

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



Vídeo-Escultura:
A materialidade escultórica em diálogo com os multimeios

Fernando Flores Moletta

Dissertação
Mestrado em Escultura

Dissertação orientada pela Professora Doutora Ângela Ferreira

2022

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Fernando Flores Moletta, declaro que a presente dissertação de mestrado intitulada “Vídeo-Escultura: A materialidade escultórica em diálogo com os multimeios”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato,

Fernando Flores Moletta

Lisboa, 24 de outubro de 2022

RESUMO

De imediato, os principais conceitos que dizem respeito à prática da escultura e do vídeo na produção artística podem pressupor um afastamento entre estes dois meios, mas a partir de um estudo mais aprofundado é possível compreender que ambos se relacionam tanto na teoria como na prática. Porém esta convergência é relativamente recente na História da Arte, é possível citar as experiências dadaístas dos anos 1920, mas só a partir da difusão da televisão e da popularização da câmara de vídeo portátil, a partir dos anos 1960, é que artistas como Wolf Vostell e Nam June Paik começaram a incorporar o meio audiovisual nas suas criações artísticas.

O presente artigo tem, justamente, como objetivo perceber este processo de incorporação do vídeo na matéria escultórica e vice-versa, deste modo, esta Dissertação de Mestrado possui como objetivo geral definir o conceito de Vídeo-Escultura para a produção artística contemporânea. Para além disto, ramifica-se também em outros objetivos específicos, que pretendem compreender o contexto histórico no qual surge a Vídeo-Escultura na História da Arte, examinar os artistas pioneiros deste campo, documentar a produção de obras de arte contemporânea que se abrigam nesta categoria e por fim apresentar o meu trabalho prático sobre o tema.

Num mundo progressivamente mais virtual onde a presença física é cada vez menos relevante, é importante e necessário documentar os trabalhos que estabelecem a associação entre a materialidade escultórica e a virtualidade do campo audiovisual em constante expansão, definindo assim um campo híbrido no qual a arte contemporânea questiona em que mundo se quer, de facto, estar. Tais obras são aqui definidas por Vídeo-Escultura.

Palavras-chave: Arte contemporânea; vídeo; escultura; multimeios; hibridização.

ABSTRACT

The main concepts that concern the practice of sculpture and video in artistic production may immediately presuppose a distance between these two media, but from a deeper study it is possible to understand that both are related in theory and in practice. However, this convergence is relatively recent in the History of Art, it is possible to mention the Dadaist experiences of the 1920s, but it was only after the diffusion of television and the popularization of the portable video camera, from the 1960s, that artists such as Wolf Vostell and Nam June Paik began to incorporate the audiovisual medium into their artistic creations.

The present article has, precisely, the objective of understanding this process of incorporation of video in sculptural matter and vice versa, thus, this Master's Thesis has as its general objective to define the concept of Video-Sculpture for contemporary artistic production. In addition to this, it branches into other specific objectives, which aim to understand the historical context in which Video-Sculpture appears in the History of Art, examine the pioneering artists in this field, document the production of contemporary works of art that fall into this category and finally present my practical work on the topic.

In an increasingly virtual world where physical presence is less and less relevant, it is important and necessary to document the works that establish the association between sculptural materiality and the impermanence of the constantly expanding audiovisual field, thus defining a hybrid field in which contemporary art questions in which world one actually wants to be in. Such works are here defined by Video-Sculpture.

Keywords: Contemporary art; video; sculpture; multimedia; hybridization.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora Professora Doutora Ângela Ferreira por todo apoio, assistência e inspiração neste trabalho.

Aos professores do Mestrado de Arte Multimédia, Professora Doutora Catarina Mourão, Professora Doutora Susana de Sousa Dias e Professor Doutor João Onofre.

Aos meus amigos e amigas do Mestrado, que tornaram este percurso mais agradável, em especial ao Pedro Gonçalves Ribeiro, a Rebecca Moreno e ao Andrés Isaza.

Também aos colegas do Mestrado de Escultura e a todos, todas e todes que de alguma forma contribuíram para que este trabalho tenha sido realizado.

Agradeço em especial a minha família e ao Robe.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. O CAMINHO PRECURSOR	10
2.1 BREVE HISTÓRIA DA VIDEOARTE	12
2.2 HISTÓRIA DA VÍDEO-ESCULTURA: PREÂMBULO PARA A DEFINIÇÃO DE UM CONCEITO	22
2.3 CONSIDERAÇÕES NO INTERLÚDIO	31
3. O ESTADO CONTEMPORÂNEO	33
3.1 ALEXANDRE ESTRELA	34
3.2 LUIZ ROQUE	37
3.3 SONDRÁ PERRY	40
3.4 NEIL BELOUFA	45
4. A SITUAÇÃO PRÓPRIA: TRABALHO PRÁTICO DE VÍDEO-ESCULTURA	52
5. CONCLUSÃO	68
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70
7. WEBGRAFIA	72
8. LISTA DE FIGURAS	74
9. LISTA DE VÍDEOS	75

1. INTRODUÇÃO

Os principais conceitos que dizem respeito à prática da escultura e do vídeo na produção artística podem pressupor um afastamento entre estes dois meios, mas a partir de um estudo mais aprofundado é possível compreender que ambos se relacionam tanto na teoria como na prática. Porém, esta convergência é relativamente recente na História da Arte, é possível citar as experiências dadaístas dos anos 1920, mas segundo o historiador brasileiro Ricardo Akira Sanoki (1983) é só a partir da difusão da televisão e da popularização da câmara de vídeo portátil a partir do final dos anos 1960, que artistas começaram a incorporar e a produzir com a imagem em movimento nas suas criações artísticas (Sanoki, 2015).

Esta Dissertação de Mestrado possui como objetivo geral definir o conceito de Vídeo-Escultura para a produção artística contemporânea. Para além deste, também se ramifica em outros objetivos específicos, que pretendem compreender o contexto histórico no qual surge a Vídeo-Escultura na História da Arte, examinar os artistas pioneiros deste campo, documentar a produção de obras de arte contemporânea que se abrigam nesta categoria e por fim, apresentar o meu trabalho prático sobre o tema como uma argumentação sobre os conceitos de Vídeo-Escultura.

Para isso, inicialmente o capítulo "O Caminho Precursor" dará conta de relatar o contexto histórico no qual surgiram as primeiras experiências de Videoarte e o seu prolongamento através das primeiras obras de Vídeo-Escultura através dos artistas historicamente relevantes.

Já o capítulo "O Estado Contemporâneo" se dedicará a estudar as obras de arte contemporâneas que abordam a relação entre a matéria escultórica e os meios audiovisuais, através do estudo de caso de obras de quatro diferentes artistas: O artista português Alexandre Estrela (1971), o artista brasileiro Luiz Roque (1979), a artista estadunidense Sondra Perry (1986) e o artista franco-argelino Neïl Beloufa (1985), onde comprovarei diversos conceitos que sustentam a hibridez conceptual e prática destas produções contemporâneas.

Por fim a minha respetiva atividade artística encontrar-se-á como objeto de estudo no capítulo "A Situação Própria", no qual apresento três obras de Vídeo-Escultura desenvolvidas entre os anos de 2021 e 2022 neste Mestrado de Escultura, e que através de bibliografias sobre arte, arquitetura, filosofia e antropologia, será elaborado paralelos conceituais de modo a contribuir para uma definição contemporânea de Vídeo-Escultura.

Assim, com base na minha própria prática artística e aliado nos meus interesses teóricos e historiográficos, penso que esta Dissertação de Mestrado conseguirá atingir o objetivo estabelecido de definir um conceito de Vídeo-Escultura para a produção artística contemporânea. Para isso será utilizada a metodologia qualitativa para traçar a linha histórica das origens da Vídeo-Escultura até à contemporaneidade; também a metodologia dedutiva para, como investigador, relacionar o que há no mundo real com o mundo das ideias a fim de definir o conceito de Vídeo-Escultura; a metodologia comparativa para analisar os diversos

exemplos de Vídeo-Esculturas contemporâneas, ou seja, os estudos de casos; e por fim apresento uma abordagem prática para examinar os meus próprios trabalhos de Vídeo-Escultura como uma sustentação sobre os conceitos da Vídeo-Escultura contemporânea estudados.

Devo ainda deixar claro que a maioria das referências bibliográficas utilizadas para este tema são de língua inglesa, e como há diversas citações, informo desde já que as traduções para a língua portuguesa encontradas aqui são da minha autoria, salvo atribuição em contrário. Essa foi uma opção para que o texto ficasse integralmente em português e fosse totalmente acessível ao público lusófono.

2. O CAMINHO PRECURSOR

Atualmente os ecrãs fazem parte do cenário quotidiano mundial, pois convivemos diária e incessantemente com *smartphones*, *tablets*, televisores, computadores e enormes telas publicitárias. Neles temos visto o aumento de conteúdo realizado a partir da técnica audiovisual, seja para as redes sociais, anúncios, ou mesmo entretenimento.

A história desta condição contemporânea remonta o início da era televisiva. Para a sua invenção não se pode indicar um único cientista responsável, uma vez que foram muitas as contribuições feitas por vários estudiosos. Porém segundo o investigador de comunicação Sebastião Squirra (1961), afirma que foi o engenheiro escocês John Logie Baird (1888 - 1946) que em 1928 realizou a primeira transmissão de televisão transatlântica (Squirra, 1995), permitindo assim o início das redes de televisão, como a BBC no Reino Unido e a NBC nos Estados Unidos da América. Mas foi somente a partir dos anos 1950, após a Segunda Guerra Mundial, e principalmente nos EUA, que os televisores de facto entraram no quotidiano ao envolverem uma maior parte das camadas sociais, ainda que maioritariamente pertencente às classes altas e médias (Squirra, 1995).

Os primeiros televisores forneciam apenas imagens a preto e branco, sincronizadas com som monofónico. Mesmo assim, segundo a artista, curadora e crítica britânica Catherine Elwes (1952) no seu livro "*Video Art, A guided tour*" (2005), "apesar da crueza inicial do resultado, eles criaram visões suficientemente convincentes para prender a atenção coletiva dos seus telespetadores e confirmar um novo papel social para o aparelho de TV na vida familiar suburbana" (Elwes, 2005, p.37).

O eco deste novo item doméstico repercutiu-se no campo artístico somente a partir dos anos 1960. Contudo, a década de 50, precisamente nos Estados Unidos e na Europa, é de fundamental importância para a expansão dos conceitos e debates acerca do objeto artístico, como o crítico de arte estadunidense Hal Foster (1955) expõe no capítulo chamado "O ponto crucial do minimalismo" do seu livro "O retorno do real" (2017).

Estes anos 50 do hemisfério norte ocidental contavam com a ebulição da pintura neoexpressionista como a sua maior representante. O início do fim da era do modernismo, o pós-industrialismo e a cultura de massa evocavam para novos rumos, que foram inicialmente investigados pelas chamadas novas vanguardas, tendo o minimalismo como o seu principal expoente. Assim, para Hal Foster, este conjunto das obras de arte mínima inauguram um dado fundamental na História da Arte: Elas deixaram de serem exibidas por dispositivos que as colocariam num estado diferente dos outros objetos do mundo real, e reposicionaram-se, de modo a transgredir o purismo da arte modernista.

Esta condição foi acolhida à época, pela avaliação de Clement Greenberg (1909 - 1994), principal crítico da vanguarda modernista estadunidense, de modo moralista, pois segundo Hal Foster, Greenberg afirmava que "o minimalismo era redutor, que estava a levar a arte na

direção do quotidiano, do utilitário, do não artístico” (Foster, 2011, p. 51). Alguns exemplares dessa afirmação podem ser encontrados nas caixas de Donald Judd, como a obra *Untitled (DSS 155)* de 1968, ou a série *Equivalent* de 1966, de Carl Andre. Em ambos, os artistas posicionam os seus trabalhos diretamente sob o piso expositivo, sem qualquer base ou suporte.

Além disso, é possível também pensar na declaração da também crítica de arte norte-americana Rosalinda Krauss (1941), quando Foster a cita através da alegação que a arte minimalista tem caráter público, pois declara como relevante a natureza do significado e o status do sujeito, uma vez que Krauss afirma que são "produzidos numa interface física com o mundo real, não num espaço mental de conceção idealista" (Krauss, 1973, como citado em Foster, 2017, p. 52).

Ainda neste capítulo do livro, Hal Foster aproxima o pensamento do economista Ernest Mandel (1923 - 1995) que defende que os fatores da industrialização generalizada que levaram ao capitalismo avançado "determinaram apenas o reino da produção de mercadorias na indústria propriamente dita, penetram agora todos os sectores da vida social" (Foster, 2017, p.77), não sendo diferente da arte. Sem dúvida, para o autor, a absorção das lógicas de padronização, repetição, produção em massa e principalmente os processos seriais determinaram os valores transgressores do minimalismo e da *pop art* nos anos 1960, mas também o contínuo processo da arte de se tornar autorreferencial.

Neste sentido, e na esteira da expansão do campo artístico após a citada produção minimalista, além das experimentações da arte conceitual nos anos 1960, o vídeo e a televisão participam com muito vigor no trabalho artístico, frequentemente associados a outros meios e linguagens. Tais associações permitiram que dentro do movimento da Videoarte acontecessem diversos subgéneros, afirmação esta que é o cerne do livro "*A History Of Video Art*" (2006) do artista e curador britânico Chris Meight-Andrews (1952), no qual o autor faz uma digressão por diversos movimentos que marcaram a história da Videoarte, sendo a Vídeo-Escultura um deles. Mas antes deste tópico específico ser focado, é importante relatar o percurso da Videoarte.

2.1 Breve história da Videoarte

O vídeo é um meio dependente da tecnologia. O seu desenvolvimento proveio inicialmente através da aliança militar e industrial nos Estados Unidos da América e no Japão, desenvolvida para propósitos de vigilância na Guerra do Vietnam (Elwes, 2005). Soma-se a isso também o aperfeiçoamento das técnicas visuais auxiliares de batalha, como o uso de imagens térmicas, imagens de ressonância magnética, além de outras.

O transporte do campo de guerra para as vitrines norte-americanas aconteceu na metade dos anos 1960, pois segundo o escritor Charles Besinger (1945), foi quando a empresa multinacional japonesa *Sony* iniciou a sua operação de vendas de câmaras de vídeo nos Estados Unidos (Besinger, 1981). O historiador de arte norte-americano John Hanhardt (1945) reconhece que o estabelecimento e a difusão da câmara de vídeo portátil *Sony Portapak* foi um acontecimento importante para o acesso dos artistas a técnicas de gravação de imagens (Meight-Andrews, 2006), juntamente com a sua expansão comercial e a sua consecutiva baixa de preço (Sanoki, 2015).

Logo de início, os “artistas reivindicaram decisivamente o vídeo como um meio criativo capaz de desafiar os interesses militares, políticos e comerciais dos quais surgiu” (Elwes, 2005, p.17). A explicação de tal obstinação pode ser encontrada através do contexto sociopolítico dos anos 1960, caracterizado por uma miscelânea de movimentos sociais que contestavam o *status-quo* do pós-guerra através de novas práticas comportamentais e políticas, demandavam outras visões do mundo, ou a construção de novos paradigmas através da celebração do pacifismo e do hedonismo.

O famoso lema “paz e amor” que marca este momento, foi forjado principalmente pela contestação e rejeição comum da Guerra do Vietnam, que se tornou mundial à medida que tais movimentos da chamada “contracultura” alcançavam maior projeção. Em parte esta projeção foi feita através da televisão, que possibilitava uma certa proximidade e conseqüente empatia.

Neste contexto histórico a TV continha então uma “aura” capaz de familiarizar e convencer o espetador, e no sentido oposto também é imbuída pela exacerbação do poder de controlo da sociedade, crítica feita pelos situacionistas e particularmente pelo teórico marxista francês Guy Debord (1931 - 1994) no seu livro “A Sociedade do Espetáculo” de 1967. Nessa amálgama, John Hanhardt enfoca que os primeiros artistas a apropriarem-se deste aparelho como elemento icónico é o que de facto estabeleceu a Videoarte como discurso conceptual para o campo artístico (Meight-Andrews, 2006).

Um destes artistas foi Nam June Paik (1932 - 2006), considerado por muitos historiadores como o fundador da Videoarte. Nasceu em 1932 na Coreia do Sul, mas viveu e trabalhou no Japão, Alemanha e Estados Unidos (Tate Modern, 2021). Paik em especial possui uma história particular em relação às origens da Videoarte quando afirmou que comprou uma das primeiras câmaras *Sony Portapak* disponíveis nos Estados Unidos em 1965. Essa história é contada por

Meight-Andrews (2006) onde afirma que apesar de mitológico, esse episódio e a consequente disponibilidade de uma câmara de vídeo de baixo custo possibilitou não só os artistas, mas diversos grupos, a terem a sua própria voz na luta contra o monopólio do sistema de transmissão de televisão. O autor também cita uma famosa frase de Nam June Paik que sintetiza essa noção comum: “A TV atacou-nos a vida inteira, agora podemos contra atacá-la” (Meight-Andrews, 2006, p.18).

Outro artista pioneiro foi Wolf Vostell (1932 - 1998), nascido na Alemanha, teve importância fundamental para a arte do pós-guerra, segundo a biografia do artista no Museu Coleção Berardo (2021). Vostell integrou o Movimento Fluxus, estando ligado à sua fundação com Nam June Paik, George Maciunas (1931 - 1978), entre outros.

O Movimento Fluxus foi fundamental para o desenvolvimento e estabelecimento de diversas formas da arte conceptual, como o *Happening*, a Música Experimental, a Instalação e a própria Videoarte. Meight-Andrews (2006) menciona que para Hanhardt, as atividades do grupo foram cruciais para romper com o quadro de referência social e cultural da época. Assim, o Movimento e a Videoarte formaram uma simbiose conceptual que definem as suas características principais, como o ensaísta português Dinis Guarda (1975) aponta no livro “Videoarte e Filme de Arte e Ensaio em Portugal” (2008):

“A criação de espaços eletrónicos generalizados; a curta duração das obras; a repetição, por vezes levada à exaustão; o ritmo e o anti-ritmo; a rotura com os banalisms conceptuais da televisão, jogando com os seus supostos erros técnicos (granulosidade, nebulosidade, hiper-coloração, deformação da relação espacial entre linhas) e quebrando os princípios da narração típica dos géneros televisivos; a descontextualização dos suportes televisivos, colocando-os em locais pouco convencionais e mudando-lhes as suas aplicações (o caso dos happenings de Wolf Vostell, em que se organizavam atos de fuzilamento de televisores).” (Guarda, 2008, p.31).

Esses atributos particulares utilizados largamente pelos artistas do vídeo estabeleceram o que a historiadora estadunidense Marita Sturken (1957) interpreta como a definição deste meio artístico através da sua “intensa autoconsciência” (Sturken, 1989 citado em Huldish, 2018, p.22), que permeava as fronteiras da arte e da informação para além da presença da televisão.

Apesar de rapidamente se tornar um meio largamente utilizado por diversos artistas, a Videoarte demorou mais de uma década para se instituir em museus e coleções. Foi também nos museus dos Estados Unidos da América que existiram os primeiros movimentos de reconhecimento da importância deste meio artístico, segundo a curadora norte-americana nascida na Alemanha Henriette Huldish (2018). Entre eles, o *Everson Museum of Art* em Nova Iorque foi o primeiro museu a estabelecer uma série de Videoarte curada por David A. Ross em 1971. Já em 1974 o *Museum of Modern Art*, também de Nova Iorque lançou um programa de

vídeo curado por Barbara London. No mesmo ano, John Hanhardt foi indicado como curador de filme e vídeo no *Whitney Museum of American Art*. A *Whitney Biennial* e a *Documenta* em Kassel, na Alemanha, exibiram ao longo dos anos 1980 a 1990 diversas obras de Videoarte e assim determinaram o definitivo estabelecimento da Videoarte na História da Arte ocidental. Assim, através destas exposições, é possível apresentar diversos artistas que definiram a História da Videoarte para além dos supracitados Nam June Paik e Wolf Vostell.

Catherine Elwes (2005) nota que esse primeiro momento da Videoarte também está associado à verdade que o vídeo possui através do ato de documentar a realidade, através do movimento de registo do encontro do artista e da câmara. Nesse sentido é possível pensar em trabalhos do artista estadunidense Bruce Nauman (1941 - 1989), como *Bouncing in the Corner*¹ (1968), *Wall-Floor Positons*² (1968) e *Stamping the Studio*³ (1970), nos quais o artista utiliza o seu corpo e as suas atitudes através de uma “ação performativa que apontava a artificialidade do realismo televisivo” (Elwes, 2005, p.11). Além de Nauman, é possível citar os trabalhos deste período de Vito Acconci (1940 - 2017), Peter Campus (1937) e Linda Montano (1942), nos Estados Unidos; Gerry Gilbert (1936 - 2009) e Michael Snow (1928), no Canadá; Marina Abramovic (1946) e Ulay (1943 - 2020), na antiga Jugoslávia e Stuart Brisley (1933), Rose Finn-Kelcey (1945 - 2014) e Gilbert (1943) e George (1942), no Reino Unido.



Figura 01

Bruce Nauman. *Bouncing in the Corner, No. 1*, 1968. (MoMa, 2022)

¹ N. da T.: Saltando no canto.

² N. da T.: Posições Piso-Parede.

³ N. da T.: Carimbando o Estúdio.

Ainda nos anos 1970 é importante destacar as obras dos artistas estadunidenses Dan Graham (1942 - 2022) e Gary Hill (1951), além do britânico David Hall (1937 - 2014), que utilizaram a retroação de vídeo ao vivo (*live video feedback*) como uma série de experiências visuais, nas quais apontando a câmara diretamente para o monitor onde está a ser projetado, “a imagem repete-se e desaparece num vórtice de réplicas cada vez mais distantes de si mesmas” (Elwes, 2005), multiplicando imagens de pessoas e objetos de modo a experienciar e confrontar a própria presença real no espaço com a sua imagem virtual.

Posteriormente, através da geração dos artistas dos anos 1980, a Videoarte desenvolveu-se através da expressão conceptual influenciada pelas questões socioeconómicas globais, marcadas fortemente pelo confronto da ascensão do neoliberalismo conservador da Primeira-Ministra Britânica Margaret Thatcher como afirma a historiadora de arte Sylvia Martin (2006). Os principais nomes do período são Klaus vom Bruch (1952), Robert Cahen (1945), Marie-Jo Lafontaine (1950), Marcel Odenbach (1953), Tony Oursler (1957), Fabrizio Plessi (1940) e Bill Viola (1951).

Bill Viola é considerado por muitos historiadores como um dos mais influentes e notáveis videoartistas. Meight-Andrews (2006) identifica na série de obras *The Reflecting Pool*⁴ de 1976-1980, um marco na carreira do artista que se repercutiu em todo o seu corpo de trabalho, pois aqui iniciam as suas pesquisas sobre a Vídeo-Instalação; sobre as suas técnicas de vídeo, nomeadamente a fotografia em câmara lenta e alta velocidade, a sobreposição, o vídeo com pouca luz, o congelamento de quadro, etc.; e sobre os seus principais temas, como a transcendência e a espiritualidade.

Sendo assim, “o trabalho em vídeo de Viola está particularmente preocupado com a exploração da apresentação espacial da sensação física, de estabelecer e examinar as relações entre a imagem eletrónica e o mundo físico” (Meight-Andrews, 2006, p. 277). Ou seja, nesse momento alguns artistas já estavam a desenvolver técnicas aprimoradas do vídeo, deixando de lado a estética rudimentar que marcou a fase inicial da Videoarte, revelando assim o desenvolvimento da tecnologia e as suas técnicas de edição e manipulação, a sua contínua baixa de preço e o seu estabelecimento no sistema de arte internacional (Meight-Andrews, 2006).

Essa evolução aconteceu de maneira progressiva, principalmente a partir do advento do computador na metade da década de 1990 e dos seus softwares de edição, como *Director* (1987), *Adobe Premiere* (1991) e *Final Cut Pro* (1998), que possibilitaram a introdução do vídeo totalmente digital. E finalmente, com o advento da Internet o vídeo ganhou a possibilidade de estar presente de maneira virtual em praticamente todos os lugares com acesso à rede “*Worldwide Web*”, principalmente a partir do lançamento do website *Youtube* em 2005 (Meight-Andrews, 2006).

⁴ N. da T.: A Piscina Refletora.

Isto significa que o vídeo foi adquirindo novas qualidades ao longo do seu percurso, principalmente ao ir de um meio absolutamente dependente de um tipo específico de ecrã, até ser capaz de se visualizar através de uma conexão virtual sem fio. Assim sendo, Chris Meight-Andrews (2006) finaliza o seu livro com uma provocação curiosa que se associa com o início deste capítulo. Nela o autor utiliza duas citações: a primeira do artista David Hall (1937 - 2014) afirma que o vídeo está condicionado aos seus limites e convenções formais, e que é um meio que tenta desvendar as possibilidades destes princípios; já a segunda, do artista Peter Donebauer (1947) declara que diferente do que muitas teorias académicas pretendem, o vídeo não é um meio definido por câmaras, televisores e gravadores, mas que pode sim existir sem nenhum deles. Meight-Andrews então reitera que:

"Visto de uma perspetiva contemporânea, a visão de Donebauer parece ter sido validada. Atualmente os artistas entendem o vídeo não tanto como um meio a ser explorado e celebrado por si só, mas como um recurso de transporte complexo para um conjunto muito mais amplo de preocupações culturais e contextuais. Como a sua tecnologia irmã, a televisão, o vídeo pode adotar uma infinidade de formatos e, como a televisão, o vídeo tem a capacidade de conter uma diversidade de outras formas. Na sua mais recente manifestação digital, o vídeo abrange fotografia, som, filme, gráficos e arquitetura. Por extensão, o vídeo pode conter formas culturais tão diversas quanto a narrativa (*story-telling*), o documentário, o teatro, a dança, a música, a realidade virtual e a animação, alcançando novas formas ainda indefinidas, como a interatividade e a não-linearidade." (Meight-Andrews, 2006, p.328).

Sendo assim, o vídeo pode ser compreendido como o meio que mais claramente pode definir a passagem do modernismo para o pós-modernismo e a contemporaneidade, através do desafio de deslocar a noção de arte baseada em objetos, sistematicamente dominados pelo sistema mercadológico da galeria de arte. Mas sobretudo, o vídeo definiu um campo heterogéneo de fazer arte, através de múltiplas formas e modos de discurso, "abrindo o rico e complexo território entre perceção e participação, entre o real e o virtual, entre o movimento e o estático, entre a tecnologia e a arte" (Meight-Andrews, 2006, p.337).

Até aqui foi possível indicar brevemente a História da Videoarte que fez eco em diversas partes do globo. Mas voltando aos anos 1960, agora especificamente em Portugal, o cenário era outro. O livro "Videoarte e Filme de Arte e Ensaio em Portugal" (2008), e organizado por Dinis Guarda e Nuno Figueiredo relata, descreve e organiza de maneira sistemática a História da Videoarte no país, os seus artistas fundamentais e o contexto histórico no qual se localiza.

Enquanto os Estados Unidos, a Alemanha e o Japão eram os países precursores da tecnologia do vídeo através de uma economia de valorização industrial dos anos 1960-1970, Portugal enfrentava um regime político ditatorial autoritário e conservador que durou de 1933 até à Revolução de 25 de Abril de 1974. Só em 1976 foi implantada uma nova Lei suprema da

organização do Estado Português através de um regime democrático, a Constituição da República Portuguesa.

Esta condição política específica juntamente com o isolamento internacional do país até 1974 gerou um contexto marcado por forte provincianismo ignorante, principalmente devido a uma forte censura e a um ensino debilitado, o que atrasou o país em relação ao cenário institucional e artístico internacional. Dinis Guarda (2008) afirma que esta realidade fez com que as artes em Portugal tivessem dificuldades em se desenvolver, e que até hoje a História da Videoarte em Portugal é inexpressiva. Porém há casos de artistas que conseguiram sair do país, muito devido à sua favorável condição financeira, ou através de apoios de fundações privadas como a Fundação Calouste Gulbenkian, que portam consigo parte desta História.

Já como iniciativa pública, é importante frisar o ano de 1976, quando a Direção Geral de Ação Cultural compra uma *Sony Portapak* para requisição pública por artistas em Portugal. No mesmo ano também aconteceu o Ciclo Sobre Arte Vídeo - projeções e debates, promovido pela iniciativa privada do *Goethe Institut*, e organizado pelo artista e cineasta português Ernesto de Sousa (1921 - 1988). Em conjunto, estes dois acontecimentos podem assinalar um marco inicial para a História da Videoarte em Portugal.

Ernesto de Sousa foi uma figura determinante para que a prática e a cultura da imagem em movimento existissem em Portugal. Segundo a biografia do artista escrita pela curadora e historiadora portuguesa Flávia Violante (1987), na década de 1970, ele contactou o movimento *Fluxus*, conheceu Joseph Beuys em 1972 na *Documenta 5*, e desenvolveu amizade com Robert Filliou e Wolf Vostell, ao mesmo tempo em que propagandeava tais ideias para Portugal através de exposições e palestras (Violante, 2022).

Uma destas exposições é "Alternativa Zero" de 1977, comissariada por Ernesto de Sousa, foi realizada na Galeria Internacional de Arte Moderna em Belém, Lisboa. Sobre a exposição, de Sousa declara para a revista Canal em 1980:

"A "Alternativa" era um grande zero, era necessário começar [depois do 25 de Abril]. A exposição "Alternativa Zero" que organizámos em 1977 (sempre como obra de arte) foi um esforço perspetivo e prospetivo desse estado de coisas. Foi uma espécie de balanço: o que temos, o que podemos ter? Havia obras reconstituídas com mais de dez anos, havia quem expusesse pela primeira vez. (...) os mais velhos a quem se propôs (e que fizeram) um repensar do seu trabalho; e a participação de alguns portugueses que haviam trabalhado ou continuavam a trabalhar no estrangeiro." (Sousa, 2022).

Conjuntamente, a exposição Portuguese Video Art, de 1981, comissariada por José Manuel Vasconcelos, acontecida na Corroboree Gallery of New Concepts, na University of Iowa é outro marco essencial para a divulgação e o prevaecimento da Videoarte de Portugal.

Desde lá diversos artistas e cineastas tem produzido proficuamente, assim Guarda (2008) designa alguns momentos que ajudam a estruturar esta história. O primeiro deles é

justamente na sua geração de artistas, marcada por nomes como René Bertholo (1935 - 2005), Ernesto de Sousa, Ângelo de Sousa (1938 - 2011), Ana Hatherly (1929 - 2015), E. M. Melo e Castro (1932 - 2020), Fernando Calhau (1948 - 2002) e Julião Sarmento (1948 - 2021). Geração esta que inicia as suas obras a partir do final da década de 1960, tendo trabalhado com técnicas do cinema, como câmaras Super-8 de filme, uma vez que a disponibilidade da tecnologia do vídeo aconteceria somente a partir de 1977.

A seguinte geração de artistas sucedeu através do desejo de mudança conceptual na arte portuguesa, de modo a diferenciar-se do formalismo estrutural que havia desde então. A partir dos anos 1990, “as temáticas da história, da emergência do corpo, da sobrevivência, do poder, da exclusão são marcantes para toda uma nova geração de artistas que sem pruridos traz para a arte portuguesa uma significativa variedade, qualidade e quantidade.” (Guarda, 2008). Esta geração foi de facto marcada pelo vídeo, uma vez que as câmaras tornaram-se muito mais acessíveis. Além disso, a cultura do videoclipe musical propagandeado através do canal de televisão MTV, revolucionou a maneira com que toda esta geração se relacionava com a imagem em movimento. Alguns artistas relevantes desta época são João Paulo Feliciano (1963), Pedro Cabral Santo (1968), o coletivo artístico Virose e Alexandre Estrela (1971), artista este que será estudado aprofundadamente no próximo capítulo.

Já uma terceira geração foi marcada por inserir o vídeo como mais um suporte e não um meio exclusivo de trabalho (Guarda, 2008). Os casos relevantes são Ângela Ferreira (1958), Augusto Alves da Silva (1963), José Maçãs de Carvalho (1960), João Penalva (1949), João Tabarra (1966), Daniel Blaufuks (1963) e António Olaió (1963).

Por fim, e mais recentemente, uma nova geração de artistas faz do uso da imagem em movimento um meio quase exclusivo da sua prática. Cláudia Cristóvão (1973), Daniel Barroca (1976), Filipa César (1975), João Onofre (1976), Maria Lusitano (1971), Mónica de Miranda (1976), Nuno Cera (1972), Pedro Diniz Reis (1972), Rui Calçada Bastos (1971) ou Vasco Araújo (1975) são alguns dos nomes mais representativos deste momento, segundo também Dinis Guarda (2008).

Também, como sendo um investigador brasileiro, não quero deixar de registar a História Videográfica do Brasil. Através do livro “Made in Brasil” (2003), organizado por Arlindo Machado (1949), célebre pensador dos meios e das temáticas relativas à imagem em movimento no Brasil, é possível verificar esta História através de uma série de artigos de diversos autores.

No capítulo “As Linhas de Força do Vídeo Brasileiro”, Machado (2003) ao mesmo tempo em que afirma que o vídeo chegou relativamente cedo ao Brasil e de imediato se tornou um dos principais meios de criação artística já no final da década de 1960, também declara que durante muito tempo o vídeo nunca chegou a ser encarado como um meio exclusivo de trabalho para os artistas. Talvez essa condição sintomática possa ser explicada com um paralelo com Portugal, pois o Brasil também enfrentava um ambiente hostil, marcado por uma

ditadura militar conservadora e retrógrada, e com isso não haviam recursos tecnológicos suficientes para o trabalho com vídeo.

O pontapé inicial acontece fora do país. O artista e curador Fernando Cocchiarale (1951) afirma no capítulo “Primórdios da Videoarte no Brasil”, que em 1974, o Institute of Contemporary Art of the University of Pennsylvania, nos Estados Unidos da América, realizou uma exposição chamada “*Video Art*”, organizada por Suzanne Delehanty (1944), que contou com diversos artistas brasileiros convidados através do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP).

O curioso é que alguns dos artistas não trabalhavam com vídeo antes do convite, mas a partir deste é que foram encontrar o equipamento necessário para a sua produção. Segundo Cocchiarale (2003), o cineasta brasileiro Jom Tob Azulay (1941) gravou as experiências dos artistas com uma câmara *Sony-Matic portable videocorder*. Assim, num mesmo dia do segundo semestre de 1974, foram gravadas as obras de Anna Bella Geiger (1933), *Passagens*; de Sônia Andrade (1935), *sem título*; e também do próprio Fernando Cocchiarale, chamado de *You Are Time*. Estes trabalhos juntamente com o vídeo *Versus*, do artista Ivens Machado e do vídeo *The Illustration of Art (Music Piece)*, de Antonio Dias (1944 - 2018), formaram a participação brasileira na exposição norte-americana em conjunto com as obras de Vito Acconci (1940 - 2017), John Baldessari (1931 - 2020), Peter Campus (1937), Rebecca Horn (1944), Allan Kaprow (1927 - 2006), Bruce Nauman (1941), Dennis Oppenheim (1938 - 2011), Nam June Paik, Richard Serra (1939), Bill Viola, Andy Warhol (1928 - 1987), entre outros (Costa, 2003).

Também em 1974, a artista Letícia Parente (1930 - 1991) realiza a obra *Marca Registrada*, que tem fundamental importância neste panorama inicial, uma vez que segundo Machado (2003), o período foi marcado essencialmente através do confronto do artista com a câmara. Neste vídeo Parente borda com agulha e linha as palavras “Made in Brasil” na planta do seu próprio pé.

Formando parte deste momento de tom narcisístico também estão os vídeos de Sônia Andrade, nos quais deforma totalmente o seu rosto através de fios de nylon, em “trabalhos de uma autoviolência latente, meio real e meio fictícia, através dos quais Andrade discorre sobre os ténues limites entre lucidez e loucura que caracterizam o ato criador.” (Machado, 2003). Outros exemplares desta temática também podem ser encontrados nos vídeos dos anos 1980 de Paulo Bruscky (1949), como a obra *Registros*, no qual o artista exhibe os seus exames de eletroencefalograma através de um misto de ironia e estado de alerta.



Figura 02

Letícia Parente. *Marca Registrada*, 1975 (Art Basel, 2022).

Institucionalmente, o Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo continuou fortalecendo a investigação audiovisual através da organização por parte de Walter Zanini (1925 - 2013) do Sector de Vídeo do museu em 1977, pois segundo a historiadora, crítica, curadora Cacilda Teixeira da Costa (1941): “A atuação de Zanini, incentivando a experimentação com o novo meio ou abrindo portas para os que já utilizavam, gerou condições de maior sedimentação/adensamento das diversas ações que pontuavam a cena nacional”. (Costa, 2003).

Em 1978 é realizado o 1º Encontro Internacional de Videoarte de São Paulo e que conta com um importante texto de Walter Zanini sobre o panorama brasileiro daquele período. Em “Videoarte: Uma Poética Aberta”, Zanini (2003) contemporâneo com o seu tempo, descreve o cenário internacional da videoarte em paralelo com o que estava a acontecer no Brasil. Neste artigo Walter Zanini enaltece o trabalho aglutinador de Anna Bella Geiger no Rio de Janeiro e cita os trabalhos de diversos artistas do vídeo, tais como Carmela Gross (1946), Marcello Nitsche (1942 - 2017), Angelo de Aquino (1945 - 2007), Paulo Herkenhoff (1949), entre outros.

De fundamental importância também foi e continua a ser o Festival Videobrasil, fundado Solange Farkas (1955). Segundo a sua fundadora, “Esse festival nasceu em 1983 para aglutinar esse campo intelectual em torno de um espaço de exibição, premiação e intercâmbio entre os sectores da produção audiovisual que o vídeo questiona (Farkas, 2003). O festival de certa forma pautou e organizou a produção da videoarte brasileira deste então, e atualmente encontra-se na sua 22ª edição.

A partir dos anos 1980 e englobando trabalhos até depois dos anos 2000, Machado (2003) identifica o que seriam três temáticas da Videoarte brasileira: “Macro e micropolíticas”,

de conteúdo político, visando mudanças sociais estruturais através de vídeos provocativos, são alguns exemplos os vídeos de Marcelo Masagão (1958), *Deus Tudo Pode* (1992); Maria Luísa Leal (1957), *A Dama do Pacaembu* (1981); Lucila Meirelles (1953) e Daniela Baranzini (1965), *Criptogramas, Ocorrências Digitais* (2002); entre outros.

O segundo tema seria “Cidades (in)visíveis”, o qual teria como força o discurso do direito à cidade, a interface entre o público e o privado, a globalização, o controlo e a vigilância (Machado, 2003). As obras significativas podem ser encontradas nos trabalhos de Eder Santos (1960), Lucas Bambozzi (1965), Bruno de Carvalho (1978), Rachel Rosalen (1971) e Leandro HBL (1977). Outro autor fundamental desta temática é Cao Guimarães (1965), que realizou o vídeo *The Eye Land* em 2000, onde “representa paisagens mais assumidamente urbanas, transfiguradas pela passagem de um *flâneur* munido de uma câmara que ele maneja com aguda sensibilidade.” (Machado, 2003).

“Afetos e desafetos” é outro tema que norteia a produção brasileira através da exploração dos sentimentos humanos, da intimidade e das angústias. Machado (2003) identifica os vídeos de Inês Cardoso (1964), *Privacy Invasion* (1995); Betty Leiner (1959), *Amor* (1995); Eder Santos (1960), *Janaúba* (1993); Jurandir Muller (1960) e Kiko Goifman (1968), *Aurora* (2002), entre outros, como representantes deste tema.

Por fim, “*The bit generation*”, para além de um tema também assinala uma geração marcada pelo advento do computador pessoal. E mesmo escrito em 2003, Machado já visualizava os conceitos norteadores que iriam definir esta produção contemporânea, como os gráficos, algoritmos, abstrações matemáticas, redes sociais e as realidades invisíveis. Nesse sentido, Arlindo Machado afirma que:

“A arte do vídeo está marcada, antes de mais anda, por uma rotura com os cânones pictóricos do Renascimento e por uma retomada do espírito demolidor das vanguardas históricas do começo do século, fazendo voltar a sua fúria desconstrutiva sobretudo contra a figura realista que o modelo fotográfico logrou perpetuar. Já a síntese numérica da imagem nos reconcilia novamente se não com o efeito ilusionista da figuração renascentista, pelo menos com o seu carácter construtivo e a sua resoluta fusão de arte e ciência.” (Machado, 2003, p. 45).

Esta síntese da Videoarte por Arlindo Machado aponta para o objetivo desta tese: o de definir um conceito contemporâneo para a produção específica da Vídeo-Escultura. Mas antes disso é também necessário retornar à História própria deste meio a fim de com ela poder estabelecer padrões, interpretar os seus caminhos e apontar os desafios atuais.

2.2 História da Vídeo-Escultura: Preâmbulo para a definição de um conceito

*“Mira cha fatto de le spalle;
Perché volle veder troppo davante,
Di retro guarda e fa ritorno calle”*⁵
(Alighieri, 1998).

Nam June Paik teve fundamental importância para a consolidação da Vídeo-Escultura na História da Arte. A sua *“Exposition of music, eletronic television”* exibida na Galerie Parnass em Wuppertal em 1963, expôs ao público diversas das suas obras que articulava os seus ecrãs televisivos com distorções visuais (Martin, 2011). Nessa exposição o artista exibiu as suas primeiras obras chamadas prepared televisions⁶, as quais segundo John Hanhardt (1982), são as primeiras obras de Vídeo-Escultura do artista. Meight-Andrews (2006) afirma que nestas obras, Paik tinha uma preocupação em criar efeitos de imagens produzidos pelas ações do público, assim o artista pretendia transformar a relação passiva que havia entre o telespetador e a televisão.

Um exemplo disso é a obra *Magnet TV*, de 1965, na qual segundo o Whitney Museum of American Art (2021), o artista alterou a imagem da televisão a partir de um íman que deslocado, alterava a composição visual do ecrã. A esta preocupação se acrescenta a necessidade de estabelecer um diálogo entre a escultura e o vídeo a partir do ecrã televisivo, e é a partir de obras como *TV Chair*, de 1968 e *Video Buddha*, de 1976, que o artista inicia esta operação.

Mas além de uma interação, Paik percebeu que o aparelho de televisão possuía uma relação direta com o ser humano naquele período de tempo, uma vez que ele era um objeto comum da cena quotidiana do interior das casas, então para o artista o ecrã televisivo “compara-se com um de nós” (Elwes, 2005, p.156). Sendo assim, Paik realizou uma série de obras chamadas *Family of Robots*⁷, de 1986.

Family of Robots era composta por diversos televisores, de distintos tamanhos e variedades. Essas obras foram apresentadas numa grande exposição sobre o artista em 2014, chamada *“Nam June Paik: Becoming Robot”*, realizada na Asia Society Museum, em Nova Iorque, teve organização e curadoria de Melissa Chi e Michele Yun. Segundo Chi e Yun (2014) a relação entre a escala humana e a qualidade artesanal dessas esculturas cria uma conexão

⁵ N. da T.: “Vê como peito e dorso foi trocando;/ porque demais quis ver para adiante:/ para trás ele olha e anda recuando.”

⁶ N. da T.: Televisões preparadas.

⁷ N. da T.: Família de robôs.

física imediata com o espectador e o seu próprio corpo, relação reforçada pela utilização do vídeo, que animado em *loop*, “representava a personalidade — e, portanto, a individualidade — de cada robô” (Chi & Yun, 2014).

Para Chi e Yun (2014) o maior objetivo conceptual por detrás das Vídeo-Esculturas de Paik, é que através delas, o artista percebia as respostas para a exaustão academicista do *ready-made* duchampiano que acometia a sua geração artística. Paik afirmava que a invenção de Duchamp não era radical na medida em que incorporava os objetos produzidos em massa na arte, “mas sim em produzir um objeto paradoxal preso numa oscilação perpétua entre o seu *status* como uma coisa e seu *status* como um signo” (Chi & Yun, 2014).

Dessa forma Nam June Paik acreditou que a Vídeo-Escultura era a direção correta para a solucionar a arte daquele momento, uma vez que os artistas se encontravam perdidos entre o próprio lastro histórico as inovações tecnológicas que se popularizavam.



Figura 03

Nam June Paik. *Tv Buddha*, 1976 (Art Basel, 2021).



Figura 04

Nam June Paik. *Family of Robots*, 1986 (Asia Society, 2022).

Wolf Vostell também é considerado um dos primeiros artistas a instalar sistemas eletrônicos de reprodução de imagens juntamente com outros objetos, de acordo com a historiadora e curadora Lilian Haberer (1971), *Le théâtre est dans la rue* é precisamente o trabalho inicial seminal. Aconteceu em 1958 na Passage de la Tour em Paris, onde o artista instalou televisores em peças automotivas, "integrando a mudança e o brilho do mundo externo no seu trabalho" (Haberer, 1999).

Já em 1963, Wolf Vostell apresentou a obra *6 TV dé-coll/age* na galeria Smolin Gallery em Nova Iorque. Este trabalho era composto por um vídeo de seis canais (VHS e DVD; p&b, som, 96') exibido em seis monitores de TV, seis gabinetes de escritório, um telefone, três fotografias (p&b), um convite para exibição e seis canteiros com agrião segundo o Museu Reina Sofia (2021). Este trabalho havia como intenção "evocar o ambiente da sala de controle através de estantes metálicas características de ambientes burocráticos, além das imagens de televisores, que transmitiam vídeos de câmaras de segurança e imagens com ruídos gráficos" (Moletta, no prelo).

O pesquisador brasileiro Luciano Vinhosa Simão (1963) sustenta no seu trabalho de investigação, que *6 TV dé-coll/age* foi um trabalho pioneiro quanto à utilização de televisores como peças esculturais, pois "extrapolam o quadro das suas imagens, rearranjam-se em combinações espaciais com outros objetos, e incorporam o espaço circundante em evocação a um ambiente total" (Simão, 2021).



Figura 05

Wolf Vostell. *6 TV Dé-coll/age*, 1963 (Museu Reina Sofia, 2021).



Figura 06

Wolf Vostell. *Electronic Dé-coll/age, Happening Room*, 1968 (Medien Kunst Netz, 2021).

Já em 1968, Vostell apresenta na Bienal de Veneza a instalação *Electronic Dé-coll/age, Happening Room*, a qual é composta por uma série de dispositivos eletrônicos, que na sua maioria são dotados de movimentos mecânicos repetitivos, como as 6 TVs equipadas com eletromotores auxiliares que movimentam objetos sobre o piso de vidro quebrado. As TVs exibem slides e vídeos que mostram acontecimentos históricos anteriores, como imagens de

guerra e da própria cultura televisiva. De acordo com a Vostell, a sala contém "Camadas mistas sobre multicamadas, sobreposições e eventos, colagens móveis e dé-coll/age" (Medien Kunst Netz, 2021).

É possível compreender esta caracterização complexa da obra pelo artista a partir da descrição dos elementos constituintes do trabalho, que são muitos e totalmente diversos, tais como: "Aparelho de TV nº 3 com distorções de imagem horizontal e diagonal, pote de mel eletrônico e de esqui, peixe e pá de carvão feita por *Lübke* com luz ultravioleta" (Medien Kunst Netz, 2021).

Além disso, é importante notar o movimento dos objetos motorizados. As ações não eram aleatórias, elas aconteciam a partir da interação e da quantidade de visitantes na sala expositiva, de acordo com Vostell:

"O técnico Peter Saage desenvolveu um sistema interativo que controla os movimentos dos objetos. Ele observou: "Ao comunicar-se com a sala de eventos eletrônicos dé-coll/age, pode alterá-lo. A sua posição na sala é informada a um computador na forma de pulsos elétricos derivados das fotocélulas. Durante a sua ausência, o seu comportamento é temporariamente adotado por fontes de pulso autoexcitadas em analogia masturbatória. Se a sala do dé-coll/age está superlotada, então os computadores analógicos funcionam na faixa não linear, o que resulta numa falha temporária dos pulsos de controlo."(Medien Kunst Netz, 2021).

Dessa maneira é possível estabelecer paralelos entre o conteúdo enfático e a atratividade do conteúdo luminoso dos vídeos, com a intenção do artista em extrapolar tais impulsos através da própria ação física dos elementos mecânicos posicionados acima dos televisores, o que poderia produzir uma sensação estonteante e até demasiada exagerada para os visitantes, na medida em que entravam, saíam e relacionavam-se com a instalação. Sendo assim uma tentativa do artista em simular um ambiente caótico de guerra a partir da era dos media, onde tudo é televisionado e reagido.

A utilização de meios de transporte, nomeadamente automóveis, comboios e aviões, para estruturação e composição dos seus trabalhos artísticos, é uma das fortes características de Vostell. Para o artista servem como "um lembrete do que as ferrovias alemãs fizeram na Segunda Guerra Mundial (e também talvez, porque o seu pai era funcionário da ferrovia) (No! Art, 1998). Sendo assim, a marca de automóveis de origem alemã, Mercedes-Benz, dá corpo a vários dos seus trabalhos. Um deles, *Die Winde* é composto pela limusine de luxo modelo 600, 21 televisores, cabos e uma escultura feminina.



Figura 07

Wolf Vostell, *Die Winde*, 1981. (Blog Guerra Criativa, 2021)

A partir do vídeo sobre o trabalho *Die Winde* (Wolf Vostell Video Channel, 2015), é possível perceber que na maior parte do tempo os televisores exibiam vídeos de ruídos e interferências visuais nas suas telas, assim como em *6 TV Dé-coll/age*. A partir de descrições mais detalhadas sobre a peça, é possível compreender que na obra havia uma relação mediática entre o que estava a acontecer no local e o que estava a ser transmitido para outros locais a partir de emissoras de televisão. Segundo o website *Medien Kunst Netz* havia:

”Uma câmara montada no veículo ao lado do volante que filmava o visitante, cuja imagem era mostrada vinte vezes nos ecrãs embutidos no teto, porta-malas e capô. Na frente, no lugar do radiador, um grande aparelho de televisão exibe a programação de uma das emissoras estaduais da Alemanha. Vostell diz que o tema é sobrecarga sensorial através dos media.” (Medien Kunst Netz, 2021).

A operar na mesma medida está a obra *Cadillac-Schaukel*, na qual Vostell suspende do chão a partir de estruturas metálicas um automóvel Cadillac preto na posição vertical, e instala na sua base trinta e três televisores. Diferente dos trabalhos anteriores, estas TVs do final da década de 90, já são a cores, assim adicionam mais uma camada apelativa para as notícias que transmitem de todo o mundo.



Figura 08

Wolf Vostell, *Cadillac-Schaukel*, 1999. (Blog Guerra Criativa, 2021)

Assinala dessa forma a sua total conexão com o *zeitgeist* da sua época, seja na ampla utilização de um dos maiores fenômenos do meio do século até aos dias atuais, a televisão, seja por meio da distorção e da sobreposição do automóvel, é também um dos maiores símbolos do século XX. Essas duas invenções que mudaram o mundo do século passado foram distorcidas, duplicadas, demolidas, sobrepostas e desafiadas por Vostell através destes verbos imperativos da sua prática da *dé-collage*.

Quanto a exposições essenciais para a compreensão institucional da Vídeo-Escultura, a exposição chamada "*Video-Skulptur: Retrospektiv und aktuell 1963-1989*"⁸ de 1989, realizada em Colônia, na Alemanha, com curadoria de Wulf Herzogenrath (1944) e Edith Decker (1953), é um marco basilar. Teve como princípio norteador a exibição do desenvolvimento histórico e da diversidade da Vídeo-Escultura (Martin, 2011). Mais recentemente, a exposição *Before Projection: Video Sculpture 1974 - 1995*, realizada em 2018, no MIT List Visual Arts Center em Cambridge nos Estados Unidos, pela curadora de arte contemporânea Henriette Huldisch, expõe obras de Adrian Piper (1948), Dara Birnbaum (1946), Diana Thater (1962), Ernst Caramelle (1952), Friederike Pezold (1945), Mary Lucier (1944), Maria Vedder (1948), Antoni Muntadas (1942), Nam June Paik, Shigeo Kubota (1937 - 2015), e Tony Oursler. Sobre a exposição, de forma geral Henriette Huldisch afirma que:

⁸ N. da T.: Vídeo-Escultura: Retrospectiva e atual 1963-1989.

“O uso escultórico do monitor, o seu envolvimento com a arquitetura da galeria e as possibilidades oferecidas pela combinação de duas ou mais imagens em movimento em monitores cúbicos instalados ao lado ou em cima um do outro, estavam entre as questões exploradas pelos artistas desde o início, seja implícito ou explícito.” (Huldisch, 2018, p. 20).

Uma amostra desta questão é justamente a obra do artista austríaco Friederike Pezold (1945), *The New Embodied Language* de 1976, na qual o artista instalava quatro ecrãs verticais, um em cima do outro, onde realça “as qualidades do ecrã do monitor, e abstrai o seu próprio corpo através da fragmentação” (Huldisch, 2018, p. 92).

Ou então *Snake River*, de 1994, da artista norte-americana Diana Thater (1962), que investiga paisagens cinematográficas partir da ordenação de três monitores posicionados horizontalmente no piso expositivo. Thater, segundo Huldisch, realiza uma operação de deslocar as imagens cinematográficas para o pequeno ecrã e assim coloca em evidência as características tecnológicas do vídeo, o qual detém uma mutabilidade a partir das diversas formas em que pode ser exibido.

De modo a expandir ainda mais as obras exemplares de Vídeo-Escultura na História da Arte, o catálogo da exposição “*Anonymous Sculptures: Video and Form in Contemporary Art*”⁹, editado pela diretora do Museu Kunstmuseen Krefed, Sylvia Martin e pela historiadora Beate Ermacora (1956 - 2016), reúne obras de Nathalie Djurberg, Matias Faldbakken, Zilla Leutenegger, Aernout Mik, Yves Netzhammer, Paul Pfeiffer, Tracey Snelling, Fiona Tan e novamente, Diana Thater e Tony Oursler. Além das obras também insere quatro artigos relevantes para o tema: *The Sculptural Potential of Multi-Media Works*¹⁰, de Sylvia Martin; *Provocation: Video Sculpture! The Exhibition*¹¹ at the Kölnischer Kunstverein in 1989, uma entrevista de Wulf Herzogenrath com Beate Ermacora e Sylvia Martin; *Video Sculpture in the Expanded Field*¹², de Martina Dobbe e por fim *Between Video and Sculpture. Plastic Echoes in Space*¹³, de Ursula Frozen e Christian Katti.

⁹ N. da T.: Esculturas Anônimas: Vídeo e Forma na Arte Contemporânea.

¹⁰ N. da T.: O potencial escultórico das obras multimídia.

¹¹ N. da T.: Provocação: Escultura em vídeo! A exposição no Kölnischer Kunstverein em 1989.

¹² N. da T.: Video-escultura no campo expandido.

¹³ N. da T.: Entre o Vídeo e a Escultura. Ecos plásticos no espaço.



Figura 09

Before Projection: Video Sculpture 1974-1995. (Contemporary Art Library, 2022).

E é exatamente a partir da explanação destes exemplares históricos e destes artigos que é possível pensar num conceito e iniciar uma definição para a Vídeo-Escultura. Sylvia Martin (2011) neste artigo chamado *The Sculptural Potential of Multi-Media Works* traz a questão da diferença entre Vídeo-Escultura e Vídeo-Instalação de modo a compreender ambas. Para isso, a autora introduz uma citação do crítico de arte italiano Vittorio Fagone (1933-2018) referente a já citada exposição “*Video-Skulptur*”, a qual afirma que “numa Vídeo-Instalação, o artista tenta criar uma interação entre a imagem do vídeo, que possui maior intensidade luminosa e o espaço que a circunda” (Martin, 2011, p.107). Já a Vídeo-Escultura, para Fagone, tenta criar a imagem dentro de uma forma virtual e autodefinida, que seria o característico ecrã televisivo.

Elwes (2005) inicia o capítulo referente à Vídeo-Escultura no seu livro citando uma frase do artista estadunidense Vito Acconci (1940 - 2017), na qual o artista relembra que a convenção da época inicial da Videoarte era a utilização de monitores televisivos e não outras tecnologias, como a video projeção. Sendo assim, o artista afirma que “o vídeo era escultura” (Elwes, 2005, p.154), o que reforça ainda mais a questão de que os ecrãs televisivos eram vistos como detentores de um caráter escultórico. Porém, este pensamento acabou por ser datado segundo Martin (2011), visto que com o desenvolvimento da tecnologia e a criação de ecrãs mais esbeltos, de telas planas (*flat screens*), essa caracterização tornar-se-á menos evidente.

Mas em defesa de Acconci, o artista fala que “o ecrã é um ponto num espaço que inclui o observador, um círculo que é completado pelo espetador” (Acconci, 1974, como citado em Frohne & Katti, 2011). O que ajuda a pensar numa definição mais complexa deste meio, sendo possível pensar que o conceito da Vídeo-Escultura se concentra ao nível do trabalho entre

plasticidades, seja da imagem, seja da escultura. Mais recentemente também se compõem através da exploração da narrativa, da fragmentação do tempo, da correspondência com o áudio e da utilização das referências intrínsecas ao cinema. Contrastando assim com a Vídeo-Instalação na medida em que não se propõe atingir a tridimensionalidade espacial integrada num ambiente, nem muito menos através da interação tátil com o espetador.

Então, de modo a pensar numa vasta e complexa definição para os casos, acredito que Martin (2011) traz uma importante reflexão, que é sobre a posição do espetador em relação a estas categorias de obra de arte. A autora afirma que a “posição assumida por um espetador quando confrontado com ou na obra pode ser extremamente útil para definir a qualidade escultórica” (Martin, 2011, p.108), uma vez que a Vídeo-Escultura tem a capacidade de constituir esse confronto através de uma interação autodefinida e contida em formas e conteúdos específicos, os quais atingem o observador através do constante diálogo híbrido, enquanto a Vídeo-Instalação tem o objetivo de contê-lo espacialmente.

Essas definições apontam para o cenário contemporâneo, uma vez que abrangem, de maneira conceitual e não especificamente, uma certa condição material escultórica. A partir desta lógica é que serão examinadas as obras de arte contemporâneas, cerne desta Dissertação de Mestrado que será tratada nos capítulos seguintes.

2.3 Considerações no Interlúdio

A génese da Videoarte pode ser considerada como uma resposta à exaustão da Pintura e da Escultura. No entanto, mesmo tentando se afastar destas práticas, similarmente utilizava as resoluções da Arte Minimalista para poder afirmar o monitor televisivo como objeto dotado de valor escultural, pois é possível perceber os ecrãs como versões tecnológicas dos blocos metálicos de Donald Judd, por exemplo. Da mesma maneira, possui dívida em relação ao *ready-made* duchampiano, uma vez que dá continuidade ao uso do *objet-trouvé* como uma apropriação de um produto de utilização em massa. Assim, sobre o ecrã televisivo e sua relação escultural, Catherine Elwes afirma que:

“Uma televisão ou um monitor, como uma tela, estabelece uma posição de visualização ideal em virtude da imagem realista que passa pela tela. Isso é análogo à escultura tradicional que também visa focar a atenção e diminuir o campo perceptivo sem fim. Como

observou David Hall, a posição ideal de visualização de uma escultura de Giacometti¹⁴ remete-nos ao ponto em que o artista se encontrava em relação ao seu modelo, que, no caso de Giacometti, dizia-se ser uma distância fixa. Se nos afastarmos da sua rota circular em torno do modelo, permitimos que o ambiente distorça a sua visão e a conexão direta com o artista é quebrada. A obra torna-se parte de uma instalação e sujeita à sua colocação em relação a outros objetos e às condições de iluminação do ambiente imediato.” (Elwes, 2008, p.155).

Sendo assim, é evidente que os trabalhos de vídeo de Wolf Vostell e Nam June Paik foram pioneiros para a História da Vídeo-Escultura, pois ajudaram a redefinir o que é o território escultural a partir de uma outra relação que a arte pôde estabelecer com diferentes objetos de um novo quotidiano. Porém, configuram-se num momento de experiências, pois quanto ao vídeo em específico, a maioria dos trabalhos utilizava de distorções e desfoques de emissões televisivas, e dessa maneira são primitivas e precárias em relação à técnica e às questões relativas à imagem em movimento, como a narrativa, o tempo e a desconstrução do cinema a partir das potencialidades do vídeo que serão utilizadas mais tardiamente.

Posto isso, ao pensar na progressão da Videoarte, a artista e escritora norte-americana Martha Rosler (1934) critica as atividades de Paik em relação à televisão e à sua produção de vídeo, argumentando que o artista teria sido contraproducente ao reforçar o discurso dominante do objeto mais disseminado na vida quotidiana ao invés de o ter desafiado, “sem nos dar nenhum meio conceitual ou outro de enfrentá-lo em nada além de uma forma simbolicamente deslocada”. (Meight-Andrews, 2006, p.15).

Já com o conseqüente desenvolvimento da tecnologia, e o surgimento da projeção de baixo custo, por exemplo, fez com que os artistas investigassem estas novas relações que a imagem-movimento pôde criar, o que causou um distanciamento do vídeo com o seu materialismo por meio de componentes físicos, em favor da sua exibição através da luz rececionada em alguma superfície, ou parede. Porém, recentemente, tem-se visto diversos artistas que estão a explorar novamente a materialidade escultórica em conjunto com a imagem em movimento, o que será visto no capítulo seguinte.

¹⁴ Alberto Giacometti (1901 - 1966) foi um escultor, pintor, desenhista e gravurista suíço. “Giacometti foi um dos escultores mais importantes do século XX. O seu trabalho foi particularmente influenciado por estilos artísticos como o cubismo e o surrealismo. Questões filosóficas sobre a condição humana, bem como debates existenciais e fenomenológicos tiveram um papel significativo na sua obra” (Tate Modern, 2022).

3. O ESTADO CONTEMPORÂNEO

Como tenho dito ao longo desta dessa Dissertação, o Vídeo é o meio dependente da tecnologia. Assim, com a evolução das técnicas do vídeo e principalmente com a difusão da projeção, por algum tempo os artistas dedicaram-se a explorar este recurso, voltando só recentemente aos métodos que privilegiam a matéria em relação ao vídeo. A curadora Henriette Huldish (2018), recorda-nos que por volta dos anos 2000 havia uma preponderância da imagem projetada em diversas exposições, como na Documenta 11, curada pelo crítico de arte nigeriano Okwui Enwezor (1963 - 2019), também cita que “numa mesa-redonda organizada pela revista *October* no outono do mesmo ano (2002), o historiador de arte Hal Foster chamou à imagem projetada de categoria padrão da arte contemporânea” (Huldish, 2018, p. 15).

Certamente que a projeção de vídeo ainda continua estabelecida na arte contemporânea, mesmo 20 anos mais tarde. Mesmo assim, os artistas do vídeo estão sempre a apropriarem-se da última tecnologia disponível, o que atualmente se expressa através de ecrãs LCD¹⁵ e Plasma¹⁶, painéis LED¹⁷, projeções de vídeo mapeadas¹⁸, entre outros. A facilidade de acesso e barateamento destas tecnologias permitem que a imagem em movimento possa estar presente fisicamente através dos mais variados suportes.

Portando, essa Dissertação de Mestrado pretende apresentar esta evolução tecnológica através da obra de alguns artistas contemporâneos examinados como estudos de caso, de modo a contribuir no objetivo principal que é estabelecer um conceito para a Vídeo-Escultura na produção contemporânea. São eles: o artista português Alexandre Estrela, o brasileiro Luiz Roque, a norte-americana Sondra Perry e o artista franco-argelino Neïl Beloufa.

¹⁵ “Um ecrã LCD é composto de duas partes: a tela de cristal líquido real e uma fonte de luz na parte de trás do ecrã (chamada luz de fundo). Um difusor de luz é colocado entre a luz de fundo e o ecrã LCD para tornar a fonte de luz uniforme no ecrã.” (Rtings, 2022).

¹⁶ “Os ecrãs de plasma contêm pequenos bolsões de gás que ficam excitados quando a tensão é lhes aplicada, transformando-os num estado de plasma. Nesse estado, a voltagem então atinge elétrons de mercúrio, transformando-os em luz ultravioleta (UV), que não é visível ao olho humano. A luz UV passa então através das células de fósforo; cada pixel contém células de fósforo vermelho, verde e azul. Graças a essas células de fósforo, a TV pode transformar a luz UV em cores visíveis no espectro de luz.” (Rtings, 2022).

¹⁷ “Uma tela LED (Díodo de emissão de luz) é uma tela LCD, mas em vez de ter uma luz de fundo normal, usa LEDs como fonte de luz atrás da tela.” (Rtings, 2022).

¹⁸ Projeção mapeada, ou *video mapping*, é uma técnica de projeção de conteúdo audiovisual que utiliza computação gráfica 2D ou 3D em que os vídeos interagem com as irregularidades e com a geometria específica do anteparo, encaixando-se nela.

3.1 Alexandre Estrela

Alexandre Estrela nasceu na cidade de Lisboa, em Portugal, no ano de 1971. É formado em Pintura pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa e Mestre em Artes Plásticas pela School of Visual Arts, de Nova Iorque. Segundo a biografia do artista no Website do Centro Cultural de Arte Moderna Gulbenkian (2022), o artista realizou desde a metade dos anos 2000 exposições consideradas relevantes, tais como a exposição *Stargate*, organizada pelo Museu do Chiado, em Lisboa, em 2006, *Viagem ao Meio*, na galeria ZDB, Lisboa, em 2010 e as individuais no Octógono da Pinacoteca de São Paulo, Brasil e na Flat Time House, em Londres, no Reino Unido.

Desde os anos 1990 tem explorado os temas referentes a questões formais e conceituais que o vídeo pode oferecer, principalmente através dos fenómenos mecânicos e digitais nos quais a imagem e o som podem ser percebidos, como afirma a investigadora portuguesa Emília Tavares (1964), “numa enriquecedora ambivalência entre arte e ciência” (Tavares, 2021). Também, “com um amplo conhecimento técnico e histórico dos suportes que emprega, Estrela cria sistemas complexos tirando partido das características dos dispositivos, desde a câmara, ao projetor de vídeo e ao ecrã, até à receção percetiva das imagens” (Centro de Arte Moderna Gulbenkian, 2022).

Escrevi sobre o trabalho de Escultura e Vídeo de Alexandre Estrela num artigo chamado “*Vídeo-escultura: A contribuição contemporânea para o tema em Portugal*” para o CAP - Cadernos de Arte Pública / Public Art Journal através do CIEBA (Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes), que foi apresentado no Seminário de Investigação em Escultura e Estudos Artísticos na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa em junho de 2022. Este artigo teve como objetivo principal realizar um breve panorama da produção de trabalhos de arte contemporânea em Portugal que utilizam a junção de meios Multimédia, nomeadamente a Escultura e o Vídeo, para a sua concretização; e Estrela foi um dos artistas portugueses estudados, juntamente com Ângela Ferreira e Henrique Pavao (1991).

Neste artigo apresentei duas obras de Estrela que apresentam através de projeções de vídeo, um diálogo com o meio onde estão projetadas, como uma chapa de aço inclinada, dobrada ou recortada; uma pedra texturizada, ou até mesmo objetos que interferem na visualização destas projeções. Por meio destas operações artísticas, Estrela estabelece conexões entre a imagem em movimento e a escultura física ao explorar estas visualidades através da transformação dos recetáculos padrões, criando assim uma simbiose entre os meios.

A primeira destas obras é *Ad Nauseum* (Figura 10), apresentada na exposição *Wall Against the Sea*, na Solar Galeria, em Lisboa, em 2011. Esta obra foi realizada com uma chapa de aço retangular que foi dobrada e recortada, e exposta em ângulo em relação à superfície horizontal, apresenta um vídeo na sua parte superior. Este vídeo é composto por uma imagem de um mostrador de um relógio digital, que se articula com o som repetitivo de um instrumento

de cordas. Sobre esta exposição, o artista afirma em entrevista para o canal de vídeo da Solar Galeria no YouTube, o seu interesse na “fiscalidade das imagens e em como o aspecto líquido e mole das imagens pode afetar a materialidade e o peso da escultura” (Moletta, no prelo), e na qual também “propõe um claro embate entre como os ecrãs recebem as imagem, por vezes opondo-se e por vezes contribuindo para a criação de um “estatuto híbrido onde as projeções possuem matéria física e as esculturas ganham componentes imateriais” (Marquilhas, 2022 citado em Moletta, no prelo).

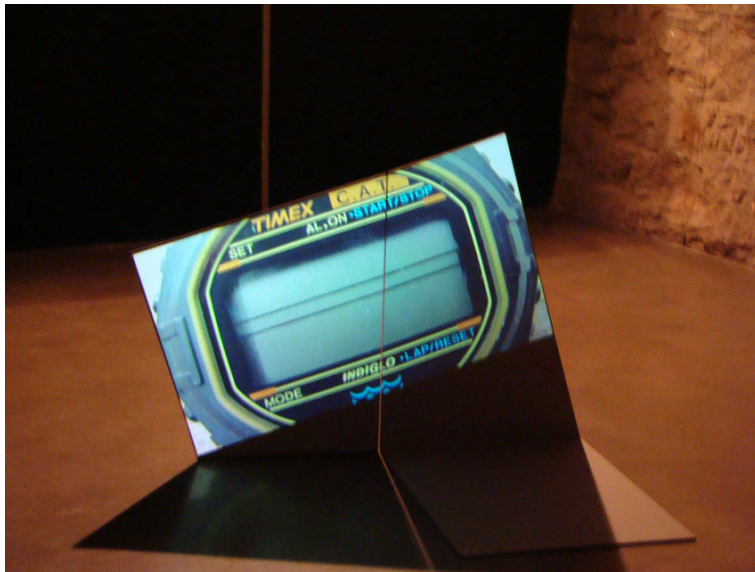


Figura 10

Alexandre Estrela. *Ad Nauseum*, 2011 (Arte Capital, 2022).

10 anos mais tarde da exposição *Wall Against the Sea*, o artista apresentou na galeria Rialto, em Lisboa, a exposição *A Third Reason*, na qual o artista aproximou personagens e fantasias históricas com ações tecnológicas através de intensos atrativos visuais e sonoros. Nela, o artista exibiu o segundo trabalho de Vídeo-Escultura analisado naquele artigo, que foi a peça *Ruin Marble* (Figura 11). O texto curatorial desta exposição afirma que:

"Para a peça *Ruin Marble*, uma pedra semelhante da coleção bibelô de Estrela, foi fotografada em diferentes graus de zoom que revelam os seus detalhes microscópicos. Fatias dessas fotografias são trazidas aleatoriamente para o primeiro plano por um algoritmo e pelo som dramático da bateria de Gabriel Ferrandini. As imagens movem-se horizontalmente como placas tectónicas lentas que criam um cenário imprevisível, um pequeno teatro surrealista projetado numa tela em forma de pedra." (Rialto 6, 2022 citado em Moletta, no prelo).

Nesta obra, é especificamente a forma escultural de aspecto rochoso que abriga as imagens projetadas de outra pedra, imagens estas que dançam e se locomovem através da cadência musical específica. Esta especificidade material que em consonância com o conteúdo imagético e sonoro configura a associação híbrida entre os elementos audiovisuais e escultóricos.

Além destes dois trabalhos, há diversos outros exemplares de Vídeo-Escultura no corpo de trabalho de Estrela, como *Key Stone* e *Antípodas*, ambas de 2011; como algumas obras apresentadas na exposição *Volta Grande* no espaço Pivô, em São Paulo, no Brasil; e na exposição *Métal Hurlant*, no espaço Gulbenkian de Paris. Todas elas apresentam-se através de projeções que atuam sobre um anteparo modelado especificamente para aquela obra. Especificamente sobre *Métal Hurlant*, o artista afirma que “o carácter eminentemente factício e paradoxal da imagem induz todo um campo de possibilidades de reformular – desestabilizar, iludir, expandir – o arco das relações e transmutações entre imagem, meio e percepção” (Fundação Calouste Gulbenkian, 2022).

Assim, os temas centrais do trabalho de Estrela relacionam-se com estes verbos de ação, através dos quais há uma enorme pesquisa sobre a essência das imagens quando interagem e se expandem através destes objetos de diferentes suportes. Com isso o artista propõe que o público experiencie como cada peça sua "convoca experiências sinestésicas, ilusões visuais auditivas, sensações aurais e cromáticas que funcionam como armadilhas perceptivas, que conduzem o sujeito a níveis conceptuais." (Zé dos Bois, 2022).

Portanto, o trabalho de Estrela apresenta diversas interseções entre a materialidade e a imagem em movimento, sempre através de tentativas conceituais de decompor a tradicional visão humana em favor de repensar como a arte pode promover experiências sensíveis que deslocam a regularidade das sensações humanas, promovendo assim inúmeras ressonâncias geradoras de incertezas e instabilidades no diálogo entre as obras e o espectador.

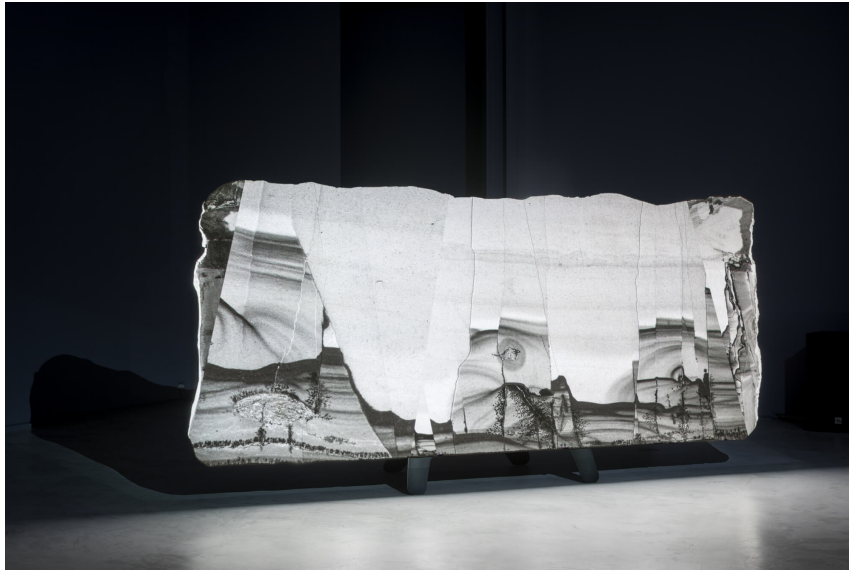


Figura 11

Alexandre Estrela. *Ruin Marble*, 2022 (Rialto 6, 2022).

3.2 Luiz Roque

O segundo artista investigado é Luiz Roque. O artista nasceu em 1979 no sul do Brasil, e atualmente vive e trabalha em São Paulo. Segundo a Galeria Mendes Wood DM, a qual representa o artista, os seus principais interesses transitam entre a herança modernista, a cultura pop, o gênero *sci-fi* e a biopolítica do corpo *queer*, nos quais:

“Esses contos investem-nos — através da plasticidade das suas alegorias — nas presentes questões conflituosas entre avanço tecnológico e as micro e macro relações de poder contemporâneas. As suas obras habitam o espaço entre cinema, arte e teoria crítica num âmbito de disputas políticas — tanto reais quanto imaginárias —, e comentam de forma energética, porém delicada, as condições dissociativas em que corpos se encontram: entre a latência da vida e as suas respetivas definições burocráticas. Nesse sentido, combinam a nitescência da ficção-científica — como dispositivo de ventilação de hipóteses — com os recursos da linguagem cinematográfica para nos apresentar cenários de tensões sociais e complexos debates públicos.” (Mendes Wood DM, 2021).

Nesse caso chama a atenção a utilização das palavras plasticidade, dispositivo e cenário. Nas obras de Roque é possível percebê-las através da apresentação dos seus trabalhos de vídeo, uma vez que eles são maioritariamente exibidos através de materialidades que dialogam com o conteúdo visual. Um exemplo é a obra *TV* (Figura 12), de 2018, a qual se apresenta

como um plinto em forma da letra L que contém elementos nas suas duas extremidades: Numa delas há uma escultura circular de madeira, enquanto na outra, a base, contém um vídeo, no qual o artista desmonta os elementos gráficos da bandeira brasileira em movimentos que lembram os clássicos descansos de tela (*screensaver*) do sistema operativo *Windows*.

Sendo assim, neste trabalho Luiz Roque está a mostrar um vídeo que reflete constantes diálogos com a sua forma matérica na qual está inserida, uma vez que a imagem em movimento desta espécie de descanso de tela brinca infinitamente com os elementos da bandeira do Brasil enquanto se relaciona diretamente com a continuidade da escultura cíclica, e também através do vai e vem visual proporcionado por este pedestal. Interessante ainda é notar a posição deste ecrã, que diretamente junto do chão se encontra desprivilegiado da altura usual do olhar humano, mas que obriga o espectador a observá-lo através deste posicionamento desconfortável.



Figura 12

Luiz Roque. *TV*, 2018. (Mendes Wood DM, 2021).

Em movimento oposto, a obra *Urubu* (Figura 13), de 2020, permite que o espectador se coloque diante da posição na qual o artista estava enquanto filmava o vídeo que dá conteúdo ao trabalho, o olhar de baixo para cima, como quem está à procura de algo. *Urubu* é um vídeo filmado em *super-8*, o qual acompanha o voo vertiginoso desse pássaro associado a maus agouros, no qual o artista buscava refletir a necropolítica estatal brasileira aplicada na época da sua filmagem, durante o *lockdown* da Covid-19 na cidade de São Paulo.

Exibido na 59ª Bienal Internacional de Arte de Veneza, a curadora Madeline Weisburg (1984) nota no vídeo a arquitetura estratificada de São Paulo, “para a qual Roque virou a sua câmara da janela do seu apartamento durante os seus muitos meses de isolamento, a imagem de um urubu, capturado em pleno voo, condensa poeticamente o sentimento de suspensão forjada pelas condições sem precedentes da pandemia.” (Weisburg, 2022).



Figura 13

Luiz Roque. *Urubu*, 2020. (Mendes Wood DM, 2021).

Num editorial sobre colecionismo e conservação de obras de *time-based media*¹⁹ para a feira de arte SP-Arte, o arquiteto e investigador Caio Meirelles Aguiar (1988) reflete sobre a construção deste totem/plinto/monumento de madeira que tem no seu topo o monitor no qual o vídeo é exibido, e afirma que “é indiscutível a influência que a forma e escala do suporte exercem no modo com que interpretamos as imagens apresentadas.” (Aguiar, 2022). O que faz dele um trabalho realizado especificamente para este suporte, pois teríamos uma experiência de fruição da obra muito diferente caso ela fosse exposta de maneira usual, como através de um televisor fixo na parede ou então numa sala escura de cinema. A exibição em *loop* reforça ainda mais essa ideia, como que se estivéssemos diante de uma busca perpétua.

Luiz Roque é um artista que trabalha a matéria escultórica através dos suportes que constrói especificamente para cada um dos seus trabalhos de vídeo, ou seja, através da afirmação de que um trabalho de imagem em movimento necessita se fazer presente através

¹⁹ *Time-based media* (Arte dos meios baseados no tempo), são obras de arte que incluem o vídeo, filme, slide, áudio ou tecnologias de computador que têm a duração como uma dimensão e se desdobram para o espectador ao longo deste tempo. (Museu Guggenheim, 2022).

de uma matéria que dá corpo e o contém. Tal matéria, mesmo que ortogonal, difere muito de um simples plinto, tendo em vista que estas plasticidades estão de acordo com o léxico modernista que o artista se apropria e também se utiliza como um dispositivo que contém recursos de linguagem.

Interessante ainda é pensar na História da Escultura e na sua relação com o plinto, pois foi precisamente no período modernista que a escultura se libertou deste elemento e ganhou possibilidades espaciais. Retomar o tema do plinto como elemento que caracteriza a propriedade escultórica de uma obra é uma forma de se libertar de juízos estéticos e promover um debate conceitual que vai além da própria forma escultórica, o que reforça o debate sobre a herança modernista que o artista quer promover através da plasticidade e da alegoria.

3.3 Sondra Perry

A artista estadunidense Sondra Perry, nascida em 1986, estabelece nas suas obras de arte relações entre o vídeo, os meios computadorizados, a corporalidade e a abstração digital da identidade. Sendo assim, os seus trabalhos:

“Colocam em primeiro plano as ferramentas da produção digital como forma de refletir criticamente sobre as novas tecnologias de representação e remobilizar as suas potencialidades. O seu trabalho gira em torno da negritude e da história dos negros americanos e das maneiras pelas quais a tecnologia molda a identidade, geralmente com a sua própria história pessoal como ponto de partida.” (ICA Miami, 2021).

Alguns dos trabalhos de Perry unem dispositivos de visualização audiovisual, como ecrãs, juntamente com aparelhos para exercícios físicos, como bicicletas ergonómicas. Tais obras fazem com quem o espectador de facto experiencie o trabalho através da imersão enquanto atividade. Nesse quesito também é importante destacar que as obras da artista têm dimensões espaciais diretamente relacionadas com o próprio corpo humano, como a altura em que estão dispostos os ecrãs, ressaltando assim o seu carácter escultórico.

As duas primeiras obras que quero destacar apresentam-se precisamente desta maneira, *fffffffooooooouuuuuuuuuurrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr* (Figura 14) e *Wet and Wavy Looks—Typhon coming on for a Three Monitor Workstation*²⁰ (Figura 15), são formados basicamente por ecrãs e equipamentos de exercício físico, nos quais é esperado que o espectador os utilize enquanto está a assistir aos vídeos. Especificamente o trabalho *fffffffooooooouuuuuuuuuurrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr*, foi realizado para a série de exposições curada pela escritora e educadora iraniana-americana Taraneh Fazeli (1988),

²⁰ N. da T.: *Looks molhados e ondulados - Tufão a chegar a uma estação de trabalho de três monitores.*

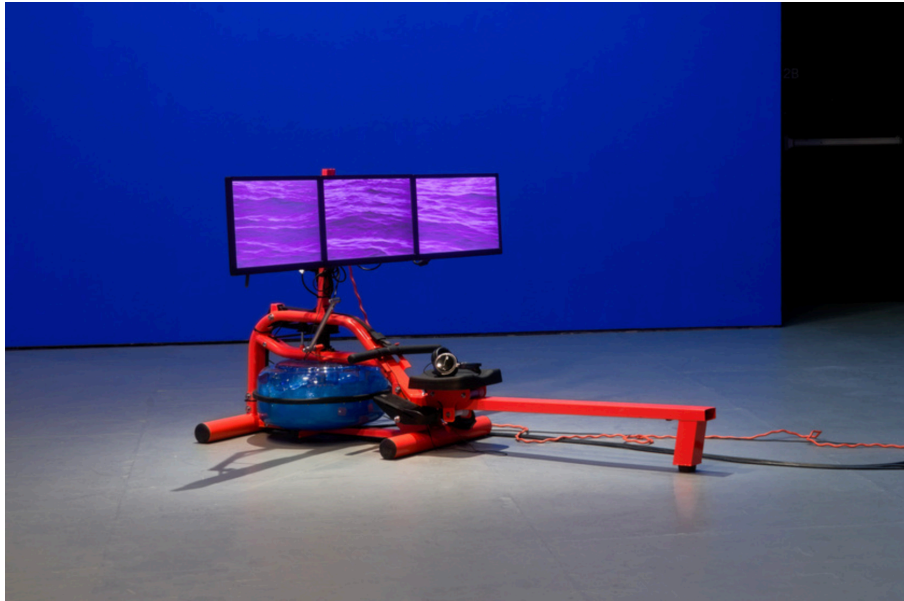


Figura 15

Sondra Perry. *Wet and Wavy Looks—Typhon coming on for a Three Monitor Workstation*, 2016. (Sondra Perry, 2022).



Figura 16

Sondra Perry. *Eclogue for [In]habitability*, 2018. (Sondra Perry, 2022).

Também *Eclogue for [In]habitability*²² (Figura 16) que foi exibida no Seattle Art Museum, nos Estados Unidos em 2018, é uma obra que trata destas questões, mas incorpora em si também a ficção científica. Constituída de peças de metal pretas, equipada com uma

²² N. da T.: Écloga para [In]habitabilidade.

escavadora, três monitores LCD, vários pares de fones de ouvido, pernas longas e finas que se espalham e fios elétricos, é apresentada como uma écloga visual, ou um poema pastoral sobre paisagens reais e virtuais, refletindo a investigação de Perry sobre etnia, classe, abstração e representação.

Nesta obra de Perry, representações de paisagens e máquinas tornam-se substitutas para corpos racializados e sua capacidade industrial e laboral, uma vez que a transformação em curso das paisagens e a redução dos corpos ao valor do seu trabalho revelam-se diferentes facetas de um mesmo processo (Seattle Art Museum, 2022). Algumas das narrativas de *Eclogue for [In]habitability* como visto no vídeo sobre a obra (Seattle Art Museum, 2018), são totalmente distópicas, como descreve a investigadora de arte estadunidense Emily Pothast (1980): “através de atividades como mapeamento de drones e formação de novos planetas, as forças do capitalismo tecnopatriarcal supremacista branco em breve poderão envolver-se em atos massivos de controlo por toda a galáxia” (Pothast, 2022). Já especificamente os vídeos nos monitores LCD adicionam outra camada de conteúdo, pois tanto estranha quanto assustadora, esses vídeos “exibem uma massa estranha de pele e dentes artificiais, retratados através de uma renderização digital de um corpo humano, visto de dentro para fora, como se o espectador estivesse a usar o seu rosto como uma máscara” (Pothast, 2022).

Em todos os trabalhos de Perry apresentados aqui, a tecnologia está implícita, porém a artista não a utiliza de maneira ingênua, estando sempre a indagar o quanto a tecnologia pode ser exploradora e abusiva. Assim, Perry trabalha no enaltecimento da negritude como também protagonista do conhecimento tecnológico, aproximando-se de tendências artísticas contemporâneas como o “Afrofuturismo”²³. Emily Pothast acrescenta que “o papel da ficção científica sempre foi imaginar novas possibilidades para o futuro. Uma vez imaginado, o único desafio que resta é como construí-lo.” (Pothast, 2022).

Em *Eclogue for [In]habitability* esta construção passa primeiramente pela compreensão do que são as estruturas de poder e como elas agem em detrimento de outras camadas da sociedade. Para isso Perry utiliza uma linguagem muito direta, relacionada com a escavadora ao mesmo tempo em que exhibe imagens e narrativas repugnantes. Além disso, a historiadora estadunidense de arte moderna e contemporânea Megan Driscoll (1983) volta ao tema da écloga para pensar que o discurso narrativo sobre a violência e destruição mina a visão idílica da terra da écloga. Desta forma, a mesma afirma que “[Este trabalho] exige que nós também nos sentemos desconfortável dentro da condição de inabitabilidade” (Driscoll, 2019).

Novamente Sondra Perry provoca os seus espectadores a estarem numa condição desfavorável, porém não afirma que o ouvinte é cúmplice dessas estruturas, mas sim oferece

²³ Afrofuturismo é um “movimento cultural, estético e político que se manifesta no campo da literatura, do cinema, da fotografia, da moda, da arte, da música, a partir da perspectiva negra, e utiliza elementos da ficção científica e da fantasia para criar narrativas de protagonismo negro, por meio da celebração da sua identidade, ancestralidade e história; em geral, obras pertencentes a este movimento procuram retratar um futuro grandioso, caracterizado tanto pela tecnologia avançada quanto pela superação das condições determinadas pela opressão racial, dentro do contexto da vivência africana e diaspórica” (Academia Brasileira de Letras, 2022).

instrumentos para que o público possa discernir sobre o que vê e sente. Ainda, segundo a crítica e escritora de ficção científica norte-americana Nora Khan (1983) o trabalho de Perry opera sobre “uma acusação ainda mais ampla do núcleo da ideologia neoliberal e da política conservadora, que ausenta as instituições e a sociedade da responsabilidade pelo racismo” (Khan, 2022). Em Perry, é através do conjunto imagem-estrutura onde acontece o questionamento do sofrimento estrutural, para enfim construir de facto os novos paradigmas de um novo futuro.

3.4 Neïl Beloufa

Neïl Beloufa é um artista franco-argelino, nascido em 1985 em Paris. As suas práticas artísticas ocupam lugares dicotómicos, tanto conceitualmente, quanto materialmente, assim Beloufa trabalha nos limiares entre a realidade e a ficção, entre causa e efeito, entre crenças e dúvidas, entre escultura, instalação, pintura e vídeo, baseando o seu interesse “pelo que realmente existe e como é interpretado, um assunto que (..) explora sem julgamento moral, cinismo cultural ou qualquer tipo de ironia - embora às vezes com humor.” (Kamel Mennour, 2022).

Tais limiares podem ser entendidos através da obra apresentada na 58ª Bienal Internacional de Arte de Veneza - “May You Live in Interesting Times”²⁴, curada pelo britânico Ralph Rugoff (1957). Quis iniciar o percurso pelas obras de Beloufa com *Global Agreement*²⁵ (Figura 17) porque ela é uma obra de vídeo constituída por ecrãs e estruturas que lembram equipamentos de ginástica, muito semelhante às obras de Sondra Perry, mas as coincidências podem acabar por aqui, visto que esta obra diz respeito às guerras e as formas de controlo.

Os ecrãs verticais exibem imagens do rosto de militares de diversas origens, os quais fazem relatos sobre os horrores que presenciaram nos seus trabalhos como se estivessem numa chamada de vídeo com algum amigo ou familiar. Diferente de outros trabalhos apresentados nesse capítulo, este eu tive a oportunidade de experienciá-lo ao vivo e posso afirmar que a maneira como o artista convida o espectador a ver os vídeos, através dos assentos à frente dos monitores, faz com que nos tornemos mais próximos àquelas pessoas que nos falam frente a frente, criando assim uma relação maior de empatia.

Recordo ouvir diversos relatos: uma mulher fala sobre o forte barulho de “boom, boom, boom” de uma bomba num campo de guerra, já outro declarava o seu amor pela mulher que estava em casa com os seus filhos, enquanto outro reclamava sobre a política armamentista do seu país. Assim entre experiências militares, opiniões políticas, relacionais e afetivas, estes vídeos de conversa aberta, muitos de baixa qualidade gráfica, relatam a vida de diversas

²⁴ N. da T.: Que viva em tempos interessantes.

²⁵ N. da T.: Acordo Global.

peças no mundo, pessoas que muitas vezes estão distantes da maioria da população numa tentativa dos *media* e do poder de esconder os seus próprios horrores.

É precisamente através desta proximidade que Beloufa pretende estabelecer esta obra, na qual o artista se recusa a adotar qualquer posição de autoridade, “como se dissesse ao espectador: “Este é o seu problema agora – você lida com isso” (La Biennale di Venezia, 2022). Também sobre essa característica, a escritora e curadora búlgara Viktoria Draganova (1980) escreveu num artigo para a revista da feira de arte Frieze, que estes diálogos íntimos se propagam de duas formas, sendo essa a primeira, estabelecida nesse vínculo; mas também ecoam espacialmente, pois “as telas são dispostas de forma a que todos possam observar todos os que estão a observar os outros – o voyeurismo aqui é um assunto muito público” (Draganova, 2022), apontando assim para a questão fundamental deste trabalho, a materialização alegórica dos *medias* sociais, “uma força que não apenas facilita a formação de comunidades globais, mas, conseqüentemente, faz grandes esforços para padronizá-las e controlá-las” (Draganova, 2022).

Assim Beloufa transforma a virtualidade imaterial das redes sociais numa obra de arte material, na qual são precisamente as suas dimensões físicas que estabelecem a relação do espectador com o trabalho. O artista afirma ainda que se pretendemos debater sobre as formas de poder, “devemos primeiro revelar os mecanismos que ditam o próprio ato de observação” (Draganova, 2022), visto que desde o início da era da televisão e até hoje através dos *Smartphones*, há uma tentativa de estabelecer uma maneira específica de olhar e acreditar em certas situações. Com este trabalho de Vídeo-Escultura que se organiza a partir de uma relação espacial, o artista pretende “que, ao procurarmos o nosso acordo global, voltemos ao ponto em que começa a construção da imagem: a nossa própria percepção.” (Draganova, 2022).



Figura 17

Neil Beloufa. *Global Agreement*, 2018. (E-Flux, 2022).

Porém Beloufa está sempre a tentar dissuadir o seu público, e através da exposição do espaço Pirelli HangarBicocca em Milão, Itália, a nossa própria percepção é enviesada através de obras de arte que atuam como “personagens rececionistas”. *Digital Mourning*²⁶ é uma exposição que compreende a maioria dos trabalhos de Beloufa feitos até 2021. Assim, entre vídeos, instalações e composições, a curadora italiana Roberta Tenconi pretendeu pensar juntamente com o artista sobre o conceito de vida no mundo digital no panorama atual através do paradoxo de existência e desaparecimento anunciado no título da exposição.

De entre diversas obras, o que quero evidenciar desta exposição são as três Vídeo-Esculturas de formato animalesco, compostas por ecrãs e projeções de vídeo mapeadas (Figura 18, Figura 19 e Figura 20) que transmitem discursos e questões de conteúdos socioeconómicos gerais, e como já mencionado, elas “ganham vida em resposta a uma série de figuras narrativas, que ao guiar o espectador, esses “anfitriões” introduzem e questionam diferentes posições, desde aspirações utópicas a aspirações conservadoras e das novas gerações” (Tenconi, 2022). Tais *hostesses* também apresentam e explicam aos espectadores o que ver em cada área da mostra, e sendo diferentes entre eles através de formas, símbolos e cores, criam uma tensão narrativa, assemelhando-se a disputas políticas entre campos ideológicos diversos.

Através do catálogo da exposição *Digital Mourning* (2021) e vídeo sobre a mostra (Pirelli HangarBicocca, 2021), é possível compreender melhor como estas obras funcionam, pois o texto revela a personalidade de cada uma delas, como por exemplo, o Host A (Figura 18) caracterizado pela cor azul, busca através da sua capacidade de sedução apresentar as suas obras da exposição preferidas para o público, como o *Videoarte Kempinski* de 2007, que é um documentário de ficção científica dotado de uma visão utópica, no qual “o poder imaginativo da história, através do simples truque de falar no presente de um mundo futuro que não existe, transforma a realidade a partir da palavra” (*Digital Mourning*, 2021). Além desta obra, o Host A, também divulga os trabalhos *Global Agreement* (tratado acima), a Instalação *People's passion, transparency, mobility, all surrounded by water*²⁷ e o *Videoarte Nice Table*²⁸.

Já o Host B (Figura 19), de cor amarela, é uma figura impositiva, e através das suas falas dá ordens aos visitantes. Assim comanda-os a assistirem os vídeos *World Domination*²⁹, de 2012; e a Instalação *Not titled yet*³⁰ (2011/2021), os quais debatem sobre as formas de poder exercidas pelas instituições, como a política, a diplomacia, a polícia e a justiça, mas apesar do forte carácter sociopolítico destas obras, “Beloufa não interfere nas convicções morais do

²⁶ N. da T.: Luto digital.

²⁷ N. da T.: Paixão das pessoas, transparência, mobilidade, tudo cercado por água.

²⁸ N. da T.: Mesa agradável.

²⁹ N. da T.: Dominação do mundo.

³⁰ N. da T.: Ainda sem título.

público: ao criar situações resolutas e desviantes, ele obriga o espectador a tomar consciência de forma autónoma dos seus próprios julgamentos e preconceitos” (Digital Mourning, 2021).

Por fim, o Host C (Figura 20), indicado pela cor vermelha, utiliza o humor e a ironia para se afastar de posições mais nítidas como os rececionistas anteriores o fazem, e sendo assim ele apresenta obras nas quais o entretenimento e o lazer prevalecem, como a Instalação/ Cenário *Data for Desire (Rationalized Room Series)*³¹ e o Videoarte *Monopoly Podium*³², nos quais a festa e o jogo tornam-se metáforas “da dinâmica e lógica do poder subjacente à sociedade capitalista” (Digital Mourning, 2021).

Assim, o que Neïl Beloufa pretende é estabelecer pontes de diálogo, raciocínio e dúvida com os visitantes através de personagens narrativos que se defrontam com o público por meio da empatia que ressoa em cada um mediante o interesse próprio. Nestes trabalhos de arte a Vídeo-Escultura exerce duas qualidades: a de afeiçoar (aspecto humanoide ou animalesco através da materialidade e da forma característica) e a de personificar (através de técnicas visuais e sonoras), permitindo assim que estas obras tenham a funcionalidade para a qual foram planeadas, principalmente a da persuasão.

Por último é importante ressaltar que as várias instalações transformam a exposição *Digital Mourning* num ambiente imersivo, onde o espectador possui funções e pode tomar atitudes. Também, o artista e a curadora criam uma nova obra de arte total integrando obras anteriores a um só conjunto, mas sobretudo, esta exposição adapta a maneira como consumimos cultura nos dias de hoje, como ao brincar “com o fluxo de informações e a atenção padrão que os espectadores têm ou fornecendo links de *QRCode*³³ para assistir a filmes diretamente em casa” (E-Flux, 2022).

³¹ N. da T.: Dados para o Desejo (Série de Salas Racionalizadas).

³² N. da T.: Pódio Monopoly. (Monopoly é um jogo de tabuleiro de compra e venda de propriedades).

³³ Código QR é um código de barras bidimensional, que fazendo scan através de um telemóvel, leva a um conteúdo específico.



Figura 18

Neil Beloufa. *Digital Mourning*, 2021. (Pirelli Hangar Bicocca, 2022).



Figura 19

Neil Beloufa. *Digital Mourning*, 2021. (Pirelli Hangar Bicocca, 2022).



Figura 20

Neïl Beloufa. *Digital Mourning*, 2021. (Pirelli Hangar Bicocca, 2022).

Sobre o seu próprio trabalho, em entrevista para a revista especializada em arte contemporânea Artforum, Neïl Beloufa afirma que não é um escultor, diz “sou editor: edito vídeos, edito escultura e edito espaço; eu construo o significado por relação” (Artforum, 2022). Em construção de significado por relação o artista pretende que as suas obras ajudem a esclarecer os diversos sentidos e noções escondidos no mundo para que os espectadores possam construir as suas próprias ideias.

Desde que a Escultura é praticada na arte, sempre teve funções muito específicas. De maneira muito simples, é possível pensar que inicialmente ela servia para retratar grandes personalidades da mitologia, da nobreza, do clero e política; e posteriormente, nomeadamente na modernidade, serviu para contestar a sua própria história. O que Beloufa pretende estabelecer é supressão da utilidade, é propor que a Escultura também pode estabelecer diálogos com outros campos do conhecimento humano, e também com os outros meios da arte.

O que quis propor com este capítulo foi apresentar alguns artistas, nomeadamente Alexandre Estrela, Luiz Roque, Sondra Perry e Neïl Beloufa, que têm trabalhado com a Escultura de maneira diferente daquela que usualmente conhecemos, e tem realizado isso relacionando-a com o Vídeo. Ao abordar estes dois meios em diálogo abrem-se diversas áreas de compreensão que apontam para os mais variados assuntos e conceitos.

Consequentemente penso que já é possível estabelecer algumas noções para o conceito da Vídeo-Escultura contemporânea: De imediato vemos que o desenvolvimento da tecnologia do vídeo possibilitou que esta categoria de obras de arte não ficasse mais atrelada a um só dispositivo de visualização, como o televisor, fazendo com que a Vídeo-Escultura

contemporânea não fosse caracterizada por um único elemento escultural, mas sim através da proposição matéria que o artista pretende trabalhar, sendo variadas as formas e os materiais que a definem como Esculturas.

Também o vínculo conceitual entre a matéria e o vídeo, tanto em convergência, como em oposição de ideias, aponta para as questões intrínsecas do mundo atual, o que permite que estes trabalhos atuem de maneira crítica frente à contemporaneidade.

O próximo capítulo tem como objetivo específico apresentar o meu trabalho prático de Vídeo-Escultura realizado neste Mestrado de Escultura, e no final dele haverão outros argumentos que colaboram também com a definição de conceitos para a Vídeo-Escultura contemporânea.

4. A SITUAÇÃO PRÓPRIA: Trabalho prático de Vídeo-Escultura

“Mais informação, menos significado”
(Kroker, A. & Weisntein, M., 1994).

O meu interesse particular por esta temática parte da minha própria prática artística. Desde 2017 tenho explorado a linguagem da videoarte como artista visual, já tendo participado de diversos festivais de vídeo e cinema, além de participações em várias exposições em galerias e museus. Mas foi somente a partir de 2020, neste Mestrado de Escultura da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa que percebi a possibilidade de associar vídeo e escultura num mesmo objeto artístico.

O meu primeiro trabalho nesta área resultou do trabalho final da disciplina de Projeto de Escultura, intitulado “Dispositivos para uma nova agenda” (Figura 21). Este definiu-se por infraestruturas instáveis e precárias de metal, que refletiam com base na arquitetura, uma crítica ao purismo estrutural do modernismo arquitetónico. É importante referir que o meu trabalho artístico provém da investigação dos fardos do modernismo na atualidade, pesquisa esta que têm vindo a ser realizada desde a minha graduação em Arquitetura e Urbanismo na Universidade Federal do Paraná no Brasil. Durante esse período, a educação foi muito influenciada por professores que enalteciam a funcionalidade da arquitetura modernista através de um ensino de projeto rigoroso, onde muitas vezes éramos forçados a copiar os sistemas projetuais modernistas. Mais recentemente também tenho investigado o confronto de noções temporais que especulam sobre a falha, a biopolítica, a plasticidade alegórica e os ruídos tecnológicos. Esses conceitos pairam como espectros que articulam um corpo de trabalho híbrido entre vídeo, escultura e desenho.

Portanto este capítulo tem como objetivo apresentar as minhas próprias obras de Vídeo-Escultura e relacioná-las tanto com a História já vista como com os Estudos de Casos analisados. Estas correspondências dar-se-ão por meio das justificativas materiais e conceptuais dos trabalhos a seguir.

Voltando a crítica à modernidade – cerne de grande parte do meu trabalho –, é importante ressaltar que entendo que este lapso temporal provocado pelos equívocos resultantes de um tempo repleto de certezas, deu a sua contribuição decisiva no processo histórico de nos levar ao período atual marcado pela apatia, intolerância, pós-verdade, trabalho-diversão infinito, euforia e fervor, e dedicarei os parágrafos a seguir à justificação do meu raciocínio através das obras produzidas.

A orientação e instrumentalização das ações humanas referidas, produziu um *aftermath*. Este termo em inglês que não possuímos no português, poderia ser traduzido simplificada por “consequência”. Contudo, *aftermath*, diz muito mais do que isso, pois

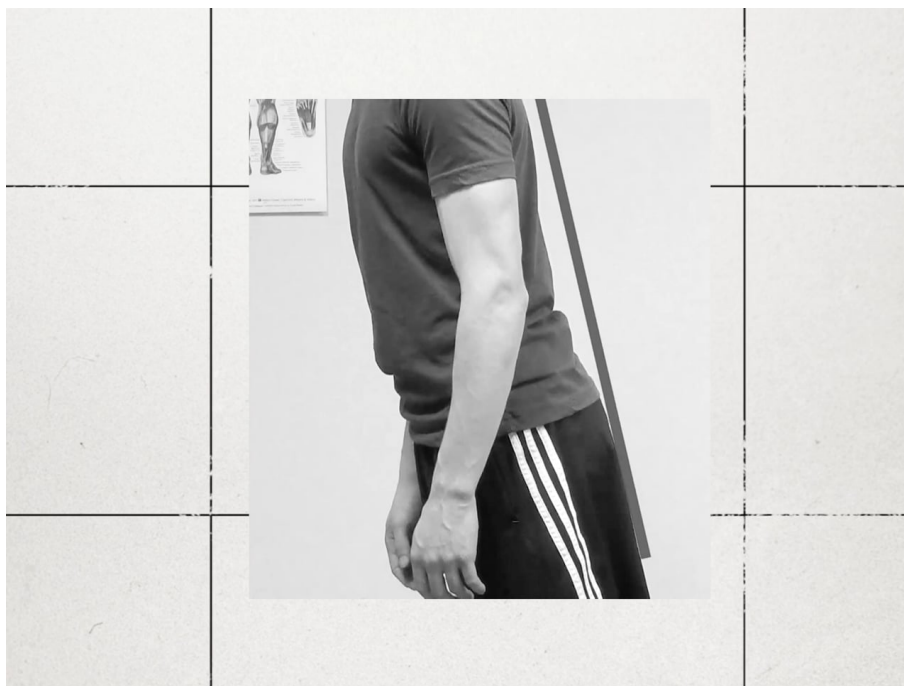
está relacionado ao período que se segue a um evento desagradável e os efeitos que este causa. Sendo assim, talvez estejamos inseridos num *aftermath* que dura mais do que deveria, ou talvez ainda nem chegámos até ele. Diante de tal especulação, o trabalho *Dispositivos para uma nova agenda* é uma tentativa de indicar as sequelas do atual presente nebuloso e instável, que potencializam os nossos pensamentos sobre quem somos e para onde vamos, distraíndo-nos da vivência neste espaço-tempo.

De modo a perceber o que é este espaço-tempo contemporâneo, parti da ideia da construção como escultura, e posteriormente compreendi o tempo através do vídeo, que se une à escultura por uma conceção de permanente desequilíbrio e insegurança. Também se concebeu no vídeo (Vídeo 01) a ideia de oscilação que, a partir de um corpo que tenta se equilibrar, é traçado um paralelo com o atual contexto dos tempos incertos em que vivemos e do vai e vem incansável que define a nossa sociedade.



Figura 21

Fernando Moletta. *Dispositivos para uma nova agenda*, 2021. (Do autor, 2021).



Vídeo 01

Fernando Moletta. (2022, 22 de setembro). *Dispositivos para uma nova agenda (Aftermath)*, 2021. [Vídeo]. Vimeo. <https://vimeo.com/571265286>.

Também o meu segundo trabalho Vídeo-escultórico (Figura 22 e 23), intitulado de *Dispositivos para uma nova agenda (Rrrrrr pffffff)*, se caracteriza por uma estrutura de aparente instabilidade. Nesta, os seus “pilares” angulados dão a impressão de falha estrutural, contudo, devido às suas dimensões, a peça pode ser identificada como um mobiliário inútil, sem função. Já o vídeo (Vídeo 02), cumpre a função de desestabilizar a fruição usual, uma vez que em discordância de um eventual incômodo causado pelo objeto escultural, o ecrã exibe duas mãos que se encontram num estado de distração e relaxamento a partir do toque e da pressão sobre uma bola plástica anti-stress.

As duas obras têm uma certa função dialética, na medida em que se opõem em forma e conteúdo, ao mesmo tempo provocam a complementaridade do tema em si mesmo. A primeira contraposição pode ser encontrada na tentativa de unir a escultura e vídeo, ou seja, na maneira de moldar a forma material do sítio que abriga um ecrã rígido de dimensões retangulares específicas. Nos dois casos foi criado uma abertura do tamanho exato do ecrã, contudo a fruição é diversa, uma vez que o primeiro está disposto em ângulo e assim sendo é passível de observação de diferentes ângulos, enquanto o segundo se encontra na horizontal, e o observador deve olhar necessariamente de cima para baixo.

A segunda contradição está presente na oposição entre um certo rigor geométrico da forma escultórica em contraste com o vídeo que exibe cenas do corpo humano. Estes dois trabalhos foram realizados durante a pandemia Covid-19 no ano de 2021, e no momento eu estava a ler o livro “Respirar: Caos e Poesia” do filósofo italiano Franco “Bifo” Berardi (1949).

Berardi escreveu em tempo real sobre a pandemia, os seus primeiros sentimentos e reflexões do que poderia estar a acontecer, mas provavelmente conseguiu fazer isso porque já havia pensado sobre o dilema da corporalidade e as suas relações no século XXI. O italiano foi uma figura de destaque do operaísmo do seu país, “em particular na sua ala mais criativa e dedicada à experimentação com os media e a produção cultural. Desde os anos 1990 que o seu trabalho tem incidido sobre a relação entre psicopatologia, tecnologias da informação e capitalismo” (Teatro do Bairro Alto, 2022).

Publicado primeiramente em inglês em 2019 pela editora MIT Press, o livro tornou-se uma espécie de vidência de um prefácio do que seriam os próximos anos, uma vez que é um ensaio de terapia poética que se dedica a oferecer ferramentas para enfrentarmos o ritmo cada vez mais caótico da nossa respiração, de modo a evitar a sensação de sufoco que cresce por toda a parte. Cito este livro porque acredito que nestes dois trabalhos também há uma certa operação de repensar o ritmo, pois entre os extremos do vai-e-vem inesgotável e a busca infinita por uma tentativa de cura há de haver um balanço saudável.

A categoria do vídeo tem a potência direta de evocar a linguagem, seja por meio de diálogos ou pela sua trilha sonora, por isso houve a necessidade de incluí-lo nestes trabalhos escultóricos, uma vez que a construção desta dialética foi possível através do confronto do abstrato com a linguagem. Sobre isso, de forma poética, Berardi afirma:

“Somente um ato de linguagem que escape dos automatismos técnicos do capitalismo financeiro tornará possível o surgimento de uma nova forma de vida. Somente a reativação do corpo do intelecto geral, a finitude histórica orgânica existencial que traz em si a potência do intelecto geral, poderá tornar possível imaginar novos infinitos.” (Berardi, 2019a, p. 36)



Figura 22

Fernando Moletta. *Dispositivos para uma nova agenda (Rrrrrr pffffff)*, 2021. (Do autor, 2021).



Figura 23

Fernando Moletta. *Dispositivos para uma nova agenda (Rrrrrr pffffff)*, 2021. (Do autor, 2021).



Vídeo 02

Fernando Moletta. (2022, 22 de setembro). *Dispositivos para uma nova agenda (Rrrrrr pffffff)*, 2021. [Vídeo]. Vimeo. <https://vimeo.com/752575685>.

Imaginar novos infinitos foi o mote para a definição de um campo de trabalho específico para a concepção de Vídeo-Esculturas, as quais continuei a intitulá-las de *Dispositivos para uma nova agenda*. Esse título também tem como premissa a comunicação entre dois elementos conceptuais. O primeiro é a ideia escultural do dispositivo, que incide propriamente na definição do Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, como: “Aparelho ou mecanismo destinado à obtenção de certo fim” (Dicionário Priberam, 2022), e assim articula-se com a ideia de uma nova agenda, ou seja, o pensamento de uma nova temporalidade na qual há um outro futuro, que não este pré-estabelecido.

Quanto à materialidade em si, como mencionado, o dispositivo escultórico destas peças foi inicialmente elaborado com metal, mais especificamente o aço, que desenvolvido em 1856 pelo Engenheiro Metalúrgico inglês, Henry Bessemer (1813 - 1898) (Saville, 2022), se disseminou na construção civil durante a Revolução Industrial e posteriormente no Modernismo, como símbolo de ordenamento, barateamento, standardização e pureza material. Assim pretendi estabelecer um paralelo com a história do próprio material, o seu uso e a sua propaganda, mas de modo analítico e irónico, construí-o de maneira instável com tendência ao desabamento e à conseqüente falha.

Penso que estas duas obras iniciais se relacionam com a concepção trágica e pessimista do momento presente na qual foram elaboradas, mas também funcionam como uma idealização da decadência e uma especulação do fracasso de um futuro almejado pelas utopias modernistas.

Como utopia modernista refiro-me ao pensamento de arquitetos modernistas e as suas reflexões para a construção de cidades e conseqüentemente para a vida e a política da sociedade. Sendo assim é possível pensar desde as contradições das proposições de Le Corbusier (1897 - 1965) e Frank Lloyd Wright (1867 - 1959), para a *Ville Radieuse* e a *Broadacre City* respetivamente; o modelo *Democracy*, de Henry Dreyfuss (1904 - 1972); até às consonâncias do realismo socialista e a sua proposta de ensino por intermédio de João Batista Vilanova Artigas (1915 - 1985); a revolução proletária através do canteiro de obras defendida por Sergio Ferro (1938), Rodrigo Lefèvre (1938 - 1984) e Flávio Império (1935 - 1985); a habitação popular, o propósito de coletividade e o direito à cidade.

Além das utopias modernistas na arquitetura, também é possível voltar um pouco atrás no tempo e relacionar a ideia de futuro na arte através do movimento Futurista. No livro “Depois do Futuro”, Franco “Bifo” Berardi faz um percurso histórico sobre as percepções do presente em relação ao futuro que inicia precisamente no Futurismo Italiano, o qual através de Filippo Tommaso Marinetti (1876 - 1944), proclamou os seus ideais no seu Manifesto Futurista em 1909. Publicado 100 anos depois do Manifesto, Berardi (2019b)³⁴ classifica-o como dotado de um programa com intenções evidentes e arrogantes, onde a figura retórica é a hipérbole, na qual a publicidade pela guerra ajudou a nutrir o sentimento político de caráter fascista.

Houve também o Futurismo Russo, encarnado em Vladimir Maiakóvski (1893 - 1930), chamado de “o poeta da Revolução”, e também representado pelo Suprematismo e Construtivismo dos artistas El Lissítski (1890 - 1941), Vladimir Tátlin (1885 - 1945) e Alexander Ródtchenko (1891 - 1956). Segundo Berardi (2019b), o movimento russo teve caráter mais humano em relação ao futuro do que o italiano, na medida em que houve uma riqueza de tons, ironias e um apelo maior à coletividade. Porém a exaltação à violência também fazia parte do léxico russo, assim como da cultura do modernismo de uma forma geral. Assim sendo, mesmo que tenha havido uma tentativa de explorar as experiências conceptuais e formais de maneira inovadora, com a ascensão de Josef Stalin (1878 - 1953) ao poder a partir de 1924, “o populismo e o gosto nacional-monumental tomaram o poder, e o experimentalismo, a ironia, o absurdo, o jogo, o refinamento foram expulsos como contrarrevolucionários. A imbecilidade assumiu o controlo.” (Berardi, 2019b, p. 57). Por outras palavras, fomentou-se um método intolerante no qual foi promovida a euforia e o fervor politicamente cegos.

Também é possível citar a escola Bauhaus na Alemanha, que desde 1919 até meados dos anos 1930, investigou e propagandeou a funcionalidade, a clareza e a síntese formal. Teve como desafio principal a união entre a arte e a técnica, no qual procurou desenvolver expressões artísticas, principalmente a arquitetura, que solucionasse os problemas socioeconómicos da sua época (Paschoarelli, L. Silva, J. & Silva, J. Silva, D., 2010). O ideal proposto pelo ensino da Bauhaus, divulgado por Walter Gropius (1883 - 1969), postulava o funcionalismo como a forma de democratizar a sociedade através dos objetos, ou seja, “um

³⁴ Livro originalmente publicado em 2009 com o título *Dopo il futuro*.

mundo estetizado na esfera da funcionalidade da moradia, da indústria, aos espaços que são habitados quotidianamente” (Berardi, 2019b, p.63) e que por fim, também acabou por tornar rotineiras as vidas de maneira a delimitar as liberdades sociais em favor da lógica do sucesso pessoal.

Dois filmes do cineasta francês Jacques Tati (1907 - 1982) representam uma das críticas mais inteligentes do modo de pensar bauhausiano, nomeadamente *Mon oncle*³⁵, de 1957; e *Playtime*³⁶, de 1967. Tais filmes foram analisados através da ótica da arquitetura pelo arquiteto espanhol Iñaki Abalos (1956), no seu livro “A Boa Vida: Visita guiada às casas da modernidade”. Especificamente no capítulo “A máquina de morar de Jacques Tati: A casa positivista”, Abalos revela o quão determinante a filosofia positivista de Augusto Comte (1798 - 1857) foi para a arquitetura modernista, desde a sua educação nas Escolas Politécnicas até ao pensamento e discussão de como seriam os planeamentos das cidades através dos CIAM (Congresso Internacional da Arquitetura Moderna), materializado através das doutrinas da Carta de Atenas³⁷.

Em *Mon oncle* e *Playtime*, Jacques Tati elabora uma crítica debochada, que é praticamente uma caricatura recheada de detalhes minuciosos, sobre como a fé incondicional a um certo progresso permitiu que o indivíduo fosse “tomado como uma abstração, como a peça de uma engrenagem sujeita à observação e à experimentação, como um dado estatístico, objetivável, que se dilui em comportamentos previsíveis” (Abalos, 2012, p.71).

O que quero dizer com a falência das utopias modernistas encontra-se bem definido nesta passagem de Franco “Bifo” Berardi:

“A realização das utopias do século XX teve geralmente a marca do totalitarismo e da violência. A utopia da máquina do futurismo italiano transformou-se na modernização alienada do taylorismo fordista, da repetição automática de gestos sem liberdade. A utopia da comunidade vanguardista transformou-se na realidade totalitária do fascismo. A utopia do futurismo russo transformou-se no totalitarismo violento do comunismo desumano. Até que, no final do século que tinha acreditado no futuro, a utopia perde força e surge uma percepção oposta do iminente, do inexorável, do inevitável, uma percepção distópica”. (Berardi, 2019b, p.68).

Indo além, o professor e investigador brasileiro Guilherme Wisnik (1972) faz uma reflexão histórica, no seu livro “Dentro do nevoeiro: Arquitetura, arte e tecnologia contemporânea”, de 2018, na ideia de que a formulação do conceito de Antropoceno, “a consciência dos

³⁵ N. da T.: PT-BR: Meu Tio; PT-PT: O Meu Tio.

³⁶ N. da T.: PT-BR: Playtime - Tempo de Diversão; PT-PT: Playtime - Vida Moderna.

³⁷ A Carta de Atenas é o manifesto urbanístico resultante do IV Congresso Internacional de Arquitetura Moderna, realizado em Atenas em 1933.

limitados recursos do planeta minava a ideia de um progresso ilimitado realizando-se de forma messiânica no “fim da História” através da dominação progressiva da natureza”, e complementa a questão com: “Uma confluência que acabou por fazer com que nós, modernos, perdêssemos boa parte da confiança que tínhamos na nossa civilização” (Wisnik, 2018, p.57).

O “fim da História” do modernismo pode ser definido através de um dos seus fatídicos rompimentos, que aconteceu a partir da atribuição do fim do movimento decretado pelo historiador estadunidense Charles Jencks (1939 - 2019) ao anunciar³⁸ o evento da demolição do conjunto habitacional Pruitt-Igoe em 1972, nos EUA, como o símbolo do fracasso do modelo idealizado de acomodação e bem-estar social. Sobre este evento, Wisnik (2018) recorda o livro do geógrafo britânico David Harvey (1935), “Condição pós-moderna: Uma Pesquisa sobre as Origens da Mudança Cultural”, que cita o filósofo alemão Friedrich Nietzsche (1844 - 1900) sobre a definição da História moderna, desde o século XIX, como a dialética entre a “destruição criativa e a construção destrutiva” (Wisnik, 2018, p.155).

Sobre este evento, o artista visual e investigador brasileiro Fábio Noronha (1970), na sua tese de doutoramento, recorda o trecho a seguir do livro “Jamais fomos modernos”, do antropólogo, sociólogo e filósofo francês Bruno Latour (1947):

“A modernidade possui tantos sentidos quantos forem os pensadores ou jornalistas. Ainda assim, todas as definições apontam, de uma forma ou de outra, para a passagem do tempo. Através do adjetivo moderno, assinalamos um novo regime, uma aceleração, uma ruptura, uma revolução do tempo. Quando as palavras “moderno”, “modernização” e “modernidade” aparecem, definimos, por contraste, um passado arcaico e estável. Além disso, a palavra encontra-se sempre colocada em meio a uma polémica, em uma briga onde há ganhadores e perdedores, os Antigos e os Modernos. “Moderno”, portanto, é duas vezes assimétrico: assinala uma ruptura na passagem regular do tempo; assinala um combate no qual há vencedores e vencidos”. (Latour, 2000, p. 15, citado em Noronha, 2013).

Por fim, sobre esse tema da falência da modernidade positivista, é importante salientar que a discussão deste ideal de sociedade e as suas consequências até os dias atuais também pode ser entendida através da fundamental obra “Mil Platôs”, de 1980, na qual os filósofos franceses Gilles Deleuze (1925 - 1995) e Felix Guattari (1930 - 1992) analisam o sistema capitalista e as suas consequências na sociedade contemporânea. Para os autores, os agenciamentos de poder do Estado, por sua vez subordinado ao capitalismo, organizam a existência dos indivíduos, reduzindo as suas mentes a discursos normativos, e os seus corpos

³⁸ “Uma das mais famosas considerações sobre a falência de um modelo modernista foi a de Charles Jencks ao apontar o final simbólico do modernismo e a passagem para o pós-moderno em um evento ligado à arquitetura no seu famoso anúncio *The Death of Modern Architecture*, publicado em 1977, no livro *The Language of Post-Modern Architecture*” (Noronha, 2013).

a órgãos utilitários, tudo a serviço e em função dos interesses do capital (Deleuze & Guattari, 1995). Também Abalos (2012) ressalta que o positivismo reforçou a crença na busca constante de um futuro mais próspero, levando ao sacrifício do presente e à rejeição do passado. Essas questões somam-se às anteriores e tornam-se basilares na construção do meu trabalho.

Em agosto de 2022 apresentei na Galeria da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, a exposição individual “*Três Falhos Tristes*” (Figura 24 e 25). Nela, a noção de temporalidade surgiu para especular sobre continuidade, fragmentação e fractalidade, por meio de esculturas, vídeos e desenhos que se estendiam uns aos outros e se complementavam. Assim, naquele espectro construído, os trabalhos exploraram a metáfora das formas híbridas que se põe em movimento ao elaborar uma constelação de signos representativo onde a dúvida, a poesia e a disputa compunham o horizonte expositivo.

Tais signos foram elaborados formalmente por uma materialidade díspar e aversiva, também precária, quase que ainda não inteiramente formada, retardando assim a sua constituição final como objeto, pois tenta ser incorporal, como o tempo, tema fundamental da exposição. Tal materialidade foi constituída por fibra de vidro e resina de poliéster, o que proporcionou que as esculturas fossem dotadas de sentidos opostos, entre o técnico (do material industrial) e do fazer orgânico; além de translúcidas, com degradês de cor e leves.

Estas esculturas caracterizam-se também pela tentativa de evocar certas formas da memória coletiva, como a nuvem, o fumo e o fantasma. Sobre esses temas é possível traçar um paralelo histórico sobre como tais elementos eram vistos pelos modernos. Wisnik (2018) reflete como as diversas pinturas do vapor dos comboios eram pensadas como ideias de poder e das possibilidades que viriam com a Revolução Industrial através de um mundo que se lançava para o futuro, muito diferente do que hoje refletem, especialmente nesta exposição, na qual são entendidas muito mais como sentimentos de ambiguidade, esvaziamento, evanescência, suspensão e incerteza.



Figura 24

Fernando Moletta. Exposição *Três Falhos Tristes*. (Do autor, 2022).



Figura 25

Fernando Moletta. Exposição *Três Falhos Tristes*. (Do autor, 2022).

Ambiguidade e incerteza também são conceitos que norteiam a obra “*Máquina-influência*” do artista norte-americano Tony Oursler, e que Wisnik (2018) define como “uma espécie de alma penada”, pois é um vídeo projetado numa cortina de fumo, “tremulando como se estivesse a queimar, e dizendo coisas ininterruptamente” (Wisnik, 2018, p. 295). Com esta obra acredito que é possível traçar um paralelo com o trabalho de Vídeo-Escultura exposto nesta exposição chamado de “Dispositivos para uma nova agenda (A caça)” (Figura 26 e 27).

Porém, diferente de Oursler, neste trabalho o imaterial não se encontra definido na sua falta material - como através do uso da projeção, mas sim através da sua indefinição visual. Tal inexatidão é verificada primeiramente pela sua forma: a escultura foi concebida a partir da fisionomia de um fumo volumoso, geralmente proporcionado por incêndios de grandes dimensões, mas que ao invés de se exibir de forma vertical em direção ao céu, dobra-se em quatro partes a partir do seu próprio eixo e assim fica estagnado no chão, proporcionando uma forma incógnita. Também a materialidade da fibra de vidro e resina complementam tal enigma, pois permitem a passagem da luz de forma translúcida, além de proporcionar brilho e certas texturas opacas.

Por conseguinte, o vídeo (Vídeo 03) é formado por imagens informes e incertas, as quais desejam ativar uma busca, como uma caça por algum futuro. Tem como banda sonora a primeira faixa do álbum *Everywhere At The End Of Time*³⁹, de The Caretaker, chamada *It's just a burning memory*⁴⁰. Leyland Kirby (1974) é o músico por detrás deste projeto musical, o qual teve uma relação musical, crítica e teórica com o filósofo Mark Fisher (1968 - 2017). Fisher, depois de inicialmente ser aclamado por seu blog k-punk no início dos anos 2000, publicou vários livros, incluindo o influente “*Capitalist Realism: Is There No Alternative?*”⁴¹ (2009) que popularizou a observação do teórico marxista estadunidense Fredric Jameson: “É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo”. Quando Fisher morreu por suicídio em janeiro de 2017, ele estava a planear um novo livro intitulado “*Acid Communism: On Postcapitalist Desire*”⁴². Assim, como uma homenagem, mas também como um projeto, este trabalho opera através do enigma da busca nebulosa, e uma vez situado nesse interstício, entre lampejos de luz, possa enfim nos ajudar a perceber - *apesar de tudo*.

Sobre isso, Wisnik (2018) refere-se ao papel disruptivo que a arte pode ter, principalmente através da potência de produzir imagens-enigma, as quais “dotadas de certo coeficiente de opacidade, possam romper criticamente o fluxo contínuo da informação, da comunicação, produzindo mensagens cortantes” (Wisnik, 2018, p.299). Desta forma, o autor recorda do filósofo italiano Giorgio Agamben (1942), no livro “O que é o contemporâneo? E outros ensaios”, no qual o autor afirma que o contemporâneo é aquele que não se deixa cegar

³⁹ N. da T.: Em todo lugar no fim dos tempos.

⁴⁰ N. da T.: É apenas uma memória em chamas.

⁴¹ N. da T.: Realismo Capitalista. Não Haverá Alternativa?.

⁴² N. da T.: Comunismo ácido: sobre o desejo pós-capitalista.

pelas luzes do seu século, pois “percebe o escuro do seu tempo como algo que lhe concerne e não cessa de interpelá-lo” (Agamben, 2009, citado por Wisnik, 2018).

Assim, acredito que imersos num contínuo *blur*, ou nuvem, este trabalho vem refletir sobre a necessidade urgente de capturamos algo a que nos agarrar, mesmo que fugaz, de modo a construir um outro futuro que não esse próximo. E aqui é fundamental retomar ao mote inicial deste trabalho que é o pensamento marxista de Mark Fisher, em especial quando este autor afirma que “a cultura perdeu a sua capacidade de compreender e articular o presente” no sentido de que “o presente é marcado por um extraordinário comodismo com relação ao passado, mas mais do que isso, a própria distinção entre passado e presente está a desfazer-se” (Fisher, 2022, p. 27).

Fisher constata que “Depois do Futuro” é um livro fundamental para percebermos os motivos socioeconómicos que nos levaram a uma falta de crença sobre o futuro, assim, sobre as reflexões de Berardi, o autor sublinha que:

“A combinação de trabalho precário e comunicações digitais leva a um cerco de atenção. Nesse estado insone e inundado, a cultura perde o seu erotismo. A arte da sedução é lenta, e de acordo com Berardi, algo como o Viagra responde não a um défice biológico, mas cultural: com a falta do tempo, energia e atenção, exigimos desesperadamente soluções rápidas.” (Fisher, 2022, p.33).



Figura 26

Fernando Moletta. *Dispositivos para uma nova agenda (À caça)*, 2022. (Do autor, 2022).



Figura 27

Fernando Moletta. *Dispositivos para uma nova agenda (À caça)*, 2022. (Do autor, 2022).



Vídeo 03

Fernando Moletta. (2022, 22 de setembro). *Dispositivos para uma nova agenda (A caça)*, 2022. [Vídeo]. Vimeo. <https://vimeo.com/748804279>.

Já especificamente quanto à arte, Berardi (2019), faz uma provocação de que o artista do século XXI não procura mais o ativismo através do rompimento com o *status quo*, mas somente um equilíbrio entre a ironia e o cinismo:

“A emoção que a arte contemporânea suscita deriva, muitas vezes, da percepção de um lado obscuro, dissolutivo ou apocalíptico. Nessa aproximação do lado obscuro da beleza, poderemos ver a corrupção decadente e cínica da sensibilidade estética, mas também a experimentação de estados mentais mais disponíveis à mutação.” (Berardi, 2019b).

Todos estes tópicos que tratei anteriormente são de natureza biopolítica, e dizem respeito à sociedade atual do século XXI, absorvida pelo Antropoceno. Da mesma maneira que Nam June Paik acreditava que os seus trabalhos de Vídeo-Escultura poderiam ser uma resposta ao esgotamento das referências modernistas na arte do seu período, acredito também que uma possível interpretação do cenário atual possa dar-se através da arte contemporânea por meio de obras de arte híbridas que viabilizam uma análise experimental. Nesse sentido não faço referência somente à Vídeo-Escultura, mas à Arte Multimídia como um todo, a partir das Artes Interativas, a Imagem-Movimento, as Práticas Transmídia e a Performance.

Mas aqui necessariamente esta problematização verifica-se por intermédio da montagem e conceção audiovisual disruptiva exibida através de um dispositivo material específico, que pode causar interpretações particulares relacionadas diretamente com a convergência da materialidade escultórica com as propriedades do vídeo e do áudio.

Os meus trabalhos apresentados fazem parte deste conjunto de obras, e como produtos do trabalho de um artista contemporâneo, estas obras têm a preocupação de fornecer um conjunto de situações que propiciam que o espectador possa especular sobre o contexto atual da arte, mas que também ajude a ativar um senso crítico frente às preocupações socioeconómicas globais do momento em que vivemos. Essa é a maneira conceitual que vejo que as obras de Vídeo-Escultura operam através da arte contemporânea.

Esses sistemas operativos encontram-se estabelecidos através de duas ordens de carácter distintos, pois num primeiro momento encontra-se a criação de um objeto original de expressão individual, associado a técnicas clássicas da Escultura, como a modelagem e a reprodução de formas. Porém os trabalhos efetivam-se realmente através de um sistema de reprogramação dos dados já existentes no mundo, não por meio de uma simples atividade de colagem, mas sim como o crítico cultural francês Nicolas Bourriaud (1965) chamou de “Pós-Produção”, na medida em que não há uma composição formal original, mas sim uma programação de signos e significados, pois “não se trata mais de fazer tábula rasa ou de criar a partir de um material virgem, e sim de encontrar um modo de inserção nos inúmeros fluxos da produção” (Bourriaud, 2009, p.13).

“Pós-Produção: Como a arte reprograma o mundo contemporâneo” é o livro de 2009 no qual Bourriaud avaliou a atividade de artistas que estavam a pensar a arte num contexto no

qual a Internet já se havia disseminado pelo mundo, gerando assim novos fenômenos de relações sociais e novos desafios económicos. Noto aqui que é interessante pensar que esta Dissertação sobre Vídeo-Escultura se inicia precisamente através da História da Televisão, sendo o objeto que deu corpo às primeiras obras do género, e agora é o fenómeno da incorporalidade da Internet que desafia a existência da materialidade das obras que têm o vídeo como meio.

Por isso acredito que é importante aprofundar os conceitos estudados no livro de Nicolas Bourriaud (2009), entre os quais a ideia de *semionauta*, que por meio de um ato de *tradução*, possa adaptar significados e proposições. Esta tradução é uma atividade que representa um esforço ético elementar do reconhecimento do outro como tal, e que acontece somente pela posição privilegiada do mundo globalizado no contexto da Internet, onde qualquer signo é passível de tradução, pois não há uma origem única. Assim os artistas ao produzirem itinerários múltiplos no panorama infinito de signos, tornam-se *semionautas*, ou seja: inventores de rotas dentro da paisagem cultural (Bourriaud, 2009).

No capítulo “A forma como enredo: um modo de utilização do mundo (Quando os enredos se tornam formas)”, Bourriaud defende que os recortes de narrativas históricas e ideológicas com a inserção de outros elementos, ou enredos alternativos é a forma que os artistas contemporâneos utilizam para estruturar obras de arte que reivindicam um estado híbrido, no qual “utilizam e descodificam essas formas para produzir linhas narrativas divergentes, relatos alternativos” (Bourriaud, 2009, p. 50). Esse conjunto de ações tem por base um pensamento crítico sobre como a arte pode oferecer ferramentas de pensamento, pois para o autor, essa é uma oposição à apresentação de obras de “contemplação passiva, que submete as produções humanas ao espetáculo comunitário” (Bourriaud, 2009, p. 51).

O defendo aqui é a ideia de que as obras de Vídeo-Escultura podem ajudar a definir um lugar na arte contemporânea que questiona a sua própria História, na medida em que se relaciona com as técnicas tradicionais, mesmo que “quebrando-as”⁴³. Simultaneamente, também oferece ferramentas de compreensão do mundo contemporâneo através das potencialidades que o vídeo tem a oferecer. Mas sobretudo é através do sucesso da relação associada dos dois meios com o vínculo com o observador, que se efetiva o carácter crítico desta categoria de obras de arte.

⁴³ A artista estadunidense Sarah Sze (1969) afirmou em entrevista com o curador nigeriano Okwui Enwezor que “Definir a ideia de escultura, significa quebrá-la” (Buchloh, 2016 citado em Foster, 2021).

5. CONCLUSÃO

A relevância desta Dissertação de Mestrado sobre este tema vem acompanhada da constante presença dos ecrãs nas nossas vidas e no campo artístico. Cada vez há mais curadorias, exposições, websites e acervos dedicados aos trabalhos de Videoarte, sobretudo durante a pandemia da Covid-19 que nos deixou em casa cada vez mais conectados aos meios digitais.

O alastramento deste género visual permitiu que o corpo físico de alguns trabalhos de arte se tenha esvaído em virtude da virtualidade portátil, onde é possível acedê-los em qualquer lugar através do seu próprio telemóvel ou computador pessoal. Assim sendo, é importante e necessário documentar as obras de arte que fazem a junção entre o físico e o virtual, a partir do vínculo entre a materialidade escultórica e os multimeios, aqui definidos por Vídeo-Escultura.

Importante também ressaltar que a evolução da tecnologia audiovisual permitiu que a imagem em movimento se integrasse e/ou fizesse parte do corpo escultórico devido ao uso das projeções visuais e mapeadas, dos painéis LED, Laptops, Smart TVs, Smartphones, Tablets, etc. A Videoarte, no momento atual, encontra-se no cruzamento entre a aquisição da credibilidade que necessita e a emulação das estratégias dos meios de comunicação tradicionais que ajudam a reforçar o valor da coleção de uma instituição, ou seja, a sua manifestação material da História.

Ao passar pela História da Videoarte e da Vídeo-Escultura, esta Dissertação de Mestrado ofereceu uma interpretação de algum dos trabalhos seminais destas categorias de obras, proporcionando a compreensão do seu surgimento e desenvolvimento a partir da sua relação com o seu momento histórico. A partir disso foi possível também observar com um olhar expandido quais são as questões iminentes das obras de Vídeo-Esculturas contemporâneas analisadas no capítulo O Estado Contemporâneo. Através disto, acredito que tenha sido possível estabelecer um campo no qual é possível traçar quais são os conceitos relativos a Vídeo-Escultura contemporânea, como através do desenvolvimento da tecnologia do vídeo que possibilitou estes trabalhos não ficarem mais atrelados ao ecrã televisivo, o que permite que as obras de Vídeo-Escultura contemporâneas tenham as suas próprias e variadas materialidades.

Também a relação conceitual entre a matéria e o vídeo, tanto em convergência, como em contradição de sentidos, as quais apontam para as questões intrínsecas do mundo atual, é que permitem que estes trabalhos ajam de maneira crítica frente a contemporaneidade. Sobre isso Wisnik (2018) nos ajuda a recapitular que:

“São as poéticas do embaçamento e do retardamento, em arte, as estratégias que melhor se opõe ao regime de nitidez das imagens-fetiche que alimentam a “sociedade da

hipervisibilidade” na qual vivemos, e que é o par oculto das nuvens financeiras e digitais. Cegos de tanto ver as coisas, precisamos de procurar algum recuo em relação ao contexto no qual estamos imersos, e sendo, contemporâneos, “neutralizar as luzes que provêm da época para descobrir as suas trevas”, lembrando as palavras de Agamben.” (Wisnik, 2018, p.307).

É possível então definir tais trabalhos também como dispositivos de visão, como um campo ampliado do sentido. Sobre isso é possível encontrar um paralelo no ensaio que a historiadora de arte Edith Decker-Phillips (1953) escreveu para a célebre exposição “*Video-Skulptur: Retrospective and Current, 1963 - 1989*”, já citada aqui em capítulos anteriores, sobre a ideia de tempo que se transforma em espaço, e apesar de indicar de imediato um conceito de expansão espacial, na verdade o que a autora quer definir é a qualidade única do vídeo (e para isso cita diversas obras) de remexer e moldar o movimento no sentido temporal, e com isso expandir este próprio conceito. Segundo a autora “desde que a tecnologia do vídeo seja incorporada, somos confrontados com o elemento do tempo transformado em espaço.” (Decker-Phillips, 2018, p.134). Também a frase de Vito Acconci “o ecrã é um ponto num espaço que inclui o espectador, um círculo que é completado pelo observador” (Acconci, 1974 in Frohne, U. e Katti, C., 2011) nos ajuda ainda mais a perceber o campo ampliado do sentido que é possível alcançar nesta categoria de obras.

Ou seja, o vídeo tem a capacidade de se mover através do tempo, e possui na relação com o espectador o diálogo necessário para tornar efetiva esta competência. Sendo assim, num mundo virtual onde a presença física é cada vez menos relevante, acredito que seja importante e necessário perceber como alguns trabalhos de arte contemporânea definem um campo híbrido no qual a arte questiona em que mundo queremos de facto estar, principalmente ao indagar qual é o vínculo possível de se estabelecer entre a presença física material e a impermanência do campo multimédia.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abalos, I. (2012). *A Boa Vida: Visita guiada as casas da modernidade*. Gustavo Gilli.
- Alighieri, D. (1998). *A divina comédia - Inferno*. (I. E. Mauro, Trad.). Editora 34. (Obra original publicada em 1304).
- Berardi, F. (2019a). *Breathing: Caos and poetry*. MIT Press.
- Berardi, F. (2019b). *Depois do futuro*. Ubu Editora.
- Besinger, C. (1981). *The Video Guide*. Video-Info Publications.
- Bourriaud, N. (2009). *Pós-produção: Como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. Martins.
- Chi, M. & Yun, M. (Eds.). (2014). *Nam June Paik: Becoming Robot*. Asia Society.
- Cocchiarale, F. (2003). Primórdios da Videoarte no Brasil. In Machado, A (Ed). *Made in Brasil: Três Décadas do Vídeo Brasileiro*. Itaú Cultural.
- Costa, Cacilda Teixeira. (2003). Videoarte no MAC. In Machado, A (Ed). *Made in Brasil: Três Décadas do Vídeo Brasileiro*. Itaú Cultural.
- Decker-Phillips, E. (2018). Time Turned into Space: Some aspects of Video Sculpture. In Huldish, H. *Before Projection: Video Sculpture 1974-1995*. Hirmer.
- Deleuze, G. e Guattari, F. (1995). *Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia*. Editora 34.
- Driscoll, M. (2019). Exhibition Review: Megan Driscoll on Sondra Perry. *Apricota*. Volume 2.
- Elwes, C. (2005). *Video Art: A guided tour*. I.B. Tauris & Co Ltd.
- Elwes, C. (2015). *Installation and the moving Image*. Columbia University Press.
- Farkas, S. (2003). O Videobrasil e o Vídeo no Brasil: Uma Trajetória Paralela. In Machado, A (Ed). *Made in Brasil: Três Décadas do Vídeo Brasileiro*. Itaú Cultural.
- Foster, H. (2017). *O retorno do real: A vanguarda no final do século XX*. Ubu Editora.
- Foster, H. (2021). *O que vem depois da farsa?: Arte e crítica em tempos de debacle*. Ubu Editora.
- Frohne, U. e Katti, C. (2011). Between Video and Sculpture. Plastic Echoes in Space. In Martin, S. & Ermacora, B. (Eds). *Anonyme Skulpturen: Video und Form in der zeitgenössige Kunst*. Verlag für moderne Kunst Nürnberg.
- Fisher, M. (2022). *Fantasma da minha vida: Escritos sobre depressão, assombrologia e futuros perdidos*. Tradução de Guilherme Ziggy. Autonomia Literária.
- Guarda, D. (2008). Videoarte e imagem em movimento no mundo e em Portugal. In Guarda, D. e Figueiredo, N. (Eds). *Videoarte e Filme de Arte e Ensaio em Portugal*. Número-Arte e Cultura.
- Guarda, D. e Figueiredo, N. (2008). *Videoarte e Filme de Arte e Ensaio em Portugal*. Número-Arte e Cultura.
- Han, B. (2015). *A Sociedade do Cansaço*. Editora Vozes
- Hanhardt, J. G. (1982). *Nam June Paik*. Whitney Museum of American Art.
- Huldish, H. (2018). *Before Projection: Video Sculpture 1974-1995*. Hirmer.

Kroker, A. e Weisntein, M. (1994). *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*. Martins Press.

Latour, B. (2000). *Jamais fomos modernos*. Editora 34.

Machado, A. (2003). As Linhas de Força do Vídeo Brasileiro. In Machado, A (Ed). *Made in Brasil: Três Décadas do Vídeo Brasileiro*. Itaú Cultural.

Martin, S. (2011). The Sculptural Potential of Multi-Media Works. In Martin, S. & Ermacora, B. (Eds). *Anonyme Skulpturen: Video und Form in der zeitgenössige Kunst*. Verlag für moderne Kunst Nürnberg.

Martin, S. (2006). *Video Art*. Taschen.

Meigh-Andrews, C. (2006). *A History of Video Art: The Development of Form and Function*. Berg Publishers.

Moletta, F. (no prelo). *Vídeo-escultura: A contribuição contemporânea para o tema em Portugal*. CAP - Cadernos de Arte Pública/ Public Art Journal.

Noronha, F. J. (2013). *Por todas as partes: um modo compartilhado de viver nas redes, a partir do campo da arte, pela distribuição audiovisual (não) mediada por especialistas*. Tese de Doutorado. Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Paschoarelli, L. Silva, J. & Silva, J. Silva, D. (2010) Bauhaus: conjuntura política e trajetórias. *Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes* , VOL III (6).

Sanoki, R. A. (2015). *Análise semiótica da vídeo arte: um estudo da obra de Bill Viola*. [Dissertação de Mestrado, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo].

Simão, L. V. (2021). *Dispositivos de Imersão e a Autorrepresentação do Espectador: O uso do televisor em espaços expositivos*. MODOS: Revista de História da Arte, Campinas, SP, v. 5, n. 1, p. 336– 346. DOI: 10.20396/ modos.v5i1.8663932. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/mod/article/view/8663932>.

Squirra, S. (1995). *Aprender telejornalismo: produção e técnica*. Editora Brasiliense.

Yun, M. (2014). Evolution, Revolution, Resolution. In Chi, M. & Yun, M. (Eds.). *Nam June Paik: Becoming Robot*. Asia Society.

Zanini, W. (2003). Videoarte: Uma Poética Aberta. In Machado, A (Ed). *Made in Brasil: Três Décadas do Vídeo Brasileiro*. Itaú Cultural.

Wisnik, G. (2018). *Dentro do nevoeiro: Arquitetura, arte e tecnologia contemporâneas*. Ubu Editora.

7. WEBGRAFIA

- Academia Brasileira de Letras. (2022, 12 de outubro). *Afrofuturismo*. <https://www.academia.org.br/nossa-lingua/nova-palavra/afrofuturismo>.
- Aguiar, C. M. (2022, 27 de setembro). *Colecionismo e conservação em time-based media*. Sp-Arte. <https://www.sp-arte.com/editorial/colecionismo-e-conservacao-em-time-based-media/>.
- Artforum. (2022, 10 de outubro). *1000 words: Neil Beloufa*. <https://www.artforum.com/print/201408/1000-words-neil-beloufa-48217>.
- Centro de Arte Moderna Gulbenkian. (2022, 04 de outubro). *Alexandre Estrela*. <https://gulbenkian.pt/cam/artist/alexandre-estrela/>.
- Dicionário Priberam. (2022, 08 de setembro). *Dispositivo*, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/dispositivo>.
- Draganova, V. (2022, 10 de outubro). *Neil Beloufa Reveals the Multi-Dimensional Mechanisms of Power*. Frieze. <https://www.frieze.com/article/neil-beloufa-reveals-multi-dimensional-mechanisms-power>.
- Digital Mourning [Exposição]. (2021). Pirelli HangarBicocca. Milão, Itália. <https://pirellihangarbicocca.org/mostra/neil-beloufa/>.
- E-Flux. (2022, 12 de outubro). *Neil Beloufa: Digital Mourning*. <https://www.e-flux.com/announcements/377332/neil-beloufadigital-mourning/>.
- Fazeli, T. (2022a, 10 de outubro). *Sick Time, Sleepy Time, Crip Time: Against Capitalism's Temporal Bullying*. Efa Project Space Program. <https://www.projects-space-efanyc.org/sick-time>.
- Fazeli, T. (2022b, 10 de outubro). *Sick Time, Sleepy Time, Crip Time: Against Capitalism's Temporal Bullying*. Bemis Center. <https://www.bemiscenter.org/exhibitions/sick-time-sleepy-time-crip-time-against-capitalisms-temporal-bullying>.
- Fundação Calouste Gulbenkian. (2022, 04 de outubro). *Alexandre Estrela em Paris*. <https://gulbenkian.pt/agenda/alexandre-estrela-em-paris/>.
- Museu Guggenheim. (2022, 30 de setembro). *Time-Based Media*. <https://www.guggenheim.org/conservation/time-based-media>.
- Haberer, L. (1999). *Wolf Vostell Biography*. New Media Encyclopedia. <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-art.asp?LG=GBR&ID=900000000067392&na=VOSTELL&pna=WOLF&DOC=bio>.
- ICA Miami. (2021, 13 de dezembro). *Sondra Perry*. <https://icamiami.org/exhibition/sondra-perry/>.
- Kamel Mennour. (2022, 10 de outubro). *Neil Beloufa*. <https://kamelmennour.com/artists/neil-beloufa>.
- Khan, N. (2022, 12 de outubro). *No Safe Mode*. Flash Art. <https://flash---art.com/article/sondra-perry/>.
- La Biennale di Venezia. (2022, 10 de outubro). *Neil Beloufa*. <https://www.labiennale.org/en/art/2019/participants/ne%C3%AFI-beloufa>.

Medien Kunst Netz. (2021). *Wolf Vostell, Electronic Dé-coll/age, Happening Room*. <http://www.medienkunstnetz.de/works/elektronische-decollage/>.

Medien Kunst Netz. (2021). *Wolf Vostell, Fluxus Train*. <http://www.medienkunstnetz.de/works/fluxus-zug/>.

Mendes Wood. (2021, 13 de dezembro). *Luiz Roque*. <https://mendeswooddm.com/pt/artist/luiz-roque>.

Museu Coleção Berardo. (2021, 8 de novembro). *Wolf Vostell*. <https://pt.museuberardo.pt/colecao/artistas/610>.

Museu Reina Sofia. (2021, 8 de novembro). *6 TV Dé-Coll/age*. <https://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/6-tv-collage>.

Pirelli HangarBicocca. (2021, 12 de outubro). *Neil Beloufa | Digital Mourning | Pirelli HangarBicocca* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=b3EIM-UFymQ>.

Pothast, E. (2022, 16 de março). The Tactical Utopianism of Sondra Perry. *Medium*. <https://emilypothast.medium.com/the-tactical-utopianism-of-sondra-perry-59cd3ff3c45c>.

Rtings. (2022, 13 de outubro). Plasma vs LCD & LED: How They Work. <https://www.rtings.com/tv/learn/lcd-vs-led-vs-plasma/how-they-work>.

Saville, J. Patrick (2022, 08 de setembro). *Henry Bessemer*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/biography/Henry-Bessemer>.

Seattle Art Museum. (2018, 23 de maio). [Video] *Sondra Perry: Eclogue For [In]Habitability*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=u2V0fws7aq0>.

Seattle Art Museum. (2022, 12 de outubro). *Sondra Perry: Eclogue For [In]Habitability*. <https://www.seattleartmuseum.org/Exhibitions/Details?EventId=58990>.

Serpentine Galleries. (2018, 16 de maio). [Video]. *Sondra Perry: Typhoon coming on*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Qunkb4piXGw>.

Sousa, Ernesto de. (2022, 04 de agosto). *Alternativa Zero*. <http://ernestodesousa.com/projectos/alternativa-zero>.

Tate Modern. (2022, 13 de outubro). *Alberto Giacometti*. <https://www.tate.org.uk/art/artists/alberto-giacometti-1159>.

Tate Modern. (2021, 8 de novembro). *Nam June Paik*. <https://www.tate.org.uk/art/artists/nam-june-paik-6380>.

Tate Modern. (2022, 20 de julho). *Vito Acconci*. <https://www.tate.org.uk/art/artists/vito-acconci-623>.

Tavares, E. (2021, 23 de dezembro). Artista: *Alexandre Estrela*. Museu de Arte Contemporânea do Chiado. <http://www.museuartecontemporanea.gov.pt/pt/artistas/ver/104/artists>.

Teatro do Bairro Alto. (2022, 22 de setembro). *Caos and Poetry: Franco Bifo Berardi*. <https://teatrodobairroalto.pt/espetaculo/poetry-and-chaos-franco-bifo-berardi-20191012/>.

Tenconi, R. (2022, 10 de outubro). *Neil Beloufa: Digital Mourning*. Pirelli HangarBicocca. <https://pirellihangarbicocca.org/mostra/neil-beloufa/#>.

Zé dos Bois. (2022, 04 de outubro). *Um Mês Acordado – Exposição de Alexandre Estrela*. <https://zedosbois.org/programa/um-mes-acordado-alexandre-estrela/>.

Weisburg, M. (2022, 27 de setembro). Luiz Roque. *La Biennale di Venezia*. <https://www.labiennale.org/en/art/2022/milk-dreams/luiz-roque>.

Whitney Museum of American Art. (2021, 8 de novembro). *Magnet TV*. <https://whitney.org/collection/works/6139>.

Wolf Vostell Video Channel. (2015, Julho 15). Wolf Vostell, *Die Winde*, 1981. Video [Vimeo]. <http://www.vimeo.com/133622416>.

8. LISTA DE FIGURAS

1. Bruce Nauman. *Bouncing in the Corner*. MoMA. (2022, 15 de agosto). <https://www.moma.org/collection/works/118377>.
2. Leticia Parente. *Marca Registrada*, 1975. Art Basel. (2022, 17 de agosto). <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/60757/Let%C3%ADcia-Parente-Marca-Registrada-Trademark>.
3. Nam June Paik. *Tv Budha*, 1976. Art Basel. (2021, 8 de novembro). *Tv Budha*. <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/54254/>.
4. Nam June Paik. *Family of Robots*, 1986. Asia Society. (2022, 20 de julho). <https://asiasociety.org/new-york/exhibitions/nam-june-paik-becoming-robot-1>
5. Wolf Vostell. *6 TV Dé-coll/age*, 1963. Museu Reina Sofia. (2021, 8 de novembro). *6 TV Dé-coll/age*. <https://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/6-tv-collage>.
6. Wolf Vostell. *Electronic Dé-coll/age, Happening Room*, 1968. Medien Kunst Netz. (2021, 9 de novembro). <http://www.medienkunstnetz.de/works/elektronische-decollage/>.
7. Wolf Vostell, *Die Winde*, 1981. Blog Guerra Criativa. (2021, 10 de março). https://www.guerra-creativa.com/pt/p/guerracreativa/A_arte_de_Wolf_Vostell.
8. Wolf Vostell, *Cadillac-Schaukel*, 1999. Blog Guerra Criativa. (2021, 10 de março). https://www.guerra-creativa.com/pt/p/guerracreativa/A_arte_de_Wolf_Vostell.
9. *Before Projection: Video Sculpture 1974-1995*. Contemporary Art Library. (2022, 15 de agosto). <https://www.contemporaryartlibrary.org/project/before-projection-video-sculpture-1974-1995-at-mit-list-visual-arts-center-11000>.
10. Alexandre Estrela. *Ad Nauseum*, 2011. Arte Capital. (2022, 8 de março). *Alexandre Estrela*. <http://artecapital.net/exposicao-333-alexandre-estrela-wall-against-the-sea>.
11. Alexandre Estrela. *Ruin Marble*, 2022. Rialto 6. (2022, 8 de março). *A Third Reason*. <https://rialto6.org/exhibitions/a-third-reason/>.
12. Luiz Roque. *TV*, 2018. Mendes Wood DM. (2021, 10 de novembro). <https://mendeswooddm.com/pt/artist/luiz-roque>.

