

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE ARTES E ARQUITETURA**

MANUELA BORTONCELLO ZARDO

**VIDEOARTE COMO EXPERIÊNCIA ESTÉTICA E EDUCATIVA NO ENSINO
MÉDIO**

**CAXIAS DO SUL
2019**

MANUELA BORTONCELLO ZARDO

**VIDEOARTE COMO EXPERIÊNCIA ESTÉTICA E EDUCATIVA NO ENSINO
MÉDIO**

Trabalho de conclusão de curso para
obtenção da graduação em
Licenciatura em Artes Visuais pela
Universidade de Caxias do Sul

Orientador (a) Prof. (a): Dr(a). Mara
Aparecida Magero Galvani

**CAXIAS DO SUL
2019**

MANUELA BORTONCELLO ZARDO

VIDEOARTE COMO EXPERIÊNCIA ESTÉTICA E EDUCATIVA NO ENSINO MÉDIO

Trabalho de conclusão de curso para
obtenção da graduação em
Licenciatura em Artes Visuais pela
Universidade de Caxias do Sul

Aprovado (a) em: 10 de Dezembro de
2019

Banca Examinadora

Profa. Dra. Mara Aparecida Magero Galvani
Universidade de Caxias do Sul (UCS)

Profa. Dra. Silvana Boone
Universidade de Caxias do Sul (UCS)

Dedico a todos que lutam pela
democratização da arte.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos que estiveram comigo neste momento tão enriquecedor, especialmente aos meus pais e familiares que apoiaram minha decisão em cursar Artes Visuais. Aos meus amigos, que além de serem minha base, estiveram comigo nos momentos mais difíceis e ajudaram-me quando mais precisei.

Aos professores que tornaram essa experiência tão rica em conhecimento, especialmente à minha orientadora Prof^a. Dr^a. Mara Aparecida Magero Galvani, pelo apoio, atenção e orientação, não apenas durante este Trabalho de Conclusão de Curso, mas durante toda a graduação.

“Educar-se é impregnar de sentido cada momento da vida, cada ato cotidiano”.

Paulo Freire

RESUMO

O presente o Trabalho de Conclusão de Curso tem como objeto de estudo compreender as contribuições da videoarte para uma aprendizagem mais significativa no ensino da arte de estudantes do Ensino Médio. Dada a experiência da autora em sala de aula, na qual, o tema videoarte foi abordado, foi possível perceber o quanto os estudantes ainda estão presos aos métodos tradicionais de produção, sem conhecer e reconhecer as linguagens presentes na arte contemporânea. A pertinência do tema dessa pesquisa justifica-se, pois a videoarte é uma das linguagens mais próximas do cotidiano dos estudantes, possibilitando trabalhar também com o videoclipe. O uso das tecnologias em sala de aula traz um leque muito amplo de possibilidades, tanto para o educador, quanto para o estudante. Fundamentado em pesquisa bibliográfica este trabalho contextualiza o cenário da tecnologia na arte, especialmente as produções ligadas a videoarte, como por exemplos o videoclipe, como forma de produção artística, também a videoinstalação, tanto em aspectos do contexto internacional quanto brasileiro. Para tanto, abordam-se, ainda, conceitos relacionados a videoarte, apontando, como esta linguagem pode ampliar a visão estética e o conhecimento de mundo do aluno.

Palavras-chave: Videoarte. Ensino Médio. Aprendizagem significativa. Arte. Tecnologia.

LISTA DE ABREVIACÕES E SIGLAS

AIDS – Síndrome da Imunodeficiência Adquirida

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

JAC – Jovem Arte Contemporânea

MAC/USP – Museu de Arte Contemporânea

MEC – Ministério da Educação e Cultura

MTV – Music Television

MOMA – Museu de Arte Moderna

PCNs – Parâmetros Curriculares Nacionais

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

TCIs – Tecnologias de Comunicação e Informação

RS – Rio Grande do Sul

UCS – Universidade de Caxias do Sul

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – Eadweard Muybridge. <i>Locomoção Animal</i> , Placa 626, 1887, Galeria Nacional de Arte, Washington DC.....	18
Figura 2 – Marcel Duchamp. <i>A Fonte</i> , 1917, réplica 1964, Tate Modern, Londres.19	
Figura 3 – Nam June Paik. <i>Zen for TV</i> , 1963, Museu de Arte Moderna (MOMA) – Nova York.....	23
Figura 4 – Nam June Paik. <i>Magnet TV</i> , 1965, Museu Whitney de Arte Americana – Nova York.....	24
Figura 5 – Wolf Vostell. <i>De-coll/age</i> , 1958, Museu Rinha Sofia, Madrid.....	26
Figura 6 – Steina e Woddt Vasulka, <i>Home</i> , 1973.....	27
Figura 7 – John Baldessari. <i>I am making art</i> , 1971.....	28
Figura 8 – Ana Mandieta. <i>Body Tracks (Blood Sign #2)</i> , 1972-74.....	29
Figura 9 – Peter Campus. <i>Dynamic Field Series</i> , 1971.....	29
Figura 10 – Bruce Naunam. <i>Clown Torture</i> , 1987.....	30
Figura 11 – Gary Hill. <i>Eletronic Linguistics</i> , 1977.....	31
Figura 12 – Bill Viola. <i>I Do Not Know What It Is I Am Like</i> . 1968.....	32
Figura 13 – Sadie Benning. <i>Linving Inside</i> , 1989.....	33
Figura 14 – Anna Bella Geiger, <i>Passagens nº1</i> , 1974.....	36
Figura 15 – Leticia Parente. <i>Marca Registrada</i> , 1975.....	37
Figura 16 – Otavio Donasci, <i>Videomessageiros</i> , 1994.....	39
Figura 17 – Rafael França, <i>Reencontro</i> , 1984.....	40
Figura 18 – Julio Plaza, <i>A Luz Azul</i> , 1982.....	41
Figura 19 – Lucas Bambozzi. <i>Aqui de Novo</i> , 2002.....	42
Figura 20 – Nam June Paik, <i>Eletronic Superhighway</i> , 1995.....	44
Figura 21 – Bruce Nauman, <i>Video Corridor</i> , 1968.....	45
Figura 22 – Dara Birnbaum, <i>PM Magazine</i> , 1982.....	46

Figura 23 – Dara Birnbaum, <i>Rio Videowall</i> , 1989.....	46
Figura 24 – Diana Domingues, <i>Paragens</i> , 1991.....	47
Figura 25 – Wesley Duke Lee, <i>O Helicóptero</i> , 1969.....	48
Figura 26 – Éder Santos, <i>Rito&Expressão</i> , 1989.....	49
Figura 27 – Lucas Bambozzi, <i>Postcards</i> , 2000-2016.....	49
Figura 28 – Queen, <i>Bohemian Rhapsody</i> , 1975.....	52

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	ARTE E TECNOLOGIA: UM BREVE HISTÓRICO.....	16
	2.1 GRUPO FLUXUS.....	20
3	VIDEOARTE E A CONTRIBUIÇÃO DE NAM JUNE PAIK.....	22
	3.1.1 WOLF VOSTELL.....	26
	3.1.2 CASAL VASULKA.....	26
	3.1.3 JOHN BALDESSARI.....	27
	3.1.4 ANA MENDIETA.....	28
	3.1.5 PETER CAMPUS.....	29
	3.1.6 BRUCE NAUMAN.....	30
	3.1.7 GARY HILL.....	31
	3.1.8 BILL VIOLA.....	32
	3.1.9 SADIE BENNING.....	33
	3.2 A VIDEOARTE NO BRASIL.....	35
	3.2.1. ANNA BELLA GEIGER.....	36
	3.2.2 LETICIA PARENTE.....	36
	3.2.3 TVDO E OLHAR ELETRÔNICO.....	38
	3.2.4 OTAVIO DONASCI.....	38
	3.2.5 RAFAEL FRANÇA.....	39
	3.2.6 JULIO PLAZA.....	40
	3.2.7 LUCAS BAMBOZZI.....	42
	3.3 VIDEOINSTALAÇÃO	43
	3.3.1 DARA BIRMBBAUM.....	45
	3.3.2 DIANA DOMINGUES.....	47
	3.3.3 WESLEY DUKE LEE.....	47
	3.3.4 ÉDER SANTOS.....	48

4	VIDEOCLÍPE COMO LINGUAGEM ARTÍSTICA.....	51
5	O VÍDEO NA SALA DE AULA.....	53
5.1	O VÍDEO NA SALA DE AULA BRASILEIRA.....	53
5.2	A VIDEOARTE NA SALA DE AULA.....	55
6	CONCLUSÃO.....	60
7	REFERÊNCIAS.....	62
8	APÊNDICE	65

1 INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é fruto da experiência vivida pela autora em sala de aula durante a disciplina Estágio III do Curso de Licenciatura em Artes Visuais, realizado no primeiro semestre de 2019, com aproximadamente vinte e oito estudantes da primeira série do Ensino Médio de uma escola pública estadual da cidade gaúcha de Bento Gonçalves, no Rio Grande do Sul (RS). Assim como o Estágio III, optou-se nesta pesquisa abordar o vídeo como objeto de experiência estética e de aprendizagem significativa no Ensino Médio, pois as disciplinas que envolveram arte contemporânea e, especialmente, linguagens tecnológicas, foram as mais significativas para a formação da acadêmica no curso de Artes Visuais. E ainda, a videoarte pareceu-nos a linguagem que mais aproxima-se do cotidiano dos estudantes, ou seja, dos “nativos digitais”¹, pois estão o tempo todo conectados, como constatado em sua prática de sala de aula. Assim, foi possível perceber, em tal etapa do Estágio, que a tecnologia não está alheia aos estudantes, sendo indispensável sua presença na educação nos dias atuais, podendo-se, portando, trabalhar a Arte na escola além do lápis, do papel, da tela, da tinta e da argila. A tecnologia amplia as possibilidades no ensino da arte, sendo que os jovens estão compartilhando ideias, imagens, vídeos, ou seja, estão sempre criando e postando nas redes sociais. Considerando esse contexto, a videoarte torna-se um meio cada vez mais acessível na escola sendo que, praticamente, todo estudante tem um celular. Ao considerar o papel da videodearte como conteúdo significativo na escola, lugar onde o aluno deve desenvolver habilidades e competências, o professor aproxima artisticamente o estudante da arte contemporânea e do mundo em que ele vive, cumprindo o seu papel e possibilitando que Arte seja uma área que contribua de forma ativa na aprendizagem e na formação do estudante para torna-lo um indivíduo mais culto, crítico e atuante na sociedade.

A convicção da escolha deste tema também se dá, observando que além do estudo das obras que estão nos museus, da importância da História da Arte, do fazer

¹ O americano Marc Prensky lançou em 2001 o artigo “*Digital Natives, Digital Immigrants*”, no qual ele descreve os nativos digitais como indivíduos que nasceram inseridos e cercados pelas TICs (Tecnologias de Comunicação e Informação), especialmente as tecnologias digitais. Para estes, a tecnologia analógica, utilizada no século XX, como câmeras de vídeo, telefones fixos, livros, entre outras, é ultrapassada para os nativos digitais, pois desde sempre tiveram acesso às tecnologias como smartphone, internet sem fio, pen drive, televisão e outros aparelhos digitais.

arte, pensar e discutir arte na escola também é importante que o professor oportunize ao estudante compreender que as linguagens digitais presentes no seu dia a dia, também podem estar nas artes visuais. Assim, o vídeo pode ser um meio de expressão artística, desde que bem trabalhado na escola, da mesma forma que o desenho, a pintura, a gravura, a escultura, a instalação, apenas para citarmos algumas linguagens.

Se desde as décadas de 1950 e 1960 os meios tecnológicos estão presentes em nossas vidas e avançam muito rapidamente, tornando-se cada vez mais populares em nosso dia-a-dia, como aconteceu com a fotografia, o cinema e o vídeo, não podemos negligenciar ou negar a sua presença no ensino da arte, pois desde a metade do século passado, os artistas vêm se utilizando desses meios em suas produções para tratar dos problemas próprios de cada época. Desse modo, as inovações tecnológicas e os meios de comunicação interferem no mundo da arte. No entanto, mesmo com a presença constante da imagem eletrônica na sociedade a partir de meados do século XX e com a expansão das experiências realizadas com o vídeo na década de 1990, é possível percebermos que em comparação com o cinema e com a televisão, o vídeo não recebeu a mesma atenção dos críticos de arte. Sobre esse ponto relacionado ao vídeo, a pesquisadora, crítica e curadora de arte brasileira, Christine Mello, diz: “O nó dessa questão, a meu ver, é o modo ambíguo como o vídeo é colocado no campo da reflexão, em que algumas abordagens negam o plano de sua história e de sua crítica enquanto outras afirmam” (MELLO, 2008, p.62). Para a autora, é necessário não separar o campo da arte do campo da comunicação quando se trata do vídeo enquanto linguagem artística, pois segundo ela, precisamos inserir este pensamento, entendendo-o como algo híbrido. A pesquisadora aponta que seria interessante pararmos para pensar sobre as dificuldades que temos para refletir em relação ao vídeo na arte, sendo que este se manifesta sob as mais diversas formas e ideias, conforme observa:

Desde o século XIX inúmeras técnicas e meios são incorporados às práticas artísticas. Invenções como a fotografia, o cinema, a televisão, o vídeo e o computador, desde que apareceram, dialogam e influenciam as artes. Hoje, as fronteiras entre os diversos meios, mais do que nunca, tornam-se tênues, e os artistas podem ater-se aos meios tradicionais ou migrar livremente para as linguagens tecnológicas (MELLO, 2008, p. 57).

Apesar de a videoarte, a videoinstalação e outros meios tecnológicos e digitais terem vindo se afirmando cada vez mais na educação e tendo sido reconhecidos como conteúdos da arte, e fazendo parte dos livros didáticos distribuídos pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC)², é fundamental que o professor de Arte também esteja aberto a essas questões e inclua tais conhecimentos em seu plano de ensino. Tendo em vista, a demanda de estudos formais sobre a relação da educação com a imagem em movimento, principalmente a videoarte. Dito isto, é salutar destacar que também foi possível à autora constatar, em sala de aula, que os estudantes ainda são resistentes em relacionar o vídeo à arte, talvez porque o ensino da arte ainda esteja muito distante das tecnologias e da produção contemporânea. Para o aluno que chega ao Ensino Médio a ideia de Arte está muito arraigada ao estudo dos principais movimentos artísticos, seus artistas e suas obras, ou seja, a arte do passado e às técnicas de desenho e pintura. Portanto, a acadêmica optou, em aprofundar-se no tema em seu TCC, pelo interesse em pesquisá-lo além das disciplinas cursadas na universidade e pela urgência em tratar desta questão no ensino da arte, visto a lacuna confirmada durante o estágio já mencionado. Acredita-se que quanto mais estudos apontem a ausência das tecnologias digitais na Arte, aqui, especificamente do vídeo na escola se possa romper com preconceitos e paradigmas que impedem o estudante de ter uma visão mais ampla da arte e, conseqüentemente, do mundo.

Para dar conta dessa investigação, a pesquisa foi dividida em oito capítulos. O segundo capítulo, *Arte e tecnologia: um breve histórico*, traça um breve histórico da arte e das tecnologias digitais, o modo como elas estão cada vez mais presentes no nosso cotidiano e como veio adentrando no mundo da arte, principalmente, a partir da contribuição do Grupo Fluxus.

O terceiro capítulo, *Videoarte e a contribuição de Nam June Paik* foca nos conceitos que fundamentam a videoarte. Seguindo, o quarto capítulo, *A videoarte no Brasil*, contextualiza tanto o surgimento da videoarte no mundo como no Brasil trazendo os principais artistas e algumas de suas obras.

O quinto capítulo, *Videoinstalação*, aponta aspectos característicos dessa linguagem, seus principais influenciadores e artistas nos contextos internacional e brasileiro, tratando, portanto do vídeo em expansão no ambiente.

² Livro didático utilizado pela escola estadual durante a realização do Estágio em Artes Visuais III: "Todas as Artes" de Eliana Pougy e André Vilela produzido pela Editora Ática em 2016.

Já no sexto capítulo, *Videoclipe como linguagem artística*, a acadêmica assinala que esse meio pode aproximar-se do estudante na escola, sendo trabalhado como expressão artística. Desse modo, enfoca-se o surgimento do videoclipe, seus aspectos conceituais e alguns dos seus maiores representantes.

Em *Videoarte na sala de aula*, que compõe o sétimo capítulo desse estudo, contextualiza-se, brevemente, sobre a presença do audiovisual na sala de aula brasileira, apontando essa linguagem como elemento propulsor de mudanças na percepção dos estudantes.

Por fim, a conclusão, na qual a acadêmica deixa suas considerações de como a videoarte pode transformar a percepção dos estudantes, não apenas esteticamente, mas também em relação à sua visão de mundo, além de ter o alcance pedagógico ampliado por ser uma linguagem híbrida, diminuindo as fronteiras entre a arte e os estudantes.

2 ARTE E TECNOLOGIA: UM BREVE HISTÓRICO

Nos dias atuais, em nossa sociedade, a cada instante, são compartilhadas milhões de informações pelos mais diversos meios de comunicação que se expandem globalmente e de modo instantâneo. Para a pesquisadora Christine Mello (2008) estamos em uma época criativa diferente, provocada, em grande parte, pelas tecnologias, principalmente pelas tecnologias digitais, tendo a ideia de arte como processo, e com a expansão dos meios, também sendo ela produzida em tempo real, misturando-se, desse modo, arte e vida, pois

[...] a obra de arte passa a ser compreendida não apenas como produto, mas também como processo, como acontecimento, como comunicação de ideias e informação, sendo o seu significado determinado pelo contexto de trabalho (MELLO, 2008, p. 41).

Sendo assim, a autora também reflete sobre os materiais e as representações tradicionais da escultura e da pintura, pois a partir do século XX tais concepções passam a ser questionadas. Ao argumentar sobre essas questões, Christine Mello argumenta:

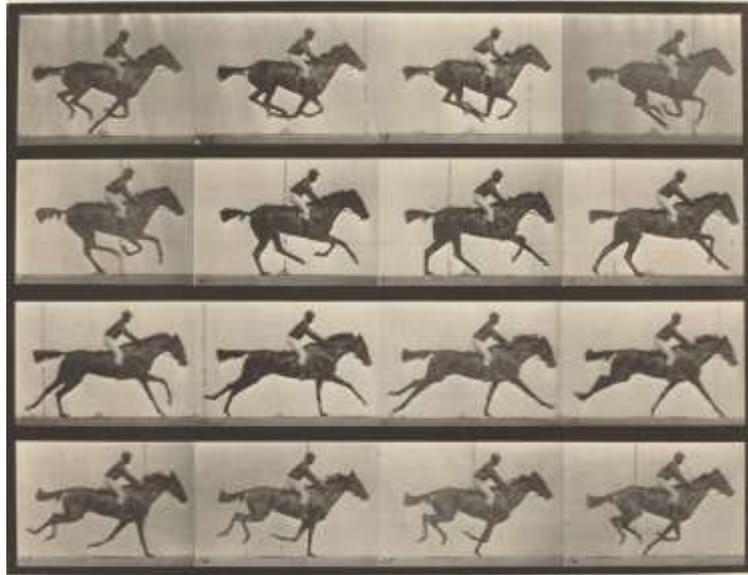
De uma trajetória material, de base tradicional, escultórica ou pictórica, recorrente no século XIX, observamos, ao longo do século XX, uma trajetória calcada na dimensão imaterial, de base tecnológica ou não. Nesse arco do tempo, é possibilitada a passagem entre uma arte fixa, objectual, propícia ao acabamento para uma arte livre de dependência do objeto, considerada efêmera e descontínua, que rompe com o próprio ato de contemplação e com o conceito tradicional de obra como produto, sendo acrescida a ela a noção de obra como processo. Surgem novas formas de pensar o espaço e o tempo assim como novas expressões no campo da arte (MELLO, 2008, p. 41).

A partir disso, especialmente com início da década de 1960, os artistas começaram a incorporar retalhos de jornais, tecidos e até mesmo objetos em suas obras indo além dos papéis, telas e tintas como materiais e suportes artísticos. Essa tendência do uso dos mais diversos materiais inseridos na arte se dá também, muito por conta das revoluções tecnológicas e sociais, pois segundo Arlindo Machado: [...] é impensável uma época de florescimento cultural sem um correspondente progresso das suas condições técnicas de expressão, como também é impensável uma época de avanços tecnológicos sem consequências no plano cultural (MACHADO, 2001, p. 11).

Corroborando com a ideia de Machado (2001), Michael Rush (2006), quando afirma que a rapidez com que vem se expandindo as novas práticas artísticas faz com que os artistas possam expressar-se de maneira mais pessoal, manifestando qualquer conceito por qualquer meio. Isso posto, diz ele: “A maneira pela qual a expressão é transmitida e o meio é usado para atingi-lo levaram a tal proliferação de materiais que um crítico, Arthur Danto, declarou ‘o fim da arte’ como a conhecíamos” (RUSH, 2006, p. 14). No entanto, conforme também observa Arlindo Machado (2001), tais possibilidades, com o advento das tecnologias e seus avanços, não são suficientes para que o artista possa expressar-se de maneira mais intimista. Para o pesquisador, na era das máquinas se o artista não é criador/inventor de algum dispositivo ele pode acabar se tornando um prisioneiro dos serviços prestados por elas. Nesse sentido, o autor ainda assinala que esse constante contato com as máquinas apenas aumenta as possibilidades que já estão inseridas nelas, dessa maneira, o artista apenas trabalha dentro das categorias disponibilizadas pelas tecnologias. Ao discorrer sobre essa questão, Arlindo Machado aponta que “a verdadeira tarefa da arte (e da filosofia que a ampara teoricamente) seria, ainda segundo Flusser, se insurgir contra essa automação estúpida, contra essa robotização da consciência e da sensibilidade (MACHADO, 2001, p. 36).

Sob o viés da revolução tecnológica, dentre tantas revoluções possibilitadas pelas máquinas e pelas várias invenções que movimentaram o mundo da arte, não se pode deixar de mencionar a fotografia, além dessa linguagem, o cinema marca o início da história das práticas artísticas como base para a produção do vídeo. Em 1878, Eadweard Muybridge (1830–1904) ao registrar várias imagens de um mesmo objeto com dezenas de câmeras colocadas em diferentes posições ao longo de uma trajetória, fez algo que nunca havia sido visto antes. Conseqüentemente, as imagens quando vistas rapidamente davam a ilusão de movimento. Em sua seqüência mais famosa Muybridge utilizou mais de vinte câmeras, que diante da imprensa, mostrava um cavalo galopando. Com ela, Eadweard, provou que o animal chegava a ficar com as quatro patas fora do chão enquanto corria. Ao desenvolver a ideia da seqüência, quadro a quadro, a partir da repetição de imagens, o fotógrafo explorou conceitos que foram fundamentais para o início do cinema e da animação, e mais tarde, ambos se tornaram suportes artísticos.

Figura 1– Eadweard Muybridge. *Locomoção Animal*, Placa 626, 1887, Galeria Nacional de Arte, Washington DC



Fonte: Disponível em: <<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-eadweard-muybridge-moving-image>>. Acesso em: 01 ago. 2019.

A relação entre fotografia e cinema é discutida por Michael Rush ao observar que o mesmo não aconteceu, nesse período, em relação à arte e à vida, dizendo: “Arte e tecnologia, como representadas pela fotografia e pelo cinema, tornavam-se eternamente interligadas enquanto a dicotomia temática entre a arte e a vida dissolvia-se aos poucos diante das máquinas ubíquas” (RUSH, 2006, p. 14).

É importante salientar que as técnicas de produção artísticas também interferem na produção da obra, mesmo na arte tradicional, pois os materiais, instrumentos e procedimentos são fatores que determinam a forma, estilo e a concepção da produção. Desse modo, os meios permitem que as ideias sejam materializadas pelo artista em sua obra e que ela expresse as questões de seu tempo, inclusive no modo em que ele produz sua arte. Assim como a arte contemporânea é múltipla, híbrida e diversa, a forma como ela é produzida pelo artista também possibilita ampliar suas possibilidades de criação e reprodução da imagem, influenciando, inclusive no acesso do público e facilitando a sua aquisição como muito oportunamente argumenta Arlindo Machado:

Há uma grande diferença entre a arte que hoje se produz, esculpindo os produtos “imateriais” da tecnologia, e a primeira revolução da modernidade, as vanguardas do início do século. Enquanto estas últimas atuavam a nível de uma pequena elite cultural, constituindo um segmento mais ou menos autônomo dentro da sociedade, com sua própria economia e seus valores particulares, o restante da sociedade se mantendo indiferente às suas conquistas, as artes produzidas no coração das mídias e das tecnologias colocam o artista no centro das engrenagens de poder, ao mesmo tempo

que afetam diretamente os modos de produzir e consumir, de comunicar e controlar a sociedade como um todo (MACHADO, 2001, p. 32).

Quanto às questões relacionadas às mudanças ocorridas na arte a partir das tecnologias e os modos como o artista veio deixando de utilizar os meios e materiais tradicionais, não se pode deixar de mencionar a contribuição do Dadaísmo europeu, especialmente de Marchel Duchamp (1887-1968), O artista ultrapassou os limites da arte, utilizando objetos do cotidiano, colocando, assim, em questionamento o que realmente seria arte. Ao enviar um urinol (“A Fonte”) de cabeça para baixo a uma exposição de arte da Associação de Artistas Independentes de Nova York, em 1917. Duchamp ultrapassa os limites do papel, da tela, do gesso. Com seus *ready-mades* mostra que a arte poderia ser um objeto encontrado porque o que importava era a ideia, o conceito presente obra e não mais as técnicas e os suportes utilizados para sua realização.

Figura 2 – Marcel Duchamp. *A Fonte*, 1917, réplica 1964, Tate Modern, Londres



Fonte: Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-fountain-t07573>> Acesso em: 03 ago. 2019.

Sendo este estudo voltado à videoarte, outro artista de extrema importância é John Cage (1912-1992), que com sua música experimental, enfatizava o “acaso” como uma maneira de criar sua obra. Cage iniciou sua carreira artísticas na década

de 1930, com a performance *Imaginary landscape* nº 1, utilizando instrumentos eletrônicos. Nos anos de 1960, a partir das composições de John Cage, que incorporavam ruídos de ambientes e até o silêncio, passando a explorar o imprevisto, surgiu do Grupo Fluxus.

2.1 GRUPO FLUXUS

De acordo com Machado O Grupo Fluxus floresceu entre a Alemanha e os Estados Unidos, surgindo, em Nova York. O Grupo introduziu performance, filme e vídeo como inovações na arte, além de articular experiências sensoriais no espaço cotidiano. Formado por artistas, escritores, cineastas e músicos internacionais, vindos de países da Ásia e Europa, no Fluxus, surgiram as primeiras experiências com videoarte, tendo à frente delas Nam June Paik (1932-2006), Wolf Vostell (1932) e o líder George Maciunas (1931-1978). Maciunas organizou os primeiros eventos do grupo, na Galeria AG, em Nova York, em 1961 e festivais na Europa, em 1962, momento em que a videoarte começou a tomar forma. Esse processo de experimentação foi essencial para a concretização da linguagem da videoarte, sua estética, técnica e forma gerada a partir do vídeo.

Entre os grupos da Europa e do Japão, que questionavam o tradicional, estava, o Grupo Fluxus, No Japão, conta-se com a presença do Grupo Gutai. Como o Fluxus era contra a arte como propriedade exclusiva de museus e colecionadores, os artistas exploravam a desconsagração da arte, pois tudo poderia acontecer durante os eventos realizados pelo grupo, sendo que o público se tornava participante, e, portanto, fazia parte da obra e a completava, dentre estes artistas, estava presente Yoko Ono (1933-), que trabalhava com performance.

No Manifesto do Fluxus, Maciunas colocou as implicações nas quais teve seu trabalho:

Livrem o mundo da doença burguesa, da cultura "intelectual", profissional e comercializada. Livrem o mundo da arte morta, da imitação, da arte artificial, da arte abstrata... Promovam uma arte viva, uma antiarte, uma realidade não artística, para ser compreendida por todos, não apenas pelos críticos, diletantes e profissionais ... Aproximem e amalgamem os revolucionários culturais, sociais e políticos em uma frente unida de ação. (MACIUNAS, 1963 apud ZANINI, 2016, p.8)

Segundo Santaella (2004), no final dos anos 1970 já se era discutido sobre a incapacidade de separação entre as culturas eruditas, das elites, e as culturas

populares de massa, surgidas com o jornal, o telégrafo, o cinema e a televisão. Essas culturas estavam evidentemente, cada vez mais mescladas, por causa da explosão dos meios de comunicação e reprodução, já citados, além das fotocopiadoras, videocassetes, videoclipes, videogames, CDs e TVs a cabo. Mesmo assim, esta mistura, ainda não chegava a colocar em risco a dominância da cultura de massa. A autora deu o nome de “cultura das mídias”, o que ela pensava inicialmente, ser esta mutação sofrida pela cultura de massa e a indústria cultural, que traria diversas consequências socioculturais. Esta “cultura das mídias” entendida pela pesquisadora, é uma cultura intermediária, situada entre a cultura digital e cultura de massa.

No decorrer da década de 1980 começou a proliferar a mistura entre as linguagens e meios, ao mesmo tempo que começaram a aparecer novas mídias e equipamentos que possibilitaram o surgimento, além dos aparelhos já mencionados, da indústria de videoclipes e videogames. Processos esses, que segundo Santaella (2004), dão enfoque ao consumo individual e que foram responsáveis por tirar os indivíduos dessa mera ação de telespectador/recebedor de conteúdo e transformá-lo em um ser que busca informação.

3 VIDEOARTE E A CONTRIBUIÇÃO DE NAM JUNE PAIK

A professora universitária e artista plástica, Constança Maria Lima de Almeida Lucas (2015) conceitua a videoarte como: “uma linguagem artística que faz uso do vídeo” e como: “uma técnica, iniciada na década de 1960, que permite captar e exibir som e imagem em movimento. Para a autora: “o vídeo é a imagem eletrônica, é imagem luz, uma técnica maleável e apelativa a manipulação artística, possibilitando metamorfoses, mudanças de cores, alterações de fundos, criação de transparências de distorções de imagens” (LUCAS, 2015, p. 127).

O que conhecemos hoje em dia como videoarte, surgiu em meados de 1963, nos Estados Unidos. Na produção de videoarte são utilizados os mais diversos suportes e tecnologias, como: computadores, sintetizadores, hologramas, máquinas de efeitos sonoros e gráficos. De acordo com Alessandra Zanini: “O vídeo-arte é fruto de uma caminhada de consciência frente à imagem, mas não há com isso a compreensão de evolução, mas sim de novas relações frente à imagem e suas possibilidades. (ZANINI, 2010, p. 4).

O surgimento da videoarte, se dá nos períodos predominado pelo Minimalismo³ e pelo Conceitualismo⁴, sob crescente tendência em tentar eliminar as fronteiras entre a arte e o cotidiano.

O jovem coreano estudante de música eletrônica, Nam June Paik (1932-2006), teve a ideia de inverter os circuitos de um aparelho receptor de TV, perturbando, assim, a formação das imagens. Com isso o artista que estudou estética e música no Japão, nos anos de 1950, praticamente, influenciou toda a videoarte. Paik mudou-se para Nova York em 1964, vindo da Alemanha, por causa de John Cage, cujo trabalho causou grande impacto no artista. Enquanto morou na Alemanha Ocidental, além de Cage conheceu outros artistas do Fluxus. Antes de utilizar o vídeo, Paik já havia trabalhado com a televisão em outras obras, como em esculturas e instalações. A instalação de TV realizada, pelo artista em 1963, que consiste em apenas uma linha, com cerca de meia dúzia de televisões, Paik apresenta, na realidade, a primeira imagem que apareceu na primeira televisão no final dos anos 1930. Alguns destes

³ “Procura de soluções que requeiram um mínimo de meios ou de esforços. Obra de arte que se reduz às formas geométricas estritas e utiliza modalidades elementares de matéria e de cor; minimal art.” (DICIO, 2020)

⁴ Doutrina segundo a qual os conceitos (universais) existem a título de ideia e não como realidades à parte dos objetos individuais (DICIO, 2020)

aparelhos televisores tinham peças interativas, permitindo que o público interferisse na imagem através de rádios e gravadores.

Figura 3 – Nam June Paik. *Zen for TV*, 1963, Museu de Arte Moderna (MOMA) – Nova York



Fonte: Disponível em: <<https://www.moma.org/collection/works/128652>> Acesso em: 03 ago. 2019.

Não era de se imaginar, que a partir do experimento de Nam June Paik com um aparelho receptor de tevê, se daria todo o desenvolvimento da arte no vídeo que caracteriza por esta hibridez entre escultura, pintura, cinema, computador, performance e outras linguagens, permitindo a ampliação de sentidos. A videoarte tratava, basicamente, da distorção e desintegração da imagem produzida pelos dispositivos tecnológicos. Uma obra que exemplifica bem este conceito é “*Magnet TV*” de Nam June Paik, que consiste em um ímã sobre uma televisão de dezessete polegadas e este ímã interfere nos sinais eletrônicos da televisão, distorcendo a imagem transmitida.

Figura 4 – Nam June Paik. *Magnet TV*, 1965, Museu Whitney de Arte Americana – Nova York



Fonte: Disponível em: <<https://whitney.org/collection/works/6139>> Acesso em: 03 ago. 2019.

Há controvérsias em relação a origem exata da videoarte, pois segundo Michael Rush (2006), no início haviam dois tipos de práticas de vídeo: os vídeos artísticos e os documentários ligados a noticiários alternativos. Este segundo grupo era composto por artistas guerrilheiros envolvidos em atividades políticas, como Les Levine (1935-) e Frank Gillette (1941-). Em 1968, Gillette foi as ruas e gravou um documentário de cinco horas sobre *hippies* reunidos em *St. Mark's Place*, a principal via no *Lower East Side*, em Nova York. Já os vídeos artísticos apontam como sendo a primeira videoarte um vídeo de 1965, em que o artista coreano do Fluxus, Nam June Paik comprou uma de suas primeiras filmadoras *Portapak* da *Sony*, em Nova York e a direcionou à comitiva do Papa que naquele dia passava pela Quinta Avenida. Paik apresentou as imagens filmadas de um taxi, num ponto de encontro de artistas, o *Café à GoGo*, tornando, portanto, essa exibição a primeira apresentação de videoarte. Os equipamentos portáteis de vídeo, lançados pela empresa japonesa *Sony*, em 1965, com preços mais acessíveis do que os equipamentos profissionais do mercado e também de mais fácil locomoção, possibilitaram às pessoas leigas a criação de vídeo.

De acordo com Rush (2006) o vídeo do Papa passando pela Quinta Avenida é considerado arte porque Paik era um artista já reconhecido ao trabalhar com outros meios de produção artística, associados à performance e à música experimental, fazendo do vídeo uma extensão de sua prática artística. Ao contrário de um jornalista cobrindo a notícia da visita do Papa a Nova York, Paik estava captando uma imagem que para ele possuía valor cultural e artístico, criando assim, uma produção tosca, não comercial e fruto de sua expressão pessoal. Discute-se aqui a questão da intenção do artista, pois a obra não é um produto para venda ou para consumo de massa, com fins televisivos ou comerciais ou até mesmo produzida por um *videomaker*. Assim, a estética da videoarte, por mais intencionalmente informal que possa ser, exige um ponto de partida artístico por parte dos videoartistas. Os artistas reconhecidos por esse sistema, na maioria das vezes, vieram de meios tradicionais da arte, como a pintura e a escultura. Desse modo, o vídeo do Papa, provavelmente, deve ter recebido a nomenclatura de primeira videoarte após Paik ser considerado o primeiro videoartista e “porta-voz” da videoarte.

Além de ser considerado o primeiro videoartista, Paik também contribuiu com um mecanismo para colorização e manipulação de imagens. Seu sintetizador Paik/Abe, foi desenvolvido juntamente com o engenheiro eletrônico Shuya Abe, em 1969, constitui-se em uma máquina capaz de distorcer a imagem reproduzida pela câmera e gerar novas imagens sem recorrer a ela.

Assim como Paik outros artistas iniciais da videoarte, como John Baldessari (1931-2020), e Bruce Nauman (1941-), os quais serão mencionados mais adiante, foram atraídos por este suporte, principalmente por causa da capacidade de transmissão instantânea da imagem, além de possuir um preço, relativamente acessível. Se tratando do vídeo, no mesmo período, há a presença de duas linhas de força: de um lado tem-se a negação do meio, tendo o vídeo como uma espécie de não televisão, e de outro, a questão da afirmação que explora o vídeo como um potencial de linguagem. Segundo Christine Mello (2008), Paik é o artista que melhor traduz essas linhas de força, porque, segundo a autora, a forma com que ele trabalha essa relação com o vídeo faz com que ambas as forças prevaleçam e sejam importantíssimas em todo o seu processo de criação.

3.1.1 WOLF VOSTELL

No ano de 1963, o artista alemão, Wolf Vostell (1932-) criou o que ele denominou de “De-coll/ages”. Em sua primeira “De-coll/age”, criada em 1958, Vostell colocou seis telas de TV em uma caixa de madeira atrás de uma tela branca, dizendo que o aparelho era a nova escultura do século XX trabalhando, desse modo, com a questão do objeto apropriado por um artista.

Figura 5 – Wolf Vostell. *De-coll/age*, 1958, Museu Rinha Sofia, Madrid



Fonte: Disponível em: <<https://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/6-tv-collage>> Acesso em: 13 ago. 2019.

Assim como Paik, Vostell recontextualiza o monitor de TV, dando-lhe *status* de suporte artístico e, portanto, libera-o apenas do conteúdo comercial, segundo Rush, agora o artista tem poder para colocar o que desejassem na televisão para substituir a maioria do conteúdo comercial.

3.1.2 CASAL VASULKA

Steina (1940) e Woody Vasulka (1937) imigraram para os Estados Unidos em 1965, vindos de seus países de origem, ela da Islândia e ele da Checoslováquia. Segundo Rush (2006), também são um dos pioneiros da videoarte, ao tomarem a direção da televisão comercial, aprimoraram a tecnologia do vídeo, criando

mecanismos nos campos de processamento digital e eletrônico de imagens, de forma que utilizavam a energia elétrica organizada em forma de voltagens e frequências em um evento temporal, estando interessados no funcionamento artístico do vídeo, ao invés da melhoria da transmissão de imagens de um produto comercial. Na obra *Home*, de 1973, o casal incorpora, de maneira artística, técnicas de colorização e imagem eletrônica para dar *glamour* a objetos cotidianos.

Figura 6 – Steina e Woddt Vasulka, *Home*, 1973



Fonte: Disponível em: http://www.vasulka.org/Videomasters/pages_stills/index_33.html Acesso em: 17 set. 2019.

O casal incorpora esta ideia de que a videoarte é para a televisão o que a pintura de estúdio foi para as primeiras propagandas que eram pintadas e desenhadas.

3.1.3 JOHN BALDESSARI

Resumindo brevemente, inicialmente, a videoarte estaria ligada à esquerda americana, sendo que, normalmente seus trabalhos não se manifesta explicitamente sobre política. Os artistas da década de 1960 navegavam contra as correntes das mídias de massa, principalmente da televisão, que dominam a época, pois eles já praticavam outras formas de arte conceitual e tinham grande influência da arte

performática. Grande parte das videoartes iniciais são gravações de performances, como, por exemplo, John Baldessari (1931-2020), artista californiano que no início dos anos 60 trabalha com uma série de vídeos gravados de maneira grosseira e com grande poder conceitual, entre eles *I am making Art*, no qual ele filma a si mesmo falando, repetidamente, “*I am making Art*” e fazendo gestos discretos durante 20 minutos, com intenção de debochar das pretensões artísticas da performance.

Figura 7 – John Baldessari. *I am making art*, 1971.



Fonte: Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/110546>: Acesso em: 03 ago. 2019.

Ele investiga o lugar do corpo na arte e na vida, suas performances usavam de jogos psicológicos para envolver o telespectador com o personagem que era apresentado.

3.1.4 ANA MENDIETA

Ana Mendieta (1948-1986), artista cubana, é autora de diversas performances gravadas durante sua graduação na Universidade de Iowa, suas obras expressam as conexões que ela sentia do próprio corpo com a terra. Trabalha, apresentando seu corpo na câmera, muitas vezes, distorcendo-o, pressionando-o contra painéis de vidro, imprimindo partes dele sobre diversas superfícies. Ao derramar sangue de animais sobre si mesma como na obra *Body Tracks*, ela usa o corpo ensanguentado como metáfora para o sacrifício.

Figura 8 – Ana Mandieta. *Body Tracks (Blood Sign #2)*, 1972-74.



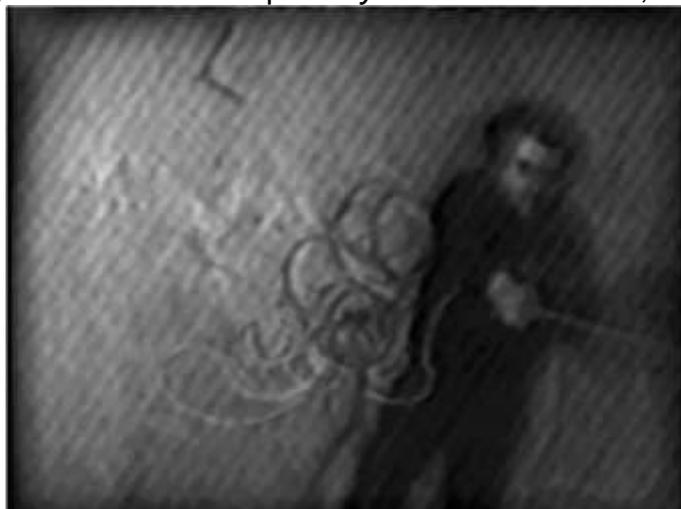
Fonte: Disponível em: <https://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/untitled-blood-sign-2body-tracks> Acesso em: 17 out. 2019.

Michael Rush (2006) ressalta o modo como essa artista³ é quase sempre desprezada nos levantamentos históricos da arte feminista com os meios de comunicação de massa.

3.1.5 PETER CAMPUS

Peter Campus (1937-) foi um dos primeiros artistas da videoarte a explorar a identidade espacial e pessoal por meio da performance em vídeo. Em *Dynamic Field Series*, de 1971, apresenta em seu estúdio, uma série de proezas que testam sua resistência, como escalando uma corda, o qual a câmera mostra diversos ângulos e o espectador não sabe ao certo o que é real.

Figura 9 – Peter Campus. *Dynamic Field Series*, 1971.



Fonte: Disponível em: <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/28665/Peter-Campus-Dynamic-Field-Series> Acesso em: 14 ago. 2019.

Campus cria ilusões de transformações em seus vídeos, quase de modo surreal, aparece esfaqueando a si próprio, escalando as próprias costas quebradas, entre outros.

3.1.6 BRUCE NAUMAN

Outro artista que utiliza o corpo na produção da obra é Bruce Nauman (1941-). Ele é um exemplo dos primeiros videoartistas que, em função do pouco acesso na época, a equipamentos de edição, acaba deixando o vídeo correr sem cortes, rejeitando até mesmo a edição convencional. Nauman aborda em sua obra questões de identidade, utilizando a figura do palhaço em seus vídeos. O palhaço é usado como um ícone que ilustra o interesse do artista nos extremos do comportamento humano. Nos vídeos de *Clown Torture*, o palhaço era forçado a ficar em uma perna só e, em outro momento, equilibrar dois aquários e um balde de água enquanto grita, repetidamente, “não” e “sinto muito”.

Figura 10 – Bruce Nauman. *Clown Torture*, 1987.



Fonte: Disponível em: <https://www.mediamatic.net/en/page/40329/bruce-nauman-clown-torture-video-still> Acesso em: 10 out. 2019.

O artista também é um bom exemplo de quem se volta para o vídeo apenas como mais um meio de expressão para a sua prática artística, visto que, ele e a sua geração, estão apenas descobrindo como fazer.

No começo da década de 1970 a videoarte continua com a crítica aos meios de comunicação e a televisão, mas focando na crítica social, em relação ao ambiente doméstico presente no século XX. A crítica em relação à comunicação de massa e, principalmente, à televisão dominou o campo da videoarte desde o seu início, até meados dos anos 1980. Além disso se utiliza de vídeos que alteram a percepção. A televisão americana e europeia também ajuda os artistas, permitindo que utilizassem seus estúdios bem equipados para fazer experimentações.

3.1.7 GARY HILL

Gary Hill (1951-) é um dos artistas que utiliza o Conceitualismo em seus vídeos. Ele começa a trabalhar com vídeo em 1973, usando a linguagem do texto no vídeo. Hill familiarizou-se com a segunda geração de videoartistas, que atingiram a maioria em meados dos anos 1980. Em *Electronic Linguistics*, obra de 1977, o artista tenta interpretar, de modo visual, um som eletrônico, representado por formas e linhas.

Figura 11 – Gary Hill. *Electronic Linguistics*, 1977



Fonte: Disponível em: <https://videoinstallationperformanceliupost.wordpress.com/20-2/yingying/video-yingying/> Acesso em: 20 out. 2019.

Os artistas vão se acostumando com a maior acessibilidade câmeras, incluindo câmeras coloridas, além das técnicas de processamento, com isso, a videoarte começa a assumir uma identidade própria.

Os videoartistas das décadas de 1980 e 1990 focam seus trabalhos nas narrativas pessoais que refletem a busca da identidade, tanto sexual quanto cultural, e liberdade política.

3.1.8 BILL VIOLA

Um desses artistas é Bill Viola (1951-). Para ele, o vídeo é um meio de expressão extremamente pessoal. O artista começou suas investigações acerca de seu corpo, envolvendo também questões relacionadas ao espiritual, nas décadas de 1970, com os vídeo *single-channel*⁵. Ainda jovem Viola inicia-se como pintor e, nesta linguagem, experimenta diversas possibilidades, fazendo experimentos com a tintas e texturas sobre a tela. Nos anos 1980, a instalação passou a ser a sua linguagem preferida de representação. O artista faz explorações com a luz e forma, juntamente interessa-se por materiais de cunho espiritual (como textos budistas, o Alcorão...). no vídeo *I Do Not Know What It Is I Am Like*, é a marca registrada do artista.

Figura 12 – Bill Viola. *I Do Not Know What It Is I Am Like*. 1968.



Fonte: Disponível em: <https://www.eai.org/titles/i-do-not-know-what-it-is-i-am-like> Acesso em: 20 out. 2019.

⁵ Segundo o site EAI Online Resource Guide for Exhibiting, Collecting & Preserving Media Art, o vídeo *single-channel* é uma obra que usa uma única fonte eletrônica para a sua produção e é apresentado em um dispositivo de reprodução. Por exemplo: uma obra produzida em um DVD e reproduzida em um DVD player.

De acordo com Rush (2006), Bill Viola descreve seus próprios vídeos como “poemas visuais, nos quais aborda questões de identidade e significância espiritual no mundo moderno”.

Entre os jovens artistas da década de 1990 tem-se um retorno à performance de baixa tecnologia dos anos 1970, principalmente entre as mulheres.

3.1.9 SADIE BENNING

Sadie Benning (1973 -), tem sua obra no estilo de um diário, mantendo uma poética improvisado em seus vídeos extremamente pessoais. Inicia sua produção no final dos anos 1980, usando uma câmera de brinquedo, registrando os sentimentos de uma jovem que chega à maturidade sexual. Rush (2006) descreve sua obra *Living Inside*, a qual Benning registra o período de três semanas, quando ela abandona os estudos, aos 16 anos e se filma no quarto sozinha, dizendo:

A inocência e o patético se unem nesta história da adolescente sentindo-se uma estranha. As incongruências da vida mais “adulta” são exploradas pelos teipes com performances de Phyllis Baldino, nos quais ela constrói e destrói objetos cotidianos diante de uma câmera que filma continuamente. (RUSH, 2006, p. 126).

Figura 13 – Sadie Benning. *Living Inside*. 1989.



Fonte: Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/118543> Acesso em: 17 out. 2019.

Sadie Benning ao expressar seus anseios na obra, coloca a artista mulher no caminho percorrido pelos artistas homens desde a década de 1990. Porém os artistas

homens da década de 1990 já seguiram um caminho o qual quase sempre expressam seus anseios.), o já comentado anteriormente neste trabalho Bill Viola.

3.2 A VIDEOARTE NO BRASIL

A videoarte surge no Brasil em meados da década de 1970, mais especificamente em 1974. Nesse período, artistas do Rio de Janeiro realizam novas experimentações, principalmente tendo a imagem eletrônica como suporte de criação, com referências da *Body Art* e da arte conceitual. A maior parte das videoartes brasileiras produzidas nesta época têm como característica um plano sem corte, que, normalmente, registra uma performance, porém esses artistas não encontram espaço para a difusão regular de suas obras. Os primeiros trabalhos em videoarte de cunho artístico surgem em São Paulo. Entre 1967 e 1974, quando o Museu de Arte Contemporânea (MAC/USP) adquire o equipamento *portapack*, o disponibiliza para os artistas da cidade, com direção de Walter Zanini, organiza as sete edições da exposição Jovem Arte Contemporânea (JAC), sendo a última edição como primeira mostra pública de vídeos de artistas brasileiros, no país.

No entanto, há muita contradição em relação ao surgimento das primeiras experiências de videoarte brasileiras. De acordo com Arlindo Machado, considera-se como primeira videoarte brasileira o vídeo, *M 3x3*, que na realidade é uma coreografia para vídeo, realizada pela bailarina Analívia Cordeiro para um festival em Edimburgo, gravado em 1973, com recursos da TV Cultura em São Paulo. O festival conta com a participação da primeira geração de videoartistas, incluindo brasileiros, que ali realizam seus primeiros trabalhos com vídeo, sendo que parte deles continua intacto.

Se considerarmos os vídeos perdidos ou simplesmente ignorados, poderíamos ter obras anteriores a 1973, até mesmo da década de 1950, incluindo as produções de Antônio Dias, entre elas, *The Illustration of Art (Music Piece)*, realizada em 1971, na Itália, onde o artista vivia. De acordo com Christine Mello: “O vídeo como prática de arte no Brasil tem origem no ano de 1956, por conta das intervenções midiáticas e dos gestos performáticos do artista Flávio de Carvalho (1899-1973) na televisão brasileira” (MELLO, 2008, p. 77).

Voltando à primeira geração de videoartista cabe observar que suas produções consistem em ações performáticas, apenas no trabalho entre o corpo do artista e a câmera. É importante comentar, que enquanto Paik está realizando grandes criações tecnológicas, no Brasil, os artistas têm o mínimo para trabalhar, pois não há possibilidade de edição digital, por isso, ao contrário das produções americanas, a

maioria dos vídeos brasileiros é realizado em um plano contínuo. O vídeo e a performance surgem na metade da década de 1970. A performance, descrita segundo a Associação Cultural Videobrasil como: “arte híbrida e efêmera, que mescla manifestações diferentes”, quando se mescla ao vídeo, faz o registro do tempo que passa.

3.2.1 ANNA BELLA GEIGER

Anna Bella Geiger (1933-) é uma das artistas pioneiras da videoarte brasileira, por trás da tão emblemática e metafórica, obra *Passagens nº 1*, realizada em 1974, na qual ela, demoradamente, sobe uma escada. Dependendo da distância e do ângulo da câmera, a escadaria lembra as linhas de varredura do primeiro dispositivo de vídeo.

Figura 14 – Anna Bella Geiger, *Passagens nº1*, 1974.



Fonte: Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra35646/passagens-no-1> Acesso em: 13 de nov. 2019.

Esta obra desconstrói as noções de tempo e espaço como normalmente se é configurado, quebrando, assim, com essa noção tradicional da televisão.

3.2.2 LETICIA PARENTE

Um dos trabalhos mais marcantes do período no Brasil, é a obra *Marca Registrada* de 1975, de Leticia Parente (1930-), na qual a artista borda com linha e agulha, na palma do pé, a frase *Made in Brasil*. Para Christine Mello (2008), a obra de Parente destrói com a noção de corpo passivo e aponta para a urgência de ter um

corpo ativo na produção, que se propõe a intervir de forma crítica nas questões da época. É importante lembrar, também, do contexto brasileiro da época, regido pela fase mais violenta da ditadura militar.

Figura 15 – Leticia Parente. *Marca Registrada*, 1975.



Fonte: Disponível em: <<https://arteref.com/video/marca-registrada-leticia-parente/>> Acesso em: 20 set. 2019.

No início dos anos de 1980, surgiu no Brasil, outra geração do vídeo, o chamado vídeo independente. Nesse período, o cinema brasileiro entra em grande declínio, visto que é praticamente impossível arcar com os custos dos meios de produção de vídeo, havendo o fechamento de grande número de salas de exibição. Em meio a esta crise, é necessário extrair frutos para a produção. Além disso, a geração desta época em seu universo cultural baseado na televisão e não mais no cinema. Essa geração era constituída por jovens saídos das universidades que buscam oportunidades na televisão. Segundo Arlindo Machado:

[...] os jovens *videomakers* brasileiros acreditavam na possibilidade de se construir uma outra modalidade de televisão, mais criativa e mais democrática, e alimentavam a esperança de que a mídia eletrônica, com suas imensas possibilidades de intervenção técnica, poderia vir a dar expressão a uma sensibilidade nova e emergente (MACHADO, 2007, p. 254)

Este momento é marcado pelo início dos festivais de vídeo, entre eles, o Videobrasil, surgindo em 1983 e dirigido por Solange Oliveira Farkas, aparentemente as primeiras salas de vídeo e com elas, começa a romper com o poder exercido pela televisão.

3.2.3 TVDO E OLHAR ELETRÔNICO

Também na mesma década surgiu em São Paulo, a TVDO, criada por um dos mais importantes grupos ligados a videoarte, no qual, entre outros artistas, era integrado por Tadeu Jungle. O grupo é considerado um dos mais significativos pelas produções mais radicais e mais expressivas dentro da videoarte, como também pelas inovações dos recursos expressivos utilizados. Os integrantes da TVDO tinham, ainda, grande familiaridade com a televisão e as formas de cultura de massa, com enorme vontade de intervir criticamente na realidade do país para tornar a estética do vídeo algo mais acessível.

Maneirismos e academismos impregnam não importa que setor da atividade artística. Atinge e atingirá a videoarte, como todo campo da multimídia, mas a vitalidade de sua pesquisa é uma constatação que torna os aspectos negativos, ao menos por ora, pouco relevantes. O importante é que nessas mensagens existe a consciência “dos meios a operar, de produzir e veicular a arte na sociedade industrial” e o fato de ser “crítica em relação à produção tradicional e pé industrial” (Júlio Plaza, *Poéticas Visuais*) (MACHADO, 2007, p. 55)

Outro importante grupo que surgiu nos anos de 1980 foi o Olhar Eletrônico, tendo diversas formações ao longo do tempo, mas seu núcleo era constituído por Marcelo Machado, Fernando Meirelles, Renato Barbieri, Paulo Morelli e Marcelo Tas. O grupo foi um dos que mais mexeram com a mídia eletrônica, experimentando soluções ousadas e nunca vistas ante na televisão. No início o Olhar Eletrônico fazia vídeos de três ou quatro minutos de duração, nos quais experimentava uma linguagem de extrema concentração e explorava o *machine-gun cut* (corte metralhadora)⁶.

3.2.4 OTAVIO DONASCI

Um dos artistas que fazem parte da onda performática é Otávio Donasci (1952), artista multimídia, cenógrafo e performer, foi o criador do *Projeto Videoteatro*, que gerou várias alternativas de expressão multimídia como as Videocriaturas⁷, o

⁶ Tomando como referências os estudos de Arlindo Machado (2007) e Christine Mello (2008), é o tipo de vídeo que consiste em uma montagem acelerada, com planos breves e cortados em ritmos sincopados.

⁷ “Máscaras eletrônicas feitas de tubos de vídeos”. (ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL, 1994).

Videovivo⁸ e os Videomanequins⁹. As criaturas performáticas de Donasci surgiram no teatro e chegaram a ser chamadas de “videoteatro” pelo artista, as obras surpreenderam e interagem com os espectadores. Com base na ideia de *performance*, Otávio produz “narrativas” caracterizadas por aparições. Donasci descobriu que o tamanho do tubo de TV (cinescópio) equivalia a um rosto deitado, a primeira videocriatura surgiu em 1983, sendo uma nova possibilidade de expressão, uma junção suporte vídeo e do teatro.

Figura 16 – Otavio Donasci, *Videomessageiros*, 1994



Fonte: Disponível em: <<http://site.videobrasil.org.br/acervo/obras/obra/275275>> Acesso em: 04 nov. 2019.

O artista apresentou *Videocóptero*, em que uma ‘videocriatura’ sobrevoou o Centro Cultural São Paulo, o SESC Pompeia e retornou ao Campo de Marte, para o 10º Videobrasil. A imagem acima, de “Os *Videomessageiros*” são videocriaturas dando alertas sobre o festival e completam a fauna que o artista preparou para o 10º Videobrasil.

3.2.5 RAFAEL FRANÇA

Um dos pioneiros e mais importantes videoartistas independentes que integrou a segunda geração foi o gaúcho Rafael França (1957-1991). O artista surgido no final da década de 1970 e início da década de 1980, realizou boa parte da sua obra em

⁸ “Que faz imagens projetadas de vídeo terem volume e contracenarem com atores ao vivo”. (ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL, 1994).

⁹ “Esculturas com rosto – vídeo que conversam com as pessoas”. (ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL, 1994).

Chicago, onde estudou e lecionou. As obras do artista, são quase sempre voltadas para a temática da morte, principalmente a questão do suicídio, além de focar na homossexualidade. Cabe lembrar que a obra de França foi criada nos anos de 1980, momento extremamente complicado em relação as questões ligadas à sexualidade, principalmente com surgimento da Síndrome da Imunodeficiência Adquirida (AIDS), sendo que o próprio foi vítima da doença, falecendo em 1991. Arlindo Machado faz uma breve citação da obra de França dizendo:

O personagem de *Reencontro* depara-se, de repente, com sua condição de mortalidade, o de *Getting Out* simula o seu próprio suicídio, o de *Profundo Silêncio das Coisas Mortas* planeja o assassinato do amante infiel, os de *Without Fear of Vertigo* discutem as experiências do suicídio e do enfrentamento da morte. (MACHADO. 2007, p. 23)

Figura 17 – Rafael França, *Reencontro*, 1984



Fonte: Disponível em: <https://vimeo.com/118588084> Acesso em: 04 nov. 2019.

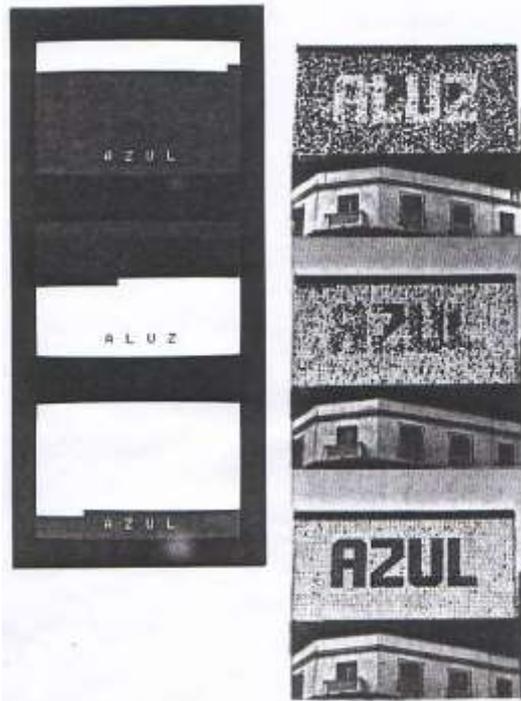
Em suas obras França não trabalhava o vídeo apenas como imagem, mas apresentava experiências mais sensoriais e que envolviam o ambiente e o público. Os personagens de França, quase sempre, se apresentavam diretamente à câmera, muitas vezes, causando um certo desconforto visual.

3.2.6 JULIO PLAZA

Também na década de 1980, surgiu esta mescla entre tecnologia e poesia, segundo Machado (2007), essa junção surgiu dando mais visibilidades para as

técnicas de criação literária (como por exemplo quando se escreve uma poesia), surgindo assim, manifestações como o videotexto, videopoesia e painéis eletrônicos. mais especificamente em 1982, Julio Plaza (1983-2003) organizou a exposição “Arte pelo telefone: videotexto”, fazendo uso do videotexto¹⁰, tendência recém implantada no Brasil, exposição na qual chamou vários artistas, além dele mesmo. Um dos textos que merece destaque de Julio Plaza, é *A Luz Azul*, poema concreto que foi adequado ao vídeo, realizado inicialmente em 1982 em um *outdoor* em São Paulo e poucos meses depois foi retalhado e disponibilizado em um dos primeiros painéis eletrônicos da cidade.

Figura 18 – Julio Plaza, *A Luz Azul*, 1982.



Fonte: Disponível em: <https://www.facebook.com/plazajulio/posts/luzazul/932768746791751/> Acesso em: 13 de nov. 2019

A terceira geração de artistas da videoarte floresceu nos anos de 1990 e fez um resumo das duas gerações anteriores, partindo para um trabalho mais maduro, ou seja, autoral e pessoal. A maioria dos artistas dessa geração vinham de um ciclo independente, muitos optaram por um trabalho mais pessoal, menos militante, focando em temáticas e problematizações mais globais e menos locais. O que uniu

¹⁰ De acordo com DICIO, Dicionário Online de Português: “Videotexto sistema de gênero interativo, para visualização de informações em monitor de vídeo, frequentemente usado em forma de textos transmitidos por linha telefônica ou televisão a cabo”. (DICIO, 2019)

os artistas desta geração foi a exploração de recursos mais afinados com a sensibilidade feminina e masculina da virada do século.

3.2.7 LUCAS BAMBOZZI

Um dos artistas da terceira geração foi o mineiro Lucas Bambozzi (1965-) começou a produção de imagens eletrônicas em 1986. Gostava da parte técnica da produção e com as possibilidades de manipulação de imagem e som. Segundo Bambozzi, na época os videoclipes eram “pré-MTV” (Music Television), descompromissados e usados para experimentação. Sendo do interior de Minas, estava fora do eixo Rio-São Paulo e a TV da época era algo mais focado no regional, mesmo assim houve uma explosão do vídeo na região, produção, a qual interessa muito os estudantes da época. A produção de Bambozzi mostra uma sensibilidade apurada em relação a imagem eletrônica e também o acompanhamento do som. As imagens dos seus vídeos estão a um passo de se desfazer, parecendo granuladas, desfocadas. *Aqui de Novo* (2002) um dos trabalhos mais maduros do artista da época, mostra o que também está presente em outras obras, que é a intenção de deslocalizar o espaço, tendo nenhuma referência geográfica.

Figura 19 – Lucas Bambozzi. *Aqui de Novo*, 2002.



Fonte: Disponível em: <https://www.lucasbambozzi.net/videos-single-channel-videos/aqui-de-novo>
Acesso em: 27 out. 2019

3.3 VIDEOINSTALAÇÃO

A videoinstalação surgiu praticamente junto com a videoarte, pois como já mencionado nesse estudo, as TV De-coll/ages, de Vostell tiveram início em 1958. Esse grupo de aparelhos de TVs colocados sobre móveis na vitrine de uma loja de departamentos de Paris, mostrando imagens distorcidas, foram consideradas instalações. Para Schwartz “a instalação se define como um arranjo espacial parcialmente fixo dos elementos de um trabalho cuja constelação pode se modificar de acordo com o ambiente” (SCHAWARTZ, 1997 apud SANTAELLA, 2004, p 166). São objetos colocados em sobreposição, obras bi e tridimensionais, imagens, filmes. Vídeos, enfim, na videoinstalação, a questão mais importante é perceber o vídeo fora do monitor.

Cabe lembrar que, desde a década de 1950, o vídeo vem promovendo intervenções no espaço, passando da tela para o ambiente, momento em que, na arte, as obras vão além do objeto e expandem-se no espaço.

Hoje já temos o vídeo como expansão da tela para o ambiente e as mais diversas formas de produção, como: vídeo doméstico, vídeo escultura, vídeo performance, vídeo interativo, utilizando processos híbridos entre mídia analógica e digital e outras possibilidades. Assim, na arte, é possível perceber as diversificadas manifestações do vídeo, dialogando com o tempo e o espaço, contextualizando ou recontextualizando conceitos da sociedade nas mais diversas áreas da produção artística contemporânea.

Arreigada a abordagem conceitual e na desmaterialização do objeto de arte, além da prática da performance, arte corporal, arte acústica e outras características do Fluxus, surgiu a instalação multimídia, segundo Rush (2006): “[...] tanto como resposta à inclusão de ideias e objetos diversos no domínio da arte, tanto como contestação às instituições que dominavam os meios de comunicação de massa [...]” (RUSH, 2006, p. 82).

A exposição de Paik em 1963 em Wuppertal, já comentada anteriormente, a qual tinha televisões que transmitiam imagens distorcidas no chão da galeria é um dos exemplos de obras esculturais de Paik, entre elas, *Eletronic Superhighway* de 1993, obra apresentada na Bienal de Veneza, na qual 313 televisores lotavam o pavilhão de Paik até o teto, formando a região dos Estados Unidos, com diversas cenas sendo

transmitidas ao mesmo tempo, da natureza a explosão nucleares, alertas de guerra e revoluções culturais.

Figura 20 –Nam June Paik, *Eletronic Superhighway*, 1995



Fonte: Disponível em: <<https://publicdelivery.org/nam-june-paik-electronic-superhighway/>> Acesso em: 27 out. 2019

Nas práticas anteriores de videoinstalação, tinha-se a participação do espectador, mesmo que involuntariamente, através de câmeras de segurança. A primeira instalação de Les Levine (1935) *Slipcover* realizada em 1966, na Galeria de Arte de Toronto, mostrava aos espectadores imagens filmadas de si mesmos em uma série de monitores. Vários outros artistas também trabalharam com isto, como Bruce Nauman, que apresentou o *Video Corridor* em 1968, que consistia em um corredor, e no final dele havia dois monitores, um acima do outro, o espectador caminhava pelo corredor para ver os vídeos que, na realidade, eram cenas da câmera de vigilância acima deles.

Figura 21 – Bruce Nauman, *Video Corridor*, 1968



Fonte: Disponível em: <<https://www.guggenheim.org/artwork/3153>> Acesso em: 27 out. 2019

As videoinstalações assumiram o papel ativo de energizar o espectador para que reagisse ao objeto visto. Ao mostrar os próprios espectadores, os artistas engajavam-nos intencionalmente de forma bastante direta, às vezes até o ponto de fúria ou choque. Ainda mais importante, o espectador tornava-se um artista performático, uma maneira totalmente nova de assistir televisão. (RUSH, 2006, p. 118).

A técnica da vigilância utilizada na arte confronta de maneira direta e reflexiva a forma como a própria televisão parece estar observando constantemente o espectador, e devolve a responsabilidade de ver ao espectador que se entrega passivamente a televisão.

3.3.1 DARA BIRNBAUM

Rush ressalta, que conforme ia aumentando o uso do vídeo em instalações, dissipavam-se as distinções entre ativistas e artistas, além de que, muitos artistas engajavam-se em críticas da sociedade e meios de comunicação em suas obras. Um exemplo é Dara Birnbaum (1946-), que obteve evidência com o vídeo *single-channel*, criou várias instalações que juntam a política e a televisão, como em *PM Magazine* (1982-1989), que faz uma pequena análise do papel dos meios de comunicação de

massa nas revoltas estudantis divulgadas na China em 1989. Ela também foi uma das primeiras a fazer *videowalls*, que consistiam em paredes de vídeos da mesma forma que os vendedores organizavam os televisores, a obra *Rio Videowall* (1989) instalada permanentemente em um shopping em Atlanta, consiste em 25 monitores, os quais fazem com que se perca a noção do tamanho da escultura.

Figura 22 – Dara Birnbaum, *PM Magazine*, 1982



Fonte: Disponível em <https://www.sfmoma.org/artwork/91.229.A-K/?ds_rl=1263130&gclid=CjwKCAjwo9rtBRAdEiwA_WXcFvwBWQ1s5lyTCC5sZ8I1EBsfBvgtyKoQ8szmTVDg04ajnvvF7Ho50xoCoXkQAvD_BwE> Acesso em: 28 out. 2019

Figura 23 – Dara Birnbaum, *Rio Videowall*, 1989

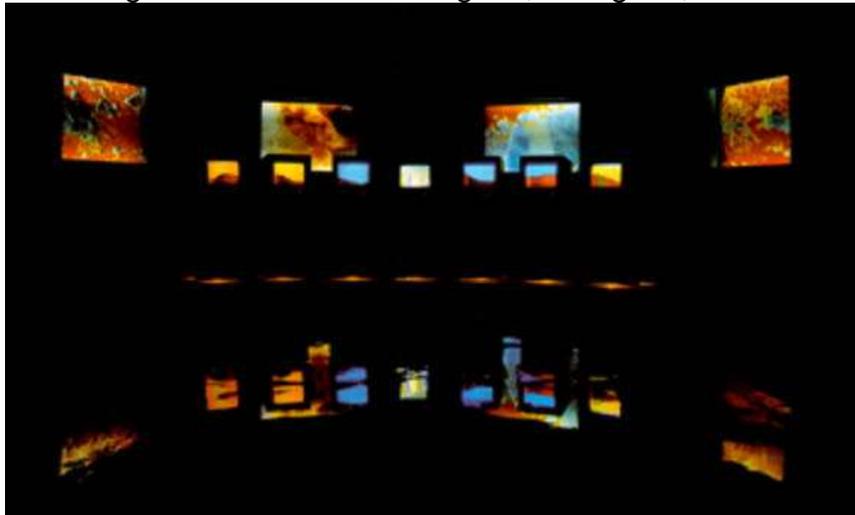


Fonte: Disponível em <http://www.kentmaxwell.info/3905/rio_videowall.html> Acesso em: 28 out. 2019

3.3.2 DIANA DOMINGUES

Nos anos de 1980, surgiu a computação gráfica, a animação e outros leques digitais, que foram possíveis por causa da digitalização. Assim sendo, as videoinstalações passaram a possuir imagens tratadas no computador e ter este jogo entre imagem digital e imagem analógica, como o trabalho de Diana Domingues (1947), realizado em Paragens, de 1991, que é uma videoinstalação de três ambientes, constituídos por *Olho*, que é um espelho d'água, *Clareira*, sendo sete monitores que representam os sete dias da criação e *Muro*, uma “janela” constituída por um monitor de 28 polegadas que mostra cenas de paisagens, exposta na 21ª Bienal de São Paulo.

Figura 24 – Diana Domingues, *Paragens*, 1991



Fonte: Disponível em: <<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/paragens.html>> Acesso em: 01 nov. 2019.

3.3.3 WESLEY DUKE LEE

No Brasil, os primeiros trabalhos de videoinstalação, segundo Walter Zanini (1995 apud MACHADO, 2007), foi de Wesley Duke Lee (1931-2010) em 1969, “o Helicóptero”, que é um ambiente de quatro metros de diâmetro, com um circuito interno de vídeo, proporcionando uma intervenção do público dentro do trabalho., apresentando na exposição *Dialogue BETWEEN the East and West*, na inauguração do Museu de Arte Moderna de Tóquio no Japão. O qual mais tarde foi apresentado no MASP.

Figura 25 – Wesley Duke Lee, O Helicóptero, 1969



Fonte: Disponível em: <<https://masp.org.br/acervo/obra/o-helicoptero>> Acesso em: 04 Nov. 2019.

Outro nome importante é Hélio Oiticica (1937-1980), que em 1973 inseriu em seus ambientes os chamados *quase-cinemas*¹¹. “Nele, designa a soma de diversas mídias, tanto do cinema quanto da projeção de slide fotográfico e das artes plásticas, para a configuração de uma outra dimensão de linguagem –conhecida como intermídia –provocando, também, a expansão do espaço de intervenção do artista para meios de comunicação de massa (Canongia, 1981, p 9 apud MACHADO, 2007, p.149).

3.3.4 ÉDER SANTOS

Éder Santos é um artista que, segundo Machado (2007) possui uma poética mais densa, experimental e consistente no meio eletrônico no país. Em 1989 produziu o vídeo *Rito&Expressão* que foi apresentado em forma de videoinstalação, por meio de oito monitores e três telas de projeção, as quais apresentam o ambiente de uma igreja barroca do Rosário de Ouro preto em Minas Gerais, na 8ª Videobrasil, em São Paulo.

¹¹De acordo com Celso Favaretto, os quase-cinemas: “exploram os efeitos de montagem dinâmica superpostos à projeção de sequências de slides acompanhadas de trilha sonora” (FAVARETTO (1992, p.211 apud MARZILIAK, 2016, p 211),

Figura 26 – Éder Santos, *Rito&Expressão*, 1989



Fonte: Disponível em: <<http://site.videobrasil.org.br/acervo/obras/obra/105745>> Acesso em: 04 Nov. 2019.

Mesmo a videoarte e a videoinstalação sendo nascidas em contextos que seriam antimuseus em meados de 1960, os museus e galerias aceitaram esses meios de expressão, principalmente porque, a exigência que as obras tinham do espectador de maior participação, além desse espaço aumentado facilitaram a absorção dos museus.

Em 2000, Lucas Bambozzi apresentou a obra “Postcards” no evento *Carlton Arts* em São Paulo. Trata-se da apropriação de cartões-postais de viagens, não os quais na frente apresentam uma fotografia do local e no verso um espaço para escrever e a correspondência.

Figura 27– Lucas Bambozzi, *Postcards*, 2000-2016



Fonte: Disponível em: <<https://www.lucasbambozzi.net/archives/78>> Acesso em: 04 Nov. 2019.

Arlindo Machado se refere a obra da seguinte maneira: “o artista recicla esse contexto em novos significados, transformando assim, um instancia banal em uma instancia particular. O trabalho insere uma relação de intimidade ao universo de generalidades da cultura contemporânea. [...]”. O vídeo mostra os opostos em relação a imagem do cartão postal e do lugar em si. É um projeto que segundo o próprio artista é sem fim, no qual ele viaja para diversos lugares.

4 VIDEOCLÍPE COMO LINGUAGEM ARTÍSTICA

O videoclipe e o gênero audiovisual surgiram do formato televisivo, foram concebidos dentro dos padrões desse regime de produção de veiculação de imagens, difundido a interesses comerciais e publicitários. Nívia Ferreira de Souza comenta em sua pesquisa de conclusão de curso de História da Arte “Diálogos entre videoclipe e arte”: “A relação da arte com manifestações de origem televisiva deve ser pensada, primordialmente, a partir do vídeo e do seu uso pelos artistas visuais – a videoarte” (2018, p. 12). Os artistas visuais começaram a compreender que para ser efetivos na contraposição que buscavam precisavam ter “relação crítica com a sociedade televisiva, era preciso primeiramente participar de forma televisiva” (RUSH, 2006 apud SOUZA, 2016, p. 12).

Como Paik, Vostell e outros artistas já tinham envolvimento com a televisão na arte. Ambos, em 1963, realizaram ações com a intenção de “transgredir a televisão, destruí-la como instrumento midiático e redimensionar o seu espaço de ação” (MELLO, 2008, p.71 apud SOUZA p. 14, 2018), Nam June Paik na Exposição de Música Eletrônica - Televisão, em Wupperthal, na Alemanha, apresentou uma obra com aparelhos de televisões espalhados pelo espaço da galeria, de maneira incomum e que transmitiam imagens distorcidas. Vostell, apresentou em Nova York, as *TV Décollage*, que realizada desde 1958, nessa ocasião, segundo Rush (2006) ele anunciou o ato de apropriação da TV. Ambos deslocaram a TV do seu contexto tradicional.

De acordo com a pesquisa de Souza (2018), mais especificamente em meados de 1970, o videoclipe começa a se desenvolver como gênero audiovisual, segundo Holzbach (2009), com a função de vender a imagem do artista e a música a qual se refere.

Ainda de acordo com a autora, o videoclipe mais apontado como sendo o primeiro, foi *Bohemian Rhapsody*, produzido em 1975 pela banda Queen.

Figura 28 – Queen, *Bohemian Rhapsody*, 1975



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BVQBHpm1H0w>> Acesso em: 25 out. 2019.

Na geração de 1980 surgiram alguns trabalhos em formato de vídeo musical, muito fazendo parte da programação de festivais de vídeo e música eletrônica, estes, que deram espaço ao videoclipe por considerarem “um campo de experimentação importante para realizadores de vídeo” (FARKAS, MARTINHO, 2015 apud SOUZA, 2018, p. 11). Nessa época o videoclipe se popularizou, também com o surgimento de emissoras de TV que faziam a divulgação de vídeo musicais, como a emissora norte-americana MTV (Music Television) em 1981.

Se pensarmos na preocupação de alguns artistas dos primeiros momentos da videoarte em intervir nas formas consolidadas da televisão, talvez o videoclipe pudesse ser visto como um espaço apropriado para que, de fato, a arte se desenvolvesse e atuasse no contexto dos meios de comunicação de massa. (SOUZA, 2018, p.16)

Rapidamente o videoclipe tornou-se uma nova forma de expressão, tendo presença na prática das artes visuais, ganhando grande espaço dentro e fora da televisão, principalmente nos dias atuais com o compartilhamento de gostos e ideias na internet. De acordo com Arlindo Machado, o videoclipe provocou uma grande revolução na indústria musical, tornou-se tão importante quanto a própria música e um dos principais meios de divulgação para as massas. As gravadoras foram obrigadas a incorporar a tecnologia do vídeo para não perder a hegemonia da indústria *pop*. A maioria dos videoclipes sendo de natureza narrativa e mesmo hoje

dispensando o suporte narrativo, possibilita que o público possa compreender imagens mais conceituais e menos diretas.

[...] Dissolvendo a figura tradicional em mosaicos de informação numérica, o videoclipe não faz senão endossar e difundir massivamente a linha de trabalho que a vídeo-arte traça para si mesma nesses últimos vinte anos de história. [...]. O videoclipe é a versão popular, às vezes também diluída, embora nem sempre, da vídeo-arte que artistas como Paik, Etra, Emshwiller, Beck, Seawright e tantos outros construíram a partir de meados dos anos 60. Talvez até seja errado dizer que o videoclipe executa uma “versão” da vídeo-arte, mesmo que massificada, pois em muitos casos são os próprios vídeo-artistas que estão fazendo clipes. (MACHADO, 1995, p. 171).

O autor observa ainda que o videoclipe é um "caminho estratégico para a revigoração do espírito inventivo no plano do audiovisual" (MACHADO, 2000, p. 173).

Um produto hoje extremamente popular, mas que em boa medida tem débitos com as pesquisas da vídeo-arte, é o videoclipe. Do ponto de vista tecnológico, o vídeo possui condições de sincronizar som e imagem de modo acentuadamente uniforme, já que ambos correspondem a sinais eletrônicos incorporados em um mesmo suporte. Essa facilidade e as estreitas relações produtivas e comerciais entre as indústrias fonográficas e de imagens permitiram o aparecimento e a exploração do clipe televisivo. Conseqüentemente, sua criação foi decorrente não apenas desta permanente necessidade de lançamento de novos bens de consumo pela cultura industrial de massa, como das possibilidades abertas pelo desenvolvimento técnico. (FACHINELLO, apud ZANINI, 2010, p. 5)

Se pensarmos no início da videoarte e a proposta que alguns artistas tinham de serem contra a televisão, o videoclipe era visto como um meio em que a arte podia se desenvolver e atuar nos meios de comunicação de massa, segundo Souza (2001), no primeiro momento, os artistas que trabalhavam com o videoclipe, buscavam outras funções para o tal, mesmo ele sendo um produto que visa a venda, de modo que, inseriam suas poéticas ligadas à sua produção individual e aos movimentos artísticos da época.

5 O VÍDEO NA SALA DE AULA

5.1 REFERÊNCIAS DO VÍDEO NA SALA DE AULA BRASILEIRA

Quando se fala de vídeo relacionado a arte em sala de aula no Brasil, se tem como principal referência a iniciativa do projeto Arte na Escola, realizada em 1989, junto com a Universidade Federal do Rio Grande do Sul, a Prefeitura Municipal de Porto Alegre e com o apoio da Fundação Iochpe a pesquisa A Imagem Móvel na

Aprendizagem das Artes Plásticas em Escolas de 1º e 2º Graus. Pesquisa coordenada pelas professoras Denyse Vieira e Analice Dutra Pillar, e tendo como consultora na área de arte educação, a Profª Ana Mae Barbosa, importantíssima arte-educadora brasileira. Tendo o objetivo de avaliar a eficiência do “vídeo como recurso didático no ensino das artes plásticas e não como linguagem” (PILLAR; VIEIRA, 1992, p. 12) e para tal, avaliou a utilização do vídeo didático em 18 escolas dentre elas, escolas públicas e privadas, do Rio Grande do Sul, articulando o vídeo à Abordagem Triangular de Barbosa no ensino da arte, qual relaciona o Ler (imagens), fazer artístico e contextualizar, se baseia, também, que o acesso à arte para a maioria dos estudantes brasileiros se dá através da escola, que é uma instituição pública, na qual deveria existir a democratização do acesso a informação e da formação estética de estudantes de todas as classes, sendo assim, deve ser incluída tanto a arte tradicional, como a arte popular. Outro ponto na abordagem de Barbosa, é o conceito de leitura de imagem, que como cita Cohn: “é diretamente inspirado na pedagogia problematizadora de Paulo Freire, onde a leitura é prática social e alfabetização significa construção de conhecimento crítico do mundo”. (COHN, 2016, p. 70).

Dessa forma, se constrói o tripé leitura de obra de arte, fazer artístico e contextualização, três ações que envolvem de forma integrada a observação, a percepção crítica e sensível, a análise visual e estética; a expressão, a subjetividade, a criação, o raciocínio e a imaginação; a contextualização sociológica, histórica e estético/filosófica a partir da experienciação da arte e das imagens da cultura visual. (COHN, 2016, p. 66)

Os resultados da pesquisa mostraram “ que houve uma influência significativa do vídeo na aprendizagem dos alunos, colaborando para um crescimento tanto no fazer como na leitura de imagens, principalmente no estágio da análise formal” (PILLAR; VIEIRA, p. 48, 1992), concluindo que “a imagem móvel é um material didático eficaz na aprendizagem das artes plásticas” (PILAR; VIEIRA, 1992, p. 94). Segundo Barbosa:

A maior desenvoltura das crianças que viram, comentaram e discutiram os vídeos em sala de aula, uma desenvoltura não só da expressão plástica mas também na compreensão da arte ao nível da expressão apreciativa verbal.

O nível de entendimento das obras de arte foi mais aprofundado e demonstrado através de conceitos visuais por aqueles alunos que passaram pela experiência de ver e analisar vídeos sobre arte e/ou sobre artistas.

Também os professores de arte que participaram da pesquisa mostraram um crescimento muito grande na sua capacidade de ver e interpretar obras de arte. Antes operavam com clichês acerca de arte, passando depois da experiência no projeto Arte

na Escola (Iochpe) a fazer análises mais pessoais, descortinando entretanto os elementos objetivados visualmente na obra (BARBOSA, 2007, p. 82 apud COHN, 2016 p. 84)

Mesmo que esta pesquisa do Arte na Escola não se relacione diretamente com a videoarte, já percebe-se que o vídeo em si só possibilita grandes possibilidades quando trabalhado em sala de aula. Eisen traz à tona esta questão de que o vídeo, até mesmo o computador, utilizado em sala de aula podem gerar um conhecimento mais significativo para o estudante, mesmo o vídeo sendo mais direto, e o computador podendo gerar mais interatividade, juntos, ambos podem transmitir, reforçar, compartilhar e gerar novos processos de aprendizagem e criação, permitindo ao estudante uma produção mais crítica.

Segundo o livro *Image et Pedagogie*, baseado na a própria tese de 1975, de Geneviève Jacquinet, citado por Cohn: “cujo objetivo era pensar os materiais audiovisuais educativos e seus meios de produção”. Ainda Jacquinet (2012), enumera diversas críticas em relação a vídeos pedagógicos, que segundo ele, são apenas transmissores de mensagens, como ele chama de “pedagogia do transporte”. Já segundo, Analice Pillar e Denyse Vieira (1992), o vídeo como material didático possibilita a condensação de imagens e informações, podendo mostrar ao estudante o processo de criação da obra durante a criação. Com ele, pode-se conceder aos alunos a oportunidade de acesso ao mundo da arte, de forma a compartilhar e socializar informações e obras que ficam, na maioria das vezes, apenas socializadas entre o meio artístico. Está tradicional exploração do vídeo como construção de material educativo, chamada por Jacquinet de “pedagogia do transporte” (2012) ignora a forma e a expressividade das imagens em movimento. De acordo com Jacquinet: “as mídias podem servir não somente a veicular uma informação, mas também como instrumento de pensamento” (JACQUINOT, 2012 apud Cohn, 2016, p. 31). A partir disto, será abordado o vídeo esteticamente, partindo do ponto de vista da videoarte.

5.2 A VIDEOARTE NA SALA DE AULA

Nos perguntarmos quais são as ações transformadoras realizadas através da videoarte? Ela pode modificar a forma que o estudante percebe as imagens e o mundo? O que ela provoca na formação dos estudantes? Segundo Cohn:

A autora defende que os pedagogos e os pesquisadores não deveriam se contentar em seguir as evoluções dos progressos tecnológicos de nossa sociedade, mas

deveriam vivenciá-los, habitá-los, se apropriar deles, questioná-los, pensar sobre eles para orientar o futuro desses processos, atuando, eles próprios, na elaboração e produção dos materiais audiovisuais educativos. (COHN, 2016, p. 34)

Sendo assim, se tinha o objetivo de alterar o processor de aprendizagem de quem aprende com o vídeo, substituindo aquilo que seria apenas recebido pelo espectador, algo significativo produzido pelo tal, que considera a particularidade deste meio de expressão.

Eisen cita a questão do vídeo não ser utilizado tanto para o viés estética nas escolas:

A exploração do vídeo pelas escolas como ferramenta motivacional não é nova, no entanto, existe um mau uso desta produção imagética, na qual muitas vezes é esquecida sua dimensão estética. Ocorre certo reducionismo nesta rica linguagem, hoje extremamente enriquecida pelas funções multimídia. É evidente que significado apenas como ferramenta o vídeo, por si só não ensina. (SILVA, 2000, p.29 apud EISEM, 2014, p.7).

Como dito anteriormente, esta pesquisa teve como base o Projeto de Estágio III realizado pela autora no primeiro no qual, foi possível perceber quais as necessidades apresentadas pelos estudantes do Ensino Médio. Dentre elas, a falta de conhecimento em relação à arte produzida fora do ambiente tradicional, como por exemplo, a arte produzida por meio do vídeo. Os estudantes achavam que algo que não fosse pintura e desenho não poderia ser considerado arte, principalmente quando poderia ser algo realizado com através das tecnologias digitais e até objetos do dia a dia deles, como o celular e a câmera.

De acordo com Pimentel (2003) A arte sempre acompanhou as inovações tecnológicas de cada época e com isso novos questionamentos também acabam surgindo. “A tecnologia digital propicia novas formas de pensar e fazer arte. ” (PIMENTEL, 2011, P. 766), por isso, é importante que os estudantes tenham acesso a esta modalidade artística em sala de aula, no qual possam desenvolver seu pensamento estético relacionando-o também as linguagens tecnológicas na arte.

Embasando-se na Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa, e também partindo do contexto no qual o estudante está inserido, seu contexto, suas vivências, sendo que atualmente é o aluno rodeado pelas linguagens tecnológicas e digitais, sempre conectados, rodeados pelas mídias e o smartphone sendo algo inseparável do estudante.

A pesquisadora Greice Cohn, em sua tese de doutorado “Pedagogias da videoarte: A experiência do encontro de estudantes do Colégio Pedro II com obras contemporâneas, tese, a qual tem ideias semelhantes às apresentadas durante a conclusão do estágio da autora, a tese relaciona:

O reconhecimento do pertencimento da arte a um contexto cultural, filosófico, sócioeconômico, tecnológico e histórico foi definitivo para o ensino da arte e sua transformação, pondo fim ao vazio e ao enclausuramento reinantes nas práticas de sala de aula do modernismo. A arte não é apenas fruto de uma cultura e sociedade, é também construtora dessas. Isolá-la de seu contexto é empobrecê-la e a esse também, é perder de vista as interrelações entre a arte e o mundo que a criou, e que ela recria continuamente. (COHN, 2016, p. 64).

Greice Cohn, também pontua, em sua tese, que a videoarte pode sim, possibilitar a mudança de pensamento nos alunos, não apenas o pensamento estético e artístico, mas também em relação ao mundo, Cohn (2016) afirma que há pedagogias na videoarte. Segundo ela, estas se manifestam no modo como os artistas tratam de maneira diferenciada as imagens, como também nas especificidades que o vídeo pode trazer. A autora também sinaliza:

O hibridismo das formas, característico da própria constituição da videoarte, [...], já sinaliza em si um alcance pedagógico, uma vez que a diluição de fronteiras entre as técnicas ali implicadas aproxima os estudantes dessa modalidade artística e facilita o acesso à sua produção.
(COHN, 2016, p. 20)

A pesquisadora também esclarece, em sua tese, o fato de que: “O conhecimento dos estudantes em relação a videoarte pode gerar uma mudança de pensamentos estéticos, éticos, espaciais e temporais”, sendo assim “possibilitando transformações nas relações que o estudante tem com a arte e com o próprio mundo ao seu redor e consigo mesmo”, ações essas, que segundo a teoria de Rancière (2010), também citado pela pesquisadora, é chamado de “emancipado” que consiste em um “comportamento ativo/participativo, crítico, sensível e que faz com que os alunos deixem de ser apenas consumidores de imagens e tornem-se construtores de sentidos”, o qual, segundo Barbosa (2005) é o papel da arte contemporânea.

Ao decorrer do estágio, foi percebido que os estudantes, após uma fase de adaptação as novas formas artísticas que lhe estavam sendo apresentadas e também os novos conceitos de arte que foram elaborados, começaram a deixar de lado o pensamento concreto, falando apenas o que estavam vendo, e começaram a analisar

as obras mais profundamente, criando interpretações e conceitos abstratos e críticos, relacionando-os a sociedade e ao contexto em que viviam, trazendo, muitas vezes, exemplos próprios. Na parte de produção artística, os estudantes trabalharam com temas extremamente pertinentes e críticos em relação a sociedade atual, alguns de maneira metafórica, outros mais narrativos, alguns mais documentais e alguns extremamente abstratos. Sendo assim, partindo do ponto de vista de que os alunos não tinham a capacidade de gerar pensamentos por si próprios quando estudavam as obras artísticas, chega-se à conclusão de que a videoarte é um meio que possibilita ao estudante ver o mundo de forma diferente.

Apesar de várias mudanças já terem acontecido nos planos de educação formal desde então, incluindo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que traz essa questão da tecnologia como algo para ser trabalhado também na sala de aula e nas aulas de aulas. De acordo com BNCC, que define as aprendizagens essenciais que devem ser desenvolvidas por todos os estudantes durante a Educação Básica:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018. p. 9)

Como também os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), que tem presente em suas habilidades a serem desenvolvidas: “O fenômeno artístico está presente em diferentes manifestações que compõem os acervos da cultura popular, erudita, modernos meios de comunicação e novas tecnologias”. (BRASIL, 1997, p. 37).

Fantin dispõem: “a escola brasileira ainda está longe de consolidar uma prática educativa sobre cinema e audiovisual em suas propostas curriculares” (FANTIN, 2014, p. 48 apud COHN, 2016, p. 83). Com exceção de algumas poucas teses, quase não há estudos que busquem a relação entre a videoarte e a escola, ou entre a videoarte e o ensino da arte.

Com isto, é interessante lembrar que, desde 1990, a videoteca Arte na Escola disponibiliza para professores de arte em todo Brasil, materiais audiovisuais para o ensino da arte. Os documentários sobre artistas e seus trabalhos compõem esse acervo, podem dar e vem dando suporte para as práticas de diversos professores do país. Cohn (2016) sinaliza que deste conjunto de vídeos, em sua maioria documentais,

estão incluídas algumas obras de videoarte e filmes de artistas, como também, muitos registros de trabalho nos ateliers.

6 CONCLUSÃO

Ao finalizar esta pesquisa, na qual foi abordada a videoarte, tanto no contexto internacional, quanto brasileiro, além de alguns meios que tem base na videoarte, como a videoinstalação e o videoclipe, foi possível perceber que ainda se tem muito a trilhar quando relacionamos essas linguagens a sala de aula. É praticamente impossível pensar os dias atuais sem as tecnologias, por isso, é necessário que os professores trabalhem esses meios na escola, aproximando os conteúdos escolares do cotidiano e do contexto dos estudantes. Quando nos dirigimos ao estudo de Arte na escola, sabemos que há muitas dificuldades a serem enfrentadas, devido ao descaso com o qual o componente curricular é tratado no Brasil. Isso sem falar que é possível identificarmos estudantes que se encontram em níveis de pensamento estético ainda na fase concreta mesmo estando no Ensino Médio. Ainda é pertinente assinalar que são poucas as pesquisas formais que integram a videoarte à educação, fato esse, que também faz com que esta linguagem seja pouco abordada no ensino, visto que os professores têm pouco material didático relacionado ao assunto para se basearem.

A experiência da autora dentro de sala de aula e as conclusões que ali foram alcançadas, juntamente com a pesquisa realizada para a elaboração deste Trabalho de Conclusão, conclui-se que a videoarte é um caminho que oportuniza amplos avanços na escola, tanto em relação de leitura de imagens de obras fixas como, também, em movimento, pois percebeu-se que ao passar das aulas e do contato com a videoarte, os estudantes evoluíram seus pensamentos, saindo do padrão concreto e criando interpretações abstratas e conceituais, como também avançaram em suas próprias produções em videoarte, produzindo-as de modo crítico e pertinente em relação a sociedade em que estão inseridos. Constatou-se, portanto, que a videoarte como uma das linguagens da arte contemporânea, permitiu uma abertura maior aos estudantes para criarem e se desenvolverem crítica, autônoma e esteticamente.

A partir da convivência da autora dentro de sala de aula, também foi possível perceber, que o videoclipe também pode ser utilizado em sala de aula, visto que, ele é um meio comum no contexto dos estudantes e é muito popularizado. Assim, este método, pode ser um modo de introdução a videoarte, facilitador para os estudantes, para compreender os conceitos presentes nos vídeos, por ser algo produzido para as

massas e não apenas acessível às pessoas que fazem parte do circuito artístico. Contudo, é importante que o professor faça uma curadoria e selecione os trabalhos que poderão possibilitar aos alunos uma experiência estética e educativa mais ampla e com maior significado para a aprendizagem dos estudantes do Ensino Médio.

7 REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL. **“Videomascaras” e “Videocriaturas”**, Otavio Donasci. 1994. Disponível em:

<http://site.videobrasil.org.br/festival/arquivo/festival/programa/1402150#txt1483872>
Acesso em: 05 de nov. 2019.

ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL. **"10º Videobrasil: Festival Internacional de Arte Eletrônica"**: de 20 a 25 de novembro de 1994, São Paulo-SP, 1994.a Disponível em:

<http://site.videobrasil.org.br/festival/arquivo/festival/programa/1402150> Acesso em: 05 de nov. 2019.

BARBOSA, Ana Mae. **Redesenhando o Desenho: educadores, política e história**. São Paulo:Cortez, 2015.

_____. **A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos**. São Paulo: Perspectiva, 2007. 6 ed.

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

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**. Campinas, SP: 1997. Papyrus. ISBN 8530804570.

COELHO, Patrícia M. F; COSTA, Marcos R. M; NETO, João A. M. **Saber Digital e suas Urgências: reflexões sobre imigrantes e nativos digitais**. Educ. Real. vol.43 no.3 Porto Alegre. 2018. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-62362018000301077
Acesso em: 28 de out. 2019.

COHN, Greice. **PEDAGOGIAS DA VIDEOARTE: A EXPERIÊNCIA DO ENCONTRO DE ESTUDANTES DO COLÉGIO PEDRO II COM OBRAS CONTEMPORÂNEAS**.

Rio de Janeiro. Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2016. Disponível em: <https://ppge.educacao.ufrj.br/teses2016/tGreiceCohn.pdf> Acesso em: 14 de set. 2019.

DIAS, Mariana. **FLUXUS: O GRITO DA ANTIARTE**. Disponível em: <http://lounge.obviousmag.org/semiotizando/2012/05/fluxus-o-grito-da-antiarte.html>. Acesso em: 28 de nov. 2019.

EISEN, Juliane. **O VÍDEO NAS AULAS DE ARTE NA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL BOM PASTOR: O PROCESSO CRIATIVO E O APRENDER**. Universidade Federal de Santa Maria. 2014.

https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/3123/Eisen_Juliane.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ENCICLOPEDIA ITAÚ CULTURAL. **Otávio Donasci**. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa100707/otavio-donasci>_Acesso em: 15 de nov. 2019.

FARKAS, Solange; MARTINHO, Teté. (Orgs.) **Videobrasil: três décadas de vídeo, arte, encontros e transformações**. São Paulo: Edições Sesc, 2015. ISBN 978-85-7995-180-0

HOLZBACH, Ariane. **A invenção do videoclipe: a história por trás da consolidação de um gênero audiovisual**. Curitiba: Editora Appris, 2016.

ÍNDOLE. In: **DICIO, Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2019. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/indole/>. Acesso em: 15 de nov. 2019.

MINIMALISMO. In: **DICIO, Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2020. <https://www.dicio.com.br/minimalismo/>. Acesso em: 20 de fev. 2020.

CONCEITUALISMO. **DICIO, Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2020. <https://www.dicio.com.br/conceitualismo/>. Acesso em: 20 de fev. 2020.

LUCAS, Constança. **Superdicas sobre arte**. 1ª ed. São Paulo: Saraiva, 2015. ISBN: 978-85-02-63194-6.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1995. ISBN 8511220216.

_____. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. 3.ed. São Paulo: EDUSP, 2001. ISBN 8531401437.

_____. **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. ISBN 8585291370.

_____. (Org.). **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro = three decades of brazilian video**. Ed. bilíngue e atual. São Paulo: Iluminuras, 2007. ISBN 9788573212716.

MARZILIAK, Natasha. **Hélio Oiticica, quase-cinemas e as relações com a videoinstalação contemporânea**. Universidade Estadual de Campinas. 2016.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: SENAC, 2008. ISBN 9788573597530.

PILLAR, Analice Dutra; VIEIRA, Denyse. **O Vídeo e a metodologia triangular no ensino da arte**. Porto Alegre: UFRGS/Fundação lochpe, 1992.

SOUZA, Nívea F. **Diálogos entre videoclipe e arte**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Rio Grande do Sul, 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/197416> Acesso em: 01 out. 2019.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. 1.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006. ISBN: 85-336-2313-5.

SANTAELLA, LÚCIA. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. 2.ed. São Paulo: Paulus, 2004. ISBN 8534921016.

EAI Online Resource Guide for Exhibiting, Collecting & Preserving Media Art.
SINGLE-CHANNEL Video. 2013. Disponível em:
<https://www.eai.org/resourceguide/exhibition/singlechannel.html> Acesso em: 05 de nov. 2019.

VILELA, André; POUGY, Eliana. **Todas as Artes**. 1.ed. São Paulo: Editora Ática. 2016. ISBN: 9788508 18054 7

ZANINI, Alessandra. **Video-arte: imagens do ontem e do hoje**. Universidade do Oeste de Santa Catarina. 2010. Disponível em:
http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Arte/artigos/video_arte.pdf Acesso em: 05 de nov. 2019.

8 APÊNDICE

1 DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

1.1 **ÁREA DO CONHECIMENTO:** Artes Visuais

1.2 **RESPONSÁVEL:** Manuela Bortoncello Zardo

1.3 **E-MAIL PARA CONTATO:** MBZardo@ucs.br

2 DADOS ESPECÍFICOS DO CURSO

2.1 **TÍTULO:** Videoarte: Vozes em movimento

2.2 JUSTIFICATIVA

Na atualidade, é importante que os alunos se tornem seres críticos em relação à arte, principalmente à arte contemporânea. Também é importante que os alunos compreendam que as linguagens digitais estão presentes não apenas no seu dia a dia, mas nas artes, especialmente as artes visuais e que o vídeo também pode ser considerado arte, tanto como o desenho, a pintura e a escultura.

Desde os anos 50 e 60 vem surgindo novos meios de comunicação que interferem no mundo da arte, entre eles a fotografia e mais tarde o vídeo. Estes meios de comunicação se tornam mais acessível e seus temas são abordados, de modo crítico, possibilitando o surgimento da videoarte.

[...] a Arte, em todos os tempos, sempre se valeu das inovações tecnológicas para seus propósitos. Até mesmo porque seu ideal de transcendências ao comum necessita do que está disponível, para que algo seja criado. Nesse sentido, a gravura, o cinema e a fotografia, por exemplo, levaram algum tempo para serem reconhecidos como Arte; mas, assim que isso aconteceu, outras foram as tecnologias que surgiram e outros os questionamentos. Pode-se dizer, mesmo, que, algumas vezes, foi a Arte que impulsionou o aparecimento de tecnologias: não houvesse a preocupação estética com a imagem, com o design, não haveria as diversidades de programas para seu tratamento aprimoramento. (PIMENTEL, 2003, p. 114)

Hoje a videoarte, a videoinstalação e outros meios relacionados ao vídeo são reconhecidos como arte, até mesmo na educação formal. Mesmo assim os alunos

ainda são receosos quando se trata de relacionar o vídeo à arte, porque eles ainda têm dificuldade de ver a arte fora do seu contexto tradicional e principalmente porque tem dificuldade de entender e/ou interpretar as ideias e os conceitos que fundamentam a arte contemporânea e a videoarte. “A tecnologia digital propicia novas formas de pensar e fazer arte.” (PIMENTEL, 2011, p.766), por isso é importante que os alunos tenham acesso a esta modalidade artística em sala de aula, na qual, possam desenvolver seu pensamento estético relacionando-o com as linguagens tecnológicas na arte.

Objetivos geral

Ampliar o conhecimento referentes aos suportes da arte, compreendendo a videoarte como uma linguagem e m meio presente na arte contemporânea.

Objetivos específicos

Ampliar o conhecimento sobre o uso das tecnologias digitais na arte;

Compreendero o surgimento da fotografia como um marco para novas as possibilidades artísticas, como: vídeo, videoarte, videoinstalação, vídeoperformance e videoescultura;

Conhecer principais artistas e suas obras ligadas ao vídeo, à videoarte, à videoinstalação, à videoescultura e o vídeoperformance;

Experienciar o uso de fotografia e/ou vídeo como suporte de criação artística;

Avaliar, criticamente, a própria produção e a produção da turma;

Público alvo: alunos do 2º ano do Ensino Médio.

Carga horária do curso: 15h.

Dias previstos: Encontros semanais

Horário: 09:30 às 10:30

3 RECURSOS HUMANOS E MATERIAIS

- Slides projetados em Datashow

- Vídeos de artistas exibidos em Datashow
- Computadores, celulares e notebooks

4 PROGRAMAS DE CONTEÚDOS

- Vídeo e fotografia
- Vídeo e performance
- Videoescultura
- Videoinstalação
- Abordar a obra dos artistas: Anna Bella Geiger, Antonio Dias, Bill Viola, Bruce Nauman, Diana Domingues, Geraldo Anhaia Mello, Grupo Fluxus, John Baldessari, Leticia Parente, Lucas Bambozzi, Nam June Paik, Otavio Donasci, Paulo Bruscky, Peter Campus, Sadie Benning, Wolf Vostell, entre outras artísticas que forem relevantes para o contexto)
- Videoclipes escolhidos pelos próprios estudantes.

5 RESULTADOS ESPERADOS

Proporcionar aos estudantes o conhecimento e o entendimento de novas linguagens tecnológicas e sua presença dentro da arte contemporânea, fazendo com que cumpram suas percepções estéticas e de mundo, tornando-se indivíduos que consigam desenvolver seu nível de pensamento estético e tornem-se seres autônomos capazes de gerar um pensamento crítico e seja atuante na sociedade. Para alcançar tais resultados, primeiramente será realizada uma sondagem, para conhecer o nível de pensamento estético dos estudantes. Após serão abordadas as linguagens trabalhadas dentro da videoarte, contextualizando também a história da videoarte, tanto em contexto internacional quanto nacional. Serão trabalhadas e discutidas algumas principais produções brasileiras e internacionais, para que seja realizado um trabalho de pesquisa, por parte dos estudantes acerca do tema apresentado, em forma de seminário. Em seguida, será trabalhado videoclipes, sendo escolhidos pelos estudantes e estes irão discutir sobre. Após da socialização e discussão dos videoclipes, será proposto aos alunos criar suas videoartes.

6 REFERÊNCIAS

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

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

PIMENTEL, Lúcia G. **Novas Territorialidades e Identidades Culturais: O Ensino de Arte e as Tecnologias Contemporâneas**. In: Anais do Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Rio de Janeiro: ANPAP, 2011.

ROSSI, Maria Helena W, **Imagens que falam: leitura da arte na escola**. Porto Alegre: Mediação, 2003.