only thing to do would be to rewrite it, since any text, any work of art belongs to a tradition to which we don't have the keys. In this sense, deconstructing means to illuminate traces and differences in relation to the continuity of the tradition to which a certain work of art belongs and to rewrite the work through its reading. This is the analytical exercise that we propose to follow through the description or rewriting of possible relationships between spatiotemporal architectures and the videographic medium in the work chosen for analysis in this article.

Looking at video in contemporary art, the concept of in-between gains a perspective of crossing languages, which leads us to think about how video has expanded and transformed itself into a matrix language of new experimental audiovisual forms. That is why we defend thinking about video through video and no longer based on its relationship with cinema. It is about investigating and historically and culturally contextualizing video as a matrix of new audiovisual forms in Latin American contemporary art.

The intersection of languages resulted in the nomadic image and configured the video with a deviant aesthetic. By a deviant aesthetics we understand a field of experience caused by audiovisual arts and media arts that finds in video art, a powerful device for the experience of artistic phenomenon that escapes the rules and normality, which deviates from the standards of the experience of the sensitive. Deviant behaviors denote changes in direction, ruptures and fissures with the rules, departure from normality, other behaviors, against models.

This is the art of video, experimental video and experimental forms of audiovisual that emerged with the COVI-19 pandemic, which ignore definitions and definitively break with the norms and boundaries between languages precisely to locate themselves in between and in this place, from within, in the crossing of languages, establish new aesthetic experiences, aesthetic sharing and Other experiences with videographic language, as we will see below with the description of one of the works produced for the first Pink Umbrellas Art Residency Festival.

Videographic experiences in times of pandemic

The Pink Umbrellas Art Residency Festival launched the curatorial proposal of artists and curators Mirella Brandi and Mueptemo (2020) composed of online artistic occupations in video, which we define as expressions of the audiovisual interstices. 35 video pieces took part in the exhibition, which together add up to hundreds of hours of original and unpublished artistic audiovisual works. The first Pink Umbrellas Art Residency Festival was launched in 2020 on the YouTube video platform with works produced specifically for the digital environment of

the Internet. The festival was curated by artists Mirella Brandi and Mueptemo who have been working on collaborative artistic and creative projects since 2006, she is a multimedia artist and light designer, and he is a musician, composer, and sound engineer.

The festival, which in its first edition brought together 70 artists from different nationalities and artistic and cultural areas, has some peculiarities such as the collaborative creative process in pairs of artists whose criterion for participation was never having produced anything together and the call was constituted by proposal for the creation of a site-specific work for the internet. For twenty-nine weeks, between the months of June and December, the festival took place online and brought together names such as Beto Brant, Helli Nova, Seht Zhan, Rejane Cantoni, Ari Dykier, VaBene Elikem Fiatsi, Lucas Bambozzi, Rodrigo Gontijo, Lali Krotoszynski, Mateus Knelsen, Paloma Oliveira, in presentations of unpublished artworks, unusual meetings and sharing between artists, works and participants. The works added different languages from performance to music, from dance to the visual arts, all in video and these videos are available on the Pink Umbrellas Art Residency channel, on YouTube.

It is very significant to observe how new experiences with video reiterate the elements of videographic language, structure works and at the same time allow an amplified dialogue with contemporary issues, with the in-betweens and with the spatiotemporal architectures of video that contaminate the videographic aesthetic experience contemporary, in addition to allowing us a vast field of observation as to the behavior of video that integrates such diverse and unique poetic projects. This is the case of the work *Small fragments of a suspension machine with interstices*, as we will see below (OLIVEIRA; KNULSEN, 2020).

Small fragments of a suspension machine with interstices by Paloma Oliveira and Mateus Knelsen

The video *Small fragments of a suspension machine with interstices*, produced in 2020, figure 01, is the result of a partnership between Brazilian artist duo Paloma Oliveira and Mateus Knelsen. She, curator, researcher, producer, museographer, artist, and master in Contemporary Arts at USP University of São Paulo, and he, graduated in Digital Design from Anhembi Morumbi University, works as an artist, programmer and multimedia researcher, and master's in Interdisciplinary Poetics from Federal University of Rio de Janeiro.

Figure 01: *Small fragments of a suspension machine with interstices* (2020). Paloma Oliveira and Mateus Knelsen.



[[ONLINE ARTISTIC OCCUPATION]] mateus knelsen / paloma oliveira

Source: <https://www.youtube.com/watch?v=LWkmz6iVq-U>.

Mateus Knelsen states that the video is a dialogue between the two artists and that when it was conceived, Paloma Oliveira was working on a video project with other artists and that he appropriated some elements and scenes from these other videos that Paloma was creating with other partners and replicated the material into fragments recomposed by 3D rendering software.

Small fragments of a suspension machine with interstices are the unfolding of the dialogue between him and Paloma that takes place through a tension between the scenes recorded by her with other artists and the fragments appropriated by him, which result in familiar and everyday audiovisualities. at the same time strange, distorted and that envisioned interrupted encounters and disagreements caused by the clash of fake scenes with real scenes.

Composing the Online Artistic Occupation, the video was shown in the thirteenth week of the Pink Umbrellas Art Residency Festival. The title of the work, it is observed that the images arise from the direct relationship with the sound and the video is the result of different visual effects associated with the sound, the presence of the radio is undeniable, and the language of collage is the essence of the composition. Throughout the video, we find images whose registration takes place through a static framing of a single shot resulting from the fixed camera that records an indoor, domestic environment, a wall, or an object in domestic environments, but we also find scenes generated by collages of other superimposed images causing opacities and transparencies, colorizations, smudging, distortions and erasures as well as bricolage and encrustation effects, characteristic of video art and experimental video. Scenic

resources such as cloth puppets, drawings on paper and objects that perform for the camera, anchored to the sound record, are also explored.

The video is composed of named parts: Fragment 1, Interstice 1, Fragment 2, Interstice 2, Fragment 3, Interstice 3, which we can consider as elements that give the video its name, but also a conceptual synthesis of the audiovisualities that structure and are presented in the constructions.

The fragment 1, between 1:25 and 3:22 minutes. The beginning of three minutes of the video is composed by a dinner in which we see a clock on the wall, a basket of items and fruits in a small blue jelly, give what note - just a part of its cover, plus or what is out of it or sound: different voices of different nationalities that alternate between the trucks of a radio station that we don't see or the object itself, but we know for sure that it's some station change and hearing us interstices, we get sonic interludes on the edge of not compose a news, the same narrative is a fragmented sound that occurs between the passages of one radio station or another.

The fragments talk about life, or marriage, or everyday life, but they are not configured as complete messages or internal communications, plus fragments of daily stories, loaded with affectation, memories, and recollections.

Interstice 1, between 3:22 and 4:57 minutes. This is a piece of video with images, on dark fabric, in which flashes of the image of a white round clock with Roman numerals that mark noon, which we have either tick, or press two hands, or all together with a slow dramatic music that alternates moments of silence, a fruit basket dinner (banana, apple, lime) and temps (garlic, pepper) that reminds us of a still life in houses, at the same time or place of reference, the food of life and suspension of the time we live in the pandemic, and in addition to how many testimonies we have, we didn't start the pandemic that pointed to the kitchen of the houses as a meeting place where everyone went and makes sense. As the screen remains dark for all images except for three very fast flashes of time and fruit, the resulting temporary architecture of such a landscape causes the experience of an extended and expanded time, time seems Much louder than you are excited by. a minute and thirty. In five seconds, between 3:22 and 4:57 minutes, we hear the inexistence of images taken forever, no gap between the rhythmic time (slow, syncopated) and the visual inexistence The fragment 2, between 4:57 and 6:26 minutes. In Fragment 2, we see a microwave oven, which reads 11:59 minutes on its clock, with the doors open and inside the oven, a pineapple with its skin having part of the fruit outside the device, the oven's internal light, yellow, illuminates the pineapple, giving the scene a baroque

and scenic look. In front of the microwave, we see the hand of a person holding a small radio with the antennas raised and the red light on, ensuring that it is on, working until we hear what the radio transmits noise, music, news, reports, voices from different sources, as the radio operator constantly changes the frequency of channels moving from one station to another very quickly.

The oven clock reads 11:59, then 12:00 and finally 12:01, making the passage of time visible. Here, the static scene is dynamized and the temporal sensation is of speed altered by the sound that is not fixed in any narrative, different from the visuality that remains the same since the beginning of the excerpt, which ends after one minute and sixty-nine seconds.

Interstice 2, between 6:26 and 7:36 minutes. Here we see very slowly appearing on the right side of the screen red, green, and orange spots that do not identify any object or landscape, until little by little we notice sound noises that in flashes begin to define a device, the microwave oven, the same as in the previous scenes, very dimly lit and totally deformed. The flashes shaken by the shrill noises reveal the open microwave with the pineapple still inside it, the whole scene no black and white, until it approaches the oven clock which reads 23:59, highlighted by the green digital marker. The camera, in zoom, reveals that twelve hours have passed since the first visual contact with the device clock found in the temporal gap, in the passage between the machine and temporal perception, whose record remains in the home environment, time passes, but we remain in that space without being able to move and the video is a record of this technological nomadism. Further on we see the small radio abandoned on a bench and the flashes of images blur our vision and disturb our hearing. The camera moves away, again showing the oven and the pineapple inside to close the digital clock when exactly zero hours 00:00.

The fragment 3, between 7:36 and 8:18 minutes. In Fragment 3, we are in another kitchen, dimly lit, with a diffused light in the background that allows us to see another clock, a closed white door, some potholders hanging on a support and the lamp with diffused yellow light, part of the stove and the yellow cabinets, compose the scene on the front wall to the camera position. Much closer, on the right we see fragments of objects such as a flower-printed wooden chair, fragments of porcelain crockery on the table, a White teapot with floral decoration and a white cup with green details, and on the left a detail of a small radio and a finger of a papaya, which shows itself enough to notice its action: changing the radio frequency without ceasing, so we see the finger go through the selector at the top of the radio to, once

again, go from one station to another. There is a difference here, the stations seem to be foreign, and the noises are mixed with voices in different languages. When, 8:13 minutes, the selector starts to be manipulated in reverse, the section ends.

Interstice 3, between 8:18 and 9:03 minutes. The images start to shuffle, and pieces of previously seen images appear superimposed on the current images, as if past and present were mixed. We continue in the previous environment, inside a kitchen, and now the images suffer from all sorts of distortions, especially the image of the radio on the left of the screen, and other superimposed images appear, such as a fan, the oven in the previous scenes, a cupboard, but the scenes are exposed in seconds so fast that it is difficult to fix on any of them, and the reading is clear, they are interferences of spatiotemporal memories that now appear and immediately disappear like flashes whose visuality is reminiscent of the sound noises caused by the radio and the sound interstices that instigate the appearance of between images, between sounds, resulting in a drift without even imagining where we will find ourselves in the next few seconds. Strange, disturbing images emerge that involve habits, addictions, ways of life that blend into the daily environment, confinement, scenes of frozen radios, snow falling on a radio, and at the end a clock that suffers from the weather, rain and snow, mark six o'clock. The mind produces distorted visuals, reality is no longer the one we are used to and now isolated, we only have nomadism between channels, between sound frequencies to seek new territorialities.

At nine minutes and three seconds, the screen goes dark, and the text written on the screen appears: A machine, under an island, suspending fragments above. In the sequence, we see the canvas, divided into two parts, two fabric dolls – one on the left is made of wool and has a brown color and the other on the right, seems to be made of white cotton. Both are in bedrooms, dormitories, whose characteristic furniture can be seen in the background, wardrobes, bed, cupboards, lamp. The characters are talking about affections and about themselves, and the situation of the moment we are going through, with the care and impact of the isolation caused by the coronavirus pandemic and the uncertainties, difficulties and issues that involve subjectivity and the places that identify, that make us who we are.

Images of drawings are superimposed on scenes of puppets, figures representing the human, a hooded man wearing a Mexican wrestler mask appears in the background, on the left, and different images are superimposed on scenes of objects such as a can of energy drink, a pair of glasses, an emoji pad, and in the form of testimonials, we hear sound recordings, voices in different languages that also overlap to configure a bricolage of voices. The lines increase in

intensity and the images begin to fade, resulting in a blurring of visuality, accentuated by the increase in voices that express concern with the relaxation of care, with people leaving their home, with the reduction of fear of death, and they continue to talk about various aspects of death, the number of deaths, at that time around 100,000 people, victims of the pandemic. In the end, the voices are gradually no longer being heard, being erased to make room for the sound structured by an electronic, shrill and dramatic musicality that refers to a continuous and metallic bang, the screen goes dark and then becomes white and then excerpt with no image and no sound leads us to believe that the video ended, but after fifteen minutes and four seconds the dolls appear on stage, he brown, on the left of the video, and she of White fabric, on the right of the video, they exchange a few words of thanks and the video ends. This video reframes in a singular way not only video art and its contemporary expressions, but also the videographic language that is constituted by the experimentalism caused by collage, visual effects and aesthetic dialogues anchored in the sound experience. It is a dialogue between the self and the other guided by the temporal discomfort of social isolation, of the new relationships woven with domestic environments that have been redefined and which in the end flows into a common feeling whose sharing takes place through the interstices of the machine, from the video, in *Small fragments of a suspension machine with interstices* (2020).

FINAL CONSIDERATIONS

The discussion we are proposing starts from the idea that nomadic images currently configure what we call video nomadism based on the complexity of the videographic system which, as such, arises from the digital convergence and the amorphous structure of its language that changes according to the need for artistic projects and experimental.

We can consider that they can be read and interpreted equally in the intrinsic relationship between the different devices and with different purposes for which they have been appropriated both for communication and expression and for countless artistic Productions in contemporary art and equally in the daily life of man.

In short, it is necessary to conceive and analyze video as image media, an interface that crosses languages - visual and sound - in a transversal way to weave its structures through the interstices of audiovisual language, to democratize the experience with video and understand the audiovisual image as image flow, nomadic image, in constant deviation.

The research results point to the fact that the video language is not only defined by its hybrid aspect, a concept already researched and surpassed, it is also the language that is found

among the languages and cannot be considered just the sum of others languages, it is not cinema, theater or painting, but all these forms of languages that are present in the structure of video, incorporated and capable of promoting mutations according to this or that videographic project, configuring a form between, in the interstice of languages.

In the field of poetics, much has been studied about the relationship between languages since the breaking of the borders between them, at the height of the 1960s. and globalization and power discourses naturalized by the consumption of technical images, in studies that contextualize audiovisual artistic forms historically and culturally. That is why we ask, how can we think about technical images, especially video in contemporary art and reconnect with history in a free way without pre-established ideas by hegemonic systems of thought and reading contaminated by vices of interpretations inherited from the past, such as the one that summarizes language from video to a synthesis language – interface language, whose performance takes place between photography, cinema and theater, this is the art of video or audiovisualities in contemporaneity.

Exactly taking other paths of analysis, other approaches to study video through video, through deviant studies that build knowledge about social phenomena in another way, from another place, from between places, from within the video system, to advance through the gaps and describing the between languages, until arriving at an encounter with new ways of reading and conception of video art, without borders: a place where we find video nomadism.

REFERENCES

BRANDI, M.; MUETEPO. **PINK UMBRELLAS ART RESIDENCY**. 2020. Retrieved from <https://www.youtube.com/channel/UCLUH0RvutqRGefXPyMKGmNg>

BHABHA, H. B. **The place of culture**. Ed. UFMG, Belo Horizonte, 1998.

BAMBOZZI, L. The context of video in Brazil. In: **INTIMACY**. Official Press of the State of São Paulo, São Paulo, 2002.

DELEUZE, G. **Francis Bacon: Logic of Sensation**. Zahar, São Paulo, 2007.

DERRIDA, J. **The Scripture and the Difference**. Perspective, São Paulo, 1995.

GRAU, O. **Virtual art: from illusion to immersion**. Ed. SENAC, São Paulo, 2007.

MACHADO, A. **Video and its language**. Word-Image Dossier. USP Magazine (1993) 11 pages. Retrieved from <http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25681>

MAFFESOLI, M. **About nomadism: postmodern wanderings**. Ed. Record, Rio de Janeiro, 2001.

MORIN, E. **Introduction to Complex Thinking**. Ed. Sulina, Porto Alegre, 2005.

OLIVEIRA, P.; KNELSEN, M. **PINK UMBRELLAS ART RESIDENCY**. 2020. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=LWkmz6iVq-U&t=36s>

PALERMO, Z. **Epistemic Disobedience and Decolonial Option**. Cultural, 2013. studies notebooks 5, (January/June 2013), 43 pages. Retrieved from <https://periodicos.ufms.br/index.php/cadec/article/view/3517>

SANSOLO, C. **Interview** (2003). Retrieved from <https://site.videobrasil.org.br/acervo/artistas/textos/78412>

SANTOS, B. de S. Knowing from the South. In **Para una Cultura Política Emancipatória**. Editorial Fund of the Faculty of Social Sciences, Lima, 2006.

CAPÍTULO 10

ENTRE MATERIALIDADES TECNOLÓGICAS: IMAGEM-OBJETO-IMAGEM EM *AÑORANZAS (YIRA YIRA)*" (2023) DE JOAQUÍN ARAS

Beatriz Fernandes Pinheiro do Amaral⁵⁰

Luisa Paraguai⁵¹

INTRODUÇÃO

Ao pensarmos o contexto dos objetos culturais, sendo eles artefatos simples ou complexos, inscritos na sociedade enquanto ciência aplicada, problematizamos a presença de indivíduos coexistindo dialogicamente em um mesmo espaço-tempo.

Retomando Merleau-Ponty (1999, p. 465-466) consideramos que “a civilização da qual participo existe para mim com evidência nos utensílios que ela fornece”. E na contemporaneidade, reconhecemos que a existência é tecnologicamente entrelaçada (IHDE, 2017) ao seu meio, razão pela qual os constantes avanços tecnológicos têm gerado objetos técnicos e também motivado diferentes práticas artísticas. Neste contexto, há a necessidade de abordar a tecnologia como humanamente controlada, em detrimento de uma autonomia e do reconhecimento de valores que apontam uma improvável neutralidade (ROCHA; PARAGUAI, 2021). Assim, assume-se as construções simbólicas dos objetos de uma perspectiva interdisciplinar para além da cultura material dos códigos pré-existentes, na medida em que outros discursos se desvelam quando acionados artisticamente, buscando escapar do domínio e das relações de poder.

⁵⁰ Bolsista FAPESP (2022-atual) no Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUCAMP). Graduada em Artes Visuais com ênfase em Licenciatura pela PUCAMP (2021). Bolsista em Iniciação Científica pela FAPESP (2019-2020). Bolsista de Iniciação à Docência - PIBID (2018-2019). No campo da pesquisa em arte, se interessa por práticas artísticas que diluem as fronteiras entre linguagens e materialidades na investigação das temáticas: processos de criação; imagem, corporeidade e memória; multissensorialidade; identidade; filosofia da tecnologia; dispositivos tecnológicos.

⁵¹ Professora Colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Consultora Ad Hoc da CAPES e FAPESP. Reviewer da Leonardo Digital. Vice-líder do Grupo de Pesquisa Produção e Pesquisa em Arte. Pesquisadora e artista nas interrelações entre arte e design investiga linguagens e materialidades, visando problematizar e formalizar criticamente as tecnologias enquanto modos disruptivos de perceber o mundo. Possui graduação em Engenharia Civil na Universidade de São Paulo (USP), mestrado e doutorado em Multimeios, Instituto de Artes na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), e pós-doutorado no Planetary Collegium, Nuova Accademia di Belle Arti NABA, Milão e no Programa de Pós Graduação em Performances Culturais, Universidade Federal de Goiás, Brasil.

Assim, os dispositivos tecnológicos têm suas funcionalidades originárias ampliadas, desviadas ou significadas pelo/no exercício poético que concretiza uma certa intencionalidade do artista. Em *Añoranzas (Yira Yira) (2023)* (Figura 1), o artista Joaquín Aras, para recuperar historicamente a importância cultural do cineasta pioneiro Federico Valle, faz uso das tecnologias específicas para preservação fílmica com intuito de converter pentes de cabelo fabricados em larga escala em filmes projetáveis. O trabalho faz parte da coleção permanente de arte contemporânea da Cisneros Fontanals Art Foundation (CIFO)⁵², recebendo o prêmio CIFO-Ars Eletrônica 2023 para artistas emergentes (ARS.ELECTRONICA, 2023). Deste modo, a proposição artística institui pelo conjunto de imagens projetadas um exercício de rememoração: “no processo espiralar de reconstrução de uma memória, coletiva e imaginada, dá-se vida ao que poderia supor-se escondido, obscurecido ou mesmo esquecido nos espaços lacunares da memória” (ALMEIDA, 2013, p. 60).

Nesse sentido, o tempo presente impossibilita a reconstrução de um acontecimento vivido em sua fidelidade completa, pois “lembrar não é reviver, mas refazer, reconstruir, repensar com imagens de hoje as experiências do passado. Memória é ação” (SALLES, 2013, p. 105). Assim, sobre a ótica da análise do trabalho de Aras do ponto de vista das estratégias sobre os procedimentos técnicos que costuram forma e conteúdo, Salles (2013, p.104) discorre que memória e imaginação pertencem a uma função criativa e nomeia a percepção como movimento primordial do gesto criativo.

De acordo com a visão merleaupontyana do processo perceptivo, o sujeito se expressa pela vivência e compreensão simultâneas do sensível, que se dá pelo movimento corpóreo integral, em um certo tempo que coexiste com o indivíduo e as coisas, assumindo a condição, ambivalente de objeto percebido/consciência percebadora. Por “ser no mundo”, o corpo próprio significa o entorno, a partir do modo como decide se orientar para outras coisas, objetos e sujeitos. Esse modo de se relacionar não é arbitrário ou aleatório, pois trata-se de um corpo constantemente perpassado pela afetividade, realizador de atos intencionais que também criam outras afecções. Como afirma Salles (2013, p. 95) “a lógica criativa consiste na formação de um sistema que gera significado [...]. É a construção de mundos mágicos gerados por estímulos

⁵² A Cisneros Fontanals Art Foundation (CIFO) é uma organização sem fins lucrativos fundada em 2002 por Ella Fontanals-Cisneros e família para promover o intercâmbio cultural e o diálogo educacional da arte contemporânea latino-americana com o público global. CIFO é uma plataforma para artistas latino-americanos emergentes, em meio de carreira e estabelecidos por meio do Programa de Subsídios e Comissões, do Programa de Exposições Itinerantes, da Coleção CIFO e de outros projetos artísticos e culturais relacionados nos EUA e internacionalmente (<https://www.cifo.org/index.php/visit/about-us>).

internos e externos recebidos por meio de lentes originais”. O pensamento de Salles endossa a compreensão dos processos perceptivos por Merleau-Ponty, pois este afirma que

A expressão estética confere a existência em si àquilo que exprime, instala-o na natureza como uma coisa percebida acessível a todos ou, inversamente, arranca os próprios signos – a pessoa do ator, as cores e a tela do pintor – de sua existência empírica e os arrebatada para um outro mundo. Ninguém contestará que aqui a operação expressiva realiza ou efetua a significação e não se limita a traduzi-la (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 248-249).

Sendo assim, a investigação deste artigo consiste na análise de *Añoranzas (Yira Yira)* (2023) de Joaquín Aras enquanto processo artístico que desvia a utilidade do objeto fílmico previamente dados na/pela sociedade para recuperar e garantir a manutenção de uma memória coletiva acerca da história do cinema argentino. Interessa-nos abordar a prática artística, enquanto mediações entre ações e objetos, sujeitos e modos de uso, para pensar seus processos e fazeres enquanto agenciamentos críticos, provocações na cultura material (PARAGUAI, 2018). Assim, utilizaremos o ato perceptivo e a seleção de recursos materiais, conceituados em Salles (2013), como estratégia metodológica para a compreensão da poética. Defendemos que no momento das escolhas técnicas de transformação da materialidade, o artista inscreve um exercício de rememoração na fisicalidade do artefato resultante. A obra acabada apresenta-se como um arquivo-monumento.

MOTIVAÇÕES ARTÍSTICAS

Joaquín Aras é artista e cineasta argentino⁵³. Sua investigação concentra-se nas dinâmicas entre narrativa, memória e historicidade, assim como no espaço emocional entre os meios de comunicação e público. Em *Añoranzas (Yira Yira)* (2023) (Figura 1), Aras recorre a uma pesquisa interdisciplinar no campo da história e da preservação fílmica para abordar a trajetória de Federico Valle, cineasta radicado na Argentina. Valle trabalhou em parceria com Lumière Brothers, The Urban Trading Co, produziu o primeiro longa de animação do mundo e iniciou o primeiro programa de notícias da Argentina (ARS.ELECTRONICA, 2023).

⁵³ “Joaquín Aras (Bs. As., 1985). Es artista visual, cineasta, docente e investigador. Es Lic. en Comunicación (UCA) y realizó una maestría en EGS (Suiza) gracias a una beca de la colección Oxenford. Participó del Programa de Artistas y del Laboratorio de Cine de la U. Di Tella. Realizó muestras individuales en Isla Flotante, La Éne y Móvil. Participó de muestras colectivas en Fundación Klemm, Museo MACRO, M100 (Chile), MNBA (Bolivia). Sus obras fueron seleccionadas para el Salón Nacional; Bienal de Arte Joven de Bs. As., Bienalsur, Premio Braque, Premio UADE. Recibió una Mención en el XXI Premio Klemm. Obtuvo una Beca a la Creación del Fondo Nacional de las Artes y el premio Plataforma Futuro. Es profesor adjunto en la Facultad de Cs. Sociales de la UCA. Participa en grupos de investigación en IAE-UBA y en U. Camilo José Cela (Madrid). Desde 2015 dicta el taller de video experimental Videodomo en diversas instituciones a lo largo del país” (FILO:UBA, s.d.).

Figura 1: *Añoranzas (Yira Yira) (2023)*. Joaquín Aras. Ars Electronica Festival 2023.



Fonte: Acervo Pessoal, 2023.

Valorizando a afirmativa de Salles (2013) de que “os relatos de artista nos põem em contato com a singularidade dos processos perceptivos”, compartilhamos o relato de Joaquín Aras na apresentação da proposta artística *Añoranzas (Yira Yira) (2023)* durante a abertura do Ars Electronica Festival (2023), no Lentos Museum. O artista explicou que devido a um incêndio ocorrido em 1926, o pioneiro do cinema perdeu a maior parte de suas produções e por consequência, acabou entrando em falência alguns anos depois. A princípio, Valle buscou doar o restante de seus filmes a um acervo museológico argentino. Entretanto, naquele período, a instituição não possuía recursos para preservação filmica. Assim, ele acaba vendendo suas produções artísticas para uma fábrica que recicla a celulose presente no material cinematográfico para produzir pentes em larga escala.

Neste contexto, entendemos que o resultado do uso dos recursos tecnológicos projeta um mundo que mantém os interesses de um grupo social influente (FEENBERG, 2013), neste caso, rentabilizando as necessidades de consumo criadas pelos seus respectivos sistemas tecnológicos, já que possuem o controle dos mercados relevantes para as suas operações (WINNER, 1977) em detrimento da preservação da memória cultural do cinema argentino.

Infelizmente, o pioneirismo de Valle pode agora vir a ser questionado porque seus filmes se perderam, como afirma Aras em entrevista:

Valle criou o primeiro filme de animação da história e o primeiro filme pornográfico da história, ambos na Argentina. O que acontece é que não há provas de que esses filmes tenham sido feitos na Argentina porque estão perdidos', explicou Aras hoje à EFE (INFOBAE, 2023, nossa tradução⁵⁴).

Assim, surge no artista uma motivação por uma recompensa material (SALLES, 2013), resultante de seu modo específico de perceber e reconhecer a importância de um antecessor de sua área de pesquisa, orientada por certas inclinações de sensibilidade adquiridas por sua trajetória de vida. Dentro de si, manifesta-se o desejo de recuperar os pentes para revertê-los

⁵⁴ “Valle creó la primera película de animación de la historia y la primera película pornográfica de la historia, ambas en Argentina. Lo que pasa es que no hay pruebas de que esas películas fueron hechas en Argentina porque están perdidas’, explicó Aras a EFE hoy en Linz” (INFOBAE, 2023).

em película fílmica, em um exercício poético de resgate de memórias destinadas ao esquecimento pela história.

Contudo, é importante ressaltar que esse movimento não se concretiza em totalidade, pois o que se manifesta visualmente no filme de Valle como uma narrativa figurativa, aparece agora como diversas manchas sobrepostas. Essa evidência nos esclarece que “todo acesso ao ‘já dito’ - memória discursiva - se dá por um novo olhar, o que torna cada gesto singular e irrepetível, ainda que condicionado pela história” (ANDRADE; ALMOZARA, 2016, p. 46). É nesse sentido que Salles (2013) parece afirmar que a memória sustenta os processos imaginativos que elaboram a realidade vivida e que é usada para a criação de mundos ficcionais evocados pelos objetos artísticos.

O nome da obra é composto pelo título de dois filmes perdidos do cineasta: *Añoranzas* significa nostalgia, sentimento que parece também florescer no artista, pois quando perguntado sobre seu processo artístico, afirmou que: “durante muitos anos, na Argentina, as pessoas se penteavam com o que foram películas fílmicas de Valle, um de nossos grandes pioneiros cinematográficos. É uma história simpática e triste ao mesmo tempo” (ARAS *apud* INFOBAE, 2023, nossa tradução⁵⁵). Já *Yira Yira*, de acordo com o artista, é uma expressão popular que define o ato de girar e que advém de um tango argentino⁵⁶ cuja letra descreve o mundo em constante movimento independente de fatalidades, alegrias ou tristezas, fazendo valer a máxima de que “o progresso em velocidade, o poder e a memória avançam rapidamente [...]” (FEENBERG, 2013, p. 78).

Ao invocar às obras de Valle para nomear seu trabalho, o processo perceptivo de Aras parece produzir “[...] um esforço para reabrir o tempo a partir das implicações do presente” (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 246) pois “o corpo, sendo nosso meio permanente de ‘tomar atitudes’ e de fabricar-nos assim pseudopresentes, é o meio de nossa comunicação com o tempo, assim como com o espaço” (Ibidem).

⁵⁵ “Durante muchos años, em Argentina la gente se peinaba con lo que fueron películas de Valle, uno de nuestros grandes pioneiros cinematográficos. Es una historia entre simpática y triste al mismo tiempo” (ARAS *apud* INFOBAE, 2023).

⁵⁶ “Cuando la suerte qu’ es grela/Fayando y Fayando/ Cuando estes bien em la vía/ Sin rumbo, desespera’o/Cuando no tengas ni fe/Ni yerba de ayer/Secándose al sol/Cuando rajés los tamangos/Buscando este mango/Que te haga morfar/La indiferencia del mundo/ Que es sordo y es mudo/Recién sentirás/Verás que todo es mentira/Verás que nada es amor/que al mundo nada le importa/Yira Yira/ Aunque te quiebre la vida/Aunque te muerda um dolor/No esperes nunca uma ayuda/Ni una mano, ni um favor/Cuando estén secas las pilas/De todos los timbres/Que vos apretás/Buscando um pecho fraterno/Para morir abraza’o/Cuando te dejen tirao/Después de cinchar/ Lo mismo que a mí/Cuando manyés que a tu lado/Se prueban lar opa/Que vas a dejar/Te acordarás de este otario/Que um día, cansado/Se puso a ladrar” (ENRIQUE SANTOS DISCÉPOLOS, 1929).

Vale dizer, que cada corpo próprio, ainda que partilhe sua experiência de mundo via linguagem, e que em coexistência com seus semelhantes instituem objetos culturais frutos de uma construção coletiva – instituições, obras de artes, ferramentas – há uma subjetividade inscrita a partir da vivência específica de cada um, entrelaçada às coisas e ao mundo circundante, que mesmo compartilhadas, nunca serão iguais a de outro ser (MERLEAU-PONTY, 1999). Em outras palavras: “é certo de que a vida não explica a obra, porém certo é também que se comunicam. A verdade é que esta obra a fazer exigia esta vida” (MERLEAU-PONTY, 1980, p.122). Nesse sentido, ressaltamos a necessidade de descrevermos as motivações artísticas para compreender a singularidade dos processos perceptivos de Aras, responsáveis pela escolha dos recursos criativos.

TÉCNICAS DE FAZER ARTÍSTICO

Salles (2013) institui a seleção de recursos artísticos como segundo momento decisivo do gesto criativo, pois trata-se da operação mediadora entre forma e conteúdo; é a modelização dos materiais por meio das técnicas e pela integração com processos tecnológicos. Assim, para a pesquisadora, toda ação transformadora da materialidade inscreve nela a intencionalidade do artista.

A ação transformadora também se dá, de acordo com a autora, pela deformação de formas apreendidas, como o artista se propôs a fazer, pois primeiramente, ele recolheu pentes, em sua maioria, fabricados pela mesma companhia que Federico Valle vendeu seus filmes e posteriormente, transfigurou a fisicalidade dos pentes em estado líquido, com o auxílio dos mais complexos instrumentos tecnológicos. O interesse pela utilização de tecnologias do campo da preservação fílmica desvelam que “não apenas nossas percepções mudaram incomensuravelmente daquelas por meio de nossa instrumentalização incorporada em qualquer grau, mas também a nossa práxis” (IHDE, 2017, p. 71).

Quanto maior o nível de conhecimento acerca da materialidade e das técnicas de manipulação, mais próximo será o movimento de conversão da intencionalidade artística para projeto poético (SALLES, 2013). Aras afirmou ser preciso que o filme seja flexível para que possa aderir-se aos rolos do dispositivo e translúcido para que a luz o atravesse. A partir do uso de diferentes substâncias químicas – sobretudo acetona, os objetos foram derretidos. A substância resultante foi depositada em finas camadas sobrepostas, dentro de um molde produzido em metal. Com a película pronta, foi necessário fazer buracos precisos com muito cuidado, para poder ser corretamente inserida no projetor de filme 16mm (Figura 2).

Figura 2: Aras, Joaquín. *Añoranzas (Yira Yira)* (2023). Ars Electronica Festival. Montagem a partir de registro do artista. 2023.



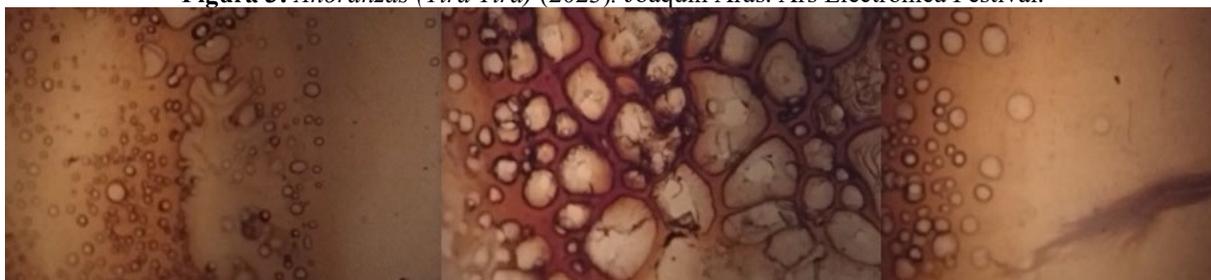
Fonte: https://www.instagram.com/p/CxTnPgSoOIS/?img_index=3. Acesso em out 2023.

Um dispositivo de loop acoplado no projetor mantém o filme passando ininterruptamente. Assim, a escolha de manter o registro filmico em *looping* reforça tecnicamente na materialidade, o sentido do título do trabalho, na cadeia de inferência do processo criativo.

A metamorfose caracterizada no circuito filme de Valle - pente - filme de Aras torna evidente o novo como inflexão do passado (FUENTES, 1989 *apud* SALLES, 2013). Assim, o pensamento do artista de resguardar a importância de Valle inscrita na ação de manipulação do pente enquanto matéria-prima manifesta um exercício de rememoração, pois visa trazer à vida experiências da memória coletiva que foram apagadas ou destinadas ao esquecimento pelo rumo da história (BHABHA, 2007).

Assim, a materialidade, depois de tecnicamente trabalhada, resulta na película filmica, composta por um conjunto de imagens abstratas, repleta de manchas (Figura 3), formalizando a máxima de que “essa memória não se configura de forma acabada e desvelada, mas se encontra camuflada por meio de imagens cuja existência é percebida meramente em lampejos, rastros, traços e vestígios memoriais” (ALMEIDA, 2013, p. 60).

Figura 3: *Añoranzas (Yira Yira)* (2023). Joaquín Aras. Ars Electronica Festival.



Fonte: Acervo Pessoal. 2023.

Andrade e Almozara (2016) dissertam sobre a construção da memória do sujeito contemporâneo. Elas assumem o campo da arte contemporânea e sobretudo fotografia, como lugar também responsável pela criação e manutenção de memórias através de dois tipos de arquivos, de acordo com a perspectiva foucaultiana.

O “[...] ‘arquivo-documento’ projeta-se como algo imóvel, imutável, institucionalizado e, por decorrência disso, ‘morto’” (ANDRADE; ALMOZARA, 2016, p. 47). A partir do relato de Aras, podemos inferir que caso Valle conseguisse convencer a instituição cultural de receber suas películas filmicas originais, elas se comportariam como este tipo de arquivo, pois fora mencionado que o museu carecia de conhecimento técnico acerca da preservação desse tipo de linguagem artística, dificultando a possibilidade de socializar seu conteúdo com a passagem do tempo. Por outro lado,

[...] o ‘arquivo-monumento’ estaria ligado a uma concepção de arquivo sempre em construção, em que podemos fazer várias entradas diferentes, e, portanto, realizar incursões e interpretações sob pontos de vista também diversos, marcados pela historicidade (ANDRADE; ALMOZARA, 2016, p. 47).

A ideia de contínua entrada e significação deste tipo de arquivo articula-se com o pensamento da obra artística como processo inacabado, pois pode vir a ser retomada posteriormente pelo artista na construção perceptiva ou como recurso material de outro processo de criação (SALLES, 2013). Identificamos o filme abstrato produzido por Aras como este tipo de arquivo, pois ao mesmo tempo que se recupera uma memória instituída na fisicalidade do objeto, também se atualiza tal experiência no presente, posto que as imagens projetadas são diferentes daquelas produzidas por Valle, na medida em que desvelam a dimensão política da imagem técnica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, observa-se na obra “*Añoranzas (Yira Yira)*” (2023) de Joaquín Aras um discurso crítico que anuncia o contexto cultural como campo de intervenção artística. A poética conforma práticas, procedimentos e arranjos em possibilidades de luta política, epistêmica, metarreferenciais, dentre outras, já que, segundo Feenberg (2013), não se resumem ao uso da imagem técnica como objeto, mas a própria maneira de conceber, modular, adaptar e adaptar-se à tecnologia (ROCHA; PARAGUAI, 2021). Por fim, o artista Aras reforça a “historicidade anacrônica das formas e dos dispositivos no campo do pós-filmico” (FURTADO; DUBOIS, 2019, p. 13) ao reposicionar conceitos contemporâneos, como sobrevivência, obsolescência e apropriação, na constituição da materialidade da obra artística na medida do exercício da intrínseca relação entre dispositivo fílmico, imagem técnica e pensamento artístico.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, R. O legado da rememoração. *ALEA*. Rio de Janeiro: vol 15, n.1, p. 58-79, 2013.

ARS.ELECTRONICA. **CIFO x Ars Electronica Awards 2023**. Disponível em <<https://ars.electronica.art/festival/en/cifo2023/>>. Acesso em out. 2023.

BHABA, H. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.

FEENBERG, A. Teoria Crítica da Tecnologia: um panorama. **Taylor-made Biotechnologies**, vol.1, n.1, p. 1-15, 2005. Disponível em: <http://www.sfu.ca/~andrewf/books/Portug_Teoria_Cr8ca_da_Tecnologia.pdf>. Acesso em fev 2023.

FEENBERG, A. Replies to critics. In: Tyler J. Veak (Editor). **Democratizing technology: Andrew Feenberg's critical theory of technology**. State University of New York Press, 2006.

FEENBERG, A. Racionalização subversiva: tecnologia, poder e democracia. In Ricardo T. Neder (org.). **A teoria crítica de Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia**. Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina; CDS; UnB; Capes, 2013.

FURTADO, B.; DUBOIS, P. (Org.). **Pós-fotografia, pós-cinema: novas configurações das imagens**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2019.

IHDE, D. What is Postphenomenology? In: **Postphenomenology and Technoscience: The Peking University Lecture9s**: New York: SUNY Press, 2009. IHDE, D. **Tecnologia e o mundo da vida: do jardim à Terra**. Tradutor Maurício Fernando Bozatski. Chapecó: Editora da Universidade Federal Fronteira Sul, 2017.

INFOBAE. **El Museo Lentos de Linz dedica una muestra al premiado arte experimental de América Latina, 2023**. Disponível em <<https://www.infobae.com/america/agencias/2023/09/04/el-museo-lentos-de-linz-dedica-una-muestra-al-premiado-arte-experimental-de-america-latina/>>. Acesso em outubro 2023.

MERLEAU-PONTY, M. **A Dúvida de Cézanne**. Trad. Nelson Alfredo Aguilar. Os Pensadores. 2ª ed. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

PARAGUAI, L. Objetos sensoriais: entre usos e arquivos. In: **Anais do 17º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#17.ART)**. ROCHA, Cleomar; VENTURELLI, Suzete (Org). Brasília: Universidade de Brasília, p. 525-532, 2018.

RICOUER, P. **A memória, a história, o esquecimento**. Trad. Alain François *et al*. Campinas: Editora Unicamp, 2007. p 156-192.

ROCHA, C.S.; PARAGUAI, L. Sensibilização subversiva: Feenberg e as poéticas tecnológicas. In: **Anais do 30º encontro nacional da ANPAP**. João Pessoa, PB: ANPAP, 2021. p. 1-14. Disponível em <<https://www.even3.com.br/anais/30ENANPAP2021/383351-SENSIBILIZACAO-SUBVERSIVA--FEENBERG-E-AS-POETICAS-TECNOLOGICAS>>. Acesso em nov. 2023.

SALLES, C.A. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Intermeios, 2013.

SALLES, L. Poética e Tecnologia. In: **Anais do V Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas**. ROCHA, Cleomar (Org). Goiânia: MediaLab/UFG,, 2018. p. 78-92.

WINNER, L. **The whale and the reactor: A search for limits in an age of high technology**. Chicago: University of Chicago Press, 1989.

ORGANIZAÇÃO



Regilene Aparecida Sarzi-Ribeiro

Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC/SP). Pós-doutorado em Performances Culturais (UFG) e em Artes (UNESP). Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia e docente dos cursos de Artes Visuais e Comunicação: Rádio, TV e Internet da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da UNESP, Bauru. Líder do grupo de pesquisa LabIMAGEM – Laboratório de Estudos de Imagem/CNPq. Desenvolve pesquisas em Teoria e Crítica da Arte e da Tecnologia, Artes Midiáticas, Arte do Vídeo, Artes Audiovisuais, Corpo e Imagem-Performance, Techno-Imagens, Live Cinema, Live Image, Videoativismo, Ativismo Digital e Curadoria Ativista, envolvendo Audiovisualização da Cultura, Audiovisualidades, Videoarte e Arte Generativa.

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/9617917546962273>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6267-6549>

ORGANIZAÇÃO



Ana María Sedeño Valdellós

Doutora em Comunicação Audiovisual e Professora Titular do Departamento de Comunicação Audiovisual e Publicidade da Universidade de Málaga (Espanha). As suas linhas de investigação têm a ver com a música em relação aos meios audiovisuais e às práticas audiovisuais no panorama contemporâneo, numa perspectiva histórica ou educacional, com especial ênfase em eventos artísticos como a vídeo-performance, o mapeamento ou a vídeo-dança e as novas práticas performativas.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3897-2457>

DNI: 25696551P



www.editorapublicar.com.br



contato@editorapublicar.com.br



[@epublicar](https://www.instagram.com/epublicar)



facebook.com.br/epublicar

SIMPÓSIO

lab **VOLUME** 2: IMAGEM

VIDEOARTE E IMAGEM NA ATUALIDADE

Regilene Aparecida Sarzi-Ribeiro • Ana María Sedeño Valdellós
Organização



Editora e-Publicar

2024



www.editorapublicar.com.br



contato@editorapublicar.com.br



[@epublicar](https://www.instagram.com/epublicar)



facebook.com.br/epublicar

SIMPÓSIO

lab **VOLUME** 2:
IMAGEM

VIDEOARTE E IMAGEM NA ATUALIDADE

Regilene Aparecida Sarzi-Ribeiro • Ana María Sedeño Valdellós
Organização



Editora e-Publicar

2024