



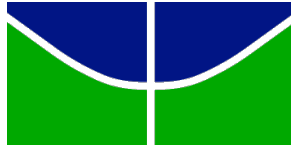
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB
INSTITUTO DE ARTES - IdA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE

Mateus Brandão

A escritura do vídeo: recursos expressivos e processos híbridos

Brasília – DF

2017



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB
INSTITUTO DE ARTES - IdA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE

A escritura do vídeo: recursos expressivos e processos híbridos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Artes Visuais, na Área de Concentração: Arte Contemporânea, Linha de Pesquisa: Arte e Tecnologia, sob a orientação Profa. Dra. Daniela Fávaro Garrossini

Brasília – DF

2017

Mateus Brandão

A escritura do vídeo: recursos expressivos e processos híbridos

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Daniela Fávaro Garrossini
Orientadora – UnB – Instituto de Artes

Prof. Dr. Rogério Câmara
Examinador – UnB - Instituto de Artes

Prof. Dra. Selma Regina Nunes Oliveira
Examinador Externo – FAC/UnB – Faculdade de Comunicação

Prof. Dr. Christus Menezes da Nóbrega
Suplente – UnB - Instituto de Artes

Para Tereza

Agradecimentos

Aos professores da UnB com os quais muito aprendi.

À minha orientadora, Daniela Garrossini, pela paciência e amparo diante das ansiedades surgidas no processo de construção da pesquisa.

Aos professores Rogério Câmara e Selma Oliveira, que gentilmente se dispuseram a contribuir avaliando esta pesquisa. Grato pelas contribuições e aprendizado.

Ao PPG-Artes | UnB e a CAPES pela concessão de bolsa durante a realização desta pesquisa.

À minha família que, de perto ou de longe, me apoiou nessa caminhada.

Aos meus queridos pais, Seu Nenzico e Dona Terezinha, solo fértil que proporcionou os frutos que tenho colhido.

Aos amigos, especialmente ao Bruno Duque, Gésio Passos, Gabriel Lyra e Cristiane Arakaki, pelos bons papos referente à minha pesquisa e à vida acadêmica.

À Tereza, companheira de jornada, pelo apoio, paciência e carinho, que sempre me inspira a ser uma pessoa melhor.

Por fim, agradeço a Deus, o fio invisível que me conduz.

RESUMO

Esta dissertação contempla reflexões e práticas sobre os conceitos do vídeo como um processo híbrido, de interligação midiática que passa a ser valorizado em seu caráter de interface, como um sistema de conexões entre as práticas artísticas. Com um cunho teórico-prático, é apresentado o encontro entre a gravura e o vídeo. O objetivo é investigar as transformações ocorridas no processo de hibridização entre diferentes elementos das gravuras *Los Caprichos*, de Goya, nos vídeos autorais. As reflexões pertinentes aos temas propostos são conduzidas por leituras, trechos, reminiscências imagéticas e conceituais provenientes de autores como Philippe Dubois (2004), Arlindo Machado (2007), Christine Mello (2008), dentre outros, além de análise de obras de importantes videoartistas brasileiros, como Eder Santos e Lucas Bambozzi. Por meio de um processo criativo, são apresentadas três obras autorais que buscam analisar esses conceitos, suas aberturas, diálogos e hibridez.

Palavras-chave: Vídeo. Conexões. Hibridismo. Goya

ABSTRACT

This dissertation presents reflections and practices on the concepts of video as a hybrid process, of media interconnection becomes valued in its interface character, as a system of connections between artistic practices. With a theoretical and practical direction, the encounter between the picture and the video is presented. The objective is to investigate the transformations that occurred in the process of hybridization between different elements of Goya 's Los Caprichos engravings and the copyrighted videos. The reflections pertinent to the proposed themes are driven by readings, excerpts, imagery and conceptual reminiscences from authors such as Philippe Dubois (2004), Arlindo Machado (2007), Christine Mello (2008), among others, as well as analysis of works by important video artists Brazilians such as Eder Santos and Lucas Bambozzi. Through a creative process, three works are presented that seek to analyze these concepts, their openings, dialogues and hybridity.

Keywords: Video. Connections. Hybridity. Goya

Sumário

1 Introdução	12
1.1 Sobre diálogos e hibridismo	13
1.2 Estrutura do trabalho	16
2 Videoarte	18
2.1 Vídeo: o surgimento de uma nova forma de expressão artística	19
2.2 Vídeos Made in Brasil	22
3 Hibridismo no vídeo	30
3.1 A linguagem videográfica	31
3.2 Vídeo: diálogo entre linguagens	37
4 Goya	44
4.1 <i>Aún aprendo</i>	45
4.2 A Espanha de Goya	46
4.3 Vida e obra	48
4.4 Coleção de estampas de assuntos caprichosos	51
4.4 Sobre tomar de assalto	55
5 Videogravuras	61
5.1 Cadernos Videográficos	62
5.2 <i>I walk the line</i>	67
5.3 <i>Holy Eyes</i> – o olho que tudo vê	74
5.4 Sonhos	77
5.4.1 Sonho 1	86
5.4.2 Sonho 2	92
5.4.3 Sonho 3	98
6 Considerações finais	101
7 Referências	104

Índice de figuras

Figura 01	12
<i>Frame de Holy Eyes, Mateus Brandão. 2016.</i>	
Figura 02	18
<i>Frame de Global Groove, Nam June Paik. 1973.</i>	
Figura 03	20
<i>Divulgação Sony 1965, série CV-2000.</i>	
Figura 04	20
<i>Divulgação Sony 1967, Série CV-2400 Portapak.</i>	
Figura 05	23
<i>Fotos divulgação, Videocriaturas. Otávio Donasci.</i>	
Figura 06	25
<i>Frames de Marly Normal, Olhar Eletrônico, Fernando Meirelles, 1983. 6:54 min.</i>	
Figura 07	25
<i>Emvideo, anos 80. Acervo Emvideo.</i>	
Figura 08	27
<i>Eder Santos, foto Rodrigo Clemente. EM/ DA Press.</i>	
Figura 09	30
<i>Frame de (Live) Low Pressure: Minas Trend Preview, Eder Santos. 2012.</i>	
Figura 10	32
<i>Frames de Uakti, Eder Santos. 1987, 6:49 min.</i>	
Figura 11	33
<i>Frames de Tumitinhas, Eder Santos. 1998, 4:47 min.</i>	
Figura 12	34
<i>Frames de Framed By Curtains, Eder Santos. 1999, 11:15 min.</i>	
Figura 13	35
<i>Frames de Neptune's Choice, Eder Santos. 2003, 15 min.</i>	
Figura 14	39
<i>Presenças Insustentáveis, Lucas Bambozzi. Videoinstalação, 2010.</i>	
Figura 15	40
<i>Postcards Project, Lucas Bambozzi, (2000 - 2016).</i>	

Figura 16	40
Vistaluz, Eder Santos. Videoinstalação, 2013.	
Figura 17	44
Montagem - <i>El sueño de la razon produce monstruos</i> (gravura 43). <i>Yas es horas</i> (gravura 80). <i>Los Caprichos</i> . Goya, 1797-1799. Museu do Prado, Madri.	
Figura 18	49
<i>La familia de Carlos IV</i> , Goya, 1800. Museu do Prado, Madri.	
Figura 19	51
<i>Subir y bajar</i> , (Estampa 56) <i>Los Caprichos</i> . Goya, 1797-1799. Museu do Prado, Madri.	
Figura 20	51
<i>Brabissimo!</i> (Estampa 38) <i>Los Caprichos</i> . Goya, 1797-1799. Museu do Prado, Madri.	
Figura 21	53
<i>Sueño 1. Ydioma Universal. El Autor soñando</i> . (Desenho 43) Goya, 1797. Museu do Prado, Madri.	
Figura 22	53
<i>El sueño de la razon produce monstruos</i> . (Estampa 43) <i>Los Caprichos</i> . Goya, 1797-1799. Museu do Prado, Madri.	
Figura 23	54
<i>Joven estirándose la media. Álbum de Sanlúcar o Álbum A, j</i> . Goya, 1794-1795. Museu do Prado, Madri.	
Figura 24	54
<i>Bien tirada está</i> . (Estampa 17) <i>Los Caprichos</i> . Francisco de Goya, 1797-1799. Museu do Prado, Madri.	
Figura 25	56
Fotos divulgação, <i>Disasters of War</i> , Jake e Dinos Chapman. 1991.	
Figura 26	57
Montagem fotos, <i>Insult to Injury</i> , Jake e Dinos Chapman. 2004.	
Figura 27	58
Montagem fotos, <i>Like a dog returns to its vomit</i> , Jake e Dinos Chapman. 2005.	
Figura 28	59
Doze Pinturas Negras. Ángel Haro. Videoinstalação, 2015.	
Figura 29	60
<i>Aquellos Polbos</i> . Eric Alvin Wangel. 2007.	

Figura 30	61
<i>Frame de Sonho 2.</i> Mateus Brandão. 2017.	
Figura 31	65
Formatos de vídeo. Foto: http://www.techtudo.com.br	
Figura 32	70
Viaduto do Funil, Alessandro Lima. Gravura (água forte e água tinta), 2009.	
Figura 33	70
<i>I walk the line</i> , Mateus Brandão. Videoinstalação, 2015.	
Figura 34	75
Holy Eyes. Mateus Brandão. Videoinstalação. 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, 2016	
Figura 35	76
O Olho de Deus. Foto Massimo Faccioli Pintonzi. Basílica Papal de Santa Maria, Roma. 2014.	
Figura 36	76
<i>Holy Eyes</i> , Mateus Brandão, 2016.	
Figura 37	79
QRcode de Sonho 01.	
Figura 38	79
QRartes defense arc nº2. Patrick Donnelly.	
Figura 39	80
QR Code de Dedo. Darli Nuza, 2016. Foto: coletivoseverina.wordpress.com	
Figura 40	85
<i>El sueño de San José.</i> Goya, 1770-1772. Museo de Belas Artes, Saragoza.	
Figura 41	91
Área de trabalho no Adobe Premiere Pro, edição Sonho 1, 2017.	
Figura 42	93
<i>El si pronuncian y la mano alargan al primero que llega (estampa 2).</i> <i>Los Caprichos.</i> Goya, 1797-1799. Museu do Prado, Madri.	
Figura 43	96
Montagem obras de Goya.	
Figura 44	97
frame de Sonho 2. Mateus Brandão, 2017.	

I

Introdução



Nenhuma decisão é final, todas se
ramificam.

Gilles Deleuze

1.1 Sobre diálogos e hibridismo

O campo conceitual do vídeo é um lugar de difícil entendimento, creio eu que pelas infinitas possibilidades de manipulação de sua linguagem e aparatos técnicos, que tanto me fascinam. Hoje em dia é cada vez mais comum ver as produções artísticas aliadas às tecnologias digitais. O vídeo, apesar de seus quase 60 anos de existência, caminha lado a lado com as evoluções tecnológicas, fazendo parte dessa integração repleta de infinitas probabilidades.

Diante do amplo modo de pensar a arte na contemporaneidade, esta dissertação trata as relações e investigações a respeito da hibridização do vídeo com outras práticas artísticas. Com um cunho teórico-prático, é apresentado o encontro entre a gravura e o vídeo por meio de diálogos entre a série *Los Caprichos*, de Goya, e os trabalhos videográficos realizados.

O objetivo é investigar as transformações ocorridas no processo de hibridização entre diferentes elementos das gravuras de Goya nos vídeos autorais.

De forma específica, busca-se:

- Analisar os processos de criação de uma gravura e os processos de criação de uma videoarte;
- Desenvolver três obras autorais em vídeo, incorporando os procedimentos estéticos do campo conceitual da videoarte;
- Estabelecer relações entre as gravuras de Goya e as videoinstalações autorais realizadas;
- Apresentar os procedimentos de execução, as escolhas, os desdobramentos e as limitações encontradas durante o processo de criação.

Na metodologia, busca-se criar experimentos videográficos, analisar e registrar como essas linguagens se relacionam. Dentre vários questionamentos que esse encontro pode gerar, algumas questões conduzem o presente trabalho: Quais as possibilidades que a convergência entre o vídeo e as gravuras de Goya traz enquanto poéticas artísticas? Como se dá o modo de hibridização entre as gravuras e o vídeo?

Como resultado, são apresentadas três obras autorais que, juntas, compõem um conjunto de videoinstalações criadas com o objetivo de analisar o diálogo de técnicas e conceitos dessas linguagens, suas aberturas, possibilidades e limitações.

A questão não é mostrar o vídeo mesclado às técnicas artísticas tradicionais, o que já ocorreu e muito no universo das artes, mas busca-se aqui refletir a respeito dessas

novas hibridizações na arte e seus fatores, especificamente o encontro com as tecnologias digitais. O vídeo aqui é visto como uma linguagem que esteve sempre atrelada à experimentação e inovação.

Alguns autores definem o vídeo como um objeto mal determinado, de natureza ambígua, que por vezes é tratado como um dispositivo, uma técnica ou um processo, mas também é tido como imagem, arte, obra. Philippe Dubois, em seu livro *Cinema, Vídeo, Godard*, recorre à etimologia da palavra vídeo para esclarecer essa dupla face do que ele trata como “antiga última tecnologia”. Segundo o autor, video, sem acento, é um verbo em latim conjugado na primeira pessoa do singular do presente do indicativo que significa “eu vejo”. Se a palavra designa tanto o objeto quanto o ato de ver, além de ser comumente usada como um complemento nominal (câmera de vídeo, videogame, videoclipe), a natureza do vídeo é também lugar de flutuações, de indefinições, do que o autor define como “incomensuráveis problemas de identidade”. “O vídeo se propõe a ser ao mesmo tempo uma imagem existente por si mesma e um dispositivo de circulação de um simples sinal.” (DUBOIS, 2004, p. 74)

Dubois define três grandes conceitos estéticos que predominam no vídeo, e que o difere principalmente da linguagem cinematográfica. Mas, com o crescimento das novas tecnologias, essa fronteira é cada vez menor. O que Dubois aponta são os modos plásticos do campo videográfico enumerados por sobreimpressão (de múltiplas camadas), jogos de janelas (sob inúmeras configurações) e incrustação (*chroma key*).

Sobreimpressão, como o autor coloca, visa sobrepor duas ou várias imagens de modo a produzir um duplo efeito visual. Jogos de janelas se referem à predominação de recortes e a justaposições das mesmas. Na incrustação se combinam dois fragmentos de imagens distintas por separação no sinal do vídeo. Esse “modo plástico” – se é que existe um modo do fazer, mas que não podemos ignorá-lo pelo fato de estar inerente à linguagem da videoarte – serve como caminho a percorrer na construção dos vídeos propostos. Há um aprofundamento mais adiante para o desenvolver poético de criação dos vídeos.

Além do caráter plástico do vídeo, sua natureza a respeito da constituição da imagem é bem diferente da cinematográfica. No cinema, a imagem é gravada a quadros fixos de uma só vez, ou seja, é o princípio da fotografia: entre um frame/quadro e outro, o obturador se fecha e abre revelando a película à luz. Já no vídeo, ela é “escrita” sequencialmente por meio de linhas de varredura. É o que chamamos de imagem eletrônica, um impulso elétrico composto por sinais de crominância, luminância e

sincronização, algo que não se vê como imagem. “Não há nada para se ver na banda de uma fita de vídeo, nem sequer um fotograma, nada além de impulsos elétricos codificados.” (DUBOIS, 2004, p. 64)

No vídeo, o que vemos como imagem é consequência de uma varredura entrelaçada, numa tela fosforescente, de uma trama de linhas e pontos, por um feixe de elétrons. Segundo Dubois, o vídeo não tem nada a oferecer como unidade mínima visível além de um sinal elétrico codificado ou do ponto de varredura da trama, algo que não é imagem nem objeto. Já na concepção de Machado (1997), “o vídeo retalha e pulveriza a imagem em centenas de milhares de retículas, criando necessariamente uma outra topografia que, a olho nu, aparece como uma textura pictórica estilhaçada e multipontuada.” (MACHADO, 1997, p.41)

Quanto à obra de Goya, buscou-se torná-la aliada no decorrer desta pesquisa, durante o processo artístico de criação, visando caminhos experimentais que levaram ao entrelaçamento com a linguagem videográfica, desdobrando-se em outras poéticas. *Los Caprichos*, uma série de 80 gravuras em metal que descreve uma crítica, um deboche à sociedade espanhola de finais do século XVIII, principalmente a nobreza e o clero, foram as obras norteadoras dentro do universo do artista.

Goya é uma figura chave na história da arte, sua obra tem uma espontaneidade e objetividade que atrai e fascina muitas pessoas. Suas gravuras ainda chocam e impressionam. Quando olhamos para elas, temos a impressão de que Goya era alguém que conhecia a natureza humana com todos os seus apetites e imperfeições. Uma das coisas que mais fascinam no artista é sua tremenda honestidade, a maneira como ele mostra o lado obscuro e também o lado iluminado do homem. Ele pintou de tudo: naturezas mortas, paisagens, retratos, quadros religiosos e históricos, gravuras satíricas e, no final da vida, sua atitude em relação à sua arte não havia mudado. Além de um talentoso pintor, foi desenhista, litógrafo e gravurista. Era pintor da corte, mas produzia uma arte profunda, muito imaginativa, que tem o poder de deixar perplexas as pessoas. Goya foi inovador em vários tipos de técnicas da representação visual, experimentou tinta-seca, água-tinta e litografia no fim da vida – o que era novidade na época.

Este trabalho se deixa contaminar pelo lado obscuro de Goya como inter-relação para a feitura das obras audiovisuais. Algo parecido fez o cantor e compositor Tom Zé em sua “estética do arrastão” proposta no CD *Defeito de Fabricação*:

Re-utiliza o lixo civilizado sonoro (sinfonia cotidiana), sejam eles instrumentos

convencionais ou não convencionais [...]. Utilizaremos alguns materiais plagiados, pequenas células. Esta prática deliberada pode ser chamada de estética do plágio, uma estética do arrastão que embosca o universo da música famosa e tradicional. Nós estamos ao fim, assim, da era dos compositores, inaugurando a era de plagi-combinator.

Arrastão – uma rede de arrastar; técnica usada em roubo urbano. Um grupo de pessoas se forma e então corre furiosamente por uma multidão, levando dinheiro, jóia, bolsas, às vezes até mesmo roupas. (Tom Zé em “Defeito de Fabricação”©1998 Luaka Bop/Warner Bros. Registros)

A “estética do arrastão” dialoga perfeitamente com o vídeo, pois, segundo Christine Mello (2008), o vídeo carrega consigo uma contaminação, que amplia o diálogo com outras linguagens na construção de um discurso dialético.

1.2 Estrutura do trabalho

Diferentes aspectos são abordados para falar de um tema tão abrangente e contemporâneo como o vídeo. No primeiro capítulo, há um breve retrospecto, um resgate histórico do vídeo, da videoarte em si, focado mais numa contextualização histórica no Brasil dos pioneiros até as novas gerações, os surgimentos das tecnologias e formas de linguagens. No capítulo dois, encontra-se a hibridez das imagens. A definição de híbrido no dicionário o designa como uma composição de dois ou mais elementos de naturezas diferentes, reunidos numa composição que acaba gerando um novo ser, com características reforçadas ou reduzidas dos elementos usados para compor esse novo elemento.

O termo hibridismo ganhou força, segundo Santaella (2008), no final dos anos 1980, quando passou a ser usado para designar as sociedades contemporâneas, principalmente as latino-americanas. Depois, ainda segundo a autora, com o surgimento da internet “o uso das palavras hibridismo, híbrido e hibridização ou hibridação, expandiu-se consideravelmente para se referir tanto à convergência das mídias no mundo digital quanto à mistura de linguagens na hipermídia.” (SANTAELLA, 2008, p. 20) Com base nisso, o percurso do projeto apresenta obras que tiveram como alicerce para a criação artística as extremidades¹ do vídeo, ou seja, a mescla de imagens, a plasticidade e hibridez da linguagem audiovisual.

A hibridez, que Mello (2008) chama de contaminação, amplia o diálogo com outras linguagens na construção de um discurso dialético. De acordo com a autora, o

¹ Christine Mello define as extremidades do vídeo como pontos de expansão com outras linguagens, inserindo-o assim num contexto mais amplo da arte contemporânea.

discurso videográfico não se perde nem se dilui em outros discursos, mas contamina irreversivelmente a outra linguagem criando novos sentidos, como o videoclipe, a videodança, o videoteatro, a videoperformance, a videocarta, a videopoesia, e a videoinstalação e a soma dessas linguagens não podem mais ser lida separadamente.

O capítulo três fala do artista espanhol Francisco de Goya (1746 - 1828) traçando um breve perfil histórico de suas obras, principalmente as gravuras. A partir de artigos científicos e livros que abordam a vida e obra do artista, buscou-se compreender e analisar o processo de criação e significado de suas obras, assim como o contexto histórico em que viveu.

É pelo viés do inapreensível de suas imagens, de origens assustadoramente transmutáveis, que foi realizada uma leitura visual, de elementos estéticos e discursiva, acerca de sua obra. Através das gravuras *Los Caprichos*, buscou-se estabelecer presunções de pensamento e ações práticas entre o vídeo e as gravuras para se criar dispositivos de montagem para os trabalhos desenvolvidos.

Os cadernos videográficos incorporam o quarto capítulo deste trabalho, que parte para os desdobramentos de construção das obras autorais. Para isso, foram considerados não só a hibridez e interface entre as práticas artísticas (vídeo/gravura), mas também entre as diversas técnicas e aparatos tecnológicos que surgiram imbricadamente à videoarte e que hoje são muito usados no universo cine-tele-videográfico. Nessa trama, este trabalho empenha-se sobre o grande panorama contemporâneo da fruição audiovisual.

II

Videoarte



O vídeo, ao contrário do cinema,
é o lugar da fragmentação da edição,
do descentramento, do desequilíbrio, da velocidade.

Arlindo Machado

2.1 Vídeo: o surgimento de uma nova forma de expressão artística

O vídeo surge como manifestação artística na década de 1960, período de intensa efervescência cultural, política e social, que se estende até a década seguinte, contra os – até então – valores estabelecidos por uma sociedade de consumo reacionária e alimentada pelo capitalismo.

Nesta época, os aparelhos de televisão entravam de vez nos lares de milhares de telespectadores no mundo inteiro dentro de um contexto de sistema de comunicação de transmissão ao vivo de imagem e som a longa distância. As TVs tinham caráter efêmero, pois ainda não havia gravação em suporte magnético.

Com o surgimento do vídeo, este passa a se manifestar independentemente de transmissão ao vivo e a longa distância, isso graças ao lançamento dos primeiros equipamentos portáteis de vídeo pela Sony. Esses equipamentos possibilitaram fazer algo que só as grandes TVs faziam até então: captar e ver ao mesmo tempo imagens em movimento. A linha *CV-2000* trouxe os primeiros *VideoCorders* do mundo destinado ao uso doméstico. CV é a abreviação para *Consumer Video* e este foi o primeiro passo para se criar um *player* de vídeo que seria adequado ao uso doméstico em termos de tamanho e preço.

O modelo que realmente democratizou a produção de imagens foi o *CV-2400 Portapak*, pois tinha um custo mais acessível em relação às câmaras de 8mm e com maior duração do que as pequenas bobinas de 3 minutos; as fitas magnéticas tinham uma duração de 20 minutos. O modo simples de operá-lo trouxe uma maior liberdade de movimento e a instantaneidade do seu resultado, que dispensava os laboratórios de revelação de películas.

Segundo Mello (2008), a câmera portátil possibilitou experiências inéditas de simultaneidade e imediatismo de tempo entre produção e recepção da mensagem. Artistas e intelectuais de todas as áreas, descontentes com a qualidade de vida gerada pela então sociedade de massa e difundida principalmente pela televisão com seu caráter preponderante de comunicação e sua linguagem audiovisual homogênea, passaram a utilizar o vídeo como uma nova forma de expressão artística, contestando as imagens que os meios de comunicação veiculavam.

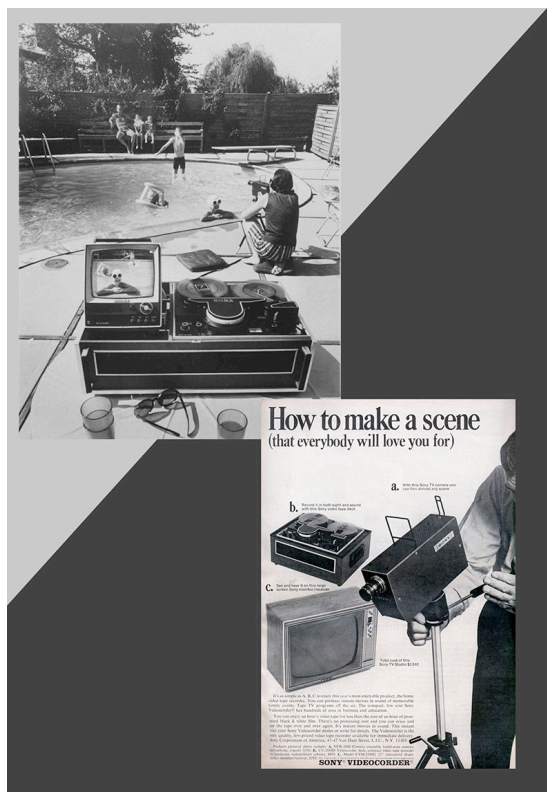


Figura 03 - Divulgação Sony 1965, série CV-2000



Figura 04 - Divulgação Sony 1967, Série CV-2400 Portapak

A partir desse *boom* do surgimento de então novos aparatos técnicos, muito já se falou a respeito do vídeo e não cabe aqui fazer um resgate histórico desde o seu surgimento até os dias atuais. Considera-se importante, no entanto, fazer um resgate dos conceitos e obras videográficas que se relacionem, inspirem e dialoguem com a presente pesquisa.

Oliveira e Albuquerque (2011) explicam que o vídeo surgiu numa atmosfera de experimentações tecnológicas que unia a televisão e a recém-nascida informática, ao cinema, à pintura, à literatura e ao teatro – todos teriam se apropriado do vídeo:

A televisão comercial se apropriou desse mecanismo, pois foi percebido que a gravação poderia contribuir para a criação de programas que não precisassem ser exibidos ao vivo. Pouco tempo depois, foi a vez do cinema se apoderar de uma das potencialidades videográficas para a veiculação de fitas de videocassete de filmes, proporcionando ao espectador ter uma espécie de cinema em casa. (OLIVEIRA; ALBUQUERQUE, 2011, p.108)

É importante frisar que, a partir desse período, anos 60, muitos artistas passam a dominar os recursos tecnológicos que vão aparecendo. Surgem, então, aqueles que optam pelo vídeo como forma de expressão e exploram pesquisas específicas, dando início assim, à videoarte, carregada, nessa fase inicial, de características desconstrutivas à própria natureza do vídeo (principalmente a linguagem televisiva) e essa desconstrução foi se

firmando como uma manifestação autônoma.

Christine Mello afirma que no processo de desenvolvimento da linguagem do vídeo existem basicamente duas principais linhas de força:

Não excludentes entre si e muitas vezes complementares – no trato com o vídeo: por um lado, ocorre uma negação do meio, quando artistas produzem com o vídeo uma espécie de não televisão, e, por outro, logo em seguida, surge sua afirmação, ou o ponto de partida do que podemos chamar hoje de uma estética do vídeo. (MELLO, 2008, p. 60)

A videoarte passa então a ser compreendida como uma outra narrativa audiovisual. O que a maioria chamava de não-narrativa era a principal característica do vídeo como arte. “Era preciso deixar claras as diferenças retóricas, estéticas, econômicas e tecnológicas desse meio com relação aos seus dois vizinhos mais próximos – o cinema e a televisão.” (MACHADO, 2010, p. 63)

Estas transformações, feitas por artistas, incorporaram além da desmontagem do aparato técnico, a linguagem audiovisual, o contexto midiático e o conjunto das artes. A busca pela mudança nos meios tradicionais do fazer artístico fez surgir ações que criaram interferências neste campo. Percebe-se que os artistas passaram a vivenciar novos questionamentos estéticos e a englobar temáticas pessoais.

Desde então, o vídeo se inseriu em praticamente todos os ambientes, e se juntou ao avanço da tecnologia digital e aos milhares de tipos de captação de imagem e som. Nos dias de hoje, o audiovisual está presente no videogame, no *videostreaming* ao vivo pela internet, no vídeo realizado pelo celular, enviado e baixado, nas apresentações dos VJs (*videojockeys*), além de tudo que já conhecemos com imagem e som simultâneos até hoje, como o cinema e a televisão.

De acordo com Rezende:

A tecnologia digital estabelecida desde os anos 1990 atinge grande consumo no século XXI, desconfigurando por completo os padrões audiovisuais tradicionais, tanto de realização quanto de consumo. Já não existem mais as temáticas comuns nem as especificidades técnicas ideais. Pensar na videoarte, hoje, é estar completamente aberto a qualquer dimensão do audiovisual, como objeto, como acontecimento, como história ou incorporado a outras narrativas artísticas. (REZENDE, 2013, p. 17)

Com o crescimento vertiginoso do uso das técnicas digitais e das manipulações computadorizadas na arte contemporânea, os limites entre as linguagens se mesclam e aproximam-se as convergências de imagens fotográficas, cinematográficas e televisivas. Esta fusão de linguagens produz imagens polissêmicas. Nas poéticas contemporâneas,

mediadas pelo audiovisual, as imagens estão cada vez mais híbridas, sendo quase impossível reconhecer, em determinadas manifestações, o que há de específico de linguagem do cinema, da fotografia ou da videoarte.

2.2 Vídeos *Made in Brasil*

Um dos principais pesquisadores do vídeo em nosso país é Arlindo Machado. No livro *Made in Brasil – três décadas do vídeo brasileiro*, cuja primeira edição é de 2003, ele traz referências ao contexto histórico da produção videográfica no Brasil e ensaios de críticos e curadores que tiveram papel importante no fomento de um circuito de vídeo no país. O autor identifica três gerações, ou três fases, para o vídeo brasileiro. Essas três décadas correspondem aos anos 70, 80 e 90.

Hoje, seguindo a lógica do autor, estaríamos na quinta década. Mas ainda não se tem notícia de uma obra tão completa (quanto este livro que Machado organizou) referente às últimas duas décadas, nas quais o vídeo ganhou ainda mais força com o advento das mídias digitais.

Para Machado, a primeira fase teria surgido em meados de 1975, quando artistas brasileiros foram convidados a participar de uma mostra internacional de videoarte na Filadélfia (EUA). O autor conta que embora o convite tivesse âmbito nacional, participaram somente artistas do Rio de Janeiro, pois estes faziam parte de um grupo que já vinha discutindo a videoperformance e as relações conceituais do vídeo. Liderados por Anna Bella Geiser, o grupo contava com Ivens Machado, Sonia Andrade, Letícia Parente, entre outros.

A partir de 1976, São Paulo também entra no cenário do vídeo com importantes obras. Os artistas foram estimulados por Walter Zanini, um crítico, teórico e historiador de arte que dirigia o MAC-USP naquela época. Zanini disponibilizou equipamentos de vídeo para o museu, criando, na sequência, um setor de vídeo que inicialmente contava com Júlio Plaza, Regina Silveira e Donato Ferrari.

De acordo com Machado, os vídeos da primeira fase, ou seja, dos anos 1970, foram feitos quase que só por artistas plásticos. Eram pessoas que buscavam novidades e materiais mais dinâmicos como suportes para algumas de suas obras.

De qualquer forma, o vídeo nasceu integrado ao projeto de expansão das artes plásticas, como um meio entre outros, mas no processo criativo do artista, ele

nunca chegou a ser encarado com exclusividade. Às vezes, era mesmo difícil compreender os trabalhos de videoarte fora do conjunto da obra do autor. (MACHADO, 2007, p. 17)

Isso se justificava pelo fato de o vídeo ainda estar engatinhando no Brasil. Não havia, nesta época, uma formação de videomakers, videastas. Então o vídeo foi perambulando por entre as práticas artísticas e cada qual o usava de acordo com seu trabalho.

Já no início dos anos 1980, o vídeo se prolifera. Novos aparatos técnicos surgem e Machado aponta este como um período em que a trajetória do vídeo passa por uma reorientação, com a produção independente ganhando a cena nacional. É importante ressaltar que a passagem da “primeira fase” (anos 70) para a “segunda fase” (anos 80) se deu por conexões, interfaces e não simplesmente acabou uma e começou outra.

Mello (2008) faz uma importante reflexão sobre obras e artistas que estiveram nesse meandro. Destaque para Rafael França e Otávio Donasci, cujas obras carregavam um grande conjunto poético em torno de produções em vídeos e videoinstalações, com experiências híbridas entre narrativas ficcionais, documentais, pessoais, além da desconstrução da “linguagem” vídeo e diálogos com outras práticas artísticas.

Videocriaturas (<https://goo.gl/vqBX2a>), uma obra híbrida que mescla teatro, espetáculo multimídia, videoperformance e interatividade é um dos trabalhos mais emblemáticos de Donasci. Construída em 1981, tem grande representatividade:

É um ser híbrido gerado a partir de máscaras eletrônicas, criadas com monitores de vídeo e acopladas ao corpo de *performers* por intermédio de próteses ortopédicas. Esse seu projeto poético vem sendo desenvolvido por ele desde a década de 1980 até a atualidade por meio de centenas de atuações e *performances* diferentes entre si, que são apresentadas tanto no Brasil quanto no exterior. (MELLO, 2008, p. 92)

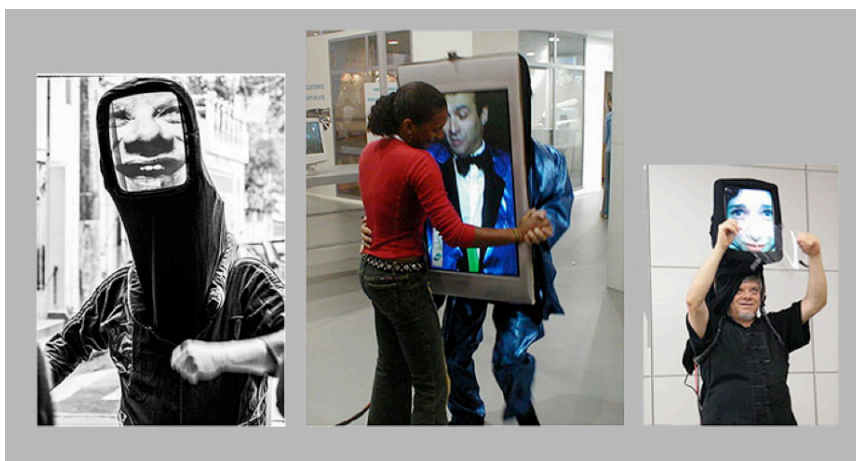


Figura 05 - Fotos divulgação, Videocriaturas. Otávio Donasci.

Passado o início dos anos 80, inicia-se o que Machado considera a segunda fase do vídeo no país. Os autores eram, em geral, jovens recém-formados nas universidades e que pretendiam explorar o formato no espaço televisivo e não mais em museus e galerias de arte. De caráter documental e com temáticas sociais, é nessa fase que começam a surgir os primeiros festivais de vídeo, as primeiras produtoras independentes e a conquista de um público maior, dado o acesso mais facilitado às obras.

As primeiras e mais conhecidas produtoras são TVDO e Olhar Eletrônico, ambas de São Paulo, mas podemos destacar outras como a Cockpit, Video-verso, Telecine Maruin, VTV, Conecta, Antevê, Videofilms e a mineira Emvideo.

A TVDO surgiu em 1979, na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (USP). Os principais membros foram Tadeu Jungle, Walter Silveira, Ney Marcondes, Paulo Priollie e mais tarde, Pedro Vieira. Segundo Mello, a produtora foi “uma experiência plural e interdisciplinar que se inseriu tanto nas discussões da videoarte quanto no circuito comercial da TV.” (MELLO, 2008, p. 98)

A Olhar Eletrônico, surgida em 1981, abriu novos caminhos para o documentário, o videoclipe e a ficção. Figuras importantes no cenário audiovisual brasileiro, como o diretor de cinema Fernando Meirelles e o apresentador de TV Marcelo Tas fizeram parte da produtora. Trabalhos como Marly Normal, de 1983, (<https://goo.gl/fXbW3k>) que condensa 24 horas do dia a dia de uma pessoa em 6 minutos de vídeo, dando em média 5 segundos para cada plano, é, para Christine Mello:

Um predecessor no Brasil da geração de videoclipes que empreende narrativas como uma metralhadora de cortes ou como um caleidoscópio de fragmentos visuais. O trabalho é pautado por planos fechados e um ritmo veloz, desencadeando, naquela época, aquilo que poderia ser chamado de uma sequência de imagens frenéticas e simultâneas. Nos tempos atuais, da cultura *sampler* e dos Vjs, Marly Normal soa quase tão lento quanto os planos (muito) lentos de Limite (filme de Mario Peixoto, de 1929). (MELLO, 2008, p. 101)



Figura 06 - *Frames* de Marly Normal, Olhar Eletrônico, Fernando Meirelles, 1983. 6:54 min.

Para a TV, a equipe da Olhar Eletrônico também produziu diversos programas, um memorável foi o personagem-repórter Ernesto Varela, vivido por Marcelo Tas, em que tratava situações sérias e reais com uma mistura crítica bem humorada.

Fora do eixo Rio-São Paulo, a produtora Emvideo, de Belo Horizonte (MG), também foi uma pioneira ao explorar o campo do vídeo. Foi uma das precursoras no surgimento do cenário mineiro videográfico. Criada por Eder Santos e Marcus Vinícius, a Emvideo surgiu em 1982, ganhando repercussão e tornando-se referência na produção autoral devido aos vídeos premiados em festivais nacionais e internacionais.



Figura 07 - Emvideo, anos 80. Acervo Emvideo.

Os anos 80 também foram marcados pela chegada dos primeiros videocassetes aos lares brasileiros. A iniciativa da Sharp trouxe junto às primeiras câmeras VHS, iniciando um novo processo de captação e edição de imagens videográficas.

A terceira geração do vídeo, datada do início dos anos 1990, na qual recai o interesse maior desta pesquisa, é representada por artistas vindos do vídeo independente, que optam por um trabalho mais autoral e menos engajado social e politicamente, retomando alguns aspectos da geração pioneira.

O único compromisso que une todos os representantes desta última geração é a investigação das formas expressivas do vídeo e a exploração de recursos estilísticos afinados com a sensibilidade de homens e mulheres da virada de século. (MACHADO, 2007, p. 19-20)

Nesta geração, destaca-se o videoartista mineiro Eder Santos, que inicia suas produções no fim dos anos 1980 e hoje é reconhecido internacionalmente por desenvolver projetos que mesclam vídeo, artes visuais, cinema e mídias digitais. Ele possui obras nos acervos permanentes do MoMA, em Nova York, e do Centre Georges Pompidou, em Paris; grandes museus de arte contemporânea no mundo. Santos também tem um premiado caminho como diretor de cinema, além das videoinstalações e exposições interativas, há pouco tempo lançou seu segundo longa-metragem, *Deserto Azul* (2015). O longa é resultado da incessante experimentação de Santos com a linguagem do vídeo e seu diálogo com as artes visuais e mídias digitais.

Eder Santos é visto como expoente do vídeo nacional. Machado caracteriza seu trabalho no Brasil como fonte de inspiração e incentivo para as gerações de videomakers posteriores à década de 1990:

Esse fato chega a ser surpreendente, porque talvez não exista atualmente no Brasil uma obra audiovisual mais difícil e desafiadora do que a de Santos. Na verdade, pode-se caracterizar os vídeos desse realizador mineiro como as experiências mais radicais e mais isentas de concessões de toda a produção videográfica brasileira. Tanto no que diz respeito aos temas abordados, quanto aos recursos estilísticos invocados, a obra de Santos é de uma originalidade a toda prova e desafia continuamente os nossos modelos convencionais de leitura. (MACHADO, 2007, p. 20)

As fronteiras das possibilidades técnicas e artísticas foram há muitos anos rompidas nas obras de Santos. Seu modo de “sujar” é largamente conhecido e apreciado por sua densidade e poética, marcadas pela exploração da imagem, suas distorções, alterações e presença de ruídos a partir de inúmeras técnicas de edição.

Por ter trabalhado diretamente com Eder Santos, quando eu morava em Belo Horizonte, pude perceber, nos tempos de convivência com ele, que sua obra acontece na ilha de edição, onde ele expõe ao limite as extremidades do vídeo com o uso incansável de ferramentas dos softwares das ilhas digitais. Eder Santos consegue um resultado poético sem extrapolar ou tornar massificante os efeitos visuais/digitais ao qual está envolvido durante o processo de edição. Daí advém a dificuldade atribuída à sua obra, pois ela rompe os limites da visualização. Como bem define Machado, “em vez de maldizer a banalização e o acúmulo de imagens produzidas pela sociedade contemporânea, Eder devora-as, e as incorpora de forma crítica e poética ao seu trabalho.” (MACHADO, 2007, p. 157)

A verdade é que, pelo menos nos casos limítrofes, quase nada sobra para se ver, a não ser pálidos vestígios de imagens, numa plasticidade incomum. A situação gerada para o espectador é bem definida por Machado: “O resultado disso tudo é o envolvimento do espectador numa situação de desconforto visual e de dispepsia espectral que será fundamental para seu enfrentamento da temática proposta.” (MACHADO, 2007, p. 28)



Figura 08 - Eder Santos, foto Rodrigo Clemente. EM/ DA Press.

Vale ressaltar outros nomes importantes dessa geração, como Sandra Kogut, Lucas Bambozzi e Cao Guimarães. Sandra tem uma atuação muito forte no exterior com uma trajetória de documentários, ficções e videoinstalações. Um de seus trabalhos mais marcantes é *Parabolic People* (<https://goo.gl/d8GCAV>). Feito durante sua residência na França, em 1990, a obra era composta por uma série de depoimentos captados em videocabines que a artista instalou nas ruas de Paris, Tóquio, Moscou, Rio de Janeiro,

Dacar e Nova York. Os depoimentos captados dentro de uma cabine foram apresentados de forma fragmentária, justapondo e sobrepondo línguas e personagens. Segundo a sinopse disponível no site do Videobrasil, *Parabolic People*:

Explora as tensões entre anonimato e identidade em uma realidade globalizante, construindo uma espécie de versão otimista da lenda da Torre de Babel. O vídeo apresenta elementos significativos das preocupações da artista: em tempos de mídia de massa, ela investiga os personagens que surgem da encenação promovida por pessoas comuns ao estarem diante das câmeras [...] o cenário escuro neutraliza a localização dos depoentes, conferindo às suas declarações, gestos e atitudes a potência de criar e instaurar ambiências. O expediente revela a intenção da artista de dar ao público autonomia e poder sobre o aparato videográfico. (<http://site.videobrasil.org.br>)

Já Lucas Bambozzi trabalha muito com videoinstalações. O premiado artista multimídia e pesquisador em novos meios possui uma vasta obra no campo das artes eletrônicas-digital-interativas. São composições artísticas que traduzem uma rede de conexões com o espectador/interator. Segundo Mello, Bambozzi é um artista que partilha em sua obra o enfrentamento entre a experiência individual e a experiência pública. As práticas discursivas e os processos vivenciais elaborados por ele são traduzidos sob a forma de uma poética da intimidade mediada.

Cao Guimarães é outro artista mineiro que possui uma obra densa. Suas produções poéticas retratam experiências da vida, fazendo o público compartilhar e viver tais experiências oferecidas. De acordo com Mello, tais práticas idealizam muito mais uma estética em termos de obra inacabada do que acabada, pois importa menos o sentido final depositado no trabalho e mais a qualidade com que é empreendida a vivência dos sentidos no interior dele.

Na videoinstalação *Rua de mão dupla*, de 2002, Guimarães propôs a três pares de pessoas de classes sociais e personalidades bem distintas, que não se conheciam, a trocarem de casas pelo período de 24 horas. Todos tinham uma câmera de vídeo para registrar suas impressões. As imagens produzidas por essas pessoas foram apresentadas em três pares de monitores colocados lado a lado e dispostos de forma alternada pelas paredes do espaço expositivo. Christine Mello diz que “o trabalho comunga o vídeo com a ação, com o instante do ato. Cria situações de fruição no ambiente da instalação da ordem do não ver por meio do ver.” (MELLO, 2007, p. 96)

O público aqui é interator, pois a obra transmite a ele um tipo de experiência parecido com o das seis pessoas que registraram as imagens em casas invertidas. O

“propósito” da obra, tanto para aqueles que gravaram e para os que assistem, é compreender uma pessoa sem conhecê-la pessoalmente. (<https://goo.gl/jUS28u>).

Todos esses artistas, e a maioria dos que fazem parte da terceira fase identificada por Machado em diante, carregam nas suas obras a hibridez e o interfaceamento do vídeo em interconexão com os diversos campos das artes e os meios tecnológicos digitais da contemporaneidade. São obras contemporâneas que vão ao encontro do que Arantes (2005) diz sobre ampliar a noção de interface para outros domínios, nos permitindo, assim, repensar também as relações sujeito/obra da produção estética na era digital, criando-se uma nova forma de subjetividade na contemporaneidade.

Paralelo a todo esse processo percorrido sobre o vídeo e sua hibridez nas artes, há também as práticas artísticas em mídias digitais que exploram o computador, os conceitos de interface e cibernética, em que o vídeo muitas vezes se faz presente. No entanto, por ser um panorama vasto e complexo, não cabe nessa pesquisa.

No livro *Arte e mídia – perspectivas da estética digital*, Priscila Arantes (2005) faz um mapeamento dessas práticas artísticas em mídias digitais, que ela chama de “*artemídia*”. Este estudo engloba desde os pioneiros até aos trabalhos mais recentes, principalmente de artistas brasileiros como Eduardo Kac, Kiko Goifman e Jurandir Müller, Diana Domingues, Gilberto Prado, Lucia Leão e Giselle Beiguelman, que trabalham com obras híbridas nas quais o vídeo é uma das várias interfaces do processo de criação.

Segundo Arantes, o conceito de *artemídia* abrange obras que se apropriam da tecnologia desenvolvida pelas indústrias eletrônico-informáticas e que oferece interfaces “áudio-tátil-moto-visuais” propícias para o desenvolvimento de trabalhos artísticos, “seja no campo das artes baseadas em rede (*on-line* e *wireless*), seja na aplicação de recursos de *hardware* e *software* para a geração de propostas estéticas *off-line*.” (ARANTES, 2005, p. 24-25)

III

Hibridismo no vídeo



Muita gente acha que sou até descuidado,
porque a imagem dos meus vídeos é suja.
Mas para sujar a imagem dá trabalho,
isso eu garanto. Às vezes é mais fácil
uma imagem limpa do que suja.

Eder Santos

3.1 A linguagem videográfica

O campo conceitual do vídeo se consagra como um meio adequado à experimentação. A experiência da imagem se dá por fragmentos desde o momento de sua apreensão pelos sentidos e creio que é nesse instante que acontece a poética do vídeo, o acontecimento do agora, da apreensão, o encanto com a velocidade do mundo e a fugacidade de suas coisas. Do mesmo modo, Raymond Bellour (1997) diz que um outro tempo surge nestas passagens da imagem. “Passagens”, para o Bellour, está diretamente relacionado entre o móvel e imóvel, entre a analogia fotográfica e o que a transforma. O autor diz que “[...] entramos, com o vídeo e tudo o que ele implica, num outro tempo da imagem.” (BELLOUR, 1997, p. 15)

Para caracterizar a linguagem videográfica, muitos autores fazem um paralelo com seus “parentes próximos”: o cinema e a televisão. Isso permite visualizar, compreender melhor ou mesmo “rotular” esse ser híbrido dentro dos estudos das artes visuais. Uma das principais características da linguagem videográfica – diferentemente da linguagem cinematográfica, em que as imagens aparecem quadro a quadro – é que elas aparecem e intercalam-se ao mesmo tempo. Isso graças ao método de sobreimpressão, na qual, por meio de um efeito de transparência, duas imagens se sobrepõem; à justaposição, jogos de janelas com imagens distintas que dividem um mesmo “plano”; e à incrustação ou *chroma key*, efeito pelo qual por meio de uma textura de cor vazada, consegue combinar dois fragmentos de imagem. Essas são as três grandes características do vídeo, propostas por Philippe Dubois, e já citadas nesse trabalho, que melhor definem a linguagem videográfica, pelo menos num sentido de categorização.

Na incrustação (ou *chroma key*) das texturas vazadas e da espessura da imagem, Dubois enxerga a mais importante das três figuras, por ser a mais específica ao funcionamento eletrônico da imagem. É, segundo o autor:

[...] a separação, no sinal do vídeo, entre uma parte da imagem e outra, segundo um tipo de frequência da crominância ou da luminância [...] consiste em combinar dois fragmentos de imagem de origens distintas [...] fronteira flutuante, móvel ao sabor das variações da cor ou da luz do real. (DUBOIS, 2004, p. 82)

Sobreimpressão (transparência e estratificação), como Dubois coloca, visa sobrepor duas ou várias imagens de modo a produzir um duplo efeito visual. “Cada imagem sobreposta é como uma superfície translúcida através da qual podemos perceber outra imagem, como em um palimpsesto.” (DUBOIS, 2004, p. 78)

Nos jogos de janelas predominam os recortes e as justaposições. Há uma “divisão de imagens autorizando francas justaposições de fragmentos, planos distintos no seio do mesmo quadro [...] não mais um sobre o outro, mas um ao lado do outro.” (DUBOIS, 2004, p. 80)

Partindo do pressuposto colocado, analisamos algumas obras do videomaker Eder Santos que carregam muito deste fazer plástico do vídeo. A primeira obra é *Uakti* (1987), uma espécie de videoclipe para o conjunto de músicos que tem o mesmo nome do vídeo. Nele, o grupo faz uma livre interpretação do Bolero de Ravel. Horts (1999) descreve que é como se músicos ficassem diluídos na água em meio a peixes, adornos de aquários e outros elementos.

Pensando nessa diluição, é importante destacar que uma característica bem marcante nas obras de Eder é que ele trabalha sempre com elementos aquosos. É possível dizer que esta obra traz uma fluidez do tempo e do real. A incrustação/*chroma key* nela reina, passando entre as “águas em meio a peixes” os elementos do aquário, o bailarino e os próprios músicos, criando assim novas imagens, novos “ruídos”, marcados por cortes bem definidos que acompanham a música. Percebe-se nitidamente o uso do *chroma key* no vídeo. Nota-se também as outras figuras de mescla de imagens (jogo de janelas e sobreimpressão), mas isso não é tão expressivo quanto o *chroma key*.

Nota-se que esse “videoclipe”, datado de 1987, remete muito à segunda fase do vídeo brasileiro classificada por Arlindo Machado, ou seja, de artistas do “vídeo independente” que buscavam explorar as possibilidades da televisão enquanto sistema expressivo.



Figura 10 - *Frames* de *Uakti*, Eder Santos, 1987. 6:49 min.

Na videoarte *Tumitinhas* (1998), que pode também ser definida como um vídeo-poema, Eder subverte a solução que pode ser considerada ideal no tratamento das imagens, pois “desafia continuamente modelos convencionais de leitura” (MACHADO, 2007, p. 20). A sobreimpressão está presente nos longos planos em *slowmotion* nos quais o que se vê são apenas rastros de imagens em meio a texturas que se misturam, gerando uma espécie de palimpsesto, que sobrepostas sujam e transformam a anterior. “Roça os limites da visualização” (MACHADO, 2007, p. 27). Os rastros das sobreimpressões delegam a passagem de alguém, como se a memória se inscrevesse nas imagens. E o poema de Sandra Penna, fragmentado e gravado (por ela mesma) através de uma secretária eletrônica, dialoga com as imagens.

Nesse vídeo, produzido uma década depois de *Uakti*, percebe-se a mudança de Santos no uso de mescla de imagens, com largo uso de sobreimpressões. Tudo isso é aliado a uma trilha original, composta por Stephen Vitiello.

“Era menina
e não entendia
o que podia ser
Tumitinhas.
O amor que tu me tinhas
Tumitinhas.
Agora o quê pode ser?
Tumitinhas?
Tumideste?
Agora um cachorro gane
na rua.
Anel é pouco.
Amor quebra”
(PENNA apud HORTS, 1999, p. 70)

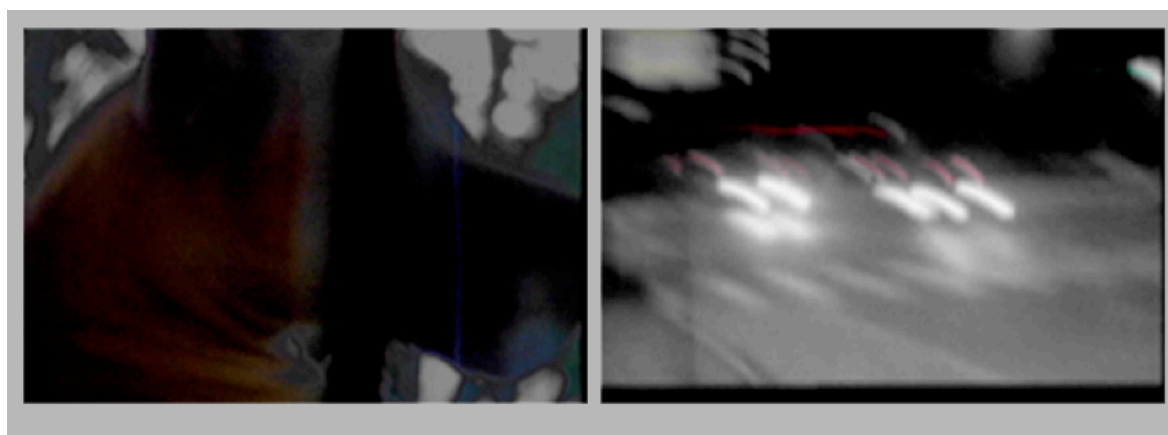


Figura 11 - Frames de *Tumitinhas*, Eder Santos, 1998. 4:47 min.

Em *Framed By Curtains* (1999) que Santos denomina – com *letterings* inseridos na obra – de “vídeo-cartas” (*video-letters*), é um vídeo sobre a cidade de Hong Kong no qual são vistas sobreimpressões de viagem, no sentido estrito, como Dubois cita as sobreimpressões de Robert Cahen, que faz da imagem em camadas a encarnação mesma da matéria-memória. Ou seja, o próprio realizador registra suas impressões sobre determinado local, como se estivesse escrevendo um cartão-postal tradicional (<https://goo.gl/CFo08K>).

Framed By Curtains tem muito de *Hong Kong Song* (1989), de Robert Cahen e Ermeline Le Mézo, com “lentas e longas sobreimpressões, imagens da cidade e da paisagem, das pessoas e das coisas, da água e do ar, das luzes e dos movimentos.” (DUBOIS, 2004, p. 79)

É uma espécie de “visão distorcida” da cidade de Hong Kong, um reenquadramento por essas “*curtains/cortinas*”, como se Santos observasse de uma janela e reformulasse a realidade a seu modo, virando uma subjetividade do autor.

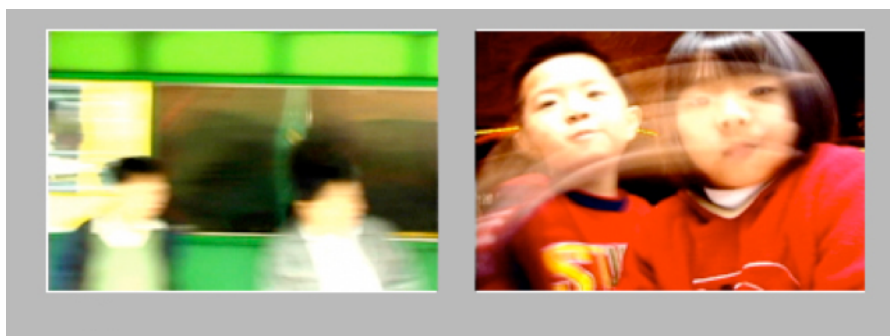


Figura 12 - *Frames de Framed By Curtains*, Eder Santos, 1999. 11:15 min.

Em *Neptune's Choice* (2003), a linguagem e a mescla de imagens não se diferenciam muito de *Framed By Curtains*. Ambos possuem sobreimpressões longas e lentas das cidades, só que em *Neptune's* a cidade é Amsterdam. Santos desenvolve um trabalho de residência na Holanda e fica imerso na cidade, onde acaba criando essa obra mais “espessa”, que busca, como em seus diversos vídeos, uma narrativa não-linear por universos sensivelmente alterados, com novas texturas eletrônicas dando uma dimensão sensorial maior à cidade.

É importante ressaltar aqui suas experiências sonoras, cuidadosamente compostas por músicos experimentais, com quem Eder Santos faz parceria em vários trabalhos, desde suas videoartes, videoinstalações a “espetáculos-performances-musicais”, como Paulo Santos e Stephen Vitiello, que criam trilhas originais para seus trabalhos. Em *Neptune's* o

interator fica totalmente imerso na trilha que dialoga com ruídos e sons de água, mostrando uma Amsterdam fria e chuvosa.

O que chamamos de fluidez fica muito claro em *Neptune's*. O jeito com que Santos aplica suas sobreimpressões, em meio a vários tipos de texturas, faz fluir as imagens a ponto de permitir que as imagens virem totalmente aquosas, por assim dizer. O efeito que pode-se ter é semelhante ao de revelar papéis fotográficos, mergulhando-os em substância química reveladora. E é Santos quem vai “dirigindo” esse aparecer ou não das imagens, deixando rastros do seu olhar pela cidade. “Em sua obra, a imagem vaga, embaçada, sobreposta, faz, muitas vezes, referência a um “lugar da memória.” (AZZI apud MACHADO, 2007, p.174)

Em *Neptune's* ocorre claramente o que Dubois chama de “efeito de espessura estratificada, de sedimentação por camadas sucessivas, como num folheado de imagens.” (DUBOIS, 2004, p. 78) Além disso, percebe-se várias incrustações com o RGB (sistema de cores do vídeo: *Red, Green e Blue*) e alguns jogos de janelas que se misturam com as outras mesclas de imagens.

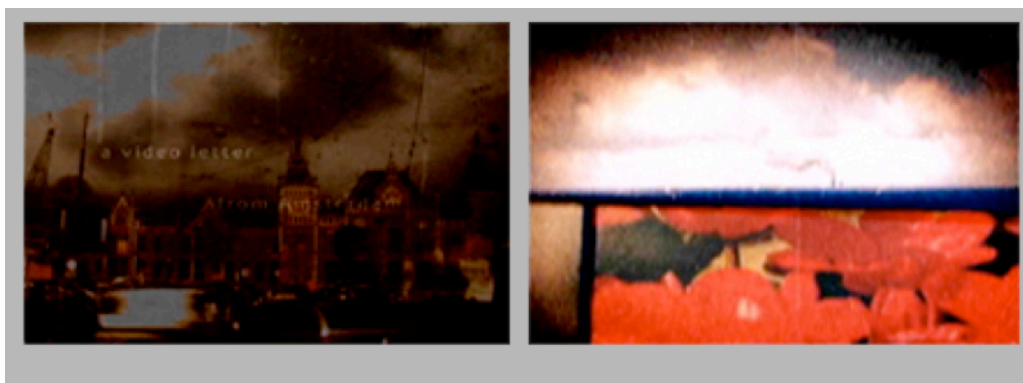


Figura 13 - *Frames de Neptune's Choice*, Eder Santos, 2003. 15 min.

Existe ainda, segundo Dubois, dentro dessa figura de mescla de imagem, alguns efeitos que são de suma importância para a “estética videográfica”: a) “a composição de imagem”, b) “a espessura de imagem”, c) “a mixagem de imagens” e d) a “imagem como totalizante”. Na análise dessas figuras, o autor sempre as contrapõe com as linguagens da imagem cinematográfica. Esses contrapontos são, respectivamente: 1) “escalas de planos”, 2) “profundidade de campo”, 3) “mixagem de imagens” e 4) “espaço off”.

No capítulo “Por uma estética da imagem do vídeo” (DUBOIS, 2004, p.69), o primeiro subtítulo que trata desses contrapontos é “Escala de planos x composição de imagem”. Nele, o autor diz que:

[...] quando se coloca a unidade e a homogeneidade do espaço da imagem a partir de um ponto de vista único, noções de planos (geral, americano, close etc.) perdem sentido nos casos da incrustação e da mescla de imagens em geral [...] no vídeo nos deparamos com vários espaços e vários corpos, ou com várias imagens de um mesmo corpo, imbricadas umas nas outras. (DUBOIS, 2004, p. 83)

Em “Profundidade de campo x espessura de imagem” (DUBOIS, 2004, p. 85), ele explica que não existe mais no vídeo a “profundidade de campo” no mesmo sentido que no cinema, pois não há mais uma imagem única, mas várias. “Embutidas umas nas outras, umas sob as outras, umas nas outras. Cria uma profundidade de superfícies.” (DUBOIS, 2004, p. 86). Em *Neptune’s* vimos essas “várias imagens”, umas sobre as outras, gerando algo totalmente inverso ao que se chamaria de “profundidade de campo”, assim como Dubois afirma.

No subtítulo “Montagem dos planos x mixagem de imagens” (DUBOIS, 2004, p. 89), o princípio de cortes e das direções (cinema) dá lugar às mesclas de imagens do vídeo. Isso é notório no sistema de criação de Santos. São imagens, assim como Dubois afirma, “montadas umas sobre as outras (sobreimpressão), umas ao lado das outras (janelas), umas nas outras (incrustação), mas sempre no interior do quadro.” (DUBOIS, 2004, p. 89)

O último elemento comparativo é “Espaço off x imagem totalizante” (DUBOIS, 2004, p. 92). Nele, o autor diz que o cinema “vive fundamentalmente sobre a ideia de um ‘fora’, de um exterior, que dinamiza tanto o seu espaço quanto sua duração, e faz dele, plenamente, uma arte não só da imagem como também do imaginário.” (DUBOIS, 2004, p. 92) E já no vídeo a tendência é retirar a importância do espaço off como peça-chave da sua linguagem, em benefício de uma visão mais totalizante. “Como se dissesse que tudo está ali, na imagem (sobre a imagem, sob a imagem), não há nada a esperar de um “fora” que já foi incorporado e interiorizado desde o início.” (DUBOIS, 2004, p. 93)

Mesmo após vermos essas especificidades da linguagem do vídeo que Dubois coloca, segundo Machado é difícil traçar uma linguagem videográfica quando se acredita que o vídeo é volátil e encaixa-se sempre ao tempo presente, reformulando-se constantemente. Os autores e pesquisadores apresentados neste trabalho destacam a natureza fluidora do vídeo. Raymond Bellour, em seu livro *Entre Imagens*, busca compreender o que aconteceu com o cinema a partir do seu encontro direto ou indireto com o vídeo. O vídeo, para o autor, não deve ser discutido no conceito de arte em si, mas na esfera da passagem e da transformação das imagens umas nas outras.

Assim como Bellour, Philippe Dubois também se relaciona com o vídeo como um lugar de passagem. Para Dubois, o vídeo parece menos um meio do que um intermediário,

surgindo entre a imagem eletrônica/digital e a analógica, entre a ficção e o real, entre o filme e a televisão, entre a arte e a comunicação.

Diversos autores, ao falarem desse “lugar de passagem”, desse “entre as imagens”, abordam a filosofia de Gilles Deleuze sobre os conceitos de multiplicidade, desterritorialização, quebra da identidade, lugar “entre”, traçando um paralelo com a estética do vídeo e também do cinema (principalmente pelo fato de Deleuze ter se utilizado do cinema para expor sua forma de pensamento, através dos conceitos de imagem-movimento e imagem-tempo). Este assunto requer um envolvimento maior e neste trabalho não cabe se ater a esse universo “rizomático” que é Deleuze. No entanto, vale expor, que, assim como o vídeo, que é o lugar de todas as flutuações, sem identidade fixa, é a conjunção de “e” ao invés de “ou”, que Deleuze argumenta. O vídeo é como:

Estar no meio, como o mato que cresce entre as pedras. Mover-se entre as coisas e instaurar uma “lógica do e”. Conexão entre um ponto qualquer e outro ponto qualquer. Sem começo nem fim, mas entre. Não se trata de uma simples relação entre duas coisas, mas do lugar onde elas ganham velocidade: o entre-lugar. Seu tecido é a conjunção “e...e...e”. Diferente de uma lógica binária, é uma justaposição ilimitada de conjuntos. (DELEUZE; GUATTARI apud PEIXOTO, 1996, p. 201)

Segundo Oliveira e Albuquerque (2011), o vídeo acompanha o sujeito fluido contemporâneo, uma vez que a imagem eletrônica se torna volátil, efervescente, efêmera. “O vídeo, em sua essência, é híbrido por ser uma amálgama de fontes artísticas diversas (pintura, escultura, cinema, teatro). Porém, essa característica não se resume somente à sua linguagem, expandindo-se, também, aos seus gêneros.” (OLIVEIRA; ALBUQUERQUE, 2011, p. 110)

3.2 Vídeo: diálogo entre linguagens

Ao dialogar com outras linguagens, o vídeo cria um novo discurso. Em muitos casos ele se apropria de outro campo e passa a fazer parte de uma nova linguagem, mas também é muito tomado de empréstimo para compor outro campo. Como define Raymond Bellour, “o vídeo é essa mancha”, e, como uma mancha, a imagem eletrônica e digital se expande, transforma-se e se insinua entre o passado e o presente das artes.

De acordo com Christine Mello (2008), o discurso videográfico não se perde, nem se dilui em outros discursos, mas contamina irreversivelmente a outra linguagem criando

novos sentidos. Ela chama de lógica do “vídeo +” (como videoclipe, videodança, videoteatro, videoperformance, videocarta, videopoesia, videoinstalação e intervenções midiáticas no espaço público). A soma dessas linguagens não pode mais ser lida separadamente.

Hoje o vídeo passa por uma recontextualidade. Suas funções foram ampliadas passando a ter novas atribuições e abrangências. Ele é visto como um circuito expressivo, como um processo de significação híbrido e não necessariamente como uma linguagem compreendida em sua autonomia. Isso faz com que o vídeo não fique mais, na sua maior parte, no modo plástico. Ele pode estar presente na simples forma de registro ou até interfaceado com sistemas complexos, ligados à tecnologia e ou inseridos em ambientes intercalados pelo eletrônico-digital.

Mas, ao mesmo tempo, é isso que determina sua natureza, essa ausência de definições, é nesse plano dúplice que vive a linguagem videográfica. “A volatilidade de sua identidade, não podendo ser conceituada de modo unívoco, permite que a hibridez se aflore e torne o vídeo um meio peculiar.” (OLIVEIRA; ALBUQUERQUE, 2011, p. 108)

Obras como *Presenças Insustentáveis* (2010), de Lucas Bambozzi, refletem bem essa função interfaceada e híbrida do vídeo. Nela são associadas imagens eletrônicas ao espaço físico, estreitando diálogos do vídeo com a arquitetura e a percepção do ambiente a nossa volta. O trabalho foi composto por uma instalação e um ambiente arquitetônico mesclados por projeções de vídeo que lentamente modificavam o espaço interior. O ambiente lembrava um apartamento vazio, daí surgiam imagens que enchiam a obra de significados e indagações. Estes espaços desocupados passavam então a ser “preenchíveis” e moldáveis a partir das sugestões visuais que passavam a ocupar as paredes, janelas e portas (<https://goo.gl/xWyuXz>).

As imagens videográficas formaram cenas de quartos e cômodos vazios, empoeirados, com alguns objetos–imagens de lugares que pareciam abandonados com paredes se descascando, janelas e portas entreabertas.

Percebe-se nesta obra um enquadramento sem pressa, que nos permite pensar, imaginar esses lugares e o mais forte é a possibilidade de reconfigurar um novo ambiente por meio dessas projeções no espaço montado da instalação. O vídeo se mistura, se apropria, se mescla com as paredes da arquitetura montada e, por meio de sensações que essas imagens transmitem, cria um novo lugar carregado de memórias, sentidos, emoções, que cada interator vive ao percorrer por esses ambientes.



Figura 14 - Presenças Insustentáveis, Lucas Bambozzi. Videoinstalação, 2010.

Postcards Project (2000 - 2016) é uma obra em processo, uma série de vídeos que começam com uma mão em primeiro plano segurando uma fotografia de uma paisagem, um lugar turístico que, logo, identificamos ser cartões postais e, na sequência, esse cartão sai do plano revelando a imagem que serviu de modelo para a fotografia. Bambozzi se apropriou desses cartões e desconstruiu as imagens já predeterminadas que neles existem, gerando novos sentidos com sua intervenção. “Ele transforma, assim, uma instância banal conhecida por muitos em uma instância particular.” (MELLO, 2007, p.94)

Na versão instalação, esses vídeos são projetados nos próprios cartões postais. De um lado vemos suas imagens originais, estáticas, e, no verso, as imagens em movimento, gravadas pelo artista. Nos áudios de cada videoinstalação existem ruídos originais extraídos de cada um dos lugares retratados.

Segundo Mello (2007), os sentidos ocorrem a partir das ambiguidades que há entre as imagens clichês dos postais e a vivência de Bambozzi nesses lugares, trazida por meio do campo sonoro e de sua câmera. Mas do que o vídeo, o ruído traz uma outra concepção para as paisagens estáticas dos cartões.

Venho registrando em vídeo vários lugares turísticos onde a paisagem pode sugerir um pouco mais do que seus cartões postais revelam. A proposta existe em formatos de videoinstalação, web e single-channel video. No formato instalação uma projeção de pequenas dimensões acontece nos próprios cartões – presos individualmente entre duas placas de vidro e suspensos no espaço expositivo. Os cartões são os mesmos utilizados na gravação ‘in-loco’ das cenas – que coincidem com os lugares onde os próprios cartões foram fotografados. No verso de cada cartão são projetadas as imagens em vídeo, que mostram tanto o cartão como a realidade atualizada da paisagem que ele retrata – confrontando o aspecto realista da imagem em vídeo com a estética “glamourizada” da maioria dos cartões postais. (BAMBOZZI, <https://goo.gl/mjQEQp>)



Figura 15 - *Postcards Project*, Lucas Bambozzi, (2000 - 2016).

Outro artista, já citado anteriormente, que trabalha muito a hibridez e interfaceamento do vídeo, é Eder Santos. Na videoinstalação *Vistaluz*, (<https://goo.gl/15Gvei>) exposta na Bienal Internacional de Curitiba, em 2013, Santos instalou nas luminárias dos antigos postes da Praça Generoso Marques, em Curitiba, imagens de nuvens e mariposas. A obra chamava a atenção de quem passava pela praça à noite. Em vez da luz branca, o que se via eram imagens projetadas. A ideia, segundo Santos, era ressignificar a “móbia urbana”, que poucas vezes chama a atenção e passa despercebida, e torná-la personagem de uma narrativa no espaço urbano. “O objetivo é que o inusitado, o incomum, interrompa o fluxo de percepção a que já se está acostumado.”²



Figura 16 - *Vistaluz*, Eder Santos. Videoinstalação, 2013.

² Depoimento retirado de <https://vimeo.com/tremchic>, acessado em 28/11/2016

O vídeo passa a ser usado como um processo de interligação midiática, como uma ferramenta de interface, uma espécie de sistema de conexões entre as práticas artísticas. Dentro desse viés, ele se torna uma arte multiforme, híbrida, inserida nas mobilidades ligadas às mídias contemporâneas.

Não podemos negar que a TV e o cinema também possuem esse caráter híbrido e interfaceado do vídeo. O vídeo, assim como a televisão, trouxe novos atributos para o cinema, mas também incorporou vários outros da sétima arte.

O diálogo constante entre esses meios, que têm a imagem e o som como elementos fundadores, faz com que nenhum deles se apresente de forma pura, porque existe um movimento constante de intercâmbio que os modifica cada vez mais nos dias de hoje. (OLIVEIRA; ALBUQUERQUE, 2011. p. 106)

Antes, o que separava o cinema do vídeo era, primeiramente, o mecanismo. Ou seja, o fato de o vídeo ser imagem eletrônica, com uma sucessão de características particulares, e o cinema ser película, processo vindo da fotografia. Com o advento da tecnologia digital, os dois se misturaram de tal forma que é impossível, no que se refere ao aparato, distinguir o que é videoarte e o que é cinema. As características que separavam um do outro hoje se mesclam a ponto de nos deixar confusos quanto à natureza do filme. É comum as pessoas dizerem, ao assistir um filme com muitas características da videoarte ou televisão: “Videoarte demais esse filme”, “muito artístico”, “muita viagem”. Isso pelo fato de a maioria estar acostumada com filmes que tenham roteiro amarrado, estruturas bem definidas como início, meio e fim.

Nos tempos do cinema digital esse “esquema cinematográfico” é cada vez mais desfeito graças aos recursos digitais de edição como câmeras, ângulos e cenários totalmente feitos pelo computador, permitindo cortes e planos impossíveis de serem feitos dentro da lógica dos aparatos cinematográficos. Mas podemos dizer que isso é vídeo? Não. O que se observa é que certas características particulares do vídeo hoje são facilmente inseridas no universo do cinema graças à tecnologia digital. É o que se chama de cinema digital.

Mas há cineastas que flertam com o vídeo há algum tempo. Há indícios de que esse estreitamento começou a aflorar no cinema de contracultura dos anos 60, na *nouvelle-vague*, períodos em que os diretores começaram a romper com o “modo de fazer cinema” e criar obras realmente autorais. Nomes como Jean-Luc Godard, Wim Wenders, Peter Greenaway, David Lynch são alguns dos cineastas que experimentaram fazer um cinema

que dançava a dois com o vídeo. Godard foi um dos primeiros a trabalhar com o suporte videográfico e talvez seja o que mais se aprofundou nessas extremidades cinema-vídeo. Muitos desses filmes “experimentais” foram mal vistos pela crítica e ou tiveram pouca repercussão.

No livro Cinema, vídeo, Godard, Dubois traz uma profunda reflexão sobre esse relacionamento cinema-vídeo, suas brigas, seus encantos e desencantos, o desgaste e abuso das linguagens. Analisar a fundo esse “romance” não interessa a esta pesquisa, pois se considera algo a ser realizado em outro momento. Mas é importante mostrar esse caminho hibridizado com o vídeo que o cinema contemporâneo percorre.

De acordo com Oliveira e Albuquerque, “o vídeo ocupa lugar fundamental nas práticas culturais contemporâneas, sendo uma espécie de mediador privilegiado sobre os modos de apreensão do sensível, fruição artística, entretenimento, etc., na contemporaneidade.” (OLIVEIRA; ALBUQUERQUE, 2011, p. 106)

O acesso à construção imagética é algo vigente no mundo contemporâneo. Existe uma variedade enorme de suportes para captura de imagens e é nesse contexto tecnológico em ascendência que se localiza a popularização do vídeo. O hibridismo imbricado em sua natureza, junto à característica multifacetada de sua linguagem, permite que o vídeo acumule em si um número vasto de representações.

Hoje, o audiovisual compreende o videogame, o vídeo feito pelo celular, enviado e baixado, e também o ao vivo pela internet – os serviços de *streaming* de vídeo são plataformas que permitem a transmissão online de conteúdo audiovisual sem que se precise fazer *download* de arquivos. O vídeo *streaming* está ganhando cada vez mais força com várias opções disponibilizadas para os internautas. Plataformas como o *Google+*, *Hangouts*, *On Air* e *NetFlix*, são alguns dos principais serviços de *streaming* com usuários por todo o mundo.

O *NetFlix*³ é um serviço de *video streaming* com mais de 75 milhões de assinantes em mais de 190 países. São cerca de 125 milhões de horas de programas de TV e filmes, incluindo séries originais, documentários e longas-metragens. É uma espécie de rede de televisão por internet, por R\$ 22 mensais, em que o espectador pode assistir, pausar e voltar a assistir a quantos filmes e séries quiser, quando e onde preferir.

As performances ao vivo de projeção de imagens, feitas pelos VJs, são também uma prática atual de fazer vídeo. Através da edição ao vivo e a partir de diversas bases de

³ <https://www.netflix.com/br/>

vídeo, sejam já gravadas ou capturadas no local de apresentação, ou ainda, da própria apresentação e projeção, o artista subverte as noções do fazer audiovisual tradicional, que segue certas fases de produção como captação de imagens e sons, edição e exibição em tempos separados. Nas performances dos VJs tudo acontece ao mesmo tempo e na presença do público. De acordo com Rezende (2013), essas performances geram uma relação sensorial nas quais o público/interator e o ambiente também fazem parte do acontecimento da obra, assim como as instalações interativas e os espetáculos multimídia. De acordo com a autora, a tecnologia digital no século XXI altera por completo os padrões audiovisuais tradicionais, tanto de realização quanto de consumo.

Não podemos negar a importância do vídeo no campo das artes contemporâneas, o seu diálogo com as tecnologias digitais e as contribuições que essa ideia de contaminação do vídeo, que, segundo Mello, se manifesta nas artes visuais. “A contaminação é um tipo de ação estética descentralizada em que o vídeo se potencializa como linguagem a partir do contato com outra linguagem.” (MELLO, 2008, p. 137)

IV

Goya



A fantasia desligada da razão
produz monstros impossíveis;
unida com ela, é a mãe das artes
e origem de suas maravilhas.

Francisco José de Goya y Lucientes



4.1 *Aún aprendo*⁴

As práticas videográficas muitas vezes tratam sobre a (ir)realidade das coisas, das imagens, e, de acordo com Oliveira e Albuquerque (2011), a qualidade das imagens em vídeo sugere sua proximidade estrutural com o mundo onírico, dos sonhos e pensamentos, ou seja, não linear, ambíguo e normalmente sem uma hierarquia definida. Assim me parece o universo de Goya, onde o onírico e o real se misturam em muitas de suas obras, gerando resultados impactantes.

A partir dessa afirmativa, busco aprender um pouco sobre a *Umwelt* de Goya. *Umwelt* é uma palavra usada para caracterizar o mundo subjetivo da percepção dos seres vivos, animais e do homem em relação ao seu ambiente e de como eles o compreendem, uma teoria criada por Jakob von Uexküll (1934).

Segundo Maturana (2001), a vida de cada pessoa é guiada por suas emoções, “porque nossas emoções definem o domínio relacional no qual agimos e, portanto, o que fazemos [...] não é o que fazemos, mas a emoção sob a qual fazemos o que fazemos.” (MATURANA, 2001, p. 197)

Partindo dessas considerações, uma das premissas para compreender a *Umwelt* de Goya é prestar atenção naquilo que experimentamos nós mesmos quando observamos as suas obras. Como descreveu Charles Baudelaire (1858), citado por Esmanhotto e Esmanhotto (2011), ao ver as gravuras de Goya.

Diante dos Caprichos, me imagino um homem, um curioso, um amador, ao escuro dos eventos históricos aos quais muitas das gravuras fazem referência, um espírito nativo que ignora quem seja Godoy, ou o rei Carlo, ou a rainha. E, todavia, experimento no fundo do cérebro uma emoção viva, ligada à maneira original, à plenitude e à segurança dos meios do artista, a atmosfera fantástica da qual seus temas são sempre permeados. (ESMANHOTTO; ESMANHOTTO, 2011, p. 146).

Existe uma literatura vasta sobre Goya em livros, dissertações e teses espalhadas pelo mundo. Abarcar o universo desse “gênio da pintura” não é o objetivo desse trabalho. Mas este capítulo busca traçar, por um viés resumido, a trajetória do artista e uma pesquisa sobre um ponto de vista iconológico a respeito de suas gravuras, principalmente as da série *Los Caprichos*.

Caprichos contém 80 gravuras feitas entre os anos de 1797 e 1799. São tecnicamente gravuras inovadoras, combinando água-forte, água-tinta e retoques de buril.

⁴ “Ainda aprendo” – livre tradução

Elas abordam de forma caricata e satírica os costumes e vícios da sociedade, do clero e da aristocracia espanhola daquela época. Os traços exagerados na fisionomia e nos corpos das figuras retratadas dão aspectos bestiais na composição dos temas – são bruxas, seres com traços animalizados e deformados.

Segundo Nunes (2013), elas inovam ao mostrar uma percepção de mundo ambígua, que contempla os aspectos irracionais e sombrios como realidades inescapáveis do homem.

Já para Ostrower (1997), em *Los Caprichos*, Goya não procurava moralizar e nem doutrinar:

Embora sendo iluminista, ele sequer compartilha a convicção dos pensadores do Iluminismo, de que os homens, como seres racionais, possam ser persuadidos pela razão crítica, tornando-se, então, melhores. Ou que, deste modo, as bruxas possam ser erradicadas [...] Goya sabia que, além de integrarem nossa humanidade, estas forças inconscientes representam o impulso vital da imaginação. Portanto, ele enfatiza especialmente: “*a fantasia unida à razão*” – constituindo, assim, *em conjunto*, o nosso potencial criador. (OSTROWER, 1997, p.17)

4.2 A Espanha de Goya

Goya viveu em uma época de grandes mudanças na passagem do século XVIII para o XIX. Muitos países europeus e a América, por carregar ainda o peso de colônia, estavam passando por grandes conturbações e mudanças em suas estruturas fundamentais com a chegada da modernidade. Na Espanha não era diferente. Em meio aos anos do nascimento e morte (1746 - 1828) do artista, sucederam-se acontecimentos de grande significado para a história da humanidade e, em particular, do mundo ocidental:

Tais como independência dos Estados Unidos da América e sua Constituição (1787), a queda da Bastilha em Paris e a Declaração dos Direitos do Homem na França (1789), a execução dos monarcas franceses (1793), o triunfo de Napoleão (1799) e sua coroação como imperador (1803), as guerras napoleônicas em toda a Europa, a abdicação do rei da Espanha, Carlos IV, e o início da Guerra de Independência na Espanha (1808), a abdicação de Napoleão (1812), a celebração do Congresso de Viena e a constituição da Santa Aliança (1815) e sucessivas proclamações de independência na América espanhola e portuguesa - Venezuela e Colômbia (1811-1819), Argentina (1816), México (1821), Brasil (1822) [...] (LACASA, 1996)

Não há como negar que a obra de Goya e seu caminho estético foram influenciados por esses tempos de profundas transformações. O artista presenciou a luta entre duas Espanhas: uma ávida por participar do movimento iluminista e outra intensamente

habituada às tradições. Segundo Nunes (2013), a Espanha, ao contrário de outros países europeus, permaneceu ainda por muito tempo como uma monarquia absolutista, estritamente católica. O caminho da industrialização e a passagem para o sistema democrático foram tardios. O país carregava uma enorme diferença política e social em relação aos demais países europeus. Soma-se a isso o catolicismo extremo e a negligência da elite espanhola. “Esses dois fatores implicavam no apego às tradições, às superstições e a uma religiosidade exacerbada, muitas vezes, doentia.” (NUNES, 2013, p. 21)

Hughes (2007) também destaca que havia um grande abismo entre a Espanha e o restante dos principais países europeus, sobretudo, no que diz respeito ao domínio do pensamento científico. Segundo ele, a Espanha não possuía uma elite intelectual expressiva, tal como ocorria na França, Inglaterra, Alemanha e Países Baixos.

Todos os esforços do pensamento iluminista na Espanha do século XVIII devem necessariamente ser vistos contra um pano de fundo de uma crença inabalável no direito divino dos reis, que argumentos meramente constitucionais não tinham poder de confrontar. (HUGHES, 2007, p. 71)

De acordo com Klingender apud Nunes (2013), uma combinação de vários fatores impediu o avanço dos ideais iluministas na Espanha: a sociedade era monarquista, contrária aos ideais de liberdade; não havia uma classe burguesa forte e influente; o mercado de trabalho era pouco competitivo, sem oportunidades de trabalho e pessoas dispostas a trabalhar pela própria sobrevivência, pois parte da população vivia de esmolas da Igreja; a aristocracia era contrária às reformas iluministas, pois temia perder seus direitos de sucessão de propriedades.

Acima disso tudo, havia a inquisição, braço totalitário da Igreja, que trouxe uma grande perda à vida intelectual e educacional espanhola. Para se ter uma ideia, segundo Klingender, a prática de confissão cristã era obrigatória para o povo e tinha que ser comprovada por meio de um certificado, sem ele não se obtinha nenhum documento oficial na Espanha.

Ainda segundo Klingender, a estrutura social da Espanha, às vésperas da Revolução Francesa, ainda era muito semelhante à época feudal, o que tornava a tarefa de modernização do país mais difícil. A maioria da população via as reformas com maus olhos, e as inovações estrangeiras encontravam obstáculos e hostilidade.

Toda a vida pública era permeada e entrelaçada pelos ditames e pelos desejos da única, sagrada, Romana, Católica, Universal e Apostólica Igreja. E seu principal

instrumento era a Inquisição, conhecida de outro modo como Santo Ofício, o inimigo inflexível e dedicado do Iluminismo. (HUGHES, 2007, p. 76)

Em 1808, os exércitos franceses de Napoleão ocuparam territorialmente a Espanha, chegando a impor José Bonaparte, primo de Napoleão, como novo rei do país. Goya, como muitos outros liberais, esperava por uma nova monarquia constitucional, por uma mudança na sociedade e nos costumes, na criação de um ambiente racionalista e liberal na Espanha. Mas o que aconteceu foi uma guerra sob meros pretextos dos desejos expansionistas de Napoleão – de um lado, a busca pela conquista francesa e, do outro, a independência dos espanhóis.

Goya então sofre com as contradições e consequências desse conflito de ideias – renovação e liberalismo de um lado, e nacionalismo e resistência de outro, o que, como afirma Hughes e muitos outros pesquisadores, transparece em sua obra. Isso corroborou para encher de pessimismo suas criações, iniciando uma série de desenhos e gravuras que culminou na série *Los desastres de la guerra*, em que Goya deixa claro seu testemunho. “*Yo lo he visto*”⁵, escreve o artista em uma das gravuras.

4.3 Vida e Obra

Francisco José de Goya y Lucientes nasceu em 30 de março de 1746, em Fuendetodos, Zaragoza. Era filho do artesão e mestre dourador José Goya. Em Zaragoza, viveu por 30 anos, onde fez seus primeiros estudos e iniciou sua formação pictórica. Em 1770-71, Goya viajou para a Itália para completar sua formação e residiu durante longa temporada em Roma. Este tempo foi muito importante para a trajetória do artista, pois ali ele aprendeu e experimentou diversas técnicas (como afresco) e se manteve em contato direto com a “grande pintura” italiana e europeia.

Em Madri, no ano de 1773, casou-se com Josefa Bayeu, irmã de um importante pintor chamado Francisco Bayeu, que na época ostentava o título de Pintor do Rei. Josefa era também irmã do seu parceiro de formação artística em Zaragoza, Ramón Bayeu. Com a ajuda do cunhado Francisco, Goya começou a pintar retratos da alta nobreza de Madri.

Em 1786, foi nomeado Pintor do Rei e, a partir daí, fez muitas pinturas para a corte espanhola. No início, a maioria de suas obras eram cheias dos maneirismos acadêmicos, os

⁵ “Tenho visto” – livre tradução

quais o artista foi deixando de lado e, aos poucos, buscando um estilo bem pessoal com referências e soluções estéticas variadas.

No ano de 1792, Goya sofreu uma grave doença que o impediu de trabalhar por um tempo, causando uma surdez que nunca acabaria. A dificuldade de se comunicar com o mundo exterior fez com que o artista concentrasse ainda mais em suas obras, que passaram a ter uma reflexão maior sobre a condição humana e a sociedade de sua época, afirmando seu temperamento independente e crítico a respeito de temas e assuntos que definiam a situação espanhola, tanto em seus fundamentos sociopolíticos quanto nos costumes.

Segundo Lacasa (1996), nesta fase Goya critica a sociedade, o estado clerical, a nobreza parasitária, combate a Igreja como instituição de controle social e a inquisição. Além disso, o artista reflete em suas obras a crítica à hipocrisia como norma de conduta, a realidade da prostituição, a mendicância etc.

Essa reflexão, profunda e comprometida, se traduz na série de gravuras *Los Caprichos* (1797/1799), um testemunho visual, incisivo e franco sobre seu tempo, além da maestria empregada na concepção plástica e perfeição técnica.

Em 1800, Goya pintou o retrato da família de Carlos IV, obra muito discutida, assim como *Maja desnuda* (Mulher despida) e *Maja vestida*, que o consagram como um pintor independente e fora do convencional. O quadro causou polêmica entre os críticos, pois representava uma inovação: a realeza perfeitamente trajada, mas também humana, diferente de muitos outros pintores, que os retratavam divinamente. *La familia de Carlos IV* é um exemplo de como ele introduzia traços grotescos nas figuras. Isso, ao mesmo tempo, incentivou seu afastamento de novos trabalhos para a realeza.



Figura 18 - *La familia de Carlos IV*, Goya, 1800. Museu do Prado, Madri.

Não se pode deixar de citar os episódios da invasão francesa, retratados em trabalhos como a pintura Três de maio (1814), importante obra que representa uma cena de fuzilamento com uma composição rica em detalhes e já citada série de gravuras intituladas *Los Desastres de la Guerra* (1810/1815). Pelo lado sombrio que persegue o artista, Sabá das bruxas e Saturno, são tidas como as principais pinturas.

Em 1814, após a guerra, retorna à Espanha Fernando VII, filho de Carlos IV. Muitos dos nacionalistas espanhóis esperavam por um país melhor, mas o que aconteceu foi que o rei anulou a Constituição e perseguiu os liberais e colaboracionistas. Entre eles, Goya, que sofreu a perseguição e investigação do palácio e da inquisição.

Com isso, o artista afasta-se do mundo em sua nova residência, a *Quinta del Sordo*. Ali começa a pintar, nas paredes da casa, uma série de imagens realmente únicas, clandestinas e enigmáticas – *Las Pinturas Negras* – com cenas e personagens assustadores e ou representações inquietantes. Diversos pesquisadores defendem que essas pinturas negras proporcionam um doloroso resumo da vida do artista, uma espécie de resultado daqueles que acreditaram no êxito de um novo mundo e que acabou coberto por uma atmosfera de melancolia e tristeza.

A perseguição aos liberais ainda continua por anos e, em 1824, Goya se mudou para Bordeaux, na França. Quase no fim de sua vida, ele ainda aprendeu a prática da litografia que então era uma técnica recém-descoberta. *Los Toros de Burdeos*, em litografia, foi a última série de gravuras que Goya fez, pouco antes de morrer.

Em 1828, ele faleceu, aos 82 anos. Poucos dias antes, escreveu abaixo de um possível autorretrato: “*Aún aprendo*”.

Concordo quando Lacasa (1996) diz que Goya representa e dá vida à metáfora do modo romântico e da modernidade, tanto em sua concepção genérica, quanto no modo de ser e estar no mundo. Herdeiro do classicismo e da academia, ele não duvida em despojar-se de lastros no caminho e impedimentos convencionais para lutar mais intensamente em favor de sua pintura. Goya ascende na escala social às alturas do poder, para daí fazer mais audível e completa sua mensagem de liberdade e agnosticismo.

4.4 Coleção de estampas de assuntos caprichosos

O anúncio publicado por Goya no jornal *Diário de Madri*, no dia 6 de fevereiro de 1779, dizia: coleção de estampas de assuntos caprichosos. O texto dá uma ideia do que Goya pretendia com os *Caprichos*:

O autor está convencido de que é tão próprio da pintura criticar o erro e o vício humano quanto o é da prosa e da poesia, que fazem o mesmo, embora a crítica, em geral, seja considerada assunto exclusivo da literatura. Ele selecionou entre as inúmeras fraquezas e insensatezes que podem ser encontradas em qualquer sociedade civilizada, e entre os preconceitos comuns e as práticas enganadoras e capciosas que o costume, a ignorância e o egoísmo tornaram usuais, esses assuntos que ele sente que são o material mais adequado à sátira e que, ao mesmo tempo, estimulam a imaginação do artista. [...]

O público não é tão ignorante das Belas-Artes para que seja preciso que lhe digam que o autor não pretendeu satirizar os defeitos pessoais de nenhum indivíduo específico, em quaisquer de suas composições. Essas sátiras específicas impõem limitações indevidas ao talento do artista, e também confundem a maneira como a perfeição deve ser atingida através da imitação da arte [...] (HUGHES, 2007, p. 219)

É possível perceber o tom cauteloso de Goya nesta declaração, pois muitos autores confirmam que algumas figuras satirizadas nos *Caprichos* se tratam de Manuel Godoy, por exemplo, membro do governo, nomeado "Príncipe da Paz" pelo rei Carlos IV, aparecendo por vezes, de forma bem significativa, encarnado como uma espécie de marionete e outras vezes como macaco bajulador do monarca.

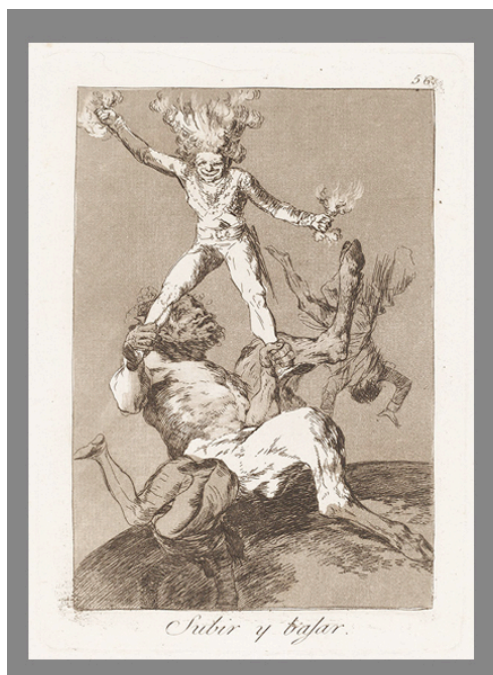


Figura 19 – *Subir y bajar*, (Estampa 56)
Los Caprichos. Goya, 1797-1799.
Museu do Prado, Madri.

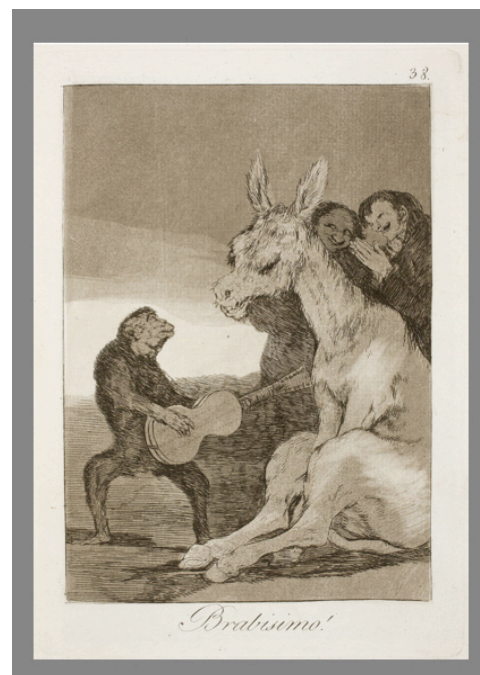


Figura 20 – *Brabissimo!* (Estampa 38)
Los Caprichos. Goya, 1797-1799.
Museu do Prado, Madri.

Subir y bajar revela um enorme sátiro, que muitas das vezes representa a luxúria. Com pés de bode segurando um homem em pé, a figura retratada se realça jogando raios para derrubar seus inimigos, que são vistos destronados, despencando no espaço. O traje militar, a condecoração reluzente no pescoço faz uma alusão direta a Godoy. Em *Brabíssimo!*, alguns historiadores identificam o burro como sendo Carlos IV e Manuel Godoy o macaco, devido a relatos das apresentações musicais do ministro na presença dos reis.

Muitos estudiosos separam as 80 gravuras por núcleos temáticos, tipo: prostitutas, mulheres e casamento; bruxas e fantasias; clero; a má educação, a ignorância e os vícios da sociedade; e o abuso de poder. Mas o conjunto das estampas não tem uma sequência coerente. Elas podem ser lidas das mais diversas formas. Ainda mais porque vinham acrescentadas por explicações, com frases de caráter moral, como provérbios populares ou refrões de músicas e poesias. Isso prova o interesse que a série despertou e continua a despertar, com temas ainda hoje relevantes que mostram algumas das loucuras e erros da sociedade.

O termo “caprichos” já era usado por outros artistas em outros países, como Itália e França. Segundo Hughes, a palavra se referia a figuras saídas de um sonho, vestidas com fantasias ou não, com seus atos serenos, alegres ou misteriosos, como nos *capricci* do italiano Tiepolo, que Goya conheceu quando o artista esteve na corte de Carlos III. Mas segundo Hughes, Goya foi o primeiro a usar a palavra capricho para caracterizar imagens que tinham algum propósito crítico: uma veia, uma essência de crítica social.

Goya elege para seus *Caprichos* o estilo grotesco, uma mistura de observação e fantasia, realidade e imaginação. A fantasia convive com a realidade. São frutos tanto da observação, quanto da fantasia. “Na ausência da razão, o corpo perde sua forma humana, em outras palavras, o sono da razão produz monstros.” (NASCIMENTO, 2011, p.32) O grotesco e a monstruosidade surgem como se estivessem embrenhados na sociedade. As estampas parecem empenhar-se em mostrar uma nova realidade, mais ligada à vida comum e muito expressiva, num estilo vivo e atrevido.

Existe uma série de estudos, desenhos, rascunhos e desenvolvimentos para as gravuras finais. De acordo com Hughes, Goya foi um dos primeiros artistas a criar cadernos, com blocos de papel de desenho, preparados para que pudesse levá-los ao sair. O tema sempre foi o povo e não há estudo de natureza-morta, por exemplo, em seus

desenhos. Alguns resistiram ao tempo e, ao que tudo indica, existem ainda somente oito cadernos, oito grupos memoristas de coisas vistas, hoje chamados de "álbuns-diários". Foram catalogados mais de 550 desenhos, muitos deles desencadernados, espalhados por coleções mundo a fora.

Para o desenvolvimento das obras autorais desenvolvidas nesta pesquisa, também foram feitos vários estudos que chamo de "cadernos videográficos". Na verdade, são pastas e projetos guardados em meu computador, que contém todo o material gravado para a feitura dos vídeos finais. Dentro dos cadernos existem processos de edição onde elaboro pequenos vídeos que chamo de células filmicas, revelando o meu processo de edição, assunto que tratarei no capítulo 5 desta dissertação.

Alguns desenhos de Goya, hoje conhecidos como "sonhos", são estudos fiéis para as impressões dos *Caprichos*. A sucessão de imagens que vão desde os desenhos do álbum até as pranchas mostra o caminho meticuloso do trabalho de Goya, que a partir de uma ideia esboçada a base de pinceladas, se transforma em desenhos meticulosos de linhas prontas para serem reproduzidas com grande fidelidade na impressão das gravuras.

Os "sonhos" são a base visual e conceitual dos *Caprichos*. Nesses desenhos se encontram as formas e ideias, os grandes assuntos da série: 1) a bruxaria como uma forma de incompreensão, superstição e da prostituição; 2) a falsidade de casamentos de arranjos e decepções em relacionamentos românticos; e 3) crítica aos hábitos da corte: a burrice como uma representação alegórica da ignorância dos poderosos.



Figura 21 - Sueño I. Ydioma Universal. El Autor soñando. (Desenho 43) Goya, 1797. Museu do Prado, Madri.



Figura 22 - El sueño de la razon produce monstruos. (Estampa 43) Los Caprichos. Goya, 1797-1799. Museu do Prado, Madri



Figura 23 - *Joven estirándose la media.* Álbum de Sanlúcar o Álbum A, j. Goya, 1794-1795. Museu do Prado, Madri.



Figura 24 - *Bien tirada está.* (Estampa 17) *Los Caprichos.* Francisco de Goya, 1797-1799. Museu do Prado, Madri

Nas gravuras existem personagens das mais diversas classes sociais e muitas em uma só tela: cafetinas que são bruxas, noivas prostitutas etc. O então deficiente sistema educacional da Espanha também é estampado, revelando como a ignorância estava no âmago da superstição e dos vícios da sociedade. A prancha *Si sabrá mas el discípulo* (estampa 37) mostra um burro ensinando as letras do alfabeto para outro burro menor, referindo-se a uma criança. Tal imagem é interpretada como a ideia de que, essa criança nunca deixará de ser burra, já que seu professor também é um burro.

O universo da bruxaria e prostituição aparece em muitas gravuras. Belas moças estão sempre acompanhadas por velhas bruxas ou cafetinas, ao mesmo tempo que existe a sensação de jovens inocentes sendo empurradas para a prostituição. Há a relação de não serem vítimas, pois as gravuras também revelavam seus planos, seja pelas frases ou pelo conjunto da cena.

Segundo Castro (2012), o medo da mulher vem de uma longa tradição que remonta à Antiguidade Clássica. Foi Pandora quem abriu a caixa, presente de Zeus dado aos homens. A sexualidade da mulher era vista como um instrumento de perdição. Foi transferida para elas a responsabilidade pelo surgimento do demoníaco, e extirpá-las significaria evitar a hereditariedade da bruxaria.

Baudelaire (2008) destaca o monstruoso como a peça central de *Los Caprichos*:

O grande mérito de Goya consiste em criar a monstruosa verossimilhança. Seus monstros nasceram viáveis, harmônicos. Ninguém ousou mais do que ele no

sentido do absurdo possível, todas essas contorções, esses rostos bestiais, essas caretas diabólicas estão penetradas de humanidade [...] o ponto de junção entre o real e o fantástico é impossível de determinar; é uma fronteira vaga que a análise mais sutil não poderia traçar de tanto que a arte é simultaneamente transcendente e natural. (BAUDELAIRE, 2008, p. 62)

A gravura mais intrigante, na opinião deste pesquisador, até pelo fato de compor harmonicamente essa fronteira entre o real e irreal, é *O sono da razão produz monstros* (estampa 43). Iconograficamente, o homem presente na figura seria o próprio artista dormindo em sua mesa de trabalho, pois no desenho de estudo sonho¹ existe a anotação “o autor está sonhando”. Atrás do homem, em meio à escuridão, revoam as imagens assustadoras de seus sonhos: corujas, morcegos, e outros monstros. A razão está dormindo e não parece acordar, revelando uma certa falta de otimismo de Goya ou, ao mesmo tempo, dizendo que a monstruosidade aparece como algo que inevitavelmente está instalado na sociedade.

Segundo Schulz, Goya está sonhando e “seu único propósito é desenraizar ideias danosas, comumente acreditadas, e perpetuar, com os *Caprichos*, o testemunho vigorosamente fundamentado da verdade”. (SCHULZ Apud NASCIMENTO, 2011 p. 32) O objetivo da fantasia parece o de traçar o caminho pelo qual o sonho conduz à realidade, revelando sua verdade mais íntima.

Por fim, *Los Caprichos*, como afirma Nunes (2013), não surgiu do reino de Apolo, ou melhor, da perfeição, da clareza, da certeza matemática. E sim pelo oposto, “emergiu do reino das sombras, das ambiguidades, deformações, imprecisões, duplos sentidos e das figuras imaginárias.” (NUNES, 2013, p. 93) As estampas estão mais para o universo dos sonhos e pesadelos do que para a lógica cartesiana.

4.4 Sobre tomar de assalto

Muitas pessoas já se apropriaram da obra de Goya, criaram diálogos, referências, mas creio que ninguém criou algo tão chocante quanto os irmãos, artistas plásticos, Jake e Dinos Chapman, conhecidos por produzem esculturas que vão contra qualquer tipo de culto ou reverência, verdadeiras obras iconoclastas, questionando a política, a religião e a moral contemporâneas. O primeiro grande trabalho deles foi a escultura intitulada *Disasters of War* (1991), criada sobre figuras de plástico. A obra simula cenas das gravuras de Goya que têm o mesmo nome, e descrevem as atrocidades da guerra vivida e testemunhada durante e depois das invasões napoleônicas na Espanha, em 1808.

Os “desastres” de Goya são compostos por 82 gravuras e os Chapmans traduziram cada uma em uma espécie de quadro tridimensional. São mini-esculturas na escala 32:1, repletas de figuras de brinquedo, uma espécie de diorama, ou seja, vindas das mais diversas fontes e que na obra são colocadas juntas e pintadas. É uma verdadeira maquete em 3D da obra de Goya. Cada cena em miniatura está numa espécie de ilha e essas ilhas são agrupadas formando um grande círculo dentro de uma caixa de acrílico.



Figura 25 - Fotos divulgação, *Disasters of War*, Jake e Dinos Chapman. 1991.

Em outra obra, os irmãos Chapman pegaram uma única cena de uma gravura de Goya e transformaram-na em *Great Deeds Against the Dead* (1994), uma escultura em tamanho real de manequins modificados, que mostra três soldados mutilados e castrados, amarrados a uma árvore. Em atitude polêmica, os irmãos adquiriram em 2003, impressões originais da série *Desastres de la Guerra* (1810/1815). Nelas, os artistas pintaram cabeças de palhaços, macacos e cachorros no lugar dos rostos mutilados e massacrados da Guerra da Independência da Espanha, e intitularam a obra de *Insult to Injury* (2004).

Muitos estudiosos e admiradores da obra de Goya criticaram veementemente tal obra. O conceituado crítico de arte Robert Hughes disse, na época, em entrevista ao jornal inglês *The Guardian*: “Goya vai obviamente sobreviver a esses idiotas cujos nomes serão esquecidos em poucos anos”. Outros consideram o trabalho uma obra iconoclástica, à lá Duchamp, uma alusão aos *ready-mades* do artista francês. O poeta e crítico de arte Ferreira Gullar disse que se trata de uma mera repetição do gesto de Duchamp, sem originalidade

nenhuma. A meu ver, a polêmica dessa intervenção se dá mais pelo fato de acontecer em um bem cultural e não necessariamente por causa da intervenção na obra em si.



Figura 26 - Montagem fotos, *Insult to Injury*, Jake e Dinos Chapman. 2004.

Em 2005, seguindo a mesma linha de *Insult to Injury*, os dois irmãos apresentam *Like a dog returns to its vomit* (2005). Mais uma vez, interferem com sua arte sobre gravuras originais de Goya, agora sobre a série *Los Caprichos*. Como o próprio título diz, fazendo referência a um antigo provérbio – como um cão que volta ao seu próprio vômito – os irmãos retornam como uma porca lavada que volta a revolver-se no lamaçal.



Figura 27 - Montagem fotos, *Like a dog returns to its vomit*, Jake e Dinos Chapman. 2005.

Mas não cabe aqui discutir o grau de originalidade ou intenções dos artistas. Escandalizar? Novas possibilidades? Releituras, intervenções e apropriações? Creio que a arte pode se utilizar de todas essas intensões e, ainda, ser criada, destruída e criada novamente.

Para Jake Chapman:

Aquilo que faz de Goya um artista apaixonante é, por um lado, a íntima contradição entre a influência artística exercida sobre ele pelo Iluminismo e, por outro, a violência cometida contra seu povo em nome da razão [...] A meus olhos, Goya quis sobretudo expor o quanto a violência é necessária para a razão. (JAKE CHAPMAN apud MONACHESI, 2003)

O espanhol Ángel Haro, artista multimídia, partiu das fotografias de Jean Laurent para reinterpretar as *Pinturas negras* de Goya. Jean Laurent foi quem fotografou, 50 anos depois, as pinturas que adornaram as salas da *Quinta del Sordo*, última morada de Goya na Espanha. Os negativos em vidro originais dessas fotografias estão atualmente sob os cuidados do Instituto do Patrimônio Cultural da Espanha (IPCE).

Haro recriou uma análise do gesto e do impulso físico presente nas obras. Sua videoinstalação *Doze Pinturas Negras* é uma encenação de 12 temas das pinturas de Goya. Em cada monitor que compõe a instalação, Haro aborda os processos pictóricos empregados por Goya, traduzindo, de alguma forma, a gestualidade do artista por meio de cenas gravadas em movimento, luz, figurino e maquiagem. É praticamente uma releitura

em vídeo das pinturas de Goya, uma reconstituição de cenas, transmitindo um certo impacto, mas não o clima sombrio que essas pinturas carregam.

A videoinstalação passou pelo Museu da Imagem e do Som em São Paulo, em 2016, e segundo o site do museu, todas as cenas foram captadas em alta resolução com câmeras HD 4K e utilizando sistema de *chroma key*. A imagem de fundo criada por Haro é inserida na pós-produção e, por final, as tonalidades são corrigidas digitalmente para equilibrar a gama de cores. (<https://goo.gl/jq6rWi>).



Figura 28 - Doze Pinturas Negras. Ángel Haro. Videoinstalação, 2015.

Outro trabalho que merece destaque é o vídeo-looping *Aquellos Polbos* (2007), de Eric Alvin Wangel, que o artista vê mais como uma pintura em movimento do que um vídeo. O título da obra é o mesmo do capricho número 23 de Goya. Nessa prancha de Goya, vemos o herege condenado sentado numa plataforma acima da multidão voraz, usando uma *coroza*, o gorro cômico da infâmia, com a cabeça abaixada para ouvir sua sentença, que é lida por um juiz que preside o julgamento.

A reinterpretação/apropriação feita por Wangel é muito impactante, rica em elementos, texturas e camadas. O artista usou principalmente do *chroma key* para compor sua obra. O céu com nuvens escuras e agitadas é a última camada, logo em cima vem umas montanhas pedregosas e na parte central há várias figuras representando a multidão. É uma única figura com uma máscara grotesca e uma roupa preta tampando todo o corpo, braços e mãos, uma espécie de roupa feita com lonas pretas. A mesma figura é multiplicada inúmeras vezes, porém com gestos diferentes, nota-se que o juiz, que preside o julgamento, tem um gorro na cabeça, mas todos são as mesmas figuras grotescas.

No primeiro plano está o condenado, todo coberto por uma roupa de lona preta também. O longo gorro cobre seu rosto e a pose é praticamente igual à de Goya. Wangel

buscou enquadrar os elementos de seu vídeo de formas semelhantes à estampa de Goya. O vídeo não tem áudio, ruído algum, e creio que isso enfraquece um pouco o potencial grotesco e assustador das imagens.

Elas estão em *looping*, com sutis movimentos causando um desconforto a quem assiste, pois se espera uma ação, algum acontecimento. Mas ideia, como diz o artista, é mais de uma pintura em movimento, o acontecimento da cena está no contexto inteiro da tela – creio que o motivo da ausência do som seja por isso (<https://goo.gl/PlnJrS>).



Figura 29 – *Aquello Polbos*. Eric Alvin Wangel. 2007.

V

Videogravuras



A memória é uma ilha de edição.

Waly Salomão

5.1 Cadernos Videográficos

Estes cadernos videográficos atingem o eixo prático da pesquisa e os processos relativos à construção dos vídeos que compõem o objetivo desse projeto, buscando uma interlocução criativa estabelecida entre imagens poéticas, assim como seus desdobramentos, suas formas interpenetráveis e imbricadas dentro do discurso videográfico.

As gravações para o projeto iniciaram-se em 2015. Uma espécie de inventário imagético vem crescendo desde então, somado ao acervo videográfico que já possuo e à constante pesquisa de vídeos e imagens na internet. Além das minhas imagens gravadas para construção das obras finais, utilizo imagens oriundas da web, de livre autorização de uso. São imagens pautadas por uma força experimental que permeiam o trabalho de alguma forma, gerando possibilidades criativas. A partir desse material conceitual, composto pelos meus acervos videográficos e imagens da web, surgiram obras na forma de fragmentos.

O argumento criativo⁶, a partir da apropriação de imagens, se aplica sobre o exercício de edição de pequenos vídeos, nos quais elementos e reflexões estimulam novos procedimentos na esfera da criação videográfica e poética da obra. Estes cadernos videográficos, são, na verdade, edições em processo. Foram “finalizados” em edições de até 3 minutos para facilitar a visitação a esses materiais.

A ideia é que o material capturado fosse editado sem atrasos, o que chamo de primeira montagem, mesmo que essa precisasse de mais sessões de edição para terminá-la. O intuito era que esses vídeos relatassem um panorama do que se registrou, pensou. Ou seja, todos esses vídeos estariam subordinados à metodologia dos cadernos videográficos: ao final de cada experiência captada em vídeo, e de cada etapa de pesquisas de imagens na internet, se editaria uma célula fílmica, como que um primeiro corte, gerando montagens e

⁶ O argumento criativo de minhas obras videográficas foram desenvolvidos ao longo de todo o processo de feitura dessa dissertação. Esse argumento se baseia em anotações, reflexões e palavras-chave a respeito de minhas análises tanto das gravuras de Goya, quanto da pesquisa e estudo sobre os videoartistas e autores que examinei. As anotações aconteciam assim como as edições das células fílmicas, ou seja, iam sendo escritas de acordo com o que se gravava e editava, para não se perder o “time” das conclusões e ou dúvidas que surgiam. Esse processo era escrito em blocos de notas, cadernos e no computador. São frases, palavras, afirmações e questionamentos que no final culminaram nos três grandes temas das obra Sonhos: religião, prostituição e sombras.

criando uma conexão destes materiais.

Tais células filmicas estão disponíveis no meu canal do *Youtube* (www.youtube.com/user/brandaox), incluindo a *I walk the line* e *Holy Eyes*, que foram expostas ao longo dos dois anos da pesquisa. Os vídeos não estão públicos no canal do *Youtube*, portanto, para assisti-los é preciso acessar os links a seguir:

- *I walk the line* - goo.gl/Q7bXRp
- *Holy Eyes* - goo.gl/tLFdSu
- Célula filmica Fazenda - goo.gl/L00K8i
- Célula filmica Igrejas - goo.gl/NaFdHC
- Célula filmica 3 - goo.gl/KicLlf

Para enveredar no “universo de Goya” sob a ótica do vídeo, pensando na força hipnótica de suas gravuras, complexas e ambíguas, o caminho perseguido, dentro do processo de edição, incluiu o onírico, a investigação do inconsciente e seus surreais desdobramentos que atravessam as obras autorais.

A primeira experiência foi a obra *I walk the line*⁷ (Eu ando na linha) na qual traço um diálogo com o livro de Michel Serres *Os cinco sentidos: filosofia dos corpos misturados* (2001). Na análise, são abordados os conceitos do vídeo e da gravura em metal, a natureza de suas linguagens separadamente, e principalmente o hibridismo do campo videográfico, que permite dialogar com as mais diversas linguagens. A soma disso cria uma obra multifacetada na qual não se identifica mais quem é quem, os corpos se misturam. Nesta primeira experiência, ainda não há um diálogo com a obra de Goya propriamente dita e sim com o ato de gravar, com o gravurista, com o próprio vídeo e a filosofia de Michel Serres.

O segundo trabalho, chamado *Holy Eyes*⁸, (Olhos Sagrados) trata da relação do sagrado, dentro do viés do Cristianismo. Assim como a então Espanha de Goya, o Brasil (hoje, o país com maior número de cristãos no mundo) tem e teve fortes influências do catolicismo ao longo de sua história, seja política, econômica ou cultural.

Essa relação com o sagrado e com a razão sempre atravessou o caminho de Goya, e, assim como o artista, mas creio que por razões diferentes (o objetivo aqui não é comparar), tenho uma forte relação com a religiosidade, com a cultura cristã. É algo muito forte no meu estado de origem (Minas Gerais), e que é passado por gerações. Dentro desse

⁷ Videoinstalação apresentada na exposição Pós-Happening do VI Coma – Ida/UnB, Coletivo de Pós-Graduação em Arte. 2015.

⁸ Videoinstalação apresentada na exposição #EmMeio8.0, 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia #15.Art.

contexto, busco relacionar e imbricar essas imagens “sagradas” com imagens desprezíveis, que muitas das vezes foram registradas pelo gesto do “eu vejo” da linguagem videográfica.

No terceiro subcapítulo, apresento as obras definitivas do meu trabalho. Intitulada de Sonhos, a série é composta por três videoinstalações (Sonho 1, Sonho 2 e Sonho 3) nas quais busco experimentar e desenvolver imagens poéticas videográficas a partir de relações de apropriações com a série de gravuras *Los Caprichos* de Goya. Trata-se de investigações a respeito das extremidades apresentadas no encontro entre essas estampas e o vídeo.

Quanto aos suportes técnicos, utilizo os softwares de edição *Adobe Premiere Pro* e *Adobe After Effects*. São softwares profissionais de edição, usados desde pequenas produtoras de vídeos a grandes estúdios de televisão e cinema. São ferramentas específicas de edição populares no mundo inteiro, mas que requerem conhecimentos avançados para um bom domínio de suas plataformas de edição. Um dos principais fatores da escolha dos softwares foi por trabalhar com eles desde o início de minha carreira como editor, pesquisador e diretor de vídeo.

Existem muitas opções e funções nos programas, o que muitas vezes não é sinônimo de facilidade e requer do usuário práticas avançadas, por isso, penso que o conhecimento técnico, quando aproveitado com criatividade, leva as produções editadas a um resultado final único.

Para a captura de imagens utilizei diferentes câmeras, desde a do meu celular, passando por uma câmera *GoPro*, uma câmera fotográfica *DSLR* e uma câmera *broadcast* profissional de vídeo, pois minha pesquisa sempre esteve atrelada a um processo de criação. Os procedimentos de gravação aconteceram em fases diferentes ao longo do trabalho, e já pensando nisso, pois a ideia era gravar com a câmera que estivesse à minha disposição naquele momento, optei por não editar os vídeos em alta resolução, em full HD (*Full High Definition*), também chamado de 1080p (1920x1080 *pixels* de resolução) e ou nos atuais ultra HDs (ainda não tão difundidos aqui no Brasil) como o 2k (2048x1080p), 4K (4096x2160p) e 8k (7680x4320p). E sim numa resolução menor, intermediária, que é o HD 1280x720 pixel de resolução (720p). Um padrão de qualidade de imagem que existe na grande maioria das câmeras, inclusive nas que usei.

Quatro motivos me levaram optar pelo 1280x720:

- O primeiro foi pelo suporte que seria exibido meus vídeos finais. A ideia de exibir minhas videogravuras, referenciando as estampas de Goya, seria em um formato pequeno, assim como a maioria das gravuras daquela época. Então, a meu ver, não faria sentido

editar e gravar em full ou ultra HD, o que demanda muita memória e capacidade de um computador para editar.

- O segundo é relativo às câmeras. Com esse padrão de qualidade não correria o risco de não encontrar na configuração de uma câmera, pois hoje a maioria delas o têm.

- O terceiro trata da edição. Editar em formato full ou ultra HD trabalhos artísticos como os que fiz exige muito do computador, pois são infinitos comandos de filtros, tratamentos de imagem e som, sobreposição de camadas e mais camadas. Seria complicado na ilha de edição que me propus a trabalhar.

- O quarto é o fato de que meus trabalhos utilizam, além de minhas imagens, vídeos baixados da internet. Com isso, a escolha do 1280x720p permite encontrar uma infinidade maior de vídeos, pois não é uma resolução pesada para se rodar, fazer uploads e downloads.

Isso tudo não impediu que meus cadernos videográficos, assim como meus vídeos finais, tivessem material com resolução abaixo e acima dos 1280x720p. Essa resolução, o 720p, me permite diminuir uma imagem em full ou ultra HD e ou aumentar uma em SD (*Standart Definition*) de 720x480p, sem perder muita qualidade na imagem.

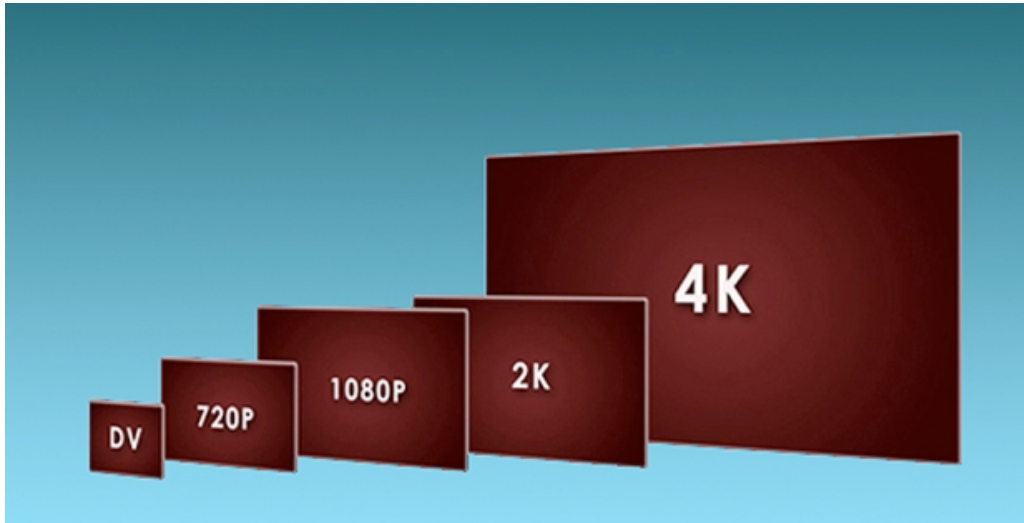


Figura 31 – Formatos de vídeo. Foto: <http://www.techtudo.com.br>

Apesar de sempre estar preocupado com a fotografia, com a luz, com o que entraria no plano, pensar o processo de criação dos vídeos em etapas e camadas, seguir os princípios básicos de pré-produção, produção e pós-produção, dentro das metodologias cine-videográficas para realização de um trabalho, minha preocupação maior ao longo do projeto foi a edição: o tratamento que daria na pós-produção, a finalização, os filtros e

efeitos que experimentaria, que surgiriam durante o processo de montagem das obras autorais.

Atrrelado ao processo de edição das imagens está a construção do áudio. Primeiro se pensou em algumas trilhas como uma base, um guia, um ritmo para as edições iniciais, para as células filmicas. Depois, foram-se acrescentando e ou tirando camadas de áudio, editando de acordo com o surgimento das imagens, indo ao encontro da montagem imagética que constituía em cada vídeo-obra.

O material usado para a composição das trilhas origina-se do Apple Loops, que são arquivos de áudio pré-gravados utilizados para compor um projeto musical. Este conteúdo de áudio pode ser usado livremente para criar composições musicais originais ou projetos de áudio próprios.

A Apple possui softwares como o *Soundtrack* e o *GarageBand* para produção de músicas livres de direitos autorais. O *Soundtrack*, por exemplo, inclui mais de 4 mil trilhas e efeitos sonoros livres de direitos autorais, gravados profissionalmente, oferecendo a quem trabalha com áreas criativas, como editores de vídeo, produtores de áudios e DJs um fácil acesso.

O licenciamento musical é geralmente muito caro, mas os usuários do Apple Loops têm a possibilidade irrestrita de distribuir, transmitir e comercializar suas criações musicais sem ter de pagar custos adicionais. No meu projeto, foram usados diversos Apple Loops e apesar de possuir os softwares *Soundtrack* e *GarageBand* na minha ilha de edição, as trilhas foram compostas diretamente no software de edição *Adobe Premiere Pro*.

A todo momento, nas edições, a proposta foi trabalhar com os três grandes conceitos já citados de Dubois (sobreimpressão, jogo de janelas e incrustação). Mas em que momentos eles apareceriam? Quais usar? Que forma ganhariam? Quais imagens se mesclariam? Que tempo deviam durar? Tudo isso se deu ao longo do processo de montagem, no fluir das experimentações, explorando ao máximo as fronteiras, extremidades, os limites tanto da ferramenta, do aparato técnico, quanto da capacidade de domínio dos mesmos. Processo que muitas das vezes consumiram horas e horas de experimentação e mais horas e horas de renderização⁹ para se chegar ao resultado desejado.

A renderização de um filme acontece *frame a frame* em cada um dos quadros que o

⁹ Renderização é o método onde se obtém o produto final de um processamento digital. Usados principalmente em programas de modelagem 2D e 3D, como 3d Max, Maya e Adobe Photoshop e softwares de edição de vídeo como Adobe Premiere, Final Cut, Sony Vegas e etc.

compõem. É comum falarmos de renderização como se esse termo se aplicasse apenas ao resultado final. No entanto, os processos de criação de visualizações dentro da sua timeline/composição também são tipos de renderização, o que exige muito do computador. Em alguns casos, torna-se até inviável, se não tiver um poder de processamento (CPU – *Central Processing Unit*) e memórias RAM (*Random Access Memory*) suficientes para os comandos que exigem renderização. Conhecer os limites do computador e do software de edição é muito importante na montagem e experimentação.

Depois que uma composição é renderizada para a saída final, entra o processo de codificação de arquivos que chamamos de exportação, o que demanda bastante tempo também, de acordo com a capacidade de processamento do computador. A máquina que usei para a montagem, edição e finalização dos meus vídeos foi um *Apple I Mac*, com processador Intel Core i5 de 3,1 GHz (gigahertz), com memória de 16 GB (Gigabyte) e um HD de 1 TB (terabyte). Um computador com uma boa performance para edições de vídeos que não demandem complexas composições de camadas e filtros e nem animações 2D e ou 3D de grandes portes.

Nos subcapítulos que se seguem são apresentados os relatos pormenorizados das experiências videográficas de uma longa jornada.

5.2 - *I walk the line*

Em *I walk the line* (2015) foi usado um material gravado para o documentário Pontes (2009) no extinto projeto Programa de Educação Patrimonial Trem da Vale, em Mariana e Ouro Preto. O documentário fala sobre as pontes ferroviárias daquela região. E a cena do trem de minério passando no Viaduto do Funil permaneceu em meu acervo videográfico. Por coincidência, no mesmo ano, ganhei de presente de um amigo gravurista, uma gravura em que a vista era para o mesmo viaduto.

Essa cena gravada em vídeo nunca caiu no esquecimento. E a tal gravura sempre esteve ao alcance do meu olhar, mudando apenas de parede em cada casa que morei ao longo desses anos, me dizendo que já estive naquele lugar, que já tinha feito um vídeo sobre aquele lugar, que ali naquele viaduto passa um longo trem de minério, que você fica olhando, olhando e o trem nunca acaba.

Com o surgimento da proposta de minha pesquisa, resolvi resgatar esse vídeo no intuito de tentar dialogá-lo com a gravura, pois sempre achei que a imagem na minha parede faltava algo, tinha que ter o trem passando, o barulho ao fundo. Era essa a memória

que tinha quando olhava para ela. Ao rever o vídeo, mais uma coincidência: o ângulo que gravei a locomotiva é o mesmo ponto de vista que meu amigo usou para fazer sua gravura.

Isso me permitiu fazer uma interferência bem sutil tanto no vídeo quanto na gravura. Remetendo às composições das chapas de Goya, onde a fronteira entre o real e irreal acontece harmonicamente, a ideia foi que a mescla de imagens, a sobreimpressão acontecesse sutilmente, ao ponto de que, ao assistirmos a obra final, sentíssemos a sensação de estarmos vendo uma única imagem.

Mas foram construídas várias camadas ali para gerar essa nova imagem. O primeiro passo foi digitalizar a gravura, depois houve a sobreposição das imagens (o vídeo do viaduto está por cima da imagem digitalizada). Na sequência, o vídeo do viaduto sofreu recortes, eliminando toda a paisagem em volta e deixando somente o trem. A fase seguinte foi ajustes de posição e dimensão e em seguida veio a fase de experimentações de filtros e texturas para se chegar a um resultado que convencesse pelo realismo da cena.

Feito esse breve relato sobre o processo de construção dessa célula fílmica, que virou uma "obra finalizada", exibida na exposição Pós-Happening do 6º ComA em 2015, partimos para uma análise mais poética do trabalho.

Em uma pequena tela de 8x15cm encontra-se uma paisagem, duas montanhas ligadas por uma enorme ponte. Na verdade, é um viaduto. O que se vê é uma paisagem em tons de cinzas e ocres. A imagem está estática. Pela textura, percebe-se que é um desenho, uma gravura. Além do sentido da visão eu consigo escutar algo, um ruído ao fundo. Parece um barulho de trem, de uma locomotiva. Seria uma Maria Fumaça? Não, está mais para uma locomotiva movida a diesel. Não importa, em Minas Gerais, de onde venho, tudo é trem. Então faço como os jovens da cidade, me endireito e fico a espera só para ver o trem passar. À espera de que o trem chegue com a pessoa amada ou com alguém que ainda não se ama, à espera de algo novo, ou à espera da mesma cena que se repete.

Como diz Mario Quintana em seu *Poema transitório*:

“...Nisto, o apito da locomotiva
e o trem se afastando
e o trem arquejando
é preciso partir
é preciso chegar
é preciso partir é preciso chegar...
Ah, como esta vida é urgente!
...no entanto
eu gostava era mesmo de partir...
e – até hoje – quando acaso embarco
para alguma parte
acomodo-me no meu lugar

fecho os olhos e sonho:
viajar, viajar
mas pra parte nenhuma...
viajar indefinidamente...
como uma nave espacial perdida entre estrelas.”
(QUINTANA, 2006, p. 22)

Eis que surge o trem com seus eternos vagões, que parecem não acabar. Você fica ali parado naquele tempo que remete ao passado, que traz toda uma carga de memórias, das montanhas gerais de Minas, uma carga emotiva, um retrato? Na verdade, um vídeo, pois o trem está em movimento. Serres diz que o pintor mancha a tela para expressar suas impressões, ele a tatua, expõe sua pele frágil, privada, caótica. O que dizer do gravurista? As ranhuras da gravura revelam suas cicatrizes? A gravura/paisagem aqui é como uma tatuagem na concepção de Serres: “A pele historiada traz e mostra a própria história; ou visível: desgastes, cicatrizes de feridas, placas endurecidas pelo trabalho, rugas e sulcos de velhas esperanças, manchas, espinhas, eczemas, psoríases, desejos, aí se imprime a memória”. (SERRES, 2001, p. 18) A pele, aqui a paisagem, vira porta-bandeira quando porta as impressões. A relação com o trem se dá também pela carga que ele transporta: a terra que é perfurada, ferida e violada para se extrair o minério.

Tomando de assalto a gravura em metal de Alessandro Lima¹⁰ (viaduto do Funil, 2009), a obra *I walk the line*, título também tomado de assalto de uma música de Johnny Cash¹¹, traz consigo a estética do arrastão de Tom Zé mencionada no início deste trabalho, pois ela dialoga perfeitamente com o vídeo, que leva consigo uma espécie de contaminação. Então defino minha obra como videogravura. Não conseguimos mais separar o vídeo (trem em movimento) da gravura (paisagem do viaduto do funil). É como um copo de água com açúcar, “a mistura e a fusão de um corpo em outro.” (SERRES, 2001, p. 170)

¹⁰Artista plástico mineiro, bacharel em pintura e gravura pela Universidade Federal de Minas Gerais

¹¹ Cantor e compositor norte-americano de música country (1932-2003)



Figura 32 - Viaduto do Funil, Alessandro Lima. Gravura (água forte e água tinta), 2009.



Figura 33 - *I walk the line*, Mateus Brandão. Videoinstalação, 2015.

Essa característica do vídeo, de “tomar de arrastão” outros campos e com isso se tornar uma nova linguagem, se deve à sua especificação de um objeto mal determinado, de natureza ambígua, em muitos casos tratado como dispositivo, técnica ou processo, mas também como imagem, arte, obra. Arlindo Machado (2007) diz que o discurso videográfico é impuro por natureza, pois reprocessa formas de expressão colocadas em circulação por outros meios, atribuindo-lhes novos valores.

I walk the line torna-se uma obra híbrida, uma videogravura, ao dialogar com o universo do vídeo e da gravura, são “corpos misturados”. Gravar indica imprimir marcas, inserir sinais. A gravura muitas das vezes evoca tempos outrora, a paisagem surge após longos processos de trabalho. São véus, peles, tatuagens, cicatrizes que se vão tecendo desde o puro aço até a obra impressa no papel.

E que paisagem seria essa? Serres revela a paisagem como feição terrestre, cheia de

lugares e acontecimentos, com limites, bordas, dobras e sombras.

A paisagem resolve as variações sobre a noção de variedade: delgada ou espessa, leve ou pesada, inerte, viva, sensível, social, atingindo os bordos comuns ou separados do ar e do subsolo, nas vizinhanças longínquas ou conectadas do coletivo e do contentamento individual. (SERRES, 2001, p. 253)

Estas características passam pelo tátil e sensível empirismo, costurada por fragmentos, resquícios, farrapos. E ainda, segundo Serres, (SERRES apud MARANDOLA JR., 2014), o método de constituição das paisagens não é o cartesiano: retilíneo, racional, direto. É, sim, um método de rodeio, que cerceia, delineia, sem tocar, ela não é orientada pelo logos, mas por rodeios de mil voltas e conexões, um encontro de rodeios que grafam a terra.

Grafar a terra, gravar o metal: gravura em côncavo, diferente da xilogravura, o traço gravado é que recebe a tinta. “A matriz é igual a corpo, a tinta é igual a mente e o papel é igual a alma.” (BARTIRA, 2012, p. 2) Assim como o manto de Arlequim que, por onde passava costurava em seu manto um retalho de pano colhido no lugar, aqui há a gravura e o vídeo, cheios de retalhos do processo de criação.

Segundo Serres, em seu livro *Filosofia Mestiça* (1993), Arlequim, após retornar de viagem às terras lunares, diz para seu povo que em toda parte tudo é idêntico, só mudam os graus de grandeza e beleza. Nada de novo sob o Sol, nada de novo na Lua, desdenhando de todos que o ouviam até que alguém se levanta e diz:

- Você aí, que diz que tudo em toda parte é como aqui, quer que a gente acredite também que sua capa é feita de uma mesma peça, tanto na frente como na traseira? O manto é feito de pedaços de diversos tamanhos, mil formas e cores variadas, de idades diversas, de proveniências diferentes, mal alinhavados, justapostos sem harmonia, sem nenhuma atenção às combinações, remendados.

Nenhuma peça se parece com qualquer outra, nenhuma província poderia jamais ser comparada com tal outra, e todas as culturas diferem. A única saída para Arlequim é, então, tirar o casaco que o desmente. E se despe, deixando cair o casaco disparatado. No entanto, um outro aparece, e outro, e outro... e assim sucessivamente. Cada um que surge reproduzindo exatamente o anterior. Por fim, fica nu, mas seu corpo é todo tatuado, também estriado, matizado, colorido, tigrado tanto quanto os casacos que estão no chão. Também sua pele desmente a unidade pretendida por suas palavras. Também ela é um casaco de arlequim.

Esta história, aqui adaptada do texto de Serres, ilustra a incapacidade da linguagem

de dar ordem ao fragmentado, ao diverso, à sobreposição de camadas que podem existir na gravura e no vídeo.

Os processos de talho, de incisão, podem ser feitos pelos mais diversos instrumentos: buril, buril faca, buril raiado, buril losango, buril para corte, brunidor, raspador, ponta seca, ponta seca unha. Eles criam na gravura camadas e mais camadas de cortes, incisão, ruídos, bordas, incontáveis hachuras. O aço e sua pele toda tatuada, retalhada e na sequência vem os ácidos: ácido nítrico, perclorato de ferro, mordente (Hidroclorídrico + Clorato de Potássio). As cicatrizes estão expostas. E os vernizes? Verniz duro, verniz mole, o doce e o duro.

E o que falar do vídeo? É tudo igual, em toda parte tudo é idêntico, só mudam os graus de grandeza e beleza, como disse Arlequim? Mas e o XDCAM, Blue Ray, o HDVD, Beta Digital, DVCPRO, BETACAM, DVCAM, o MiniDV, Super VHS, Hi8, VHS, Hi8 Digital, Video 8, DVD e MiniDVD? Acho que não cabe falar dos codecs, as “tramas” progressivas e intrelaçadas são milhares. Melhor exportar um mpeg1, 2 ou 4? H.264, AVI ou MOV? E qual padrão de cor? NTSC, PAL-M ou SECAM? E os digitais de alta definição ATSC, DVB, ISDB, ISDB-TB? Todos esses nomes ditos acima, referem-se, dentro do universo do aparato técnico do vídeo, às várias transformações do mesmo.

Em *I walk the line* predomina a sobreimpressão. O trem que ali passa, imprime seu caminho, está tatuado na gravura assim como o seu ruído. Segundo Serres, o ruído está intrínseco à nossa natureza, “lamentos, gritos, soluços, brados, encantamentos nos agridem, muito antes de receberem sentido.” (SERRES, 2001, p. 124). O barulho do trem que surge bem antes dele apontar na ponte nos faz sentir, nosso corpo se orienta no ruído e no sentido entre os ritmos. Faz lembrar a musicalidade do poema *Trem de Ferro* de Manuel Bandeira:

“Café com pão
Café com pão
Café com pão
Virgem Maria que foi isto maquinista?
Agora sim
Café com pão
Agora sim
Café com pão
Voa, fumaça
Corre, cerca
Ai seu foguista
Bota fogo
Na fornalha
Que eu preciso
Muita força

Muita força
Muita força
Oô..”
(BANDEIRA, 1976, p. 96-98)

É impossível conceber a poesia sem a música. Nossos gestos mais profundos seguem os sons. “Contorcemo-nos fascinados pelos chamados e refrãos, como serpentes diante da flauta.” (SERRES, 2001, p. 139)

Assim, pelo que foi apresentado, é impossível não sentir os ruídos, as ranhuras, o hibridismo entre as linguagens (vídeo e gravura), as camadas emotivas que as imagens transmitem, as extremidades expostas. Os corpos se misturam em *I walk the line*, o desconhecido tem sabor de aventura e a videogravura gera essa sensação. O que será isso? Um trem que partiu de algum lugar e vai para outro. O que carrega? Parece que a única certeza que temos é que ele anda na linha: *I walk the line*. Mas os caminhos são muitos e os percursos mudam.

O conceito de extremidade, aqui usado dentro da linguagem videográfica, refere-se segundo Mello, à expansão do vídeo como dispositivo e espaço sensório. Em muitas dessas obras criativas (como *I walk the line*):

Observa-se a saída do vídeo do plano-tela do monitor de TV, ou do contexto do chamado vídeo monocanal (*singlechannel video*), para uma abertura de experiências no circuito expositivo. Em seus processos de contaminação com outras linguagens, sem contudo, deixar de existir com seus atributos particulares de código e linguagem. (MELLO, 2007, p. 137-138)

Em *I walk the line* percebemos que as funções do vídeo foram ampliadas, passando a ter novas atribuições e abrangências. Assim como a gravura, ele passa a ser solicitado como um circuito expressivo, como um processo de significação híbrido e não necessariamente como uma linguagem compreendida em sua autonomia.

Considerando o exposto, esta obra traz uma discussão sobre alguns conceitos de Serres, presentes no livro *Os cinco sentidos*, de forma a dialogar com a videogravura *I walk the line*, obra híbrida composta por uma gravura e um vídeo, que com os corpos misturados tornou-se única. Nesse relacionar, percebemos que as camadas da videogravura e suas texturas e ranhuras formam uma espécie de manto de Arlequim que passa a ser valorizada como um sistema de conexões entre práticas artísticas, como uma arte livre e múltipla, inserida nas mutabilidades ligadas à contemporaneidade.

5.3 *Holy Eyes* – o olho que tudo vê

No processo de construção de minhas obras autorais, surge a videoinstalação *Holy Eyes* (2016). A opção pelo título em inglês se deu pelo fato de a obra ter sido inscrita em uma exposição internacional, em um encontro internacional de arte eletrônica, e aí, simplesmente veio a ideia de inscrevê-la com um título numa língua que teria mais alcance e “compreensão” posteriormente, quando estivesse disponibilizada nas mídias digitais, difundida na web. A título de comparação, em *I walk the line*, além do sentido de andar na linha, referindo-se ao trem, a escolha do título em inglês aconteceu mais pela sonoridade da frase, pela melodia de Johnny Cash.

Holy Eyes é composta por um mini projetor, sobre um suporte de 80cm de altura, que projeta um vídeo numa chapa de metal composta por várias chapas menores de 15x20cm que foram soldadas umas nas outras, formando uma tela maior, de 55x40cm. Essas chapas contêm várias ranhuras, desenhos inacabados do processo de gravura em metal. São rascunhos, estudos do gravurista Alessandro Lima, que acabam fazendo parte das imagens projetadas, como um elemento a mais, uma camada a mais, criando assim novas imagens, angulos e composições. O vídeo que é projetado nessa chapa é curto e está em *looping*, sem desenvolvimento linear, podendo, portanto, começar a ser visto e interrompido a partir de qualquer ponto.

A obra *Holy Eyes*, que carrega muito do fazer plástico do vídeo, trata da relação do sagrado dentro do viés do Cristianismo. Busca relacionar e imbricar imagens “sagradas” com imagens muita das vezes despreziosas da câmera, do olhar acontecendo, e de imagens transformando e sendo alteradas, criadas sob as repercussões em volta do *video*, do latim *eu vejo*, de Philippe Dubois.

As imagens perseguem o espectador ao longo dos vídeos, como se ele estivesse sob o olhar de Deus. Um olhar pan-óptico da religião cristã, ou seja, um olhar que vigia tudo do alto de uma torre. Assim era a Espanha de Goya, onde havia olhares controladores e inquisidores por todos os lados: na sociedade, na política, nos comportamentos e, claro, nas artes. Goya, mesmo constantemente sob esses olhares, representou muito bem essa sensação em suas gravuras. Os olhares em suas obras são carregados por uma força onírica assustadora. Em *Holy Eyes* existe um confronto: o olho de Deus versus o olho eletrônico (câmera) versus interator. A ideia é passar a sensação de que todos sabem que estão sendo observados.



Figura 34 - Holy Eyes. Mateus Brandão. Videoinstalação, 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, 2016.

No cristianismo, o “olho de Deus”, ou olho da providência, é o símbolo de Deus, muitas das vezes representado em púlpitos, murais, altares e nas pinturas de teto das igrejas. Sua iconografia é um olho rodeado de raios luminosos sobre uma nuvem e/ou um triângulo, representando a Santíssima Trindade: Pai, Filho e Espírito Santo. No centro do triângulo está o olho, indicando a onipresença de Deus, para quem nada fica oculto, tal como lemos na Bíblia:

“Teus olhos viam como fui formado. No teu livro estão todos inscritos os dias que foram fixados e cada um deles nele figura.” (Salmo 139, 16). *“Os olhos do Senhor observam os caminhos do homem e vigiam todos os seus trilhos.”* (Provérbios 5, 21) – *“Os olhos do Senhor são infinitamente mais luminosos do que o sol, veem todos os caminhos dos homens e penetram os lugares mais secretos. Antes de serem criadas, ele já conhecia todas as coisas.”* (Eclesiástico 23,19)



Figura 35 - O Olho de Deus. Foto Massimo Faccioli Pintozzi. Basilica Papal de Santa Maria, Roma. 2014.

As imagens sacras que fazem parte do vídeo foram capturadas em Minas Gerais, na cidade de São João Del Rey, nas igrejas São Francisco de Assis, Nossa Senhora do Carmo e Matriz Nossa Senhora do Pilar. Também há algumas imagens feitas nas cidades de Ouro Preto e Mariana. O que se busca na obra é algo relacionado ao “olho da providência”, que tudo vê, e aos olhares pecaminosos, sofridos, cúmplices, inquisidores, vigilantes, vivos e mortos.

A sobreimpressão é o tempo todo usada neste vídeo, no qual se vê várias imagens em meio a texturas que se misturam, gerando camadas e mais camadas de imagens. Assim como as imagens sobrepostas, a trilha é composta por um emaranhado de sons. Em *Holy Eyes* o interator fica totalmente imerso na trilha que dialoga com ruídos e sons de um canto religioso.

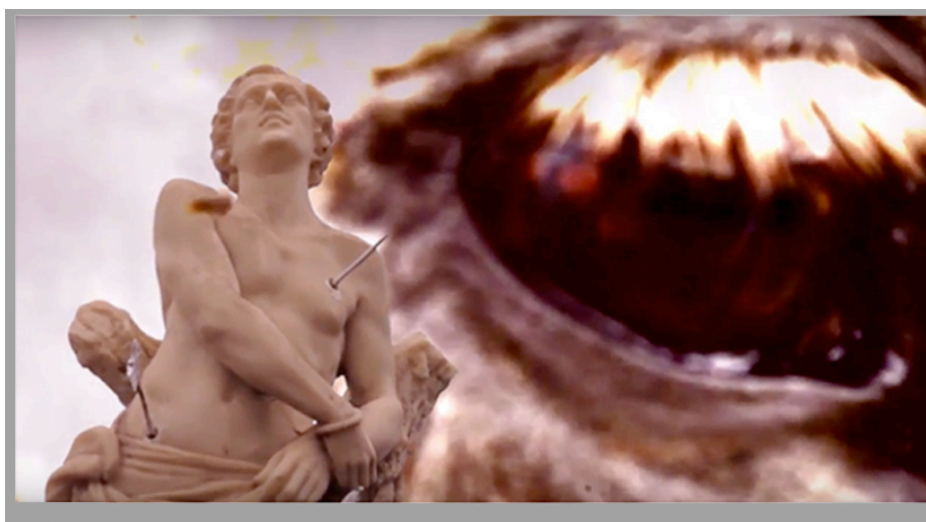


Figura 36 - *Holy Eyes*, Mateus Brandão, 2016.

Os olhares estão por toda parte: olhares das estátuas cristãs, o olhar subjetivo da câmera de vídeo, o olhar dos animais – todos confrontando o olhar do interator. Alguns parecem dizer algo, outros estão mortos, outros congelados. A mescla das imagens geram camadas de olhares que se perdem numa vastidão de interpretações.

Holy Eyes traz também uma relação com os lugarejos de Minas onde viviam meus avós e pais, onde também passei minha infância e juventude. Como diz Serres, esses lugarejos “rumorejavam de Argos lúcidos e tagarelas. Todo mundo sabia tudo sobre todo mundo como se, no centro de todos, uma torre pan-óptica vigiasse.” (SERRES, 2001, p. 35) Muitos não se ocupavam das coisas, ou bem pouco, e cada um controlava a vida dos outros.

Na mitologia grega, Argos ou Argos Panoptes é um homem ou gigante que possui 100 olhos por todo o corpo. Uns dizem que são milhares. Argos vê tudo o tempo todo, nunca dorme, ou se quando, mantém metade dos olhos abertos. Zeus está apaixonado por uma bela ninfa chamada Io e para enganar Hera, sua esposa ciumenta, transforma Io em uma novilha.

Para Serres, o “ciumento habita um lugar de espinhos onde a vigilância começa: lugar ou olhar por onde se vê.” (SERRES, 2001, p. 37). Hera, desconfiada do touro que ronda a novilha, chama Argos para tomar conta da vaca. Panoptes então passa a vigiar Io e nem mesmo Zeus consegue chegar perto. Em meio a reviravoltas, Zeus depois contrata Hermes para matar Panoptes.

Hoje em dia, o olho que tudo vê, o “olho de Deus”, não exerce a mesma força que exercia nos tempos de Goya. A iconografia cristã se perdeu para muitos. O pan-óptico hoje se relaciona muito com o possível controle exercido pelos novos meios de informação sobre seus usuários. Não é mais Deus e sim o vídeo, o *big brother*¹² dos tempos contemporâneos.

5.4 Sonhos

Dentro da videoinstalação Sonhos há três videogravuras: Sonho 1, Sonho 2 e Sonho 3. São vídeos exibidos numa tela de 7 polegadas. A videoinstalação é composta então por essas três telas fixadas na parede do espaço expositivo por meio de uma moldura. Conta

¹² No livro 1984, o escritor inglês George Orwell (1903-1950) evidencia por que “o Grande Irmão está de olho em você” e em todos nós.

também com fone de ouvido para cada obra, pois cada uma tem seu som próprio. Junto às obras existem (presas por um fio) lupas de aumento, para que o interator possa ver os pormenores das camadas audiovisuais, remetendo aos inúmeros detalhes e texturas das pequenas gravuras (digo na questão de proporção) de Goya e outros mestres gravuristas como Dürer, Rembrandt, Callot e Hogarth. Em suas obras, muitas das vezes só se consegue ver a imensidão do trabalho por meio de uma lupa.

Em Sonhos apresento o resultado da experiência de desenvolver imagens poéticas videográficas a partir de relações de apropriações com a série de gravuras *Los Caprichos*. São investigações a respeito das extremidades apresentadas no encontro entre as estampas do artista espanhol e os vídeos-artes que desenvolvo.

Tirando a estética videográfica usada, o conjunto das obras pode ser lido tanto separadamente, quanto em conjunto. A intenção com isto, foi enriquecer a instalação. Trago também um QRcode¹³ para cada obra. Na entrada da exposição existem folhetos com QRcode impressos para que o visitante/interator possa levar consigo esse folheto e, a partir do QRcode, a obra seja assistida em outra tela/suporte/dispositivo, como o seu celular¹⁴.

O QRcode é um código de barras bidimensional que pode ser decodificado usando celulares ou computadores. Eles armazenam informações em uma matriz de duas dimensões que contém informações pré-estabelecidas como textos, páginas de internet, mensagens ou números de telefone. Atualmente, o QRcode é muito usado como marketing em revistas, panfletos, outdoors, para que seus leitores acessem a promoções ou a algo relacionado à matéria ali exposta.

Originalmente os vídeos foram concebidos para a videoinstalação Sonhos, para serem vistos numa tela de 7 polegadas, que é um tablete com resolução de 1280x720p, mas, com os QR Codes, nada impede de obra se desdobrar, ser assistida em casa, em um computador, celular, tablete ou TV, somando assim novas texturas, níveis de emissão de luz, tonalidades e resoluções de acordo com a tela que estiver assistindo.

¹³ Do inglês Quick Response Code que significa código de resposta rápida.

¹⁴ É preciso que os celulares e computadores tenham uma câmera e o aplicativo para leitura e decodificação deste código. Existem vários aplicativos gratuitos disponíveis para escaneamento dos mesmos. Como o leitor de Qrcode Quickmark, disponível em: goo.gl/iTOhrp



Figura 37 - QRcode de Sonho 01.

Nas artes, podemos ver o uso dos QRcodes em obras como a do artista Patrick Donnelly. A obra *QRartes defense arc n°2*, exposta em uma mostra exclusiva¹⁵ para processos artísticos com uso de QRcodes, agrega cor e linguagens como a gravura, na composição estética do QRcode. Nessa composição se percebe as linhas sinuosas alteram a rigidez do código sem eliminar a possibilidade de decodificação.

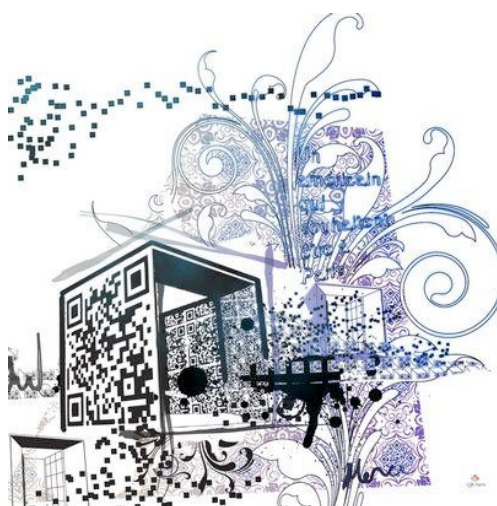


Figura 38 - QRartes defense arc n°2. Patrick Donnelly.

Darli Nuza, em *QR Code de Dedo* (2016), projeta imagens em lâminas transparentes trazendo a mistura entre as formas do digital, ao brincar com a analogia entre o código digital e a digital humana em uma perspectiva ampliada, coexistindo as formas de ambos em um mesmo ambiente, distorcendo os papéis da pintura e tecnologia ao criar uma pintura híbrida. As possibilidades de processos artísticos com esses códigos são diversas.

¹⁵ Assista ao vídeo sobre a exposição no link: goo.gl/XqV9Lb

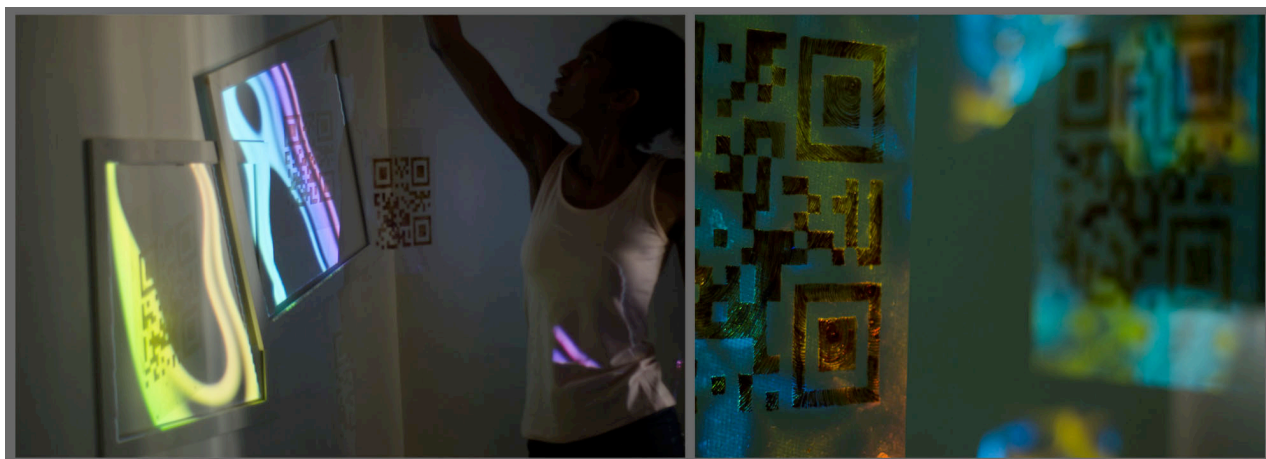


Figura 39 - QR Code de Dedo. Darli Nuza, 2016. Foto: coletivoseverina.wordpress.com

Antes de entrarmos em cada “sonho” específico, faço uma relação da técnica empregada por Goya na feitura das gravuras com a técnica/estética usada na edição de meus vídeos: a fotografia monocromática, o preto e branco (P&B).

Os recursos técnicos são fundamentais para compreender as estampas, pois graças a eles se alcança uma expressiva dramatização nas figuras e cria-se uma luz igualmente significativa. Para Barbosa (1999), os fundos noturnos de espaço indefinido favorecem de forma poderosa, pois criam superfícies diversas, apesar de uma certa uniformidade luminosa. “Os poros da resina ‘animam’ essa superfície e produzem um efeito de indefinição e escuridão que permite falar de um mundo da noite, um mundo de sonho.” (BARBOSA, 1999, p. 21)

Em *Los Caprichos*, Goya usou combinação de duas técnicas: a água-forte e a água-tinta. Resumidamente, o complexo processo de feitura das gravuras em água-forte consiste em cobrir toda a área de uma chapa de cobre com uma superfície resistente ao ácido, geralmente, usa-se cera. Em seguida, cobre-se a chapa com fuligem para enegrecê-la e depois, como uma ponta afiada, se risca o desenho. Posteriormente, a chapa de cobre é mergulhada no ácido, que “corrói” as linhas traçadas, que já não estão mais protegidas pela cera impermeabilizante. Quando a gravura é “impressa” na chapa de cobre, retira-se a cera e aplica-se a tinta, depois retira-se todo o excesso, deixando a tinta apenas nas ranhuras. A chapa então é colocada em uma prensa com um papel umedecido por cima e na sequência é feita a compressão, transmitindo o desenho para o papel. Falamos aqui apenas do método de gravação em água-forte.

Segundo Nunes (2013), a maestria alcançada por Goya em *Los Caprichos* deriva de outro refinamento técnico, o uso da água-tinta. “Antes do surgimento da técnica da água-

tinta, o sombreado era produzido por meio de traços cruzados, rigorosamente espaçados, método em que Rembrandt era o mestre maior.” (NUNES, 2013, p. 75)

A técnica da água-tinta possibilita o surgimento de tons uniformes, constituídos por manchas. Esse método possibilita a criação de uma gradação de tons que vão desde os cinzas mais claros à consistência de um intenso preto. Possibilitando uma riqueza de nuances bem maior do que as geradas pela gravura em água-forte.

Aqueles pretos profundos, espessos, misteriosos contra as quais as figuras aparecem com tanta solidez e segurança, e ainda assim com tal estranheza espectral; aquela escuridão na qual a maioria dos detalhes é perdida, de modo que o nosso olho se move mais no registro de estados mentais do que na descrição de um mundo “real”. (HUGHES, 2007, p. 217)

Segundo CAMARGO Apud NUNES (2013), as granulações que possibilitam criar os vários tons de cinza, são feitas cobrindo-se a chapa de cobre, uniformemente, com cera e peneirando sobre ela o sal de cozinha, grosso ou fino, de acordo com o tamanho do pontilhado que se deseja alcançar. Na sequência, a chapa é levada ao cozimento, que deve ser homogêneo e continuado, para que o sal penetre na cera. Feito isso, após a chapa esfriar, ela é submersa no ácido para a retirada do sal. Os tons de cinza são obtidos controlando o tempo de exposição ao ácido. Quando se considera uma parte pronta, retira-se do banho, lava-se com água e põe para secar. Em seguida, essa parte pronta é isolada com um verniz e continua novamente o processo de tonalidades que se deseja. São sucessivas “mordeduras e coberturas”, para se obter as tonalidades de cinza desejados. Esse processo pode ser usado com outros tons de cores.

Diante disso, é possível ver o complexo processo de construção das imagens de Goya. Por meio de seus desenhos preparatórios, percebemos o quanto o artista se dedicou. Percebe-se o longo processo de refinamento dos elementos que compõe as cenas, a busca para que uma soma entre forma e significado simbólico fosse alcançada.

Podemos perceber alguma semelhança no processo de construção de muitas videoartes no sentido de que também há várias etapas, várias camadas, pesquisas e estudos para se ter um resultado. No meu processo de edição, chega-se a perder o número de vezes que se aplica algum efeito, algum tratamento de cor para se chegar ao tom de preto e branco que se deseja para cada cena.

Segundo Vanucchi (2013), no preto e branco, ao se retirar a informação das cores, o observador é forçado instintivamente a investir mais tempo na observação da imagem, o que o leva a buscar o seu real conceito.

Como observa Flusser:

As fotografias em preto e branco são a magia do pensamento teórico, conceitual, e é precisamente nisto que reside seu fascínio. Revelam a beleza do pensamento conceitual abstrato. Muitos fotógrafos preferem fotografar em preto e branco, porque tais fotografias mostram o verdadeiro significado dos símbolos fotográficos: o universo dos conceitos. (FLUSSER, 2011, p. 54)

Uma coisa normalmente dita é que pensar em preto e branco significa pensar em contrastes. De fato, essa prerrogativa é condizente, pois a riqueza das texturas está nos contrastes, nas luzes e sombras. É importante pensar nesse jogo de contrastes antes de gravar, imaginar os tons, e principalmente, para quando se transformar a imagem gravada colorida em preto e branco esse valor tonal se sobressaia. Mesmo trabalhando isso na ilha de edição, aprimorando a amplitude tonal, enfatizando campos de luz ou escuridão, é importante que esse material bruto esteja pensado, gravado para esse objetivo.

A decisão do preto e branco nas obras se deve à necessidade narrativa do filme em dialogar com o lado obscuro, sombrio e onírico que elas carregam, uma espécie de relação direta com as gravuras de Goya. A escolha se mostra necessária pelo fato de o P&B se relacionar melhor com a narrativa e com a forma com que é contada. O P&B parece concentrar a essência do sentido das coisas, pois não temos a possibilidade de distração das cores, ele atinge a essência da cena, do objetivo, e vai a fundo na imagem.

A essência da cena presente na fotografia P&B remete às abordagens ontológicas do século XX. Ronaldo Entler (2011) afirma que, de um lado, elas pressupõem uma “fotografia ideal” (ideal no sentido platônico, um “fotográfico” em estado puro e definitivo), mas nos dias de hoje as imagens são pensadas em sua diversidade, em sua ambivalência, com suas múltiplas formas de significação, não mais em sua unidade ideal. Podemos dizer que o vídeo é um desses elementos de passagem, do entre-imagens de Bellour, que tornou a fotografia complexa e impura, faz parte do que Entler chama de fotografia expandida.

Roland Barthes, em seu livro *A câmara clara*, busca uma essência na fotografia e apresenta dois elementos co-presentes que a define: o *studium* e o *punctum*, uma espécie de dualidade que norteia o interesse pela foto. Em outras palavras seriam o objetivo (*studium*) e o subjetivo (*punctum*) da foto.

O primeiro é universalmente percebido e gera uma interpretação da fotografia a partir do conhecimento prévio do observador (chamado de *spectator* por Barthes) sobre o mundo. A compreensão do *studium* passa pela leitura dos signos presentes em uma foto em

função do conhecimento prévio de quem a observa. Já o segundo, por outro lado, se projeta sobre nós, de forma insistente. Como diz Barthes, “não sou eu que vou buscá-lo (como invisto com minha consciência soberana o campo do *studium*), é ele que parte da cena, como uma flecha, e vem me transpassar.” (BARTHES, 1984, p.46)

Para Barthes, o *studium* é voltado para consciência: são características associadas ao contexto cultural e técnico da imagem. Já o *punctum* tem valor subjetivo, é um atrativo que se impõe a quem olha a foto, são detalhes que impressionam o espectador e variam de pessoa para pessoa, é o que intensifica a foto, o que fere o *spectator*.

O *punctum* é mais instigante, pois se trata da subjetividade do espectador: ele é individual, cada um enxergará o seu, podendo claro, ter semelhanças, mas o grau de intensidade que pode atingir nas pessoas é único e intrasferível.

Aplicando a ideia do *punctum* nas gravuras de Goya, nos deparamos com o que muitos historiadores dizem: as gravuras eram claras em suas mensagens na época. O *studium* e o *punctum* estavam bem definidos nas cenas compostas por Goya, ainda mais realçados pelo jogo de sombras e luzes, pelos elementos em cada plano, mas ao observar atentamente as estampas veremos vários *punctum*, Goya não queria só um ponto intrigante, para que nossos olhares focassem, ele parece querer mostrar várias coisas numa só cena.

O mesmo digo para meu trabalho, nos vídeos, apesar do preto e branco, realçando partes determinadas das cenas, dos focos, dos primeiros planos, a série de camadas e texturas, proporcionam vários *punctum* quando se observa a cena mais de uma vez, aliás, na videoarte, com sua fugacidade, suas formas imbricadas, sobreimpressas, é dispendioso querer definir um *studium e punctum*.

Voltando para outras características intrínsecas ao P&B, vê-se que após o surgimento da cor no cinema, ele passou a carregar um vínculo mais com vídeos e filmes documentais, jornalísticos. Hoje, ele está mais associado à poética porque os nossos espectadores estão acostumados com o colorido. Atualmente a imagem se tornou banalizada, já que estamos todo o tempo rodeados por elas, em diferentes tipos de mídias. Nesse cenário, o P&B acaba sendo um canal diferente dessa banalização. O preto e branco, então, pode ser encarado como um espaço redutor, já que existe um processo de tirar a cor. Mas na verdade, eu entendo que ele potencializa a imaginação.

Creio que nos filmes e vídeos em P&B existe um forte sentido poético e misterioso nas imagens. Em Sonhos, busquei falar do universo iconográfico da religiosidade, da fantasia, do onírico e era importante que isso ficasse claro desde o início. O preto e branco parece nos levar a isso.

O título *Sonhos* é um referencial direto aos estudos de Goya, já mencionados anteriormente, para a composição de *Caprichos*. Os *sueños* de Goya estão diretamente relacionados às crendices e superstições medievais, sempre associados ao universo satânico criado pelo cristianismo, principalmente a Inquisição no período de “caças as bruxas”. Muitos são sonhos "ruins", pesadelos. O curioso é que não há incidentes bíblicos de forças demoníacas se comunicando com as pessoas durante os sonhos ou pesadelos. Há as tentações, mas não estão relacionadas ao sono/sonho.

Os sonhos, de acordo com Bíblia Cristã, eram uma forma de comunicação entre o mundo sobrenatural e o mundo dos humanos, tanto o novo como o velho testamento, falam que Deus se utiliza de sonhos para comunicar-se com os homens, com vários intuitos, seja para abençoar, curar, guiar, alertar, advertir, punir, enfim, nota-se a importância dos sonhos para os homens deste período. De acordo com Hall:

Ao longo da história da maioria das tradições religiosas, os sonhos têm sido considerados uma fonte de informações acerca da vontade de Deus e da existência de um mundo espiritual atrás, acima ou dentro do mundo da realidade cotidiana. (HALL apud PROENÇA, 2008, p. 21)

São várias as passagens bíblicas que tratam do sonho. Goya mesmo, antes dos caprichos, da estampa 43, *sonho da razão*, já havia feito uma representação dos sonhos. O sonho de São José (1770-1772), foi uns dos primeiros trabalhos recebidos pelo artista para execução de afrescos na Catedral de Saragoza. A obra foi transferida para um painel e está no Museo de Belas Artes, em Saragoza. Ela representa a passagem em que um anjo surge nos sonhos de José para falar da origem do filho de Maria.

"Ora, o nascimento de Jesus Cristo foi assim: Estando Maria, sua mãe, desposada com José, antes de se ajuntarem, achou-se ter concebido do Espírito Santo. Então José, seu marido, como era justo, e a não queria infamar, intentou deixá-la secretamente. E projetando ele isto, eis que em sonho lhe apareceu um Anjo do Senhor dizendo: "José, filho de David, não temas receber a Maria, tua mulher, porque o que nela está gerado é do Espírito Santo[...]." (Mateus 1:18 – 20)



Figura 40 - *El sueño de San José*. Goya, 1770-1772. Museo de Belas Artes, Saragoza.

"E disse: Ouve agora as minhas palavras: se entre vós houver profetas, eu, o Senhor, em visão a ele farei conhecer, ou em sonhos falarei com ele." (Números 12:46) "E em Gibeom apareceu o Senhor a Salomão de noite em sonhos; e disse-lhe Deus: Pede o que queres que eu te dê." (I Reis 3:5) Samuel disse a Saul: por que me inquietaste, fazendo-me subir? Então Saul disse: "Mui angustiado estou, porque os filisteus guerreiam contra mim, e Deus se tem desviado de mim, e não me responde mais, nem pelo ministério dos profetas, nem por sonhos". (Samuel 28:15)

A relação do homem com os sonhos vem desde a mitologia grega. Segundo Proença, Morfeu é considerado deus dos "sonhos", e seu pai, Hypnos, seria o responsável por fazer as pessoas dormirem, é o deus do sono. Hypnos obscuramente adentrava na

mente dos homens e fazia repousar seu corpo, esquecer a fadiga, e descansar a mente. Hypnos era irmão gêmeo de Tânetos, que representava a morte, daí surge a relação de que quando se dorme e sonha, enxergamos além da morte.

Hypnos teve três filhos, chamados de Oneiros, que simbolizavam os sonhos dos humanos. Eles dormiam dispersos sobre papoulas, e como sabemos, a papoula ou ópio é uma planta de onde é obtido a morfina. Morfeu é considerado o filho mais importante, “o que molda-se, toma forma humana” é o deus grego dos sonhos divinos. O segundo filho é Icelus, é o deus dos pesadelos, chamado de Phobetor “phobia”, surge nos sonhos humanos em forma de animal ou de monstro. O terceiro é Fantasos “apparition”, este deus dos sonhos aparece como algo que faz parte da natureza, e também toma a forma de objetos inanimados. (PROENÇA, 2008, p. 17)

O valor dado às coisas surgidas no estado onírico, que não podemos compreender em sua totalidade, hoje são relacionados mais ao campo da psicanálise de Sigmund Freud e à psicologia analítica de Carl Gustav Jung. Ambos estudaram a fundo a relação do nosso inconsciente, dos nossos sonhos. Sigmund Freud, resumidamente, define o conteúdo do sonho como a realização de um desejo. Simplificando, o sonho seria, portanto, um ótimo material para o indivíduo entender seus desejos, e resolver suas questões.

Por outro lado, Jung acreditava nos significados dos sonhos e na importância para o desenvolvimento pleno do homem. Jung defendia uma visão diferente do inconsciente humano de Freud. Para ele, embora exista de fato um inconsciente pessoal fundamentado de conteúdos recalçados, há também um inconsciente coletivo permeado de um simbolismo universal.

Não cabe aqui entrar nesse universo complexo citado acima. Importa mais, a esta pesquisa, as interpretações dos sonhos dentro da cultura popular, do imaginário religioso em que Goya viveu, sem pretensões científicas.

5.4.1 Sonho 1

Em Sonho 1 (<https://goo.gl/Fjloh>) trabalhei com os conceitos das imagens sacras, ainda sobre o olhar pan-óptico da Igreja, mas também os olhares tementes às coisas dos reinos celeste e mundano/infernal, sofridos e submissos. O outro lado explorado foi o universo das forças obscuras, sombrias, representados por seres monstruosos. A série busca dialogar com os temas grotescos, oníricos e místicos de *Los Caprichos*.

A sobreimpressão é a técnica que, a meu ver, mais dialoga com as gravuras de

Goya, com seus seres grotescos, monstruosamente embrenhados na sociedade, onde vários personagens são retratados em uma única tela, para compor uma cena, uma mensagem. São várias “camadas da sociedade”: bruxas, monstros, espertos e ingênuos, cafetinas, prostitutas e noivas, jovens e velhas. O conjunto entre o real e o fantástico é impossível de determinar; não se consegue mais separá-los é uma fronteira que não existe mais, assim como a sobreimpressão no vídeo, as imagens se misturam.

Sonho 1 começa com o olhar assustador de imagens religiosas dentro de uma igreja, querubins espantosos e santas em êxtase. São traços fortes do barroco mineiro com sua devoção aos diversos santos do catolicismo, oriundos das várias irmandades e ordens terceiras na tradicionalmente católica Minas Gerais. Em meio a troca de olhares dos querubins, temos a imagem de uma serpente, envolta a um globo, mordendo a maçã, ela está sendo pisada por uma santa, há cortes frenéticos de detalhe do rosto da santa com os querubins.

Tal iconografia trata-se da imaculada concepção da Virgem, ou melhor dizendo, de Nossa Senhora da Conceição. Esse dogma trata Maria como uma criação particular de Deus, livre do pecado original, uma nova Eva sem pecado (por isso pisa na serpente). Segundo Beatriz Botelho (2005), o culto a essa imagem, trazido pelos franciscanos no apagar das luzes do século XVII, se multiplicaram rapidamente por Minas Gerais e tem grande abrangência:

[...] não só pelas igrejas matrizes, mas por capelas rurais, capelas particulares, oratórios e qualquer móvel que servisse como um canto para orações. Pelo número de imagens inventariadas é fácil perceber a relevância que seu culto alcançou, e que ainda persiste, nas Minas Gerais. (BOTELHO, 2005, p. 72)

Em Sonho 1, essa imagem representa o lado sagrado e imaculado que a Igreja representa ainda hoje, mas ao mesmo tempo, na sequência, corta para uma outra imagem de nossa senhora, agora desgastada pelo tempo, toda manchada, abandonada em um cemitério, junto com seus mortos e ao fundo há uma parede de onde surgem figuras assustadoras, bruxas com movimentos agonizantes. A santa parece orar para que as criaturas sumam. Em seguida, há o corte para outro ângulo da mesma santa, um detalhe, e então aparece de um borrão a imagem de uma bruxa. Em questão de segundos, surge e desaparece.

Depois vemos a estátua de uma criança, talvez do menino Jesus, não se sabe ao certo. A imagem foi captada no mesmo local onde foi filmada a santa desgastada pelo

tempo. Na parede, ao fundo, surge uma sombra grotesca, com uma cabeça enorme e orelhas pontiagudas, seus movimentos são desconexos e rápidos. Corte para o rosto de Cristo morto, a câmera percorre lentamente seu corpo deitado até os joelhos, revelando a expressividade das feridas.

Na mesma ideia de dor e feridas, surge a imagem de São Sebastião que, como Cristo, foi flagelado. Não aparece seu rosto, apenas o tronco de seu corpo, já que sua iconografia é clássica: um corpo jovem, seminu, atado em um tronco desfolhado de árvore e cravado por flechas. É de fácil identificação. Nessa cena, a imagem fica frenética, com variações de luz e sombras e, ainda sobreimpressa nela, a cena de um fogo, fundindo-se com a imagem do santo.

A ideia do fogo é para reforçar a dualidade entre as coisas celestes e as coisas obscuras. O fogo representa algo regenerador e purificador, e seu significado sobrenatural vai desde as almas errantes até o espírito divino. Ao mesmo tempo, o fogo está ligado às forças divinas, da natureza e também ao inferno com sua função de queimar eternamente, diferente do renascer das cinzas, da regeneração. Alguns rituais de cremações têm a sua origem na compreensão do fogo como um veículo, um mensageiro entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos.

Na sequência, temos uma emblemática cena na qual nos deparamos com várias figuras grotescas. Na verdade, é o mesmo ser, porém em posições e movimentos diferentes. São ao todo 10 imagens da mesma figura nua com uma máscara bizarra. Nas laterais direita e esquerda da cena existem dezenas de braços buscando agarrar algo, como se estivessem tentando puxar para fora do quadro. Ao fundo uma imagem de uma coruja voando, em câmera lenta, em direção ao primeiro plano, em direção à câmera, em direção às figuras grotescas. Ela parece querer agarrá-los o quanto puder.

Essa figura é o próprio autor do vídeo. Aqui, procuro me relacionar com o sentido do autorretrato presente tanto nas gravuras de Goya quanto na linguagem da videoarte. Em *Los Caprichos*, Goya aparece na primeira estampa, em perfil como alguém que observa com um certo desdém e também ressurgue dormindo/sonhando na gravura de número 43, como já mencionado nessa dissertação. Segundo Nascimento (2011) isso seria uma maneira de enfatizar que as gravuras são resultado tanto da observação, quanto da fantasia, mas não separadamente.

Na esfera da videoarte, Bellour (1997), em seu livro *Entre-imagens*, dedica um capítulo inteiro à ideia do autorretrato como algo inerente ao videoarte. Segundo o autor, o autorretrato se situa do lado do metafórico e do poético, mais do que do narrativo. Sua

aparência vem do descontínuo, da justaposição anacrônica da montagem. Diferente da autobiografia o autorretrato diz: “Não narrarei o que fiz; direi quem sou.” (BELLOUR, 1997, p.331)

Para Bellour, existem algumas razões pelas quais o vídeo parece prestar-se melhor do que o cinema à aventura do autorretrato, tais como a facilidade que o autor tem em colocar seu corpo diretamente na imagem – basta colocar-se numa imagem sendo gravada. O autor do vídeo tem acesso à imagem facilmente. “Ligar-se à intimidade de seu próprio olhar: isso muitas das vezes dá à imagem uma qualidade de ser, de presença-ausência, quase inimitável.” (BELLOUR, 1997, p. 335)

O “olhar-câmera” tende a ser mais natural no vídeo, do que em um filme. No filme, o olhar para a câmera, muita das vezes, pode configurar transgressor, algo fora do padrão, porém no vídeo, soa natural, quase que aguardado.

Outra razão se deve à própria imagem. No vídeo, é muito mais simples tratá-la e transformá-la na gravação e na pós-produção. A imagem-vídeo traduz mais diretamente as impressões do olho, os movimentos do corpo, os processos de pensamento. Como a imagem já não depende tão claramente de sua dimensão de verdade documentária, dela terá de se desprender menos para deixar transparecer a priori a vontade expressiva, e excessiva, de um sujeito.

E também, de acordo com Bellour, temos a transformação da retórica clássica por um processo de subjetivação. Se a televisão, principalmente, cumpre hoje o papel de reguladora da invenção e da memória, o autorretrato é naturalmente a expressão mais subjetiva da resistência que a videoarte opõe de forma específica à televisão.

Em *Sonho 1*, essa espécie de autorretrato vai ao encontro da maneira de preservar a identidade necessária à experiência da filmagem e, de maneira mais geral, ao conjunto de minha experiência, de criação e de vida. Ele se dirige cada vez mais para a eliminação de qualquer intermediário nas diferentes etapas de meu projeto. Meus trabalhos são a expressão de mim mesmo, já que procuro manter o trabalho bem próximo de sua fonte. Fora de si, mas a partir de si.

Na cena seguinte, há o corte para o olho de um cavalo, depois vem o olhar de um gato, uma galinha tendo seu pescoço cortado, sangue e a cabeça cortada da galinha. Surgem imagens religiosas confrontando a câmera. Na verdade, todas as imagens neste trecho, tanto dos animais como das figuras sacras, parecem olhar diretamente para a câmera, como testemunhas de algo. Tais imagens são rápidas, não chegam a ter nem 1 segundo de duração.

A relação dos animais está diretamente vinculada ao universo de representação de Goya nas gravuras *Caprichos*. Algo no sentido de que diversas figuras animais habitam nossos sonhos e realidades, como a coruja, muito retratada nas estampas do pintor espanhol. O artifício de animalizar os personagens é natural do grotesco. Mas de acordo com Nascimento (2011) a relação entre fisionomias animais e atitudes tem origens mais específicas. Ainda segundo a autora, Giambattista Della Porta, um italiano do século XVI, fez um paralelo entre a alma e o corpo, embasando-se no zoomorfismo, em que a semelhança entre rostos humanos e alguns animais seria a base para relacionar a aparência física ao caráter.

Na sequência do vídeo, volta a figura grotesca, mas agora é só uma, e nos seus pés há vários braços que o puxam para baixo, para dentro do vídeo. No fundo está a mesma coruja já citada acima, em um plano mais próximo. Ela revela suas garras para tentar pegar a figura, os braços puxam o corpo do autor, como se fosse levado para o inferno, para o reino inferior, e a coruja não consegue pegar a criatura, a imagem se torna toda preta. Fim. Automaticamente começa o processo de *looping* do vídeo.

Em Sonho 1, buscou-se relacionar os reinos iconográficos dos céus e da feitiçaria, algo em torno, dentro de um imaginário religioso e dito popular, do que Goya possa ter vivenciado em seu tempo e que representou muito nas suas obras.

Nas questões técnicas da feitura do vídeo, foram muito usadas a sobreimpressão e da incrustação. As primeiras cenas foram basicamente uma edição de cortes secos, alternâncias de velocidades e tratamentos de intensidade de luz e sombras. Em meio a esse início, surge uma sombra de uma figura que parece ameaçar a imagem de Nossa Senhora da Conceição. Para isso foi usado uma sobreposição de imagem.

Na segunda parte, em que entra a imagem da santa desgastada pelo tempo e surgem várias figuras de bruxas ao fundo, usou-se o *chroma key* (incrustação). Esta cena teve uma certa complexidade para a sua feitura, pois as imagens das bruxas foram gravadas separadamente em um estúdio com um fundo verde. Depois, já na ilha de edição, foi eliminado esse fundo pelo processo do *chroma key* e de recortes, e na sequência teve um longo processo de tratamento da imagem para que se chegasse a um resultado satisfatório. Feito isso, foram colocada uma a uma sobre a imagem da santa. Ao todo foram quatro camadas, e, após essa etapa, a cena foi submetida ao processo de renderização para que essas camadas/imagens se tornassem uma só e pudessem ser inseridas na *timeline* de edição do vídeo.

Dando sequência ao processo de edição, a sombra macabra que aparece atrás da imagem da estátua do menino teve menos complexidade, pois se trata mais de uma sobreimpressão, assim como o fogo na imagem de São Sebastião. Já a cena das figuras nuas grotescas seguiu a mesma lógica da cena das bruxas. Neste ponto, o processo foi bem mais longo, pois se trata de dez camadas da mesma figura, mais oito camadas dos braços e mãos inseridos na imagem maior da coruja. Tanto a figura grotesca quanto os braços também foram gravados sobre um fundo verde, para depois serem recortados no processo do *chroma key*, depois inseridos separadamente em tempos e posições diferentes, sobre a imagem da coruja. Só processo de renderização dessa cena durou em torno de 12 horas.

Muitas das vezes, as limitações encontradas, principalmente aquelas associadas ao tempo de feitura e composição de cenas, estavam diretamente relacionadas à capacidade de leitura de informações que meu computador conseguia processar. Além é claro, de limitações relacionadas ao melhor uso das ferramentas do software de edição. O uso de ferramentas como o *chroma key* não é tão fácil.



Figura 41 – Área de trabalho no Adobe Premiere Pro, edição Sonho 1, 2017.

A trilha sonora segue-se como algo a reforçar o conteúdo onírico, perturbador e grotescos que as imagens carregam. Em alguns momentos ela se sobressai, em outros ela acompanha o ritmo das imagens e também, em alguns casos, tenta dar uma certa veracidade ao som que a imagem correspondente produziria. Essa lógica e tonalidade sonora sentida, se espalha para os outros dois vídeos da instalação Sonhos.

5.4.2 Sonho 2

Dando sequência à série Sonhos, em Sonho 2 (goo.gl/IhvhS7) busco referenciar o universo da prostituição, muito explorado por Goya em *Los Caprichos*, junto à imagens relacionados ao um mundo satânico, obscuro. No vídeo, foram usadas diversas imagens vindas da internet, de sites relacionados à pornografia e prostituição.

Nas gravuras de *Caprichos*, a mulher é sempre rotulada como prostituta, feiticeira e noiva. Percebemos que a opção por retratar mulheres de forma negativa nas gravuras se inclui na intenção da série, pois Goya as retratou em diversas outras pinturas e não é possível concluir que o mesmo tivesse uma visão denegrada da mulher.

Há de se notar que os temas prostituição e casamento, em Goya, não estabelecem críticas apenas às figuras femininas, mas também aos homens que integram a relação. Mesmo que o tema seja retratado geralmente pela imagem feminina, é preciso ter em mente o propósito da crítica. Nascimento (2011) explica que Goya não criticava as feiticeiras, mas sim a superstição de quem acreditava nelas.

A Espanha de Goya, creio que toda a Europa daquela época, tinha a mulher como uma síntese de vícios, a protagonista da proliferação dos males da sociedade, ou seja, a Eva do pecado original. A visão negativa e pejorativa aparecia na maioria dos contos morais de então. Apesar de as críticas em *Caprichos* não serem unicamente às mulheres, percebe-se que Goya não deixa de compartilhar desse ideal da mulher como aquela que leva aos maus caminhos. Obviamente, um reflexo da sociedade europeia do século XVIII que tinham uma visão negativa sobre a mulher, o que muitos, assim como Goya, não estavam alheios. Podemos dizer, dentro dos termos junguianos, que é uma espécie de sombra coletiva.

Ainda sobre a prostituição em *Caprichos*, podemos notar outros temas que se confundem, mas que levam a um mesmo pensamento: são o cortejo e o noivado. Estes são representados de modo que não se sabe se um jovem corteja uma prostituta ou uma moça de família, pois o artista também critica os casamentos por interesse, que, querendo ou não, é um outro jeito de prostituir.

El sí pronuncian y la mano alargan al primero que llega (estampa 02) (Elas dizem sim e dão sua mão ao primeiro que aparece). Nessa estampa, vemos uma jovem casando com um homem feio e velho, em volta há personagens sorrindo maliciosamente, se

mostrando satisfeitos. A máscara na jovem realça o caráter de farsa, que é essa cerimônia.

Algumas gravuras mesclam o teor sexual da prostituição com a feitiçaria. A sensação é de as prostitutas fazem as mesmas coisas que as bruxas, enganam e abusam de suas “vítimas”.



Figura 42 - *El si pronuncian y la mano alargan al primero que llega* (estampa 2). *Los Caprichos*. Goya, 1797-1799. Museu do Prado, Madri.

Em Sonho 2, para representar esse universo de promiscuidade, faço uso da *cyber* prostituição, termo que designa a oferta de serviços sexuais via internet. Hoje, a indústria da pornografia, também conhecida como “entretenimento adulto”, movimenta milhões em todo o mundo e não apenas com profissionais estabelecidos, mas também com amadores, que se utilizam das facilidades que as novas tecnologias proporcionam, para fazerem seus vídeos, fotos, *blogs* e *chats*. Essa explosão do erotismo surgiu no século XX, com a fotografia, o cinema, a televisão e depois a internet.

Germaine Greer diz o seguinte sobre pornografia:

A disseminação da pornografia é muito parecida com a ascensão da batata chips que agora ocupa dois lados inteiros de um corredor do supermercado local. Agora as fritas vêm temperadas, e também embebidas de produtos químicos que simulam sabores de camarão, bacon defumado, molho inglês [...] As fritas são um excelente exemplo de alimento que engorda e não alimenta; o sexo virtual,

como a comida virtual, é planejado para deixar o consumidor insatisfeito. (GREER apud MARZOCHI, 2003, p. 234)

Qualquer pessoa com uma câmara pode criar uma imagem para este tipo de site. A pornografia de amadores é bastante comum, mas a maioria dos sites que tratam estes temas são profissionais. Milhões de pessoas, todos os dias, entram nos sites pornográficos, e provavelmente, naqueles que oferecem imagens gratuitas.

O principal site usado para pesquisar e fazer *downloads* de imagens relacionadas à prostituição, e que depois foram usadas nos vídeos em questão, foi o *Porn Hub* (www.pornhub.com). O *Porn Hub* é provavelmente o maior site de compartilhamento de vídeos pornográficos na internet. Ele oferece, na grande maioria, vídeos gratuitos e sua política de uso se resume basicamente no sentido de que, a partir do momento que você usou a plataforma deles para hospedar seu vídeo, ele pode ser assistido, compartilhado e baixado por qualquer um na rede. Além do *Porn Hub*, também usei imagens de um canal do youtube chamado *Green Screen* (goo.gl/Xd01DZ) que oferece gratuitamente várias imagens de garotas de programas se exibindo sobre um fundo verde para *chroma key*.

Diferentemente do *Green Screen*, em que os vídeos são só de belas mulheres, no *Porn Hub* procurei por vídeos que de alguma forma representasse o feio, o grotesco, algo que mostrasse o outro lado da pornografia, sem ser o de jovens bonitas, no intuito de referenciar mais a *Los Caprichos*, em que a prostituição tem mais um caráter crítico-social do que erótico.

O vídeo *Sonho 2* se inicia com a imagem de uma santa, é Santa Clara. Segundo a história, Clara teria fugido de um casamento arranjado para se dedicar às coisas de Deus. Sua iconografia na maioria das vezes é representada segurando um ostensório¹⁶ com o Santíssimo Sacramento, referência direta a um de seus milagres no qual, segurando o ostensório, ela expulsa alguns invasores do santuário onde vivia. Na sequência, um movimento rápido para uma imagem de Cristo crucificado corta para a imagem de Santa Clara, que agora aparece rodeada de corujas. É uma sobreimpressão de imagens. Nascimento explica que a coruja é uma ave muito usada por Goya para representar as prostitutas, já que uma gíria comum na época apelidava as prostitutas de corujas.

Na imagem seguinte, vê-se um homem nu deitado no chão lambendo os pés e sapatos que parecem ser de uma mulher, e, na parte superior do plano, há várias corujas de

¹⁶ Ostensório é uma peça usada nos cultos da Igreja Católica, que lembra um sol com raios saindo do centro, cujo o simbolismo remete à luz de Cristo se espalhando. É usada para expor a Hóstia Consagrada – o Santíssimo Sacramento.

cabeça para baixo, como se estivessem penduradas no teto. A cena toda é embriagada por uma fumaça. Graças ao preto e branco, nota-se que as sobreimpressões de imagens, os recortes e enquadramentos, são bastante orgânicos e muitas das vezes parecem imperceptíveis. Isso remete à ideia dos jogos de sedução encontrados em *Los Caprichos*, em que o homem sempre parece preso.

No próximo plano aparecem de São Lúcio e Santa Bona, que representam os “Bem Casados”. Eles são considerados os “primeiros irmãos terciários” (Irmãos da Penitência) da ordem franciscana. Ambos eram comerciantes apegados aos bens materiais, conhecidos por seus negócios desonestos. Numa época em que São Francisco pregava na região onde o casal morava, o desapego material do santo impressionou Lúcio, e este então acabou com seus negócios, vendeu suas propriedades e começou a repartir com os pobres a sua riqueza. O ato do marido não agradou à esposa, Bona, e por causa disso eles viviam em desavenças. Um dia ela também se converteu, pediu perdão ao marido e começou a ajudar os pobres. Depois, ambos procuraram São Francisco e manifestaram o desejo de iniciarem na vida de irmãos franciscanos. Como eram casados não sabiam como fazê-lo. São Francisco, então, funda uma Ordem Terceira, na qual os casados poderiam servir a Deus. Daí em diante, Luquésio e Buonadonna, como são conhecidos na Itália, distribuíram o restante de seus bens aos pobres e viveram na mais perfeita harmonia conjugal. Morreram no ano de 1250 e em 1694 foram beatificados pelo Papa Inocêncio XII.

No plano *contra-plongée* do corte seguinte, vemos ao centro a imagem de Santa Rita de Cássia, iconograficamente representada com um crucifixo nas mãos e um espinho cravado em sua testa. Nas cenas do casal também vemos as corujas. A intenção em *Sonho 2* é trazer uma relação com aquilo que está nas gravuras de Goya: o casamento, a prostituição, a bruxaria, os aliciamentos – tudo ao mesmo tempo.

A próxima cena chega a ser repulsiva. Nela temos um close, um plano detalhe de uma velha a lamber e chupar seu próprio seio, enorme. Ao lado, temos um grupo de corujas fazendo movimentos sinistros, parecendo querer chupar também o grande seio. Uma das corujas está tentando engolir um enorme rato. Aqui temos uma referência às gravuras *Mucho hay que chupar*, capricho 45 (Há muito para chupar) e *Sopla*, capricho 69 (Está soprando).

Em *Mucho hay que chupar* há duas velhas asquerosas compartilhando, talvez fumo, de uma tabaqueira, e à frente um cesto cheio de bebês mortos ou não, para serem sugados. Ao fundo temos a sombra de dois enormes morcegos. Esse tema de crianças envolvidas em rituais diabólicos e de canibalismos é repetido em outras estampas. Em *Sopla*, um velho

bruxo está usando o ânus de uma criança como espécie de fole para ascender o fogo, ao fundo outro participante do ritual parece chupar o pênis de outra criança e mais ao fundo existe outro bruxo com aspectos zoomórficos de uma coruja. Seus braços abertos formam grandes asas que parece encobrir o que está acontecendo.

A cena seguinte revela a figura maior de um poderoso satã, um ser animalesco, de grandes chifres, que solta fogo pela narina e parece fazer um ritual. À sua frente, várias imagens pequenas de garotas de programa dançando, sensualizando aleatoriamente, com movimentos fragmentados. Nas pontas do plano existem duas bruxas. A cena mostra uma espécie de ritual, algo no sentido de sedução. A ideia é deixar o interator meio que hipnotizado com tantas mulheres de lingerie dançando. A sensação é a de querer ver todas, mas o tempo da cena e tamanho das imagens não permite.

Esse ritual, que chamo de “sabá das prostitutas”, assim como a figura do grande satã, aqui representado por uma enorme ossada chifruda, remetem aos sabás que Goya ilustrou, não só na lâmina 60 dos caprichos (*Ensayos*), mas na pintura *El Aquelarre* (Sabá das bruxas) e na composição *El Gran Cabrón* (O grande bode) das pinturas negras.



Figura 43 – Montagem obras de Goya.

- 1- *El Gran Cabrón*, *Las Pinturas Negras*. Goya, 1819-1823. Museu do Prado, Madri.
- 2- *El Aquelarre* (sabá das bruxas). Goya, 1798, Museu Lázaro Galdiano, Madri.
- 3- *Ensayos* (estampa 60), *Los Caprichos*. Goya, 1797-1799. Museu do Prado, Madri.



Figura 44 – frame de *Sonho 2*. Mateus Brandão, 2017.

Na composição de tal cena foram usados os recursos de incrustação, ou *chroma key*, e sobreposição. Cada garota representa uma camada dentro do processo de edição. Essas imagens pertencem ao canal de *youtube Screen Green*, que as disponibiliza para download. A imagem da caveira chifruda faz parte de meu acervo videográfico.

Ao longo do vídeo temos uma névoa que percorre por várias cenas, elas parecem vir do plano logo após o “sabá das prostitutas”, que é uma mulher em close soltando fumaça pela boca. Corte para próxima cena: uma composição emblemática em que vemos uma dançarina ao centro, fazendo *pole dance*, e ao seu redor a figura nua com máscara grotesca, já vista no vídeo *Sonho 1*. São várias imagens do ser grotesco, que na verdade é meu autorretrato. Assim como no primeiro *Sonho*, aqui também busco estar presente no vídeo.

Na sequência, a cena mostra uma tela de computador em detalhe, onde se vê a seta do mouse percorrer por várias fotos de garotas de programas. A câmera é subjetiva, dando a impressão de alguém navegando por dezenas de imagens pornográficas, à procura de alguma que o satisfaça. Essa cena é longa no intuito de mostrar a infinidade de “programas” que existem na internet, mostrando como funciona a maior parte da prostituição nos dias de hoje: tudo ao alcance do simples toque do mouse. Nas pequenas fotos há nomes, telefones e endereços, o que demonstra ser um site de prostituição. Aqui, a cena é simplesmente a câmera gravando a tela de um computador. Não há montagens, não

há sobreposições, nenhuma interferência no intuito de criar uma cena artística, a intenção é mostrar um pouco do universo real da prostituição atualmente.

Corte para uma sequência de cenas curtíssimas: o close de uma mulher massageando seus seios enormes; uma mulher nua com obesidade mórbida se masturbando; novamente o close dos seios enormes; uma bunda gorda; outra mulher gorda se masturbando; uma mulher anoréxica seminua se contornando; outra bunda enorme; um superclose nas partes íntimas de uma mulher obesa. É uma sucessão de imagens que mal conseguimos identificar. Interrompendo esse frenesi de cenas, há o close de uma coruja, com um olho só, piando estridentemente. Em todas as cenas, exceto a da coruja, podemos ver, mesclada, a figura satânica da ossada chifruda. Esta sequência mostra em segundos um pouco do que se pode encontrar de “grotesco” na internet, dentro desse mundo pornográfico, pois todas as cenas foram retiradas da web.

Nas cenas finais novamente aparece a figura satânica com seus movimentos cortados e desconexos, rodeada por algumas bruxas, que já apareceram no vídeo Sonho 1. No decorrer da cena, as bruxas desaparecem, deixando somente a imagem satânica no plano. Essa é a última cena e o vídeo faz o seu *loop* retornando à primeira. Essas imagens e figuras repetitivas trazem a conexão entre os vídeos/sonhos e reforçam o caráter de unidade da obra. A ideia é que algumas imagens percorram pelos três vídeos, pois sempre há aquelas que te perseguem por vários sonhos diferentes.

5.4.3 Sonho 3

O último vídeo da série aborda o mundo das sombras (goo.gl/JnI8YB). As coisas que são reveladas e escondidas remetem aquilo que está em outra dimensão, no lado obscuro de nossos sonhos, no inconsciente, uma relação direta às sombras vistas nas gravuras de Goya. Em Sonho 3 busco, através do jogo de luzes, do claro-escuro, criar um universo sombrio, desconecto, composto muitas das vezes por cenas performáticas.

A cena inicial mostra um céu revoltado, está vindo uma tempestade. Uma imagem de Jesus Cristo, sobreposta, olha para cima piedoso. Corta para o início dessa tempestade, que demonstra chegar lentamente ao vidro de uma janela. No mesmo plano existe a imagem de uma coruja. Tanto o pássaro como a imagem de Jesus foram inseridas por sobreposição. A coruja que persegue o inconsciente, que habita o mundo sombrio de Goya, está aqui representada mais uma vez.

A próxima cena revela uma figura sombria, maquiada de uma forma que parece que seus olhos foram arrancados, e que escorre um sangue ou lágrima negra deles. A luz aqui ora frontal, ora vinda de baixo, dá um tom dramático no contraste de luz e sombra. Pretende-se com isso conferir maior dramaticidade ao tema, gerando um efeito fantasmagórico. A imagem acontece em movimentos rápidos, mas fotografados em baixa velocidade. Nota-se o rastro de luz, os borrões na imagem, algo que chega à deformação, criando novas imagens ou apenas vestígios de uma imagem.

No início percebe-se uma frenética exposição de outra imagem sobreposta, uma espécie de mensagem subliminar, em que aparecem apenas frames em frações de segundos. É possível definir algo apenas congelando a cena: é uma imagem sacra. Essa performance é praticamente um *timelapse*, que consiste numa sequência intervalar de registros ao longo de uma ação e quando reproduzido numa velocidade normal, o tempo parece passar rapidamente na cena. Ele salta, são lapsos de uma imagem. Para compor a cena foram tiradas 87 fotos em baixa velocidade a cada 4 segundos.

No momento seguinte, a velocidade da cena volta ao normal. A figura transita entre o claro escuro, se revelando e se escondendo perante o foco de luz e foco e desfoco da lente da câmera. Os movimentos às vezes são rápidos, criando um certo estranhamento, parece uma dança ou um ritual. Ela está seminua, tem apenas um longo véu na cabeça.

A cena seguinte segue o mesmo princípio de técnica empregada (*timelapse*) no plano anterior. São lapsos de imagens que criam uma alta velocidade fragmentada e borrada da cena, na qual vemos o close de três rotos assustadores, que se debatem freneticamente, contorcendo-se de um lado para o outro. As mãos se esfregam pelo rosto indefinido, que parece querer se libertar de algo.

A inquietação da cena seguinte, composta por várias sobreposições de imagens, chega a ser de definição complexa. Eis uma das possibilidades do vídeo: são vários planos/imagens dentro de um único plano. Não há profundidade, tudo está ali ao mesmo tempo. Em sua composição há uma figura que parece deitada se contorcendo em um pesadelo. Existem várias mãos frenéticas que se debatem, *flashes* de um close de uma figura grotesca, que se deforma, aparece, some, assim como outra imagem de uma santa.

As mãos que parecem querer agarrar algo continuam na cena seguinte. Esta revela um super *close* do rosto, mostrando olhos negros, escuros pela luz tenebrosa. O rosto agora é revelado por inteiro, gritando, reverberando em meio a tantas mãos que o cerca. Mais uma vez, a luz vem de baixo, criando um aspecto bestial ao rosto.

No próximo plano surgem da escuridão três figuras grotescas, que parecem querer sair desse buraco escuro ou te puxar para ele, pois o plano é de cima para baixo e suas mãos tentam se agarrar em algo. Seus rostos são os mesmos, grotescos, desfigurados. Elas se amontoam umas nas outras. Corte para um rosto que grita.

Nessa imagem existem três rostos que se aglomeram, se mesclam criando um novo e desfigurado rosto. No próximo plano surge a figura satânica presente nos outros vídeos (Sonho 1 e Sonho 2). São *flashes* de aparição em meio à escuridão. Logo em seguida, surgem cenas de animais mortos: uma galinha, um gambá, um lagarto, uma galinha sendo despenada. A cena é acelerada.

Close para uma mão lambuzada abrindo um peixe e retirando suas entranhas. Retorna a cena do céu tempestuoso. A imagem é rápida, um *timelapse* do céu que vai se escurecendo. Corte para o plano de várias figuras com uma máscara bizarra de bruxa. A imagem é desfeita por uma espécie de ruído, como um defeito em sua composição, entra o preto e o vídeo volta para o início.

6 Considerações finais

O uso do vídeo como arte tem ganhado força ao longo dos tempos. Seu crescimento ocorre por causa de vários fatores, dentre eles a difusão de sua tecnologia e a facilidade de utilização de seu aparato técnico, além da possibilidade de se criar narrações pessoais cheias de subjetividade e ingredientes estéticos oriundos de diversas outras manifestações artísticas.

Devido ao modo de se conectar estreitamente com as artes visuais, a dança, a música, a literatura, a performance, o teatro, o cinema e outras expressões artísticas, o vídeo acabou se transformando em um meio aberto a experimentações e livre de classificações e definições que pudessem rotular a sua utilização. Assim, o vídeo tornou-se um instrumento para vários artistas, independentemente de suas especificações e campos artísticos.

O ambiente digital que hoje conhecemos, surgido a partir do desenvolvimento da tecnologia digital, – e o também avanço da convergência dos meios – potencializaram a atuação do vídeo, que atualmente cria narrativas em diálogo não só com as práticas artísticas, mas com a computação gráfica e os ambientes virtuais.

Com tudo que foi debatido ao longo deste trabalho, fica claro que houve uma expansão da compreensão do que se denomina vídeo. E que, ao dialogar com outras linguagens, o vídeo cria um novo discurso. Com as novas tecnologias, principalmente o vídeo digital, o campo da imagem em movimento é aumentado e se hibridiza com várias formas artísticas.

Campos (2009) fala de um nomadismo das linguagens, que circulam entre os diversos terrenos sem manter uma identidade fixa. Ficou entendido nesta pesquisa que, de fato, a estética videográfica modifica as outras artes e é modificada por elas, mescla-se com elas, podendo atravessar definitivamente as barreiras que a separam das outras formas de expressão artística.

Este trabalho tem o vídeo – a videoarte, especificamente – como principal objeto de pesquisa. Por isso reúne um grupo de obras de arte em vídeo, videoartistas e teóricos da linguagem audiovisual. O conjunto se mostra importante para refletir sobre os meios de processo do vídeo. Somado a isso, buscou-se dialogar as videoinstalações autorais realizadas com as gravuras *Los Caprichos* do pintor e gravurista espanhol Francisco de Goya (1746 - 1828), colocando assim em prática os processos híbridos da linguagem

videográfica que foram estudados.

Acredito que este trabalho, aplicado aos conceitos teóricos aqui apresentados, pode contribuir grandemente para refletir sobre as questões híbridas do vídeo, que ao certo, nunca estarão respondidas ou resolvidas. Esta é a conjuntura de um trabalho de pesquisa em vídeo-arte: de um incessante processo de construção de trabalhos artísticos.

Como foi dito, o vídeo é um meio adequado à experimentação, e isso foi comprovado ao longo de toda a minha pesquisa. Na interlocução criativa fica fácil perceber a influência de Goya não só nos traços mais marcantes – como a presença de prostitutas, bruxas, fantasias, religiosidade, ignorância, os vícios da sociedade – mas também na vontade de “expressar” várias informações diferentes em um mesmo quadro / situação. Que, no caso das obras autorais presentes nessa pesquisa, são as camadas de imagens sobrepostas. Assim, é possível perceber que existe coerência entre o que foi trazido pela teoria com o resultado a que se chegou na prática.

Em Sonhos, o universo iconográfico da religiosidade, da fantasia e do onírico estão muito presentes. Mas é importante destacar que obras autorais são sempre uma experiência plural, mesmo que o caráter subjetivo se sobressaia. O resultado poético alcançado tem, inevitavelmente, muito da fruição audiovisual: carrega uma fusão de linguagens para se chegar a imagens polissêmicas, que levam a uma obra inacabada – ainda que este seja um dos propósitos do autor.

Partir das influências de Goya foi um enorme desafio, principalmente porque os trabalhos ganham novas dimensões e interpretações a partir do que se tornam na junção das células filmicas. Talvez a ausência de algumas definições gere um incômodo, mas ao longo dessa dissertação verificou-se, por meio de fontes bibliográficas e trabalhos artísticos, que Goya e sua obra continuam sendo objeto de referência e estudo para vários artistas, críticos, historiadores, acadêmicos, videomakers e cineastas. Por isso foram feitas escolhas sobre o que sobrepor.

Segundo Nunes:

À sua personalidade, talento, capacidade de superação e inventividade somaram-se importantes qualidades humanas, como a compaixão, o apreço incondicional pela dignidade da vida e a compreensão da complexidade do homem. Em virtude disso, Goya permanece suscitando novas e mais acuradas pesquisas sobre sua vida e sua, algumas vezes, impenetrável obra. (NUNES, 2011, p.198).

Ao analisar as gravuras de Goya, foram levantadas as principais características exploradas nas estampas com o intuito de refletir tal universo na linguagem e modo de

fazer das videoartes criadas a partir desse encontro. Por meio do modo de composição plástica do vídeo, priorizou-se a espessura, a textura das imagens, colocando-se em evidência o artifício (da videoarte) e o discurso (ambientado dentro das gravuras *Los Caprichos*).

Chego à conclusão com a ideia de que as tecnologias, em especial os modernos processos de edição e captura de imagens, por si só, não definem os caminhos que uma obra toma. É importante ressaltar que elas, sozinhas, não determinam as produções artísticas. As novas tecnologias são como intermediários. Elas possibilitam novas formas de criação estética, agregando a um ideal artístico para que a concepção de algo novo suceda.

Concordo com Campos (2009) quando ele diz que o crucial para a criação da arte são os agenciamentos realizados pelo artista entre seus ideais, suas ferramentas e sua vontade artística.

Assim, entendo que realizar um trabalho híbrido é árduo, mas, instigante. Especialmente dentro do viés de uma absorção e progressão das infinitas ideias que despontam no decorrer do processo de edição. Mais ainda a partir do momento em que se propõe um encontro entre a gravura e o vídeo, trabalhando com uma série tão desafiadora, no sentido de possíveis interpretações e entendimentos, como é o caso de *Los Caprichos*, de Goya.

7 Referências

ALVES, Célio Macedo. Um estudo Iconográfico. In: COELHO, Beatriz (org.). *Devoção e Arte: Imaginária Religiosa em Minas Gerais*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo. 2005.

AZZI, Francesca. Território Impuro. In: MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras. 2007.

BANDEIRA, Manuel. *Antologia Poética*. 8 ed. Rio de Janeiro: J. Olympio. 1976.

BARBOSA, Ana Leticia V. B. *A Espanha vista por Goya*. 1999. 66 f. Monografia (Graduação) – História, Universidade Federal do Paraná. Curitiba. 1999. Disponível em: <http://www.historia.ufpr.br/monografias/1999/ana_leticia_barbosa.pdf>. Acesso: 9 de fev. 2017.

BARTIRA, Uíara. A poética da gravura, processos de criação e pertencimentos. Disponível em : <<http://www.premioibemagravura.com.br/>>. Acesso: 26 de nov. 2015.

BAUDELAIRE, Charles. *Escritos sobre a arte*. (Organização e Tradução Plínio Augusto Coêlho). São Paulo: Hedra. 2008.

BELLOUR, Raymond. *Entre-Imagens: Foto, cinema, vídeo*. Campinas: Papirus. 1997.

BRASIL, André et al. Vídeo entre: camadas. *Galáxia*. São Paulo, 2003, n. 5, p. 189-217. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1310>>. Acesso: 28 de nov. 2015.

CAMPOS, Luana Pereira Brant. Hibridizações no cinema digital – Peter Greenaway no espaço intermezzo e nas potências do falso. 2009. 209 f. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2009. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/4283>>. Acesso: 10 de dez. 2015.

CASTRO, Vinicius Vasconcelos. Bruxas e Monstros nas Representações Pictóricas de Goya. *Diversidade Religiosa*, João Pessoa, v. 01, n. 02, 2012. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/dr/article/view/13831>>. Acesso: 12 de ago. 2015.

DUBOIS, Philippe. *Vídeo, cinema, Godard*. São Paulo: Cosac Naif. 2004.

ENTLER, Ronaldo. Ser ou não ser fotografia? O percurso das teorias ontológicas. *Iconica*. Disponível em: <<http://www.iconica.com.br/site/ser-ou-nao-ser-fotografia-o-percurso-das-teorias-ontologicas/>>. Acesso: 20 jan. 2017.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Annablume. 2011.

GALLINA NETO, Luiz; FREITAS, Grace de. A imaginação nos sonhos: o jogo de espelhos, um olhar sobre o percurso artístico. 2004. 90 f. Dissertação (Mestrado) - Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2004.

GOMES, Clara Rosa Cruz. Caminhos do Riso. 2007. 106 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2007. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/3377>>. Acesso: 12 de ago. 2015.

GOYA, Abril Coleções. Tradução de Simone Esmanhotto e Mônica Esmanhotto. São Paulo: Abril. 2011.

HORTS, Fernanda. *15 anos Emvídeo*. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais. 1999.

HUGHES, R. *Goya*. Tradução Tuca Magalhães. São Paulo: Companhia das Letras. 2007.

LINDOLFO, Alex Sandro. Imagem poética e vídeo: *outras margens*. 2013. 97 f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2013. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/EBAC-9PXN6B>>. Acesso: 18 jan. 2016.

MACARI, Maria de Fátima A. de Oliveira. Retratos da Espanha em Fantasma de Goya. *Revista de Literatura, História e Memória*, Cascavel, v. 06, n. 07, 2010. Disponível em: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/rlhm/article/view/4486>>. Acesso: 25 de ago. 2015.

MACHADO, Arlindo. *A Arte do Vídeo*. São Paulo: Editora Brasiliense. 1995.

_____ (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras. 2007.

_____. *Arte e Mídia*. 3.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 2010.

_____. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. 6.ed. Campinas, SP: Papyrus. 2011.

MARANDOLA JR., Eduardo. *Saberes dos corpos alimentados: ensaio de geografia hedonista*. *Geograficidade*, v.4, Número Especial, Outono 2014. Disponível em: <<http://www.uff.br/posarq/geograficidade/revista/index.php/geograficidade/article/view/161>>. Acesso: 01 de dez. 2015.

MATURANA, Humberto. *Cognição, ciência e vida cotidiana*. Organização e tradução Cristina Magro e Victor Paredes. Belo Horizonte: Ed. UFMG. 2001.

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

_____. *Videoinstalação e poéticas contemporâneas*. *ARS*. São Paulo. 2007, vol.5, n.10, p. 90-97. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2999>>. Acesso: 28 de nov. 2015.

NASCIMENTO, Bárbara Manguiera do. *A Enfermidade da Razão. Ideias iluministas nos Caprichos de Goya*. 2011. 59 f. Monografia (graduação) – Departamento de História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: <<http://bdm.unb.br/handle/10483/2940>>. Acesso: 06 de jan. 2017.

NUNES, Cristina Accioly. *Los Caprichos*, de Francisco Goya, Manifestações da sombra coletiva espanhola. 2013. 187 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Psicologia,

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <http://www.sapientia.pucsp.br/tde_arquivos/22/TDE-2013-04-01T08:46:45Z13497/Publico/Cristina%20Accioly%20Nunes.pdf>. Acesso: 12 de set. 2015.

NUZA, Darli Pereira. Pintura híbrida: processos criativos com pintura e projeção mapeada. 2014. 97 f. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/17109/1/2014_DarliPereiraNuza.pdf>. Acesso: 08 jan. 2016.

OLIVEIRA, Rodrigo Bomfim; ALBUQUERQUE, Eliana Cristina Paula Tenório de. Hibridismo das linguagens audiovisuais: observações sobre o cinema e o vídeo em interface com as culturas contemporâneas. *Mediação*. Belo Horizonte, 2011, v. 13, n. 13, p. 102-112. Disponível em: <<http://www.fumec.br/revistas/mediacao/article/view/519>>. Acesso: 12 dez. 2015.

OLIVEIRA, Sandra Regina Marin de. A representação do feio na arte: um breve estudo sobre quatro gravuras de Goya. 2012. 132 f. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2012.

ORTEGA Y GASSET, José. *Goya*. 3. ed. Madrid: Revista de Occidente. 1966.

OSTROWER, Fayga. *Goya: artista revolucionário e humanista*. São Paulo: Imaginário. 1997.

_____ (Org.) et al. *Os caprichos de Goya: crítica e interpretação*. São Paulo: Imaginário. 1995.

PEIXOTO, Nelson Brissac. *Paisagens urbanas*. São Paulo: Editora Senac. 1996.

PROENÇA, Maria D. Carvalho. *Sonhos, religião e psicologia analítica*. 2008. 50 f. Monografia (Especialização) – Psicologia Analítica, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2008. Disponível em: <

https://scholar.google.com.br/scholar?cluster=9641309045501407806&hl=pt-BR&as_sdt=0,5,>. Acesso: 1 de fev. 2017.

QUINTANA, Mário. *Baú de espantos*. Org. Tania Franco Carvalhal. São Paulo, Globo. 2006.

REZENDE, Silvana Barreto. Videoarte e espaço cultural Latino-Americano – um recorte contemporâneo. 2013. 119 f. Dissertação (Mestrado) - Salvador, 2013. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/15094>>. Acesso: 18 de novembro 2015.

SANTAELLA, Lucia. A ecologia pluralista das mídias locativas. *Famecos*. Porto Alegre, 2008, n. 37, p. 20-24. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/4795>>. Acesso: 19 de março 2016.

SANTOS, João Henrique dos; FOLLADOR, Kellen Jacobsen. Algumas considerações sobre o quadro “Auto-da-fé” ou “Tribunal da Inquisição”, de Francisco José de Goya y Lucientes. Disponível em <<http://www.unicamp.br/chaa/rhaa/atas/atas-IEHA-v2-097-105-santos-follador.pdf>>. Acesso: 11 de outubro 2015.

SERRES, Michel. *Filosofia Mestiça*. Tradução: le tiers-instruit. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 1993.

_____. *Os cinco sentidos: filosofia dos corpos misturados*. Tradução: Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 2001.

UEXKÜLL, Thure von. A teoria da Umwelt de Jakob von Uexküll. *Galáxia*, n. 07, 19-48, abril de 2004.

UEXKÜLL, Jakob von; KRISZAT, G. (1934). *A Stroll through the Worlds of Animals and Men*. Trad. Inglesa de Clair Schiller (ed). In: *Instinctive Behavior*. Nova Iorque: International Universities Press. 1957.

ZANINI, Walter. Videoarte: uma poética aberta. In: MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras. 2007.

Sites:

Adolfo Gustavo. *Owl swallowing a rat*. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=Wz2f0hJAi6M>>. Acesso: 13 de fevereiro de 2017.

Arlequinou. *Ho god owl scary me!* Disponível em: <

<https://www.youtube.com/watch?v=sB7lmp1EyhQ>>. Acesso: 13 de fevereiro de 2017.

BAMBOZZI, Lucas. Presenças Insustentáveis. Disponível em:

<<http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/presencas-insustentaveis>>. Acesso: 13 jan. 2016.

BBC Earth Unplugged. *Slow Motion Barn Owl Attack - Slo Mo #11 - Earth Unplugged*.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FkP4Ro2gRl8>>. Acesso: 13 de fevereiro de 2017.

BRANDÃO, Mateus. Disponível em: <<https://vimeo.com/148025636>>. Acesso: 20 de abril 2017.

Catolicismo Romano. Disponível em:

<<http://www.catolicismoromano.com.br/content/view/4563/29/>>. Acesso: 19 de novembro 2016.

Electronic Arts Intermix. Disponível em: <<http://www.eai.org/title.htm?id=4059>>. Acesso: 15 de janeiro 2016.

GOYA. Goya en el Prado. Museo Nacional del Prado. Disponível em: <

www.museodelprado.es>. Acesso: 12 de janeiro 2016.

Grécia Antiga. Disponível em: <<http://greciantiga.org/>>. Acesso: 15 de janeiro 2017.

Green Screen. Disponível em:

https://www.youtube.com/channel/UCBoq1w_7t5R8sx9IJcYWPig>. Acesso: 20 de fevereiro 2017.

LACASA, Pablo Rico. Goya e a Modernidade. 1996. Disponível em:

<<http://www.23bienal.org.br/especial/pego.htm> >. Acesso: 10 de novembro 2015.

MANCHESTER, Elizabeth. Disasters of war. Disponível em:

<http://www.tate.org.uk/art/artworks/chapman-disasters-of-war-t07454/text-summary>.

Acesso: 15 de fevereiro 2016.

MONACHESI, Juliana. Vandalismo Conceitual. Disponível em:

<<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:fbtcHrBtty8J:www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1307200304.htm&num=1&hl=pt-BR&gl=br&strip=1&vwsrc=0>>. Acesso: 14 de fevereiro 2016.

Porn Hub. Disponível em: <www.pornhub.com>. Acesso: 15 de fevereiro 2017.

Portapak. Disponível em: < <http://www.experimentalcenter.org/sony-av-3400-portapak>>. Acesso: 10 de janeiro 2016.

QRcode. História do QRcode. Disponível em: <http://www.qrcode.com/en/history/>. Acesso: 20 de março 2017.

Risler. *Creepy baby owls*. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=yS7PIpnWRc>>. Acesso: 13 de fevereiro de 2017.

SANTOS, Eder. Disponível em: <<https://vimeo.com/tremchic>>. Acesso: 14 de janeiro 2016.

São João Del-Rei on-line. Disponível em:

<http://www.sjdr.com.br/historia/igrejas_monumentos/sf/tudo.html>. Acesso: 20 de janeiro 2017.

SCALABRINI, Osvaldo. Coruja buraqueira defendendo o ninho, Speotyto cunicularia, cega de um olho. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=Z6HIThQ13EA>>. Acesso: 13 de fevereiro de 2017.

Só cinquenta. Disponível em: < <http://www.socinquenta.com/>>. Acesso: 25 de janeiro de 2017.

TÊIA, Pedro. A agressividade da coruja de igreja (Tyto furcata). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=zRwDMrGXw04>>. Acesso: 13 de fevereiro 2017.

Videobrasil. Disponível em: < <http://site.videobrasil.org.br/>>. Acesso: 5 de fevereiro 2016.

Filmes:

Goya em Bordéus. Direção: Carlos Saura. Intérpretes: Francisco Rabal, José Coronado, Daphne Fernandes, Maribel Verdú, Eulalia Ramón, Joaquin Climent, Cristina Espinosa, Jose Maria Pou. Espanha. Europa Filmes. 2001. 1 DVD (102 min.), son., color.

Sombras de Goya. Direção: Milos Forman. Intérpretes: Natalie Portman, Javier Bardem, Stellan Skarsgård. Espanha, EUA. Warner Bros., Entertainment Film e Samuel Goldwyn Films. 2007. 1 DVD (114 min.), son., color.