

Orlando José Lomba Pinto

Em Loop a Obra Abre-se
Reflexão Videográfica Sobre a Obra Aberta



Orlando José Lomba Pinto

Em Loop a Obra Abre-se
Reflexão Videográfica sobre a Obra Aberta

Projeto Final de Mestrado

Arte Design e Multimédia

Trabalho efectuado sob a orientação de
Doutora Filomena Sobral
Mestre Paula Maria Azevedo Ferreira Rodrigues



DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE CIENTÍFICA

Orlando José Lomba Pinto n.º 7520 do curso Arte Design e Multimédia declara sob compromisso de honra, que o projeto final é inédito e foi especialmente escrito para este efeito.

Viseu, 18 de Novembro de 2014

O aluno, Orlando José Lomba Pinto

AGRADECIMENTOS

A todos sem exceção, cujo o apoio incondicional, aconselhamento e paciência tornaram este projeto realidade. Em especial à minha família pelo eterno suporte, empenho e carinho, por terem acreditado em mim em todos os momentos desta jornada. Às minhas orientadora e coorientadora pela infinita paciência, sabedoria e disponibilidade ao indicarem sempre o melhor caminho. O meu sincero obrigado!

RESUMO

O presente projeto final de mestrado reflete sobre a obra de *Video Art*, quando ela é apresentada em *loop* e a possibilidade de a mesma ser recepcionada como uma obra aberta. O projeto está ancorado no conceito de *imagem-cristal* de Deleuze, veiculado no livro *Cinema 2 A Imagem - Tempo* de 1985. Neste sentido, o objetivo do projeto é o de ponderar acerca da recepção videográfica percebida quando a obra é exposta em *loop*. Tendo em conta que é um trabalho que se apresenta com uma componente teórica e outra prática, na parte teórica incide-se sobre os conceitos essenciais que fundamentam o projeto (*Video Art*, Instalação de Vídeo, obra aberta, *imagem-cristal*) e a parte prática consiste na realização de um projeto de *Video Art*, com duração aproximada de 8 minutos, que reflete sobre o conceito de tempo presente. No final da investigação concluímos que a obra de *Video Art*, quando se apresenta em *loop*, representa uma estratégia criativa e expositiva que potencia múltiplas interpretações variáveis em função da narrativa, do contexto onde esta se insere, da atitude e do *background* do espetador. Esta ilação foi fundamentada após a observação do comportamento e da conversa informal que tivemos com algumas pessoas (amigos, familiares e colegas), depois de terem visionado o vídeo inserido no projeto prático.

PALAVRAS-CHAVE:

Video Art, Instalação de Vídeo, obra aberta, *imagem-cristal*.

ABSTRACT

The present master's thesis addresses the *loop* creative and expository strategy in *Video Art* as a chance to unleash and foster an open work of art. The concept that supported this master's thesis was the *crystal-image* from Deleuze, in *Cinema II: The Image-Time*, from 1985. In this sense, the project's goal is to reflect about the videographic reception when the video is screened in *loop*. Taking into account that this master's thesis is divided into a theoretical and practical component, in the theoretical one we focus on the main concepts that underline the master's thesis (*Video Art*, Video Installation, the open work, *crystal-image*) and the practical section consists of a piece of *Video Art*, lasting around 8 minutes, where we reflect upon the concept of time in the present. At the end of the investigation we conclude that a piece of *Video Art*, when exposed in *loop*, represents a creative and an expository strategy that may trigger various interpretations according to narrative, context and viewer behavior and background. This conclusion was supported after observing the behavior and the informal talk we had with some people (friends, relatives and colleagues) about their perception when they saw the video related to the practical project.

KEYWORDS

Video Art, Video Installation , open work, *crystal-image*.

ÍNDICE

Introdução	1
1. Enquadramento da Investigação	4
1.1 Caracterização do projeto	4
1.2 Definição do problema	4
1.2.1 Definição de objetivos	5
1.3 Metodologia	7
1.3.1 Etapas de realização do projeto	12
2. Revisão da literatura	15
2.1 <i>Video Art</i>	15
2.1.1 O Início.....	17
2.1.2 <i>Fluxus</i>	21
2.1.3 Instalação de Vídeo.....	23
2.1.4 A Imagem Projetada.....	28
2.2 A Obra Aberta.....	31
2.3 A <i>imagem-cristal</i> segundo Deleuze.....	34
3. Conceção e Desenvolvimento do Projeto Prático	36
3.1 O Projeto de <i>Video Art: O Passeio</i>	36
3.1.1 Pré-produção	36
3.1.2 Produção.....	44
3.1.3 Pós-Produção.....	45
3.2 Apresentação e Avaliação dos Resultados	46
3.3 Considerações Finais	48
Bibliografia	50
Anexo 1	55

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Esquema representativo do método reflexão-ação-reflexão	10
Figura 2: Paik, <i>Exposição de Música e Televisão Eletrônica</i> de 1963.	18
Figura 3: Corner, <i>Atividade no Piano</i> de 1962	22
Figura 4: Paik, <i>Wrap Around the World Man</i> de 1990	25
Figura 5: Nauman, <i>Video Corridor</i> de 1970	25
Figura 6: Estrela, <i>Le Moiré</i> de 2010.	26
Figura 7: Viola, <i>The Reflecting Pool</i> de 1977-79	27
Figura 8: Julien, <i>Ten Thousand Waves</i> de 2010	28
Figura 9: Aitken, <i>Electric Earth</i> de 1999.	30
Figura 10: Leger, <i>Ballet Mécanique</i> de 1924	31
Figura 11: Fotograma de vídeo de teste.	40
Figura 12: Fotograma de vídeo de teste.	40
Figura 13: Fotograma de vídeo de teste.	40
Figura 14: Fotograma de vídeo de teste.	41
Figura 15: Fotograma de vídeo de teste.	41
Figura 16: Fotograma de vídeo de teste.	41
Figura 17: Fotograma de vídeo de teste.	42
Figura 18: Fotograma de vídeo de teste.	42
Figura 19: Fotograma de vídeo de teste.	42
Figura 20: Fotograma de vídeo de teste.	43
Figura 21: Fotografia de teste.	43
Figura 22: Fotografia de teste.	43
Figura 23: Enquadramento da câmara.	44
Figura 24: Fotograma do vídeo final.	45
Figura 25: Layout do <i>Lightworks</i> com duas timelines diferentes.	46

Introdução

A repetição é um fenómeno presente e comum em muitas atividades das nossas vidas de tal forma que muitas vezes nem nos apercebemos disso. Os dias sucedem-se uns atrás dos outros, semana após semana, mês após mês, ano após anos. Os nossos atos quotidianos desenrolam-se numa cadeia de acontecimentos que se repetem ao longo do tempo, e através desse desenrolar constante de acontecimentos fluindo do passado, desembocando no presente e desaguando no futuro, nós vamos nos transformando, aprendendo, crescendo e edificando uma perceção cada vez mais elaborada e complexa acerca do mundo que nos rodeia e de nós próprios inclusive. Sem este refazer, tornar a acontecer e insistir numa ideia ou em um fenómeno talvez fosse difícil compreender a mais simples das ocorrências.

A ocorrência da repetição com o fito de melhor entender determinado assunto acontece também relativamente à leitura de determinados livros, que pela sua importância ou interesse que em nós desperta, nos levam a sucessivas leituras através das quais se descobrem novos caminhos e obtém-se outras apreciações. A experiência de releitura desses livros torna-os, de certa forma, mais ricos, o que nas palavras de Eco (2009), citando Moravia e Calvino, essas obras são por isso abertas. Por experiência pessoal, podemos igualmente afirmar que o mesmo sucede, quando se trata da impressão que certos filmes em nós deixam.

Também muitas vezes quando visitamos exposições de arte em galerias, museus ou até, ao explorar algo semelhante na internet deparamo-nos com uma estratégia propositada de repetição na apresentação de inúmeras obras videográficas ou de carácter fílmico.

Nós próprios quando vamos a uma exposição de arte, após a primeira impressão que a observação das obras expostas nos suscita, somos impelidos pela intenção de mais tarde retornar a esse certame expositivo. Essa revisitação é uma forma de aprofundarmos a perceção inicial e por vezes fugaz, que primeiro retivéramos e paralelamente detetar, eventualmente, pormenores que nos escaparam, podendo assim expandir-se o leque da nossa perceção.

Da mesma forma, o nosso projeto final de mestrado *Em Loop a Obra Abre-se*, pretende verificar se a repetição numa obra de *Video Art* fomenta e enriquece a sua perceção.

Esta inquietação relacionada com a natureza repetida do obra de *Video Art* começou a manifestar-se quando assistimos à mostra de Estrela, *Meio Concreto*, realizada no Museu de Serralves entre Junho e Setembro de 2013.

A exposição continha uma vasta seleção de trabalhos recentes de Estrela, muitos dos quais adaptados especificamente ao espaço do museu. As salas envoltas num ambiente com pouca iluminação acolhiam as obras cujas sonoridades contaminavam-se mutuamente.

Na sua maioria todos os vídeos de Estrela eram apresentados em *loop*, cabendo aos espetadores decidir como, quando e quantas vezes observar determinado trabalho. No espaço das galerias e salas do museu habitadas por estas obras expostas, a mescla de sons e imagens em movimento de diversas fontes, fez-nos parecer que perturbavam sub-repticiamente a perceção individual de cada obra, de tal modo que, tornar a concentrarmo-nos numa obra que já havia sido parcialmente apreciada, inculcou-nos renovadas e subtis interpretações.

Isto levou-nos a crer, não ser fundamental para o espectador estar imerso do princípio ao fim nestas obras de *Video Art*, onde o *loop* impera deliberadamente como estratégia expositiva e quiçá criativa.

É, portanto, na questão da perceção da obra de *Video Art*, quando em contexto expositivo é apresentada em *loop*, que o nosso projeto final de mestrado se debruça.

O presente projeto final de mestrado está ancorado no conceito de *imagem-cristal* de Deleuze, enunciada no livro *A Imagem – Tempo* de 1985, erguendo-se assim o corpo deste projeto numa constante dialética entre teoria e prática, ação e reflexão. Ele está organizado segundo uma componente pratica e outra de cariz teórico/investigativo.

A vertente prática tem como objectivo a realização de um vídeo com a duração aproximada de 8 minutos, onde é materializado uma reflexão videográfica acerca do *loop*. Quanto à componente teórica, ela consiste num relatório dividido em três partes, cujas duas primeiras abordam o enquadramento da investigação e a revisão da literatura, sendo a terceira parte relativa à análise do trabalho experimental, às reflexões e conclusão finais.

Ao elaborarmos este projeto é nossa intenção contribuir para a reflexão e compreensão da prática do *loop* na *Video Art*. Se o *loop* na *Video Art* é empregado

sobretudo como um mecanismo para contornar o carácter efémero que este tipo de arte em si encerra, relativamente à dinâmica do público no espaço expositivo em que a obra se insere, o *loop* provavelmente gera e favorece igualmente um mecanismo de percepção conducente à obra aberta.

A nosso ver, para a galeria ou museu, para o artista e para o espetador conscientes deste fenómeno, o *loop* poderá resultar num fator com o potencial de enriquecimento percetivo, capaz de originar uma outra forma de apresentar, criar e olhar a *Video Art*.

1. Enquadramento da Investigação

"Para ser objeto de uma experiência total, toda a obra de arte exige o pensamento e, por conseguinte, a filosofia, a qual nada mais é do que o pensamento que não se deixa travar" (Adorno, 2012, p. 397).

1.1 Caracterização do projeto

O nosso projeto final de mestrado *Em Loop a Obra Abre-se* pretende analisar a marca que o *loop* deixa numa obra de *Video Art* do ponto de vista da sua perceção, porque tendo nós o conhecimento prático de que na *Video Art* o *loop* é uma estratégia de exposição usual, parece-nos importante perceber se o *loop* gera, ao mesmo tempo, um mecanismo conducente a uma mutação preceptiva da obra, que o seu autor pode não controlar e talvez dele não tenha conhecimento.

A investigação segue uma metodologia específica, que é aquela que se aplica à prática artística, sem perder de vista *a importância da experimentação livre e da criatividade para o progresso do pensamento científico*¹ tal como é defendido por Feyerabend citado por Hannula, Suoranta e Vadén (2005, p. 112).

O trabalho prático, cujo título é *O Passeio*, assenta na ideia de contemplação e descoberta, sem nunca indicar as respostas a eventuais questões que o espetador sinta ao observar o vídeo. A estratégia criativa decorre de um encadeamento de *loops* da própria ação com vista a refletir acerca temática do projeto.

1.2 Definição do problema

Nesta parte apresentamos as etapas que estruturaram a nossa pesquisa desde a definição do problema, à descrição dos objetivos.

A forma como uma obra de arte é interpretada esta subordinada a vários fatores tais como: a sua origem cultural, o espaço expositivo onde ela se enquadra, a obra em si mesma, portadora de uma estética particular gerada de um campo de forças formal e expressivo da responsabilidade do seu autor e, não menos importante, o espetador com o seu saber e herança cultural, para quem a obra se destina e consigo se complementa.

¹ "the importance of free experimentation and creativity in the progress of scientific thinking".

O nosso projeto final de mestrado debruça-se sobre a percepção daquelas obras de *Video Art* onde o *loop* reina explicitamente como estratégia criativa e/ou expositiva, procurando compreender o que daí resulta para a interpretação que o espectador retém da obra.

De modo geral, as obras de *Video Art* expostas numa galeria ou museu são mostradas em *loop*. Por isso, o público que visita estes espaços tem a opção de poder observar as obras de vídeo quantas vezes achar necessário e durante o tempo que lhes for conveniente. Deste modo, as obras não estão limitadas pela sua duração intrínseca e nem o espectador fica refém da estrutura temporal do vídeo.

Portanto, o tema do nosso projeto final de mestrado está relacionado com as obras de *Video Art* que se apresentam em *loop*, porque o tema "é o assunto que se deseja estudar e pesquisar (...) de acordo com as inclinações, as possibilidades, as aptidões e as tendências de quem se propõe elaborar um trabalho científico" (Marconi & Lakatos, 2003, p. 158).

Marconi e Lakatos (2003) referem que a formulação de um problema "é uma dificuldade, teórica ou prática, no conhecimento de alguma coisa de real importância, para a qual se deve encontrar uma solução" (p. 159).

Assim, relacionado com esta especificidade da exposição em *loop* da obra de *Video Art*, assumimos como fundamental para a nossa investigação o seguinte problema: *que obra de vídeo o espectador percebe quando esta é exposta em loop?*

Julgamos que a questão de investigação apontada, cumpre com os parâmetros de viabilidade, relevância, novidade, exequibilidade e oportunidade característicos da metodologia científica (Marconi & Lakatos, 2003).

1.2.1 Definição de objetivos

Escolhido o tema e definido o problema da nossa investigação vamos a seguir descrever os objetivos gerais e específicos do nosso projeto final de mestrado, tendo em apreciação que, os objetivos definem o que se propõe pesquisar e alcançar, ou seja, um objetivo "torna explícito o problema, aumentando os conhecimentos sobre determinado assunto" (Marconi & Lakatos, 2003, p. 157).

Ao mesmo tempo, as autoras acima apontadas, Marconi e Lakatos (2003) citando Cervo, sublinham que os objetivos definem a natureza do trabalho, o género de questão a ser selecionado e o material a ser recolhido; eles podem ser gerais ou específicos, a curto ou a longo termo, teóricos ou práticos e como tal dão respostas às seguintes questões: por quê? Para quê? Para quem?

Assim os objetivos gerais do nosso projeto são os que se seguem:

- partir do conceito *imagem-cristal* de Deleuze para a edificação de uma obra de vídeo com duração, no máximo, de 10 minutos;
- apresentar o vídeo em *loop*;
- retratar no vídeo a caminhada de um homem por um percurso na natureza;
- criar um produto onde possa ocorrer de forma natural a possibilidade de *Obra Aberta* tal como a definiu Eco em 1962, como sendo uma "proposta de um «campo» de possibilidades interpretativas, como configuração de estímulos dotados de uma substancial indeterminação, de modo que o fruidor seja levado a uma série de «leituras» sempre variáveis" (Eco, 2009, pp. 173, 174).

E os objetivos específicos são os seguintes:

- apresentar a passagem do tempo como tema principal do vídeo;
- filmar o vídeo desde o entardecer ao anoitecer, à medida que o tempo se vai escoando, até à escuridão total, num local perto de um canal com água corrente;
- mostrar a ação em momentos diferentes de modo a sugerir um passado imediato/presente e também o presente/futuro imediato, com o tempo a desdobrar-se em dois, testemunhando-se em sobreposição a mesma ação, mas em tempos diferentes, quase imediatos, de maneira tal que se possa dar expressão a "esse passado e esse futuro que coexistem na imagem presente" (Deleuze, 2006, p. 57);
- repetir a mesma ação que o protagonista desenvolve em todas as cenas que compõem o vídeo exceto na cena final;

- definir a mesma trajetória de entrada do protagonista no enquadramento da imagem nas diferentes cenas que compõem o vídeo;
- dar a mesma importância, do ponto de vista estético e narrativo, à imagem e ao som.

1.3 Metodologia

Na área artística é prática comum fazer uso da metodologia que se aplica às ciências sociais (a metodologia qualitativa ou a quantitativa) e também uma metodologia específica, diretamente ligada à prática artística (Hannula, Suoranta, & Vadén, 2005).

Os autores do livro *Artistic Research - Theories, Methods and Practices*, Hannula, Suoranta e Vadén (2005) referem que em termos metodológicos na área artística, pelas suas características, *não há motivos para se seguir uma metodologia específica, antes pelo contrário deve-se procurar a abertura e encorajar a experimentação ousada*² (p. 14).

Em articulação com a metodologia aplicada à prática artística que pretendemos adotar para o nosso projeto final de mestrado, parece-nos pertinente compreender qual a estratégia que é, relativamente à metodologia, empregue ao nível de mestrado nas universidades portuguesas nas áreas das artes.

Desta forma analisamos a seguir, de forma sucinta, a metodologia que se aplicou em cinco teses de mestrado, cujo tema esta relacionado com vídeo:

- A tese de Cordeiro (2012), de cariz prático e teórico, refere o diálogo entre a investigação teórica e prática, como sendo o principal método de trabalho.
- A tese também com conteúdo prático e teórico de Rodrigues (2011), aborda a metodologia a partir da observação direta de uma obra e de "uma escolha cirúrgica dos artistas e autores" (p. 12).
- O trabalho desenvolvido por Ferreira (2011), igualmente com componente prática e teórica, refere uma metodologia para a componente teórica,

² "There is no reason to present rigid and methodical guidelines, but rather one should strive for openness and encourage daring experimentation".

baseada em leituras comparativas, incluindo várias relacionadas com as disciplinas das artes; já para o trabalho experimental, a metodologia que ele escolheu "assentou numa interseção da pintura com a tecnologia" (p. 3).

- A metodologia apontada por Baeta (2013) para a sua tese começou pelo estudo dos textos de Deleuze e depois assentou numa prática artística contínua de procura e experimentação, aliada à vivência pessoal da autora.
- E por último Magalhães (2009) determina a metodologia para a sua tese cruzando experiências pessoais e artísticas.

Como se pode constatar nas teses anteriores não é referida a metodologia exclusiva das ciências sociais, a metodologia qualitativa ou a quantitativa. A metodologia inerente às artes é exatamente isto, um programa metodológico particular desenhado caso a caso. Como tal, as teses de mestrado atrás referenciadas não deixam de ter um programa metodológico próprio relativo à área artística, sendo por isso justamente validados pelas universidades.

De maneira idêntica, a metodologia que seguiremos para o nosso projeto final de mestrado será a metodologia relativa à prática artística, porque a *investigação artística pode-se definir como o uso sistemático do processo artístico, para a realização da expressão artística em todas as diferentes formas de arte, como principal meio de compreensão e inquirição da experiência*³ (McNiff, 2008, p. 29).

De facto seguiremos o mesmo processo descrito no artigo *Art-Based Research*, contido no livro *Handbook of the Arts in Qualitative Research*, escrito pelo autor atrás citado. McNiff pintor e professor na Universidade de Lesley, em Cambridge, Massachusetts, tem publicados diversos trabalhos sobre investigação artística. Ele admite que a investigação baseada em arte parte de uma questão (ou várias questões), com o fito de desenhar uma metodologia que dê resposta a determinada situação. Ao invés, em geral na área das ciências humanas, sublinha McNiff (2008), a pergunta de investigação fica unicamente cingida a um método de investigação inalterável.

³ "Art-based research can be defined as the systematic use of the artistic process, the actual making of artistic expressions in all of the different forms of the arts, as a primary way of understanding and examining experience".

Outro aspeto que nos interessa realçar, e aqui também concordamos com o pensamento de Hannula, Suoranta e Vadén (2005) ao considerarem que *a arte é uma atividade empírica e experimental, por isso ela deixa aberta a possibilidade de algo inesperado poder acontecer*⁴ (p. 15).

Esse encontro com o acaso, o imprevisto e o inesperado no decorrer da investigação e da realização do nosso projeto prático interessa-nos de sobremaneira, obviamente enquadrado dentro do que nos propomos realizar.

Através da nossa experiência prática do processo artístico constatamos tal como Sullivan (2010), artista plástico e autor do livro sobre prática artística e investigação, cujo título é precisamente *Art Practice as Research*, que *a natureza da investigação da prática artística é um processo criativo e crítico que concebe que o conhecimento e a perceção alteram-se continuamente, os métodos são flexíveis e os resultados são muitas vezes imprevisíveis*⁵ (p. 99).

Como tal ao construir-se um projeto artístico, ele dá-se a descobrir à medida que se investiga e se opera na prática e por isso *diferentes práticas surgem pois a investigação artística procura encontrar respostas para possibilidades e propostas*⁶ (Sullivan, 2010, p. 102).

Há um paralelo na metodologia do nosso projeto final de mestrado e o que Quaresma escreveu em Novembro de 2012, no III Colóquio de Doutorandos/as do CES (Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra), enquanto investigador no CIAC (Centro de Investigação em Artes e Comunicação), quando referindo-se à metodologia de investigação em artes ele afirma:

"esta metodologia inclui um artefacto artístico original como trabalho integral e reflexivo, em aditamento a, ou até mesmo, em substituição do desenvolvimento de uma dissertação escrita. No domínio das Artes, esta metodologia, assume que o objeto artístico se constitui como conhecimento, convertendo-se numa legítima pesquisa académica qualitativa" (Quaresma, 2012).

⁴ "As an experiential and experimental activity, art leaves open the possibility for something unexpected happening".

⁵ "the nature of art practice as research is that it is a creative and critical process that accepts that knowledge and understanding continually change, methods are flexible, and outcomes are often unanticipated".

⁶ "different practices emerge as artistic inquiry twists and braids in response to purposes and possibilities".

A metodologia que adotamos para o presente projeto final de mestrado está assente ao método de reflexão-ação-reflexão. Isto porque após cada etapa de investigação procedeu-se deliberadamente a um processo de cogitação e amadurecimento, onde se anotaram ideias, caminhos e possibilidades. Esta fase depois de cuidadosamente depurada e analisada deu origem ao corpo do trabalho escrito e do trabalho experimental. De seguida nova reflexão era conduzida sobre estes resultados. Este ciclo repetiu-se, em *loop*, durante o tempo todo do processo de elaboração do nosso projeto final de mestrado (Figura 1).

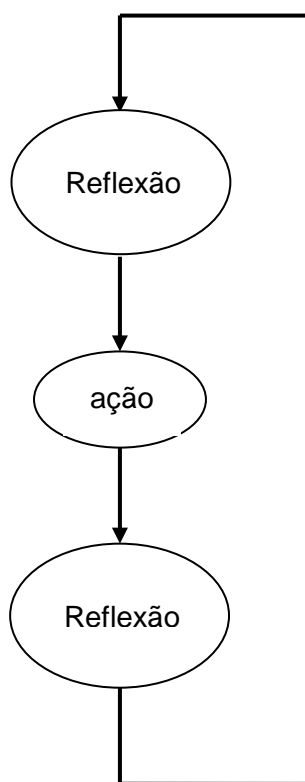


Figura 1: Esquema representativo do método reflexão-ação-reflexão

Para o nosso projeto final de mestrado estamos interessados em focar a nossa investigação relativa ao vídeo sob a forma como ele é compreendido em tempo real. Ora sendo a *Video Art* uma forma de arte temporal, compreender quais as questões ao nível da pesquisa que se devem considerar no âmbito das artes temporais, torna-se por isso pertinente.

Podemos encontrar algumas indicações acerca deste tópico no artigo *Time and Interaction: Research Through Non-Visual Arts and Media* de Frisk e Karlson, que se

encontra no livro *The Routledge Companion to Research in the Arts*, publicado em 2010.

Frisk e Karlson sublinham a importância de se estar atento aos diversos momentos temporais, o do espectador e o da peça, diante de uma obra de arte dependente do tempo. Nesse sentido, estes autores afirmam que:

*investigar e conhecer as diferenças entre domínios temporais divergentes e temporalidades é um pré-requisito, independentemente da disciplina. Por outras palavras, para empreender uma pesquisa baseada em arte e avaliar o objeto de investigação como um processo que ocorre no tempo, constitui uma atividade que poderá oferecer uma alternativa interessante relativamente às outras formas de investigação dominantes nos meios visuais*⁷ (Frisk & Karlsson, 2010, p. 283).

Curiosamente, estes dois autores reconhecem como sendo uma característica importante e eficaz a *sensação quase mística*⁸ que se pode perceber em geral nas manifestações artísticas baseadas no tempo, por se poder estar simultaneamente no momento atual e na memória, sendo esta uma reminiscência do que acabou de passar (Frisk & Karlsson, 2010, p. 286).

Portanto, para nós é fundamental neste projeto final de mestrado perceber com a nossa pergunta de investigação o que acontece no presente, ou seja que relação se estabelece entre o presente e o passado recente, depois de uma e de outra visualização consecutiva da obra de vídeo. Daqui nasce também a relação que estabelecemos com o conceito de *imagem-cristal* conforme descrito por Deleuze:

"a *imagem-cristal* é a operação mais fundamental do tempo: visto que o passado não se constitui depois do presente que foi, mas ao mesmo tempo, é necessário que o tempo se desdobre a cada instante em presente e passado, que defiram um do outro em natureza, ou, o que resulta no mesmo, desdobre o presente em duas direções heterogêneas, em que uma se lança para o futuro e o outro cai no passado" (Deleuze, 2006, p. 111).

Este conceito de *imagem-cristal*, que Deleuze atribui às imagens em movimento:

⁷ "Investigating and acknowledging the differences between divergent temporal domains and temporalities is a prerequisite, regardless of the discipline. In other words, to engage in arts-based research, accessing the object of research as an in-time process constitutes an activity that may offer an interesting alternative to the otherwise dominant visual modes of research expression".

⁸ "almost mystical sensation".

"pode bem ter muitos elementos destintos, a sua irreduzibilidade consiste na unidade indivisível de uma imagem atual e da «sua» imagem virtual (...) O que é atual é sempre um presente. Mas precisamente, o presente muda ou passa. Pode-se sempre dizer que se torna passado quando já não o é, quando um novo presente o substitui. (...) É necessário que passe para que o novo presente chegue, é necessário que passe ao mesmo tempo que é presente, no momento em que é. É, pois, preciso que a imagem seja presente e passada, ainda presente e já passada, ao mesmo tempo (...) O presente é a imagem atual, e o seu passado contemporâneo, é a imagem virtual, a imagem em espelho" (Deleuze, 2006, p. 108).

Nesta perspectiva, interessou-nos a associação da *imagem-cristal*, como uma entidade imagética de múltiplos elementos, e a obra aberta, por ela ser também portadora de um campo de vastas interpretações.

Em conotação com o conceito de *imagem-cristal*, a ideia de que o nosso projeto de vídeo deveria ser capaz de espelhar ou induzir várias interpretações, à semelhança do cristal que sendo o mesmo reflete várias realidades, saiu reforçado.

A opção por Deleuze deve-se sobretudo ao estudo aprofundado que ele dedicou ao cinema em dois livros, *A Imagem - Movimento Cinema 1* de 1983 e o já referido *A Imagem - Tempo Cinema 2* de 1985, para além, obviamente, da sua importância enquanto filósofo contemporâneo. Este último livro revelou-se deveras importante para o nosso projeto final de mestrado, por tratar a temática temporal do cinema, de uma perspectiva que, para o nosso projeto é fulcral.

1.3.1 Etapas de realização do projeto

Uma vez conhecida a pergunta de investigação, a nossa pesquisa foi orientada no sentido de encontrar obras e autores que são referência fundamental para o nosso projeto final de mestrado. Essas obras e autores são respetivamente: a *Obra Aberta* de Eco, escrito em 1962, o livro *Cinema 2 A Imagem - Tempo* de Deleuze, com data de 1985 e *A History of Video Art* escrito por Meigh-Andrews, de 2013.

No decorrer da nossa investigação foi surgindo a necessidade de consultar, obviamente, outras fontes de forma a sustentar as nossas ideias e adquirir conhecimentos. Essas fontes estão relacionadas com temas que vão desde a história da arte, filosofia, metodologia das artes, à crítica e curadoria em arte.

Os artistas que do ponto de vista histórico, artístico e formal nos interessaram, à partida, para o nosso projeto foram principalmente, Paik, Viola e Julien.

Desta forma, seguimos um plano, que serviu de guia para estruturar a nossa investigação e pesquisa, mas que ao longo do tempo se foi adaptando a outras necessidades que se iam revelando no decurso da própria investigação.

Esta planificação dividiu-se em três principais fases, que descrevemos a seguir.

1ª Fase

- Recolher, pesquisar e sistematizar informação através da leitura e do estudo dos três livros fundamentais para o nosso projeto, atrás referenciados, elaborando fichas de leitura e tomando nota de outras leituras e pesquisas que fossem necessárias para o desenvolvimento e o conhecimento de determinado tópico.

- Estudar e compreender os principais conceitos das obras fundamentais para o nosso projeto, a *Obra Aberta* de Eco e a *A Imagem - Tempo Cinema 2* de Deleuze.

- Analisar os livros sobre a metodologia aplicada às artes, *Artistic Research - Theories, Methods and Practices* de Hannula, Suoranta, & Vadén e o *Art Practice as Research Inquiry in Visual Arts* de Sullivan, como forma de verificar e conferir os procedimentos metodológicos que se aplicam na área artística especificamente.

- Recolher, pesquisar e sistematizar informação essencial para o projeto na internet sobre a *Video Art*, sua história e evolução, nos sites de museus, como por exemplo, o Museu de Serralves, o Museu de Arte Moderna de Nova Iorque e o Museu Tate Modern em Londres, criando fichas e apontamentos.

- Pesquisar obras de *Video Art* em sites como o *youtube*, *Vimeo*, *Electronic Arts Intermix*, e as páginas web dos autores indispensáveis para o projeto, como Paik, Viola e Julien.

- Estudar e tirar notas relacionados com o tema do projeto em livros sobre arte contemporânea e estética ou em artigos com o mesmo tópico, encontrados durante o desenvolvimento da investigação na internet, em sites academicamente validados, como por exemplo o *Google Scholar*, a Biblioteca do Conhecimento Online (b-on) e o Repositório Científico de Acesso Aberto.

2ª fase

- Organizar o material recolhido na fase anterior, anotando ideias, notas, citações e outras possibilidades de pesquisa e investigação, como forma de refinar e

aprofundar determinada matéria, que nos pareça importante para o projeto do ponto de vista teórico ou prático.

- Dar início a elaboração do relatório, começando pela estruturação do índice e descrevendo ideias gerais do seu conteúdo.

- Esboçar ideias, anotando várias possibilidades de ações que o protagonista irá desenvolver, durante o passeio na natureza, de acordo com os objetivos definidos, com vista à realização do trabalho prático, partindo da ideia-chave tempo e repetição (*loop*).

- Procurar o local para a realização do trabalho prático, onde exista um canal de água na natureza, igualmente de acordo com os objetivos já descritos, através do reconhecimento de percursos por nós conhecidos na Serra da Estrela. Essa zona é perto de uma localidade denominada Senhora do Desterro, onde existe um canal de transporte de água. Para a escolha do possível local onde realizaremos o nosso projeto prático, fotografar e filmar diversos sítios desses percursos, durante a tarde e perto do final da tarde, como forma de criar um esboço visual de referência. Ter em conta que esta etapa poderá estar satisfatoriamente concluída após várias tentativas.

- Proceder aos testes de gravação do som, com vista a cumprir com os objetivos, na mesma área de gravação do vídeo e nos mesmos dias dos testes do vídeo.

3ª fase

- Iniciar a produção e realização do vídeo, que consiste no trabalho prático, no local escolhido, na hora pretendida, que de acordo com os objetivos será desde o entardecer ao anoitecer. Proceder, paralelamente, à gravação do som. Esta etapa poderá também ter de ser repetida, por algum detalhe esquecido ou alguma situação imprevista durante a recolha de imagem e som.

- Editar o vídeo e sincronizar o som, uma vez que o som vai ser gravado separadamente de acordo com o guião.

- Finalizar a escrita do relatório do projeto final de mestrado, procedendo com as devidas correções.

2. Revisão da literatura

2.1 *Video Art*

*"Com o aparecimento da fotografia, e depois o cinema e o vídeo, entramos no reino da estética do desaparecimento: a persistência é agora só da retina. (...). Portanto, eu acredito que a estética do desaparecimento é um outro mundo, uma outra ligação ao real. É um vínculo ao real que é tanto fugaz como incerto"*⁹ Virilio em *Virilio Live: Selected Interviews* (Armitage, 2001, p. 70).

Neste capítulo faremos um apontamento sobre a história da *Video Art*, as suas principais influências artísticas bem como o paradigma atual da *Video Art*.

Descrevemos também nesta parte a Instalação e a sua relação com a *Video Art* porque muitas vezes a apresentação de uma obra de vídeo numa galeria ou museu pode estar incluída num projeto com características semelhante à Instalação.

Nessas obras de vídeo pode existir uma relação formal óbvia com a escultura (que é um dos aspetos da Instalação), quando por exemplo, o vídeo é projetado numa parede, ou num outro suporte apropriado.

Por outro lado, uma obra de *Video Art* pode também ser considerada Instalação tendo em conta a forma como o espetador com ela interage.

De notar que as obras de vídeo podem, evidentemente, ser apresentadas e estudadas em canais específicos na internet, como por exemplo o *Lux on Line*, o *Vimeo*, o *Youtube* e o *Arquivo de Video Art da Austrália* entre outros.

Considerar a *Video Art* como movimento artístico *per si* carece atualmente de consenso entre artistas, curadores e no meio artístico em geral. Isto porque o vídeo é um meio ubíquo, utilizado em diversas atividades tais como em videojogos, videoconferências, videovigilância, nos telemóveis, na internet, etc., sendo igualmente transversal a várias formas de arte.

⁹ "With the coming of photography, followed by cinematography and video, we entered the realm of an aesthetics of disappearance: the persistence is now only retinal.(...) So I believe an aesthetics of disappearing is another world, another link to the real. It is a link to the real as fleeting, as uncertain".

De facto, a designação de *Video Art* como um movimento artístico autónomo, surgiu do debate teórico, em meados dos anos 1970 a 1980, relacionado com a produção e distribuição de obras videográficas nas instituições de arte (Turco, 2004).

Assim podemos compreender o que Ross, importante curador norte americano de *Video Art*, quando citado por Quaranta afirma que a *Video Art* é um termo de conveniência estimado pelos conservadores de museus¹⁰ (Quaranta, 2012).

Para Ross esta designação é incorreta, uma vez que o vídeo tornou-se um meio ubíquo, e como tal, ao invés de se designar *Video Art*, se deveria antes definir como "*mixed media sculptural installations*" (Quaranta, 2012).

No mesmo sentido, o artista de vídeo Sherman (2005) também considera que definir *Video Art*, como prática, como ideia, continuará a ser controverso porque a *Vídeo Art* como meio, é efetivamente usado das mais variadas formas (...) o que mina a sua definição como forma de arte¹¹ (Sherman, 2005, p. 2).

Com certeza que o desenvolvimento da tecnologia de vídeo tem um forte impacto nesta conjuntura. Desde o aparecimento da *Video Art* até aos dias de hoje tem havido uma evolução galopante deste meio. Não só evolui o dispositivo de captura, a câmara, como também os dispositivos de apresentação de vídeo, o écran e o projetor. De notar que o dispositivo de apresentação do vídeo foi se tornando cada vez mais fino ao longo do tempo, paralelamente com evolução da tecnologia de projeção da imagem de vídeo.

Mas por outro lado, devido à convergência dos meios eletrónicos e ao desenvolvimento da tecnologia digital, a *Video Art* está muitas vezes associada a qualquer forma de arte que inclua imagens em movimento expostas numa galeria, sobretudo quando ela envolve várias projeções em simultâneo. Chega a ser comum, atualmente, considerar-se o vídeo como um subgénero do cinema (Meigh-Andrews, 2013).

Portanto a designação atual de *Video Art*, raramente se refere a uma categoria artística fechada em si mesma, capaz de abarcar consenso em torno de todas aquelas

¹⁰ "Video Art is a term of convenience valued by museum conservators".

¹¹ "Video Art, as a practice, as an idea, will continue to be undermined as video, the medium, proliferates, and is used effectively (...). A wide spectrum of diverse video applications dwarfs video as an art form".

obras, que envolvam o vídeo como parte integrante, sobretudo para as obras realizadas recentemente.

2.1.1 O Início

As primeiras obras de *Video Art* surgiram nos anos de 1960 nos Estados Unidos e na Europa. Essa década viu nascer, ao mesmo tempo, outros movimentos artísticos que marcaram indelevelmente o panorama da arte contemporânea.

De acordo com Millet a arte contemporânea surgiu nessa década, entre 1960 e 1969, da mesma forma que os movimentos artísticos Pop Art, *Fluxus*, Land Art, Arte Conceptual, entre outros. A mesma autora elucida-nos que:

"vanguardistas do início do século haviam já, é certo, abalado furiosamente as convenções e brincado aos aprendizes de feiticeiro, mas durante este decênio eufórico essas práticas generalizaram-se, gozando de uma área de liberdade, de que não tinham certamente beneficiado os pioneiros. É nesta área de liberdade, que se continua a desenvolver alegremente a arte de hoje." (Millet, 1997, p. 16).

Definir e contextualizar o que é arte contemporânea não faz parte do nosso projeto final de mestrado mas parece-nos pertinente destacar que a arte contemporânea (...) em si é algo vasto: ela enquadra-se sem dúvida no que é «recente» ou «pós-moderno» e ainda no que se refere a «moderno». O seu significado esta muitas vezes relacionado com a escolha do meio ou do estilo¹² (Jonathan, 2011, p. 8).

Em relação à história da *Video Art* Paik é um artista incontornável. Sua importância é tal que ele é considerado por muitos como sendo a figura seminal no aparecimento da *Video Art*¹³ (Meigh-Andrews, 2013, p. 33).

Historicamente dois acontecimentos fizeram de Paik o fundador da *Video Art*: o primeiro foi a sua exposição a solo, *Exposição de Música e Televisão Eletrônica*, em 1963 na galeria Parnass em Wuppertal, Alemanha, que continha gravadores, pianos e as *televisões preparadas*¹⁴ (Figura 2) expostas nas salas e jardins da galeria e o

¹² "Contemporary» (...) itself, has no finally secure single sense: it merges inevitably into «recent», then «postmodern», and back to «modern» itself. Its meanings are sometimes deemed a matter of style or of choice of medium".

¹³ "Nam June Paik is considered by many to be the seminal figure in the emergence of Video Art".

¹⁴ "prepared televisions".

segundo momento foi quando, a 4 de Outubro de 1965 Paik com a primeira câmara de vídeo portátil, a Sony Portapak, gravou a partir de um táxi a visita do Papa a Nova Iorque, tendo nesse mesmo dia sido feito o visionamento do vídeo num café (Meigh-Andrews, 2013, pp. 35, 40).

Mas segundo Sherman, professor da Universidade de Syracuse, escritor e artista, o local desta gravação é polémico, poderá não passar de um mito. Ele afirma que Paik não poderia ter feito a gravação do vídeo a partir de um táxi, porque nesse ano, em 1965, ainda não existia o modelo da Sony Portapak com bateria. A câmara de filmar de vídeo Sony Portapak só viria a ser equipada com bateria em 1967 (Sherman, 2007).



Figura 2: Paik, *Exposição de Música e Televisão Eletrónica* de 1963.

As *televisões preparadas* que Paik concebeu consistiam na manipulação da imagem de televisão, distorcendo-a, como forma de anular a comunicação de sentido único característico da televisão daquela época e possibilitando ao mesmo tempo a participação do espectador nesse processo, foram certamente influenciadas pelas ideias de Cage (Meigh-Andrews, 2013, pp. 33, 35).

Para além de Paik, Vostell na década de 1960, também concebeu Instalações e performances com aparelhos de televisão cujas imagens eram igualmente manipuladas. De acordo com Hanhardt, escritor e curador de arte americano, citado por Meigh-Andrews, o propósito destas intervenções com televisões tinha o intuito de

*corrompe-la como valor institucional e sublinhar o seu papel manipulador de opinião e na construção de estereótipos culturais*¹⁵ (Meigh-Andrews, 2013, p. 31).

Tanto Paik como Vostell estavam ligados ao fenómeno *Fluxus*. O *Fluxus* era assim designado por um grupo de artistas internacionais que procurava questionar com as suas criações a instituição de arte, estando igualmente conectados com as ideias do acaso presente nas peças musicais de Cage (Meigh-Andrews, 2013, pp. 31, 32).

A visão de Cage da conceção da criação da obra de arte ancorada no acaso, é deste modo descrita por ele:

*Todos os que se envolvem na composição de música experimental procuram formas de se distanciarem eles próprios da obra que concebem musicalmente. Alguns empregam as operações do acaso retiradas de fonte ancestral chinesa como o Livro das Mutações (o I Ching), ou fazem uso das tabelas de números aleatórios (...) Ou por analogia aos testes psicológicos de Rorschach, se fazem interpretações dos erros escritos no papel como fonte de criação musical livre da memória e imaginação do seu autor*¹⁶ (Cage, 1961, p. 10).

Paik foi um dos primeiros artistas a trabalhar nas questões relativas à relação entre televisão e vídeo, assim como foi pioneiro ao perceber o potencial do vídeo como forma artística para a Instalação, em exposições em galerias e nos eventos ao vivo (Meigh-Andrews, 2013, p. 39).

A televisão também serviu de veículo de transmissão de temas culturais.

Na Alemanha Schum, na década de 60 do século XX, produziu um programa para televisão cuja ideia era criar uma galeria ou museu, equivalente ao espaço expositivo físico desses locais, mas na televisão com o objetivo de "criar um fórum onde a discussão pudesse focar-se na noção de arte a servir a sociedade" (Walther, Schneckeburger, Christiane, & Klaus, 1999, pp. 594, 595).

¹⁵ "subverted it as an institution and underlined its role in shaping opinion and producing cultural stereotypes".

¹⁶ "Those involve with the composition of experimental music find ways and means to remove themselves from the activities of the sounds they make. Some employ chance operations, derived from sources as ancient as the Chinese Book of Changes, or as modern as the tables of random numbers (...). Or, analogous to the Rorschach tests of psychology, the interpretation of imperfections in the paper upon which one is writing may provide a music free from one's memory and imagination".

O primeiro programa a ser emitido tinha como título *Land Art*, constituído por oito filmes que abordavam o trabalho de artistas conceptuais como Serra, Dibbets e Simthson.

Por Exemplo o filme, com cerca de seis minutos de Long, *Walking a Straight Ten Mile Line* de 1945, apresentava ao espetador a execução de uma obra de arte feita pelo traço deixado na paisagem enquanto Long caminhava (Meigh-Andrews, 2013).

Nas palavras de Turco os primeiros trabalhos de Paik permitiram que:

*a televisão não fosse apenas a janela para o mundo mas antes uma extensão da visão do espetador que o coloca dentro do evento, local onde ele poderia realmente estar e que lhe permite participar num grande evento de forma mais realista*¹⁷ (Turco, 2004, p. 12)

Apesar de no início o vídeo ser uma tecnologia pouco atraente e fiável, com problemas de sincronização entre áudio e vídeo, com pobre qualidade de imagem, o certo é que atraiu muitos artistas principalmente pelo facto de ser um meio instantâneo e mais importante, de se poder visualizar rapidamente o que se gravou (Sherman, 2005).

No início os artistas que se dedicaram ao vídeo procuravam, em sintonia com o pensamento modernista postulado por Greenberg, produzir obras que explorassem as particularidades específicas deste meio, uma forma de testar também as suas potencialidades e vincar as diferenças relativas a outros meios como a pintura ou escultura (London, 1995).

Sherman considera efetivamente o vídeo como uma ferramenta, um meio para conceber mensagens de vídeo com som sincronizado, que os artistas utilizam para criar arte (Sherman, 2005).

Nos anos de 1960 as diferenças entre filme e vídeo eram de ordem estéticas e técnicas, sendo considerados meios de expressão diferentes, apesar das técnicas de produção semelhantes. Este paradigma manteve-se até ao início dos anos de 1990 (Meigh-Andrews, 2013).

¹⁷ "where TV is not a window on the world, but an extension of the spectator's eye that brings him right into the event, on the spot where he could really be, and allows him to participate in a big event in the most 'realistic' way".

O vídeo não tinha a mesma qualidade de resolução que o filme de 16 mm, mas devido às suas características de reprodutibilidade ele podia ser usado como um meio escultural nas Instalações, o vídeo era nitidamente o processo (não o produto)¹⁸ (Sherman, 2005, p. 3).

Esta atitude em relação à imagem do vídeo estava em sintonia com as reflexões acerca da relação entre representação e significado que eram características da arte conceptual e minimalista da época de 60 do século passado (Meigh-Andrews, 2013).

Os artistas que optaram por usar o vídeo como meio de expressão foram influenciados pelos movimentos e correntes artísticas dessa época, como o *Fluxus*, a Performance, a Pop Art, o Minimalismo, a Arte Conceptual, o Filme Experimental e a Música de Vanguarda (Meigh-Andrews, 2013).

2.1.2 Fluxus

A convergência de várias formas de arte individuais na prática artística convencional era uma questão pacífica na década de 1950 na Europa, mas quando surgiu por volta de 1960 nos Estados Unidos ela adquiriu contornos mais radicais.

Cage foi um dos principais obreiros desta estética particular. Se no princípio Cage concebia o silêncio como algo semelhante ao "puro nada" musical, mais tarde veio a concluir que o "silêncio puro não existe". A sua composição *4'33"* de 1952 reflete isso mesmo, onde apesar da audiência não ouvir uma nota durante a peça, ela pode escutar os sons por si produzidos. Nesse sentido, Cage "em vez de escrever música organizava sons e eventos" (Walther, Schneckenburger, Christiane, & Klaus, 1999, pp. 582, 583).

A importância de Cage é tal que ele é considerado como o *pai espiritual do Fluxus*¹⁹. Outro compositor vanguardista associado ao movimento Minimalista que também teve influência no *Fluxus* foi La Monte Young.

A utilização do aleatório como método de composição da peça de música, em conjunção com acontecimentos fora do âmbito musical no espaço de uma atuação, era uma prática comum nas peças destes artistas (Meigh-Andrews, 2013).

¹⁸ "video was clearly about process (not product)".

¹⁹ "spiritual father of Fluxus".

Do *Fluxus* não se poderia dizer que fosse pintura, escultura, teatro, filme ou música, apesar de ter na sua gênese a música vanguardista e o contributo de Cage. Foi um fenómeno artístico de abrangência internacional (Walther, Schneckeburger, Christiane, & Klaus, 1999).

Segundo Maciunas, coordenador do fenómeno *Fluxus*, este deveria "ser apenas entretenimento e nada exigente (...) não deveria exigir habilidades especiais e incontáveis ensaios, não deveria ter nenhum valor comercial ou institucional" (Walther, Schneckeburger, Christiane, & Klaus, 1999, p. 585).

Muitos dos eventos do *Fluxus* desafiavam as convenções estabelecidas pelas instituições e arte, subvertendo-as como por exemplo a *Composição 1960#5* de 1961, de Young. Desta composição faziam parte borboletas que deveriam ser libertadas da sala onde a apresentação estava a decorrer. Um outro exemplo foi a *Atividade no Piano* de 1962, de Corner (Figura 3) que desenvolveu-se em diversas ocasiões "durante as quais um grande piano era meticulosamente desmantelado bocadinho a bocadinho". (Walther, Schneckeburger, Christiane, & Klaus, 1999, p. 586).



Figura 3: Corner, *Atividade no Piano* de 1962

Os artistas do *Fluxus* incorporaram o vídeo e as suas performances e happenings ao vivo eram também compostos com recurso à linguagem fílmica.

Num texto escrito no catálogo da exposição *Fluxus | Black&White* realizada em Belo Horizonte em 2012, Frank, um crítico e curador de arte norte-americano, considera que "o *Fluxus* teve um efeito profundo, porém subtil, na maneira como entendemos a arte e o mundo em geral" (Azzi & Cruz, 2012).

A problemática relacionada com a temporalidade e o efémero da obra arte, perfeitamente óbvias no caso do vídeo, eram também examinadas pela Arte Minimalista, a Performance, os Happenings e as Instalações pelo seu carácter efémero, interrogando a "durabilidade e unicidade, próprias das formas de expressão tradicionais como a pintura e a escultura", de acordo com Cruz no texto publicado no catálogo atrás referido (Azzi & Cruz, 2012).

2.1.3 Instalação de Vídeo

A Instalação teve a sua origem na década de 60 do século XX, englobada no que Krauss denominou como *campo expandido*, referindo-se aquelas obras que não encaixavam nas categorias de pintura ou escultura devido aos meios usados pelo artista, ou pelo local da sua exposição e também pela forma como as apresentavam. A Instalação faz uso dos mais diversos meios e estratégias para a edificação da sua obra, de acordo com os propósitos do artista, ela impõem-se no espaço onde se mostra. Por vezes as obras são concebidas especificamente para determinado espaço, sendo então denominadas de *site-specific*, convidando o espectador a visitá-las, percorrendo-as (Krauss, 1979).

Nos anos 60 do século XX, a Instalação estava conotada com *a construção ou assemblage de obras concebidas para um espaço interior específico, por um período de tempo determinado sendo diferente da escultura convencional como objeto, devido à sua relação física com todo o espaço envolvente*²⁰ (MoMA, 2009).

A Instalação era a opção ideal para os artistas que queriam questionar a noção do permanente e do colecionável associado ao objeto artístico. Como testemunho desta postura são, por exemplo, aquelas esculturas que o artista minimalista André concebeu para serem colocadas no chão, originando ao mesmo tempo uma outra forma de percepção do espaço interior arquitetónico.

²⁰ "a construction or assemblage conceived for a specific interior, often for a temporary period, distinguished from more conventional sculpture as a discrete object by its physical domination of the entire space".

Existe uma componente escultural e tridimensional óbvia nas Instalações , no entanto, também se denomina Instalação de Vídeo aquelas obras que só se referem a projeções em écrans planos, isto porque se considera que *a imersão é uma característica importante da arte da Instalação*²¹ (Coulter-Smith, 2006).

De fato, a imersão resulta num componente importante na perceção da Instalação de Vídeo, pois como afirma Belting, citando o artista de vídeo Hill, *uma obra de vídeo não se apresenta ao mundo da mesma forma que a escultura ou a Instalação intrinsecamente o fazem, por não poder ter uma relação física com o espectador*²² (Belting, 2003, p. 95)

Morse num ensaio publicado no livro *Illuminating Video: an Essential Guide to Video Art*, afirma que nas Instalações de Vídeo há um elemento de risco e incerteza ao nível da execução material do projeto concebido pelo artista e uma outra componente de surpresa pela presença real do visitante. Isto porque normalmente a Instalação de Vídeo acontece numa galeria ou museu, onde o visitante tem a liberdade para decidir como ver a Instalação, à medida que ela se desenrola no tempo (Hall & Fifer, 1990).

Para Morse uma das limitações da Instalação de Vídeo é precisamente a sua temporalidade. Sendo o vídeo uma forma de arte no tempo, em contexto expositivo há que ter em consideração também o tempo do espetador, isto é, o tempo que ele utiliza para ver a obra, mais o tempo de reflexão que esta lhe pode suscitar. É através da repetição cíclica, do *loop*, que a obra de vídeo permite ao espetador poder apreender o seu significado enquanto deambula pelo espaço de acordo com as suas necessidades (Hall & Fifer, 1990).

Outras obras há, que pela conceção do seu criador devem seguir determinados parâmetros expositivos, podendo o vídeo ser apresentado num espaço em tudo semelhante ao das salas de cinema, inclusive com horários fixos.

A Instalação de Vídeo pode apresentar-se de diversas formas. Por exemplo, a obra, com data de 1990, de Paik , *Wrap Around the World Man* (Figura 4), revela ser claramente um objeto escultório com televisões.

²¹ “immersion is also a key feature of installation art”.

²² “A video work is not in the world in the way installation and sculpture intrinsically are, because they cannot enter a physical relationship with the viewer”.



Figura 4: Paik, *Wrap Around the World Man* de 1990

Na obra de Nauman, *Video Corridor* de 1970 (Figura 5), temos dois monitores colocados no chão, um em cima do outro, ao fundo de um corredor estreito, por onde deve circular o espectador. O monitor superior mostra o vídeo da gravação em tempo real, cuja câmara está situada à entrada do corredor. No monitor inferior vê-se a gravação do corredor sem ninguém. Quando o espectador caminha pelo corredor, é filmados pela câmara colocada na entrada do corredor. À medida que ele se aproxima dos monitores, a sua imagem no écran superior vai-se afastando, tornando-se sucessivamente mais pequena, como se o espectador se afastasse de si próprio (Levin, 2001).

Neste caso, parece-nos claro que a estrutura criada identifica-se com um Instalação de Vídeo que só faz sentido e se completa, com a presença do espectador.



Figura 5: Nauman, *Video Corridor* de 1970

Na mostra *Meio Concreto* no Museu de Serralves em 2013, Estrela recorre a várias estratégias expositivas como a projeção de vídeo em vidro, metal, suportes esses que por vezes são colocados no chão ou na parede. O seu trabalho "tem vindo a interrogar as potencialidades da imagem em movimento e as características específicas dos dispositivos que a captam e dão a ver" (Serralves, 2013).

Em *Le Moiré* (Figura 6) obra de 2010, Estrela propõe-nos uma Instalação com uma projeção de vídeo em *loop*, ecrã em vidro e som mono,



Figura 6: Estrela, *Le Moiré* de 2010.

The Reflecting Pool, 1977-79, de Viola (Figura 7), interessa-nos particularmente por implicar questões relacionadas com o tempo, pela câmara fixa e pelo apontamento às técnicas próprias do vídeo feito neste trabalho e pela referência explícita ao cinema estrutural, que Viola reconhece (Meigh-Andrews, 2013).

Nesta obra um homem vindo da floresta ao saltar para a piscina fica imóvel, suspenso sobre a água. O som ambiente e o movimento prosseguem, este refletido na água da piscina. À medida que o homem desaparece com o decorrer do tempo (fundindo-se com a natureza) vê-se o seu reflexo, na água da piscina, a caminhar para fora dela. O espectador continua a perceber a passagem do tempo através desse espelho que é a água, pelas diferenças de luz e também através de outras personagens que vão surgindo refletidas na água, caminhando à beira da piscina.

Para Viola esta obra reflete sobre a relação do indivíduo com o mundo natural - como que uma espécie de batismo²³ (Electronic Arts Intermix, s.d.).

Para a exposição desta Instalação são dadas indicações precisas:

o vídeo deve ser apresentado como cinema. A projeção deve ser mostrada numa sala escura com assentos para o público (não deve ser num espaço de passagem da galeria) (...) Tal como o cinema deve ser exibido de acordo com um horário impresso e não através de loop repetido automaticamente²⁴ (Electronic Arts Intermix, s. d.).



Figura 7: Viola, *The Reflecting Pool* de 1977-79

O trabalho de Julien segundo o Moma reflete acerca das preocupações com a globalização e questões raciais. *Ten Thousand Waves* de 2010, (Figura 8) é uma *Instalação de filme imersiva*²⁵, projetada em nove écrans suspensos do teto, inspirada em factos reais sobre a tragédia de vinte pescadores chineses que se afogaram na costa noroeste da Inglaterra em 2004. Neste trabalho Julien cruza a *cultura chinesa contemporânea com a sua mitologia ancestral*²⁶ (MoMA).

²³ " the piece concerns the emergence of the individual into the natural world — a kind of baptism".

²⁴ "The video should be presented as cinema. The screening should take place in an isolated dark room with seating for the audience (ie. not be an open "walk through" gallery.) (...) As with film, it should be shown according to a printed schedule and not on an automatically repeating loop".

²⁵ "immersive film installation".

²⁶ "contemporary Chinese culture with its ancient myths".

Referindo-se a este trabalho Julien afirma que ele *é uma maneira de ligar o presente com o passado, fantasmas e modernidade*²⁷ (Gritten, Isaac Julien on Ten Thousand Waves, 2010).

O que nos interessa na obra de Julien, no contexto deste projeto final de mestrado, para além da sua importância como artista no panorama artístico atual, prende-se com a forma como a sua obra de vídeo é apresentada. As suas Instalações desenvolvem-se geralmente num écran plano e em muitos dos seus trabalhos a narrativa é descrita de forma fraturante.

Muitas das suas Instalações, denominadas *Instalações de vídeo e áudio*²⁸ possuem características cinematográficas, sendo esta também uma tendência das Instalações de Vídeo atuais. Julien, para além de trabalhar em vídeo, tem várias obras de cinema e documentário. O seu trabalho ilustra essa simbiose entre cinema e *Video Art* (Isaac Julien, s. d.).



Figura 8: Julien, *Ten Thousand Waves* de 2010

2.1.4 A Imagem Projetada

Galerias e museus hoje em dia exibem as Instalações de imagem/som recorrendo ao projetor de imagem ou ao monitor/televisor. Optamos por usar a mesma terminologia que Turvey, et al. empregam referindo-se a essas Instalações como

²⁷ "It's a way of connecting the present and the past, ghosts and modernity".

²⁸ "audio-visual installations".

sendo de *Instalações de imagens projetadas*²⁹. Este tipo de Instalações são ubíquas na arte contemporânea (Turvey, et al., 2003, p. 71).

Esta tendência, que teve a sua origem nos anos de 1990, só foi possível devido ao aperfeiçoamento da tecnologia de projeção de vídeo, ao desenvolvimento do écran plano de LCD e dos televisores plasma, bem como o surgimento do formato HD de gravação e reprodução (Meigh-Andrews, 2013).

Neste tipo de Instalação, ao contrário do que acontecia nos anos 70 do século passado, o espaço não faz parte da estrutura conceptual da obra. Apesar disso, designam-se estas obras como Instalação porque, segundo Iles, quando a imagem é projetada na parede *o espaço entre a imagem e o chão é uma parte crítica da obra. Se se leva a imagem para o chão está-se a negar de certa forma o cinema*³⁰ (Turvey, et al., 2003, p. 80).

Por outro lado, como as Instalações de Vídeo e filme habitualmente expostas numa sala desenrolam-se no espaço e no tempo, a relação que o espetador tem com estas obras é, ao mesmo tempo, escultural e cinemática. Ele permanece diante das obras durante um determinado período de tempo, que se pode denominar de *duração exploratória*³¹ (Mondloch, s. d.). Da mesma forma o espectador decide, por si, quanto tempo deve usufruir das obras, antes de se afastar delas.

Portanto a questão não é apenas como o espetador se relaciona com este tipo de arte baseada no tempo, mas também por quanto tempo. Osborne citado por Mondloch afirma que o vídeo e o filme são objetos de exame «distraído» e que *esta dialética de continuidade e interrupção, absorção e distanciamento é de facto uma «dialética de duração»*³² (Mondloch, s. d.).

Em certas obras a importância do deslocamento físico do espetador em decidir qual a 'duração da narrativa' é inquestionável. Exemplo disso encontramos na obra de Aitken, *Electric Earth* de 1999 (Figura 9), onde o espetador tem de circular pelas diversas projeções que fazem parte da obra, para poder observar a obra na sua totalidade (Mondloch, s. d.).

²⁹ "«projected image» installations".

³⁰ "That space between the image and the floor is a critical part of the piece. If you bring the image down to the floor, you're negating cinema in a certain level".

³¹ "exploratory duration".

³² "this dialectic of continuity and interruption, absorption and disregard, is in fact a «dialectics of duration»".



Figura 9: Aitken, *Electric Earth* de 1999.

Por isso muitas Instalações de Vídeo e filme intencionalmente refutam a linearidade da narrativa e por outro lado há obras que não se podem ver na sua totalidade (Mondloch, s. d.).

É o caso de *24 Hour Psycho* de 1993, de Gordon, baseado no filme com o mesmo nome de Hitchcock de 1960, que ao ser apresentado a uma velocidade deveras reduzida, exige que sejam necessárias vinte e quatro horas para ver o filme na sua totalidade (Ferguson, 2001).

Numa Instalação de Vídeo ou cinema numa galeria há sempre pessoas a circularem, ou a observarem segundo os seus próprios critérios de tempo, sendo crucial a questão da duração da obra. Mas, nem sempre a peça de curta duração em *loop* será a melhor opção, de acordo com a especificidade do espaço de exibição. Deste modo a forma como a narrativa se desenrola deve ser cuidadosamente tida em consideração por parte do artista (Turvey, et al., 2003).

Aliás o *loop* tem sido uma estratégia formal importante do cinema experimental, distante da estratégia expositiva que temos vindo a abordar. Um dos primeiros registos de uma sequência em *loop* reside em *Ballet Mécanique* de 1924 (Figura 10), realizado pelo pintor Leger. Esta obra pioneira de Leger tornou-se num marco importante do cinema experimental. O filme mostra numa sequência em *loop*, uma mulher a subir escadas (Meigh-Andrews, 2013).



Figura 10: Leger, *Ballet Mécanique* de 1924

2.2 A Obra Aberta

O conceito de *Obra Aberta* relacionado com o nosso projeto final de mestrado está contido no livro de Eco como mesmo título. Neste livro o autor propõe uma visão de abertura interpretativa em relação à obra de arte, no sentido de que "uma obra de arte, forma acabada e *fechada* na sua perfeição de organismo perfeitamente calibrado, é igualmente *aberta*, com possibilidades de ser interpretada de mil modos diferentes sem que a sua irreproduzível singularidade seja por isso alterada" (Eco, 2009, p. 68).

De uma outra perspectiva, Adorno também reconhecia que "todas as obras de arte, e a arte em geral, são enigmas" (Adorno, 2012, p. 186).

A ideia de permitir que a obra seja interpretada pelo espectador pode ser uma estratégia intencional por parte do seu autor. Por isso Duchamp, no início do século XX, assumia que a produção do artista tem "dois pólos; há o pólo daquele que faz uma obra e daquele que a olha" (Duchamp, 2002, p. 110).

E perante esta bipolaridade, observador e obra de arte, Duchamp atribui a mesma "importância aquele que a olha como aquele que a faz" (Duchamp, 2002, p. 110).

Deste modo, para o nosso projeto final de mestrado interessa-nos sobretudo esta postura do artista que "em vez de aceitar a «abertura» como um dado de fato

inevitável, escolhe-a como um programa produtivo e até a apresenta de modo a promover a máxima abertura possível" (Eco, 2009, p. 69).

Pode-se reproduzir cópias de vídeo, sem perda de qualidade, com relativa facilidade, tendo como recurso um software apropriado, como por exemplo um editor de vídeo NLE (*non-linear editing*) como o Adobe Premiere ou o Lightworks. Ora segundo Benjamin, poderíamos pensar que a reprodução da obra de arte que a tecnologia permite, mais a conseqüente perda da sua aura, mina a possibilidade de a obra manter-se aberta, o que para o filósofo parece ser evidente. Benjamin referindo-se aos produtos artísticos cinematográficos da sua época afirma:

"Comparemos a tela em que se desenrola um filme com a que está subjacente a um quadro. Esta última convida o observador à contemplação, perante ela pode entregar-se ao seu próprio processo de associações. Diante do filme não pode fazê-lo, mal regista uma imagem com o olhar e já ela se alterou" (Benjamin, 2012, p. 88).

Quando Benjamin escreveu o ensaio, atrás citado, *A Obra de Arte na Era da Sua Reprodutibilidade Técnica* em 1936, ainda não existia uma cultura cinematográfica comparável aos dias de hoje e daí podermos perceber, nesse contexto, o texto citado. Hoje quem está perante uma obra de vídeo ou cinema já possui uma cultura visual significativa, cujos códigos e linguagem do meio não lhe são alheios.

Por isso não acreditamos que, atualmente, um observador diante de um filme não possa gozar da sua contemplação, por estar perante imagens em movimento, isto porque o processo de interpretação pode ser assim descrito:

"a fim de criar ou entender a estrutura de um filme ou sinfonia, tem-se que captá-la como um todo, (...) Deve ser apreendida como uma sequência, não pode ser temporal no sentido de que uma fase desaparece à medida que a próxima ocupa a nossa consciência.

A qualquer momento particular podemos não saber o que virá em seguida, mas não devemos descartar de nossa consciência o que ouvimos ou vimos antes. (...) Devemos constantemente voltar ao que desapareceu da percepção direta pelo ouvido ou olho mas que sobrevive na memória" (Arnheim, 1992, p. 367).

É nos movimentos que os mobiles de Calder realizam, perante o olhar do observador, que Eco encontra um campo de escolhas que " não é já sugerido, é real, e a obra é um campo de possibilidades " (Eco, 2009, p. 176).

Mas Eco reconhece manifestamente dois problemas relacionadas com a obra aberta:

"1) as razões históricas, o background cultural de uma tal decisão formativa, a visão do mundo que ela comporta; 2) as possibilidades de «leitura» de tais obras, as condições comunicativas a que estão submetidas, as garantias de uma relação de comunicação que não degenera no caos, a tensão entre uma massa de informação posta intencionalmente à disposição do fruidor e um mínimo de compreensão garantida (...) O primeiro ponto resume que as obras, (...) satisfaçam pelo menos em parte, as condições indispensáveis daquele particular discurso comunicativo que se costuma definir como «estético». O segundo ponto examina as condições comunicativas elementares sobre cuja base se possa, depois, realizar o reconhecimento de uma comunicatividade mais rica e profunda" (p. 178).

Plaza indica num artigo, cujo título é *Arte e Interatividade: autor-obra-recepção*, três etapas na relação entre a obra de arte e o recetor, do ponto de vista do seu desenvolvimento tecnológico:

"a obra artesanal (imagens de primeira geração), industrial (imagens de segunda geração) e eletro-eletrônica (imagens de terceira geração), detonam vários graus para a interpretação. A *Obra Aberta* se identifica com a "abertura de primeiro grau" pois remete à polissemia, à ambiguidade, à multiplicidade de leituras e à riqueza de sentido. Já a "abertura de segundo grau" da obra se identifica com as alterações estruturais e temáticas que incorporam o espectador de forma mais ou menos radical. Trata-se da chamada "arte de participação", onde processos de manipulação e interação física com a obra acrescentam atos de liberdade sobre a mesma. Agora, com os processos promovidos pela interatividade tecnológica, na relação homem-máquina postula-se a "abertura de terceiro grau". Esta abertura, mediada por interfaces técnicas, coloca a intervenção da máquina como novo e decisivo agente de instauração estética, próprio das imagens de terceira geração" (Plaza, 1990, p. 9).

De acordo com este raciocínio proposto por Plaza julgamos ser correto afirmar que a *Vídeo Art*, cuja origem se situa na década de sessenta do século passado, se insere na abertura de segundo grau. Neste tipo de abertura definido, a noção de ambiente e participação do espectador são cruciais para a percepção da obra de arte, considerando-se, além disso, que a própria percepção é uma recriação.

De realçar que para este autor na Instalação "não é importante o objeto artístico clássico, fechado em si mesmo, mas a confrontação dramática do ambiente com o espectador" (Plaza, 1990, p. 14).

Atualmente e face à postura da arte contemporânea, da sua linguagem, meios e forma, para um observador atento e interessado, a assunção da abertura interpretativa diante de uma obra de arte não é novidade.

2.3 A *imagem-cristal* segundo Deleuze

Conforme anteriormente referenciado, no capítulo 1, o conceito principal do nosso projeto final de mestrado, *imagem-cristal*, encontra-se no livro de Deleuze sobre cinema *A Imagem - Tempo Cinema 2*. Este foi o segundo livro que Deleuze dedicou ao estudo do cinema. O primeiro tem como título *A Imagem - Movimento Cinema 1*.

No introdução deste livro Godinho afirma que Deleuze "discorre bastante acerca da memória, sobretudo no sentido do ponto de vista da memória de Bergson" (Deleuze, 2006, p. 7).

Este segundo volume trata do estudo filosófico do cinema moderno após 1950, onde são destacadas quatro ideias principais relacionadas com o conceito de imagem-tempo: "a imagem-tempo como apresentação direta do tempo; a deslocação temporal do tempo fora dos eixos enquanto marca da imagem-tempo; o passado transcendental em Bergson; e, por último, a imagem-cristal como paradoxo temporal" (Viegas, 2010).

Do ponto de vista deste filósofo a percepção do tempo foi drasticamente alterada pelo cinema moderno, pois através dele se passou a conceber o tempo no presente de uma outra forma. A noção do tempo em cinema ocorre através da montagem "que liga uma imagem-movimento a uma outra" (Deleuze, 2006, p. 53).

Deleuze afirma não ser correto assumir que a imagem cinematográfica ocorre no presente, uma vez que o tempo flui ininterruptamente. O presente depende do passado e vai determinar o futuro. Assim o conceito de imagem-tempo depende de um antes e um depois (Deleuze, 2006).

Por isso, o facto de no presente as imagens cinematográficas estarem relacionadas com o passado, não basta definir estas apenas como imagens-tempo. Estas imagens caracterizam-se por ter "duas faces que não se confundem" (Deleuze, 2006, p. 96).

Daí Deleuze ter desenvolvido o conceito de *imagem-cristal* como tendo: "muitos elementos distintos, a sua irredutibilidade consiste na unidade indivisível de uma

imagem atual e da «sua» imagem virtual (...) O presente é a imagem atual, e o seu passado contemporâneo, é a imagem virtual" (Deleuze, 2006, p. 108).

O que nos interessa para o nosso projeto final de mestrado, é precisamente essa dualidade e coexistência entre presente e passado, que as imagens em movimento do cinema em si encerram e a possibilidade de elas conterem múltiplos significados, que Deleuze defende no conceito de *imagem-cristal*.

3. Conceção e Desenvolvimento do Projeto Prático

"Se é verdade que a ordenação das sensações através do nexos fornecido pelo trabalho da sua matéria de expressão (som, cor, pedra, multimédia) lhes dá um novo poder também as afasta do caos que as ameaça constantemente - esse é o trabalho da linguagem artística" (Gil, 2010, p. 45).

Este capítulo apresenta a descrição do projeto prático que nos propusemos erguer, cujo título é *O Passeio*.

3.1 O Projeto de *Video Art: O Passeio*

A componente experimental do presente projeto final de mestrado é um vídeo. De certa forma consideramos que o vídeo encerra em si uma materialidade que advém da realidade concreta que a câmara regista, apesar da imagem digital ser um conjunto de dados numéricos.

O conceito que suportou este trabalho prático do projeto foi a ideia de *imagem-cristal* de Deleuze, como anteriormente fizemos referência. Igualmente já abordada, a questão central, que nos conduziu ao longo deste projeto, relaciona-se com a possibilidade de ocorrerem diversas interpretações da obra de vídeo, no contexto da *Obra Aberta* de Eco, quando o vídeo é exposto em *loop* numa galeria ou museu.

O que para nós era fundamental para o trabalho prático foi proporcionar ao espectador a liberdade de criar as suas próprias interpretações e livres associações, no seu próprio tempo e ritmo.

Existe um aspeto autobiográfico neste trabalho prático que interessa realçar. Foi deliberadamente decidido que o local das filmagens seria um passeio que habitualmente fazemos. Era previsível que assim fosse porque trata-se de um projeto pessoal.

3.1.1 Pré-produção

Esta etapa do projeto prático começou pela escrita de um guião, tendo em conta a nossa pergunta de investigação: *que obra de vídeo o espetador percebe quando esta é exposta em loop?* Para além disso, de acordo com os objetivos do

projeto, o vídeo terá uma duração aproximada de oito minutos, cujo local de filmagem será um percurso na natureza à beira de uma canal de água, próximo da Senhora do Desterro, localidade perto de Seia, na Serra da Estrela.

A escrita do guião obedeceu à ideia de repetição, de *loop*, porque a intenção é que formalmente o vídeo deve reforçar e espelhar o *loop* a partir da sua estrutura narrativa inclusive.

Guião

Nota: todas as cenas são no mesmo local e iniciam-se com o final da tarde.

CENA 1

O vídeo começa com a tela preta que vai fazer uma transição gradual para a cena seguinte.

CENA 2

O homem aparece de costas a caminhar pelo lado direito do enquadramento, afastando-se, por um percurso na natureza à beira de um canal de água, desaparecendo mais à frente numa curva.

A dado momento ocorre uma sobreposição de diferentes momentos do homem a caminhar.

CENA 3

Passado um tempo. Fica mais escuro.

O homem aparece de costas a caminhar pelo lado direito do enquadramento, afastando-se, no mesmo percurso na natureza à beira do canal de água da cena anterior, desaparecendo mais à frente na mesma curva da cena anterior. Há uma diferença ligeira na forma como o homem caminha.

A dado momento, distinto da cena anterior, ocorre uma sobreposição de diferentes momentos do homem a caminhar.

CENA 4

Passado um tempo. Fica mais escuro.

O homem aparece de costas a caminhar devagar, pelo lado direito do enquadramento, afastando-se, no mesmo percurso na natureza à beira do canal de água da cena anterior.

Perto do meio do percurso ele pára e vira-se em direção a nós.

Depois, passados alguns momentos o homem segue a sua caminhada, desaparecendo mais à frente na mesma curva da cena anterior.

A dado momento, distinto da cena anterior, ocorre uma sobreposição de diferentes momentos do homem a caminhar.

CENA 5

Passado um tempo. Fica mais escuro.

O homem aparece de costas a caminhar devagar, pelo lado direito do enquadramento, afastando-se, no mesmo percurso na natureza à beira do canal de água da cena anterior.

Perto do meio do percurso ele caminha para bem perto do canal de água, detendo-se por momentos.

Depois segue a sua caminhada, parando um pouco mais à frente á beira do canal de água. Depois continua devagar, desaparecendo mais à frente na mesma curva da cena anterior.

A dado momento, distinto da cena anterior, ocorre uma sobreposição de diferentes momentos do homem a caminhar.

CENA 6

Passado um tempo. Fica mais escuro.

O homem aparece de costas a caminhar devagar, pelo lado direito do enquadramento, afastando-se, no mesmo percurso na natureza à beira do canal de água da cena anterior.

Ele vai devagar e por vezes pára.

Depois prossegue a sua caminhada até desaparecer mais à frente na mesma curva da cena anterior.

A dado momento, distinto da cena anterior, ocorre uma sobreposição de diferentes momentos do homem a caminhar.

CENA 7

Passado um tempo. Fica mais escuro, muito mais escuro, distingue-se com dificuldade o ambiente.

O homem aparece de costas a caminhar devagar, pelo lado direito do enquadramento, afastando-se, no mesmo percurso na natureza à beira do canal de água da cena anterior.

A dado momento, distinto da cena anterior, ocorre uma sobreposição de diferentes momentos do homem a caminhar.

CENA 8

Passado um tempo. Fica mais escuro, muito mais escuro, não se vê nada exceto o écran negro.

Do homem não sabemos nada.

O som ambiente é de água a passar pelo canal e por vezes passos na terra.

Alguns reflexos de iluminação na água e o som de passos a caminhar intensifica-se.

CENA 9

Subitamente um foco de luz invade o écran tornando-o branco.

Para além da escrita do guião, foi preciso recolher imagens e realizar testes de vídeo e som, no sitio onde existe um canal de transporte de água, perto do local atrás referido, na Senhora do Desterro. Esta etapa desenvolveu-se no espaço de cinco dias que não foram consecutivos, mas sempre, mais ao menos, à mesma hora, ao fim da tarde. Para chegar ao local pretendido nós tínhamos de fazer uma caminhada de trinta minutos, carregados com todo o equipamento: dois tripés, câmara de filmar, câmara de vídeo, gravador de áudio e auscultadores.

A seguir apresentamos vários registos fotográficos e fotogramas dos testes de vídeo e fotografia realizados nesse período (Figura 11 a Figura 22).



Figura 11: Fotograma de vídeo de teste.



Figura 12: Fotograma de vídeo de teste.



Figura 13: Fotograma de vídeo de teste.

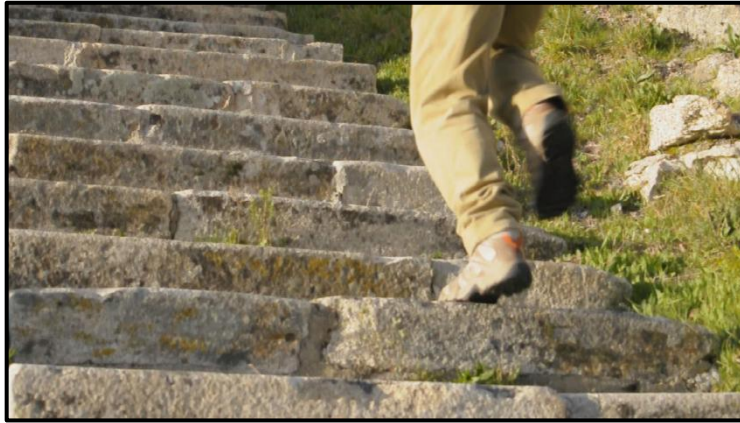


Figura 14: Fotograma de vídeo de teste.



Figura 15: Fotograma de vídeo de teste.



Figura 16: Fotograma de vídeo de teste.



Figura 17: Fotograma de vídeo de teste.



Figura 18: Fotograma de vídeo de teste.



Figura 19: Fotograma de vídeo de teste.



Figura 20: Fotograma de vídeo de teste.

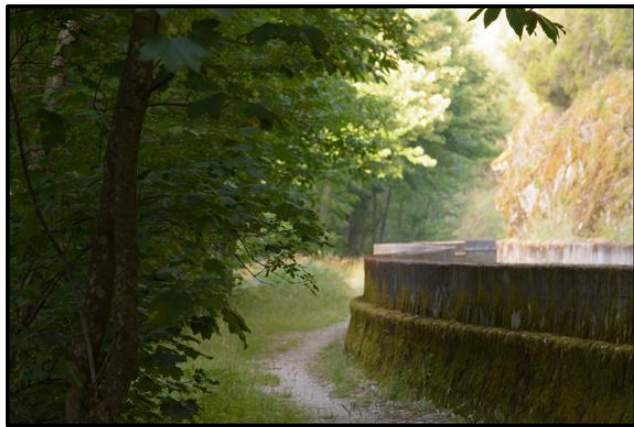


Figura 21: Fotografia de teste.

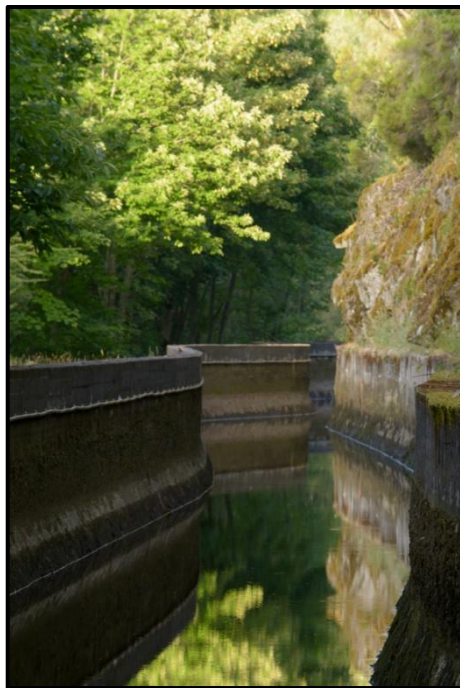


Figura 22: Fotografia de teste.

A forma como iríamos desenvolver a gravação do som foi também alvo de experimentação. Se de início supnhamos que o gravador de áudio se manteria fixo, como a câmara de vídeo, após algumas tentativas goradas, concluímos que a gravação do som seria móvel, isto é, teria de acompanhar o protagonista.

3.1.2 Produção

No local escolhido para a realização do vídeo e a gravação do som, após os estudos realizados na fase anterior que decorreram em dias diferentes, ficou claro onde a iríamos posicionar a câmara de vídeo (Figura 23).



Figura 23: Enquadramento da câmara.

Fizemos um plano geral demorado de cada cena, em ângulo normal porque era preciso dar tempo ao espetador para se envolver serenamente com o que estava a ver, de acordo também com o guião.

Todo o vídeo foi filmado num só dia, após cinco tentativas, que não foram em dias seguidos, onde se foi afinando o processo e contornando os obstáculos de produção. Dia após dia fomos lidando com acidentes, falhas, até que finalmente ao quinto dia de trabalho tínhamos material em condições para passarmos para a fase seguinte.

Utilizar as imagens de vídeo filmados em dias diferentes, com outras condições ambientais, principalmente aquelas registadas no canal de água (Figura 24), ficaria anotado no vídeo final, quebrando o fluxo narrativo que queríamos manter, para além da dificuldade óbvia de se ter de colocar a câmara exatamente no local do dia anterior.



Figura 24: Fotograma do vídeo final.

As filmagens foram feitas com uma Sony Handycam HDR-CX116 e a recolha do som foi realizado através do gravador de áudio Zoom H4N. Tanto o som como a imagem foram captados separadamente e posteriormente sincronizados, num processo em tudo semelhante, na sua essência, ao do cinema.

Dois razões levaram-nos a optar por gravar o som separadamente da imagem: a primeira e fundamental, porque o som que esta câmara de vídeo grava é de má qualidade; a segunda, a possibilidade de ao se gravar o som e a imagem separadamente, vincar estruturalmente a vertente cinematográfica que pretendemos adotar para o nosso trabalho prático.

3.1.3 Pós-Produção

A edição do vídeo e a montagem do som foram executadas no *Lightworks*. Este programa robusto permite-nos estar concentrados nas tarefas de edição, sem outras preocupações. O programa abre rapidamente, guarda automaticamente por defeito o trabalho, facilmente se importa e exporta um vídeo. O *Lightworks* (Figura 25) tem uma filosofia de funcionamento diferente dos outros editores de vídeo na forma de cortar, copiar, colar os clips de vídeo e áudio.

Este programa permitiu-nos estudar com relativa facilidade várias opções de edição, agilizar a edição e desta forma num espaço de tempo razoável tomar opções e decisões que favoreceram o guião e o projeto em si.

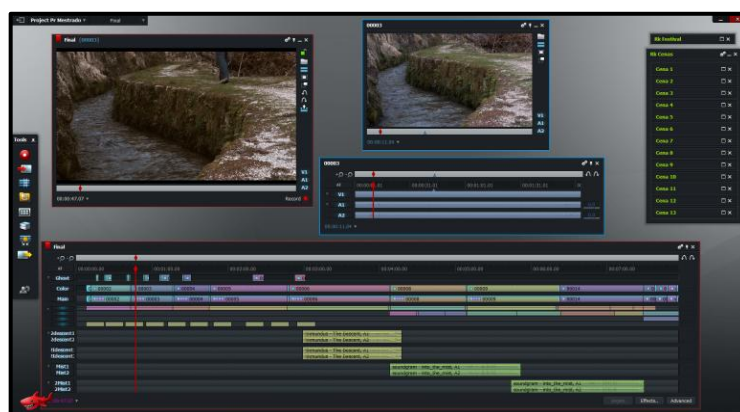


Figura 25: Layout do *Lightworks* com duas timelines diferentes.

Houve um trabalho de correção de cor com recurso à sobreposição de camadas de vídeo e à manipulação dos valores de saturação e matiz dos pixels de forma a encontrar a tonalidade que no geral, pensamos, incutiria nos espectadores sensações de recolha e introspeção.

A escolha da música recaiu nestes dois temas: *The Descent* e *Into The Mist*, dos seguintes autores Immundus e Soundgram, por nos parecerem criar a atmosfera de recolha e envolvimento que pretendíamos para o nosso o nosso projeto prático. A música foi cuidadosamente cortada e editada de forma a sugerir igualmente o ambiente desejado.

3.2 Apresentação e Avaliação dos Resultados

O vídeo do projeto prático deverá ser projetado com recurso a um projetor de vídeo na parede, em *loop* contínuo, sem título nem genérico. O título com a informação técnica, ano e o nome do autor deverão ser afixados numa parede próxima da projeção, à entrada da sala. A sala onde vai ser projetado o vídeo deverá estar às escuras.

O som deverá surgir de umas colunas idealmente colocadas no mesmo plano da projeção, de forma a proporcionar que som e imagem sejam emitidos do mesmo espaço.

Está é uma prática comum vista em qualquer museu onde se apresentam obras de *Video Art*. Por exemplo na exposição de Viola no Grand Palais em Paris, que ocorreu recentemente, de 5 de Março a 21 de Julho de 2014:

*os visitantes - depois de entrarem no espaço escuro - são encorajados a considerarem que estão aí para terem uma experiência em tempo real. Muito pouca informação lhes é fornecida durante toda a exibição. Etiquetas nas paredes listam simplesmente o título, a data e a técnica. Os espetadores ficam por isso totalmente emersos num mundo feito de sons e imagens*³³ (Cazale, 2014).

De um modo geral e de acordo com a pergunta de investigação do nosso projeto final de mestrado, *que obra de vídeo o espectador percebe quando esta é exposta em loop*, julgamos ter alcançado um produto artístico que foi de encontro à questão de investigação.

Nós criamos um projeto prático assente interiormente também no *loop*, na repetição. O protagonista do vídeo desenvolve uma ação que se repete ao longo do tempo inserido na própria narrativa.

Supomos também que a narrativa do nosso projeto prático não esclarece objetivamente a tensão que criou durante o seu desenrolar, deixando ao espectador essa tarefa de adaptar um fim de acordo consigo mesmo e com a perceção que reteve do vídeo.

Os objetivos gerais suportados pela *imagem-cristal* de Deleuze e pela *Obra Aberta* de Eco foram cumpridos, porque pensamos ter criado um vídeo multifacetado em termos de interpretação e também geramos um foco na imagem-tempo como fator de possível transformação formal. Isto porque ao longo do tempo de duração do vídeo ocorre efetivamente uma transformação do protagonista, havendo ao mesmo tempo, uma alteração na forma como a narrativa se vinha desenvolvendo.

Também toda a investigação e o relatório final foram conduzidos segundo o conceito de *imagem-cristal* e *Obra Aberta*, englobados no tema da *Video Art*, na relação com a sua história e na forma como as obras de *Video Art* se apresentam e são expostas nos museus e galerias de arte.

³³ "visitors — after entering in the darkness of the space — are encouraged to consider that they are there to live an experience. Very little information is given throughout the exhibition. Wall labels simply list the title, the date and the technique. Spectators therefore are totally emerged in a world made of sounds and images".

3.3 Considerações Finais

Ao longo da nossa investigação e da informação recolhida constatamos que o *loop* tem sido empregue na *Vídeo Art* tanto como estratégia expositiva, como ao mesmo tempo, estratégia criativa. Além disso, como vimos o *loop* faz parte da linguagem formal do cinema experimental, desde os seus primórdios.

Outro dado a reter, relativamente à exposição de obras de *Vídeo Art*, é o comportamento do espectador face a este tipo de arte. A qualquer momento o espectador de uma obra videográfica pode decidir deslocar-se interrompendo o visionamento da obra.

Por isso, o equilíbrio entre a forma como a narrativa se desenvolve e a sua duração são cruciais neste processo, mesmo apesar do *loop* ser uma tentativa de contornar esse passeio do espectador, de forma que ele não perca a noção da obra como um todo. Eventualmente, narrativas complexas poderão gerar cortes na sua perceção, mesmo apesar do recurso ao *loop*, mas essa poderá ser a estratégia do seu criador.

Julgamos que o *loop* como fator potenciador da *Obra Aberta* será sempre possível enquanto houver uma conjugação ajustada entre narrativa e duração da mesma, tendo em conta o espaço em que a obra se insere. A incógnita residirá no lado do espectador, mais o tempo que ele disponibiliza para se deixar emergir pela obra.

A principal debilidade do nosso projeto prático, julgamos ter sido técnica. A câmara de vídeo usada gera imagens bastante comprimidas, o que limita bastante as possibilidades de manipulação dos seus pixéis e conversão para outros formatos, por causa da quantidade limitada de dados cromáticos e luminosos do seu sinal de vídeo.

A qualidade da imagem é um fator que pode empobrecer deveras um projeto com qualidade a nível do seu conceito artístico. Mas uma boa câmara de vídeo é um instrumento caro.

Atualmente as câmara fotográfica DLSR permitem fazer vídeo com qualidade, proporcionando algumas delas até a gravação de vídeo em formato descomprimido, o equivalente RAW para as fotografias. Isto abre um campo de vastas possibilidades a nível de manipulação da imagem, muito mais amplo do que o vídeo em formato

comprimido. Estas câmaras deverão ser um fator a ter em conta em futuros projetos videográficos.

Na realidade estas câmaras fotográficas DLSR já têm sido usadas em projetos relacionados com cinema, documentário e publicidade, exatamente pela qualidade da sua imagem.

Quanto ao som se não for cuidado, de qualidade, ele pode igualmente destruir um bom projeto. Aliás, pela nossa experiência, julgamos poder afirmar que uma imagem de vídeo sofrível, passa mais facilmente despercebida do que som com má qualidade.

A julgar pela reação do público que visionou a parte prática do projeto (vídeo *O Passeio*), julgamos que a existência de pelo menos um elemento de surpresa na narrativa é um fator que valoriza a possibilidade de várias interpretações.

Mas esse elemento surpresa idealmente deverá ser trabalhado de modo a não ser óbvio ou previsível, mas induzir no espetador, mais do que respostas precisas ao que acaba de ver, dúvidas e inquietações relacionadas com a perceção relativa á sua experiência videográfica.

Bibliografia

- Adorno, T. W. (2012). *Teoria Estética*. Lisboa: Edições 70.
- Armitage, J. (Ed.). (2001). *VIRILIO LIVE: Selected Interviews*. Londres: SAGE Publications.
- Arnheim, R. (1992). *Arte e Percepção Visual*. São Paulo: Livraria Pioneira Editora.
- Azzi, F., & Cruz, R. M. (2012). *Catálogo- Fluxus|Black & White 2012*. Obtido em 12 de Março de 2014, de Fluxus|Black & White:
http://www.fluxusfestival.com/bw/_pdf/FLX_Catalogo.pdf
- Baeta, L. (2013). *Long piece*. Tese de mestrado em Arte Multimédia e Fotografia, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes, Lisboa.
- Belting, H. (2003). *Art History After Modernism*. Chicago : University of Chicago Press.
- Benjamin, W. (2012). A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica. In W. Benjamin, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política* (pp. 59 - 95). Lisboa: Relógio D'Água.
- Cage, J. (1961). *Silence: Lectures and Writings*. Wesleyan University Press.
- Cazale, A. d. (22 de Abril de 2014). *VIDEO: Bill Viola Takes Over Grand Palais in Paris*. Obtido em 8 de Agosto de 2014, de Blouim Artinfo:
http://www.blouinartinfo.com/news/story/1027887/video-bill-viola-takes-over-grand-palais-in-paris?utm_source=BLOUIN+ARTINFO+Newsletters&utm_campaign=e34ea175b1-Daily+Digest+4.22.14&utm_medium=email&utm_term=0_df23dbd3c6-e34ea175b1-83283013
- Cordeiro, F. E. (2012). *A era dos falsos profetas*. Tese de mestrado, Arte e Multimédia, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes.
- Coulter-Smith, G. (2006). *Deconstructing Installation Art Fine Art and Media Art, 1986-2006*. (C. PUBLISHING, Ed.) Obtido em 1 de Junho de 2013, de Deconstructing Installation Art: <http://installationart.net/index.html>
- Deleuze, G. (2006). *A Imagem-Tempo*. Lisboa: Assírio & Alvim.

- Duchamp, M. (2002). *Engenheiro do Tempo Perdido*. Lisboa: Assírio e Alvim.
- Eco, U. (2009). *Obra Aberta*. Viseu: Difel.
- Electronic Arts Intermix. (s.d.). *The Reflecting Pool - Collected Work 1977-80*. Obtido em 12 de Dezembro de 2013, de Electronic Arts Intermix:
<http://www.eai.org/title.htm?id=491>
- Ferguson, R. (2001). *Media Art Net | Douglas Gordon: 24 Hour Psycho*. Obtido em 9 de Dezembro de 2013, de Media Art Net:
<http://www.medienkunstnetz.de/works/24-hour-psycho/>
- Ferreira, P. J. (2011). *Não te posso ver nem pintado: práticas pictóricas no século XXI*. Tese de Mestrado em Criação Artística Contemporânea, Universidade de Aveiro.
- Frisk, H., & Karlsson, H. (2010). Time and Interaction: Research through non-visual arts and media. In H. Karlsson, & M. Biggs, *The Routledge Companion to Research in the Arts* (pp. 277 - 292). Routledge.
- Gil, J. (2010). *A Arte como Linguagem - A «Última Lição»*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Gritten, D. (6 de Outubro de 2010). *Isaac Julien on Ten Thousand Waves*. Obtido em 23 de Janeiro de 2014, de Telegraph:
<http://www.telegraph.co.uk/culture/film/filmmakersonfilm/8045498/Isaac-Julien-on-Ten-Thousand-Waves.html>
- Hall, D., & Fifer, S. J. (1990). *Illuminating video: an essential guide to video art*. Aperture in association with the Bay Area Video Coalition.
- Hannula, M., Suoranta, J., & Vadén, T. (2005). *Artistic Research - theories, methods and practices*. Espoo: Academy of Fine Arts Helsinki, Finland and University of Gothenburg, Sweden.
- Helfert, H. (s.d.). *Media Art Net | Paik, Nam June: Zen For Film*. Obtido em 10 de Fevereiro de 2014, de Media Art Net:
<http://www.medienkunstnetz.de/works/zen-for-film/>
- Isaac Julien. (s. d.). *Isaac Julien*. Obtido em 3 de Novembro de 2013, de Isaac Julien:
<http://www.isaacjulien.com/home>

- Jonathan, H. (2011). *Globalization and Contemporary Art*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Knowles, J. G., & L. Cole, A. (2008). Art-Based Research. In S. McNiff, *Handbook of the Arts in Qualitative Research* (pp. 29 - 40). SAGE Publications, Inc.
- Krauss, R. (Primavera de 1979). Sculpture in the Expanded Field. (M. P. Journals, Ed.) *October*, Vol. 8, pp. 30-44.
- Levin, T. Y. (2001). *Media Art Net | Nauman, Bruce: Live-Taped Video Corridor*. Obtido em 12 de Janeiro de 2014, de Media Art Net:
<http://www.medienkunstnetz.de/works/live-taped-video-corridor/>
- London, B. (1995). Five Artists' Video Installations. (T. M. Press, Ed.) *Leonardo*, 28(Third Annual New York Digital Salon), pp. 423-426.
- Magalhães, T. N. (2009). *O espaço e tempo da vídeo-arte*. Tese de Mestrado em Criação Artística Contemporânea, Universidade de Aveiro.
- Marconi, M. d., & Lakatos, E. M. (2003). *Fundamentos de Metodologia Científica* (5ª Edição ed.). São Paulo: EDITORA ATLAS S.A.
- McNiff, S. (2008). Art-Based Research. In J. G. Knowles, & A. L. Cole, *Handbook of the Arts in Qualitative Research* (pp. 29 - 40). SAGE Publications, Inc.
- Meigh-Andrews, C. (2013). *A History of Video Art* (2ª Edição ed.). A&C Black.
- Millet, C. (1997). *A Arte Contemporânea*. Lisboa: Instituto Piaget.
- MoMA. (2009). *MoMA | The Collection | Installation*. Obtido em 18 de Fevereiro de 2014, de MoMA: https://www.moma.org/collection/details.php?theme_id=10101
- MoMA. (s.d.). *Isaac Julien: Ten Thousand Waves*. Obtido em 21 de Janeiro de 2013, de MoMA: <http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/1417>
- Mondloch, K. (s. d.). *Viewing Time*. Obtido em 6 de Fevereiro de 2014, de Scan | Journal of Media Arts Culture:
http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=146

- Plaza, J. (1990). *ARTE E INTERATIVIDADE: autor-obra-recepção*. Obtido em 12 de Agosto de 2014, de Escola de comunicação e artes Universidade de São Paulo: <http://www2.eca.usp.br/cap/ars2/arteeinteratividade.pdf>
- Quaranta, D. (6 de Dezembro de 2012). *What's (Really) Specific about New Media Art? Curating in the Information Age*. Obtido em 20 de Janeiro de 2014, de rhizome.org: <http://rhizome.org/editorial/2012/dec/6/whats-really-specific-about-new-media-art-curating/>
- Quaresma, P. (9 e 10 de Novembro de 2012). *Coimbra C - Estado de Sítio, estados de sítio - 409 - Paulo Quaresma*. Obtido em 3 de Junho de 2013, de Centro de Estudos Sociais - Universidade de Coimbra: <http://www.ces.uc.pt/coimbrac/pages/pt/comunicacoes-e-posters/409---paulo-quaresma.php>
- Rodrigues, A. L. (2011). *Stillness - entre o corpo e a imagem*. Tese de Mestrado em Pintura, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes.
- Serralves, F. d. (2013). *ALEXANDRE ESTRELA: MEIO CONCRETO*. Obtido em 12 de Novembro de 2013, de Serralves: <http://www.serralves.pt/pt/actividades/alexandre-estrela-meio-concreto/>
- Sherman, T. (2005). *The Nine Lives of Video Art.pdf*. Obtido em 26 de Março de 2014, de Gama: http://www.gama-gateway.eu/uploads/media/Nine_lives_of_video_art.pdf
- Sherman, T. (12 de Janeiro de 2007). *The Premature Birth of Video Art*. Obtido em 31 de Março de 2014, de NEWSgrist: http://newsgrist.typepad.com/underbelly/2007/01/the_premature_b.html
- Sullivan, G. (2010). *Art Practice as Research Inquiry in Visual Arts*. Sage Publications, Inc.
- The Reflecting Pool*. (s.d.). Obtido em 23 de Janeiro de 2014, de LIMA : <http://www.lima.nl/site/catalogue/art/bill-viola/the-reflecting-pool/215#>
- Turco, M. (2004). *"Changing History, Changing practices. An Instance of Confrontation Between Video Art and Television"*, , *E-View, n.2, 2004 | Marina Turco - Academia.edu*. Obtido em 12 de Fevereiro de 2014, de Academia.edu - Share

Research:

https://www.academia.edu/6990244/_Changing_History_Changing_practices._An_Instance_of_Confrontation_Between_Video_Art_and_Television_E-View_n.2_2004

Turvey, M., Foster, H., Iles, C., Baker, G., Buckingham, M., & McCall, A. (Primavera de 2003). The Projected Image in Contemporary Art. *October*, 104, pp. 71-96.

Viegas, S. (2010). *Film and Philosophy - 1. Gilles Deleuze*. Obtido em 25 de Junho de 2014, de Film and Philosophy: <http://filmphilosophy.squarespace.com/1-gilles-deleuze>

Walther, I. F., Schneckenburger, M., Christiane, F., & Klaus, H. (1999). *Arte do Século XX Pintura Escultura Novos Media Fotografia* (Vol. II). Colónia: Taschen.

Anexo 1

DVD com o trabalho prático e o relatório.