

## Vídeo-arte: imagens do ontem e do hoje \*

Video art: images of yesterday and today.

**Alessandra Zanini** \*\*1

---

### **RESUMO**

Vídeo-arte imagens do ontem e do hoje trata de questões que envolvem arte e tecnologia como um novo meio de fazer arte. O vídeo como possibilidade de exploração poética pela experiência. Arnaldo Antunes com os vídeos-arte que produziu, para leitura de imagem e reflexão coletiva. Partindo destas questões o aluno produziu, seu próprio vídeo-arte e conseguiu relacionar questões históricas e experienciais. O vídeo-arte é sem dúvida algo poético de se falar pois os resultados são marcantes, únicos e atemporais. Todos os que participam deste momento envolvem-se e pensam em realizar coisas novas e partir para um novo desafio.

Palavras-chave: experiência; vídeo-arte; FLUXUS; Arnaldo Antunes.

---

### **ABSTRACT**

Video-art images of yesterday and today comes to issues involving art and technology as a new means of making art. The video and the possibility of poetic experience. Arnaldo Antunes with the video art that produced, for reading image and collective reflection. Starting from these questions the student produced, its own video-art and able to relate issues and historical experience. The video art is certainly something poetic to speak because the results are striking, unique and atemporais. All participating this time involving themselves and believe in doing new things and go to a new challenge.

Keywords: experience, video-art, Fluxus, Arnaldo Antunes.

---

<sup>1</sup>\* Artigo referente à disciplina de Processos Híbridos do curso de Pós Graduação em Criatividade: Arte e Tecnologias

\*\*Professora

Licenciada em Educação Artística e Habilitação em Artes Plásticas  
Universidade do Oeste de Santa Catarina UNOESC Chapecó  
Professora Orientador: Roberto Freitas

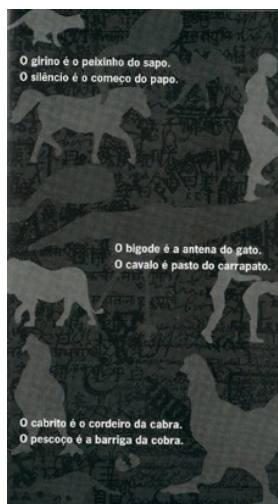


Imagem do vídeo “Cultura”, de Arnaldo Antunes.

Fonte: [http://www.arnaldoantunes.com.br/sec\\_livros\\_view.php?id=4](http://www.arnaldoantunes.com.br/sec_livros_view.php?id=4)

As novas tecnologias hoje se tornam indispensáveis na educação. O vídeo-arte surge como um recurso cheio de possibilidades e grandes resultados em sala de aula. A arte vista sob outro ponto de vista - o olhar da câmera. A utilização deste recurso faz com que aquilo que poderia ser algo abstrato, torna-se neste momento cada vez mais próximo, a possibilidade do vídeo torna o aluno cada vez mais curioso. E são alguns resultados discutidos no decorrente texto.

Lúcia Santaella em seu livro, *Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias a cibercultura* (2005), fala de como hoje a palavra hibridismo tem haver com esse o conceito de arte. Hoje se fala de arte, e, a opção de expressão utilizada pelos artistas é da mais variada possível. O hibridismo seria essa miscigenação de coisas que se misturam, como a arte em forma de vídeo, a arte em forma de fotografia que retrata um fato social, por exemplo, e assim por diante. É uma integração de tecnologia e arte que dão um resultado novo que gera muitas discussões. A autora faz uma pequena retrospectiva falando a respeito dessas

transformações ocorridas do séc.XV ao século XIX, os artistas expressavam sua arte baseada em figuras distintas, bem definidas, de forma portanto clássica. No final do século XIX, artistas já pensavam de forma diferente e começaram a utilizar outros recursos que abandonavam certas estruturas de tempo e espaço. A arte moderna fecha um ciclo quando Mondrian<sup>2</sup> começa a utilizar o abstracionismo, mostrando uma forma de arte inovadora para o momento e quebrava um pouco com a ruptura do desenho figurativo. Esse ciclo se fecha e se abre uma nova onda de percepção com os meios de comunicação, e que não cansa de crescer até os dias atuais. Diz Santaella:

A história da arte moderna que se estendeu dos Impressionistas, de Cézanne até Mondrian e Pollock, foi à história da demolição das estruturas de espaço e tempo, de movimento e ordem dos modelos visuais legados pela tradição. Do século XV até o século XIX, pinturas, gravuras e esculturas agora defendidos por Santaella e Nöth: representavam o mundo, real ou imaginário, como consistindo em figuras distintas, bem definidas e reconhecíveis em um espaço tridimensional ampliado.[...] No começo do século XX, a representação do mundo visual na arte já havia mudado de modo tão abrupto quanto à física havia abalado os alicerces do modelo newtoniano (Santaella e Nöth:1998:180, apud SANTAELLA, 2003:136).

Nos anos 50 e 60 houve transformações com esses novos recursos, mas foi na década de 70 que ele tomou forma mais concreta. Na pop-art os artistas começam a utilizar recursos variados como suportes de seus trabalhos. Utilizam especialmente fotografia e a repetição de imagens bem características da época. Os temas eram abordados de forma crítica e criativa e na década de 70 as instalações começam a proliferar.

Desde os anos 70, as instalações começaram a se fazer presentes e aparecem cada vez com mais frequência nas exposições contemporâneas onde objetos, imagens artesanalmente produzidas, esculturas, fotos, filmes, vídeos, imagens sintéticas são misturados numa arquitetura, com dimensões, por vezes, até mesmo urbanísticas, responsável pela criação de paisagens sógnicas que instauram uma nova ordem perceptiva e vivencial em ambientes imaginativos e críticos capazes de regenerar a sensibilidade do receptor para o mundo em que vive. (SANTAELLA, 2003:145).

---

<sup>21</sup> Pieter Cornelis Mondrian, conhecido por Piet Mondrian, foi um pintor neerlandês modernista. Na fase Impressionista teve uma participação significativa por expor trabalhos como "Moinho de vento sob a luz do sol", "Árvore vermelha", "Crisântemo", entre outras.

As novas expressões não param de surgir como o hibridismo digital, que agrega uma diversidade de elementos utilizados nos tempos atuais voltado tecnologia. Essa nova concepção gera uma riqueza visual muito grande, pois essa evolução trás cada vez mais qualidade e substancialidade aos trabalhos do artista. Temos registros visuais desses processos artísticos e isso é um grande avanço da área comprovado. E nessa nova era pós-moderna todas as artes se confraternizam: desenho, pintura, escultura, fotografia, instalação, vídeo e toda a imensidão de novas possibilidades portanto.

O movimento Fluxus foi sem dúvida um grupo que apresentou a arte recurso visual utilizando o vídeo. No ano de 1966 seu acervo chegou a 44 filmes breves. Hoje quando se fala na história do vídeo arte não se pode deixar de falar desse grupo.

Esse grupo provou que o vídeo é uma forma de expressão artística sim e tem uma identidade única nesse meio. Produziram trabalhos que contestavam idéias e que de certa forma defendiam sua forma de ver e entender a arte como fatores da mesma. Nesse contexto surge a vídeo-instalação e a vídeo-performance uma forma inovadora de expressar esse processo artístico. A arte e a tecnologia a serviço da evolução dos tempos e é vista de outros ângulos, ela é mais discutida e refletida e seu espaço é mais vasto.

Segundo Zanini:

Na entrada dos anos 70, era marcante a profusão de tendências, gêneros e espécies de arte que quebravam o monopólio das práticas artesanais tradicionais. No Brasil, a comunicação artística também "explodia por meio de ações, múltiplos suportes e canais: simpósios, publicações, leituras de textos, happenings, fotos, circuitos fechados de rádio, sonoridades (utilização da obra musical para interagir no ambiente), trabalhos de land art e arte povera, com uso de materiais efêmeros ou perecíveis, presença de animais, vivos, plantas etc. (ZANINI, 1997:235).

O vídeo-arte é fruto de uma caminhada de consciência frente à imagem, mas não com isso a compreensão de evolução, mas sim de novas relações frente à imagem e suas possibilidades.

Segundo Bellow (1997:12) nessa caminhada, o videocassete é um marco e coloca ao alcance de muitos o acesso à manipulação das imagens. A decomposição do movimento, o congelamento, estaria no que Maurice Blanchot chama de enigma da morte. Pois na

Invenção de uma nova imagem, que se desvencilha (...) da transparência fotográfica para descortinar outras matérias e introduzir uma nova 'fiscalidade'. Em poucas palavras, uma imagem que, pela desfiguração, descortina uma refiguração.(BELLOUR, 1997:13)

Isto seria como uma mutação plástica da imagem, do móvel para o imóvel, do registro temporal para outro tempo, o instante de interrupções flagrantes, de um instante eternizado. São essas questões que nos anos 60 irão influenciar a imagem eletrônica.

Um produto hoje extremamente popular, mas que em boa medida tem débitos com as pesquisas da vídeo-arte, é o videoclipe. Do ponto de vista tecnológico, o vídeo possui condições de sincronizar som e imagem de modo acentuadamente uniforme, já que ambos correspondem a sinais eletrônicos incorporados em um mesmo suporte. Essa facilidade e as estreitas relações produtivas e comerciais entre as indústrias fonográficas e de imagens permitiram o aparecimento e a exploração do clipe televisivo.

Conseqüentemente, sua criação foi decorrente não apenas desta permanente necessidade de lançamento de novos bens de consumo pela cultura industrial de massa, como das possibilidades abertas pelo desenvolvimento técnico.<sup>3</sup>

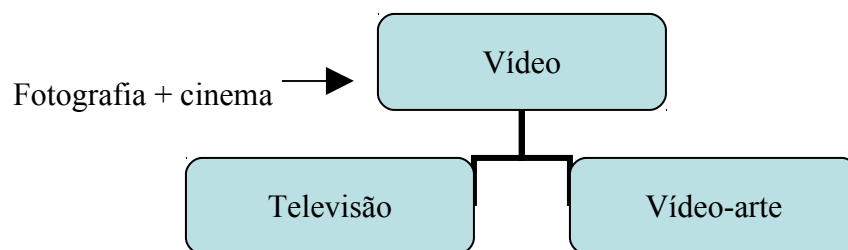


Figura 4 – Esquema vídeo.

Fonte: Formulação de Sandra Fachinello, com base em BELLOUR (1997:14)

O vídeo, conforme vemos na figura 4, é uma situação sem precedentes de possibilidades, vem com raízes na fotografia e no cinema, possuindo duas

<sup>3</sup> <http://www.videotexto.tv/videoarte.html>

vertentes, a televisão e o vídeo-arte. O vídeo-arte nasceu “de uma preocupação em compreender o que aconteceu como cinema” em seu conluio com o vídeo. O vídeo-arte tem sua força ao ter operado passagens, “o vídeo é antes mais nada um atravessador.” BELLOUR (1997:14). Com ele passa-se do móvel para o imóvel da analogia fotográfica para o que pode ser transformado, muda a apreensão e fabricação da imagem. Ele é como

Passagens, corolários que cruzam sem descobrir inteiramente esses "universais" da imagem: dessa forma se produz entre foto, cinema e vídeo uma multiplicidade de sobreposições, de configurações pouco previsíveis. (BELLOUR, 1997:14).

O vídeo é esse entre-imagens, um

Espaço de todas as imagens. Um lugar, físico e mental, múltiplo. Ao mesmo tempo muito visível e secretamente imerso nas obras, remodelando nosso corpo interior para prescrever-lhe novas posições, ele opera entre as imagens, no sentido muito geral e sempre particular dessa expressão. (BELLOUR, 1997:14).

### **Um instante estético e nada mais: A arte Conceitual e o vídeo-arte.**

A arte conceitual veio como forma de contestar e inovar o que até então era apresentado. Explorar a imagem de uma forma diferenciada. Questionar de uma forma ousada a política e a forma de vida da época. A arte enquanto protesto, tornou-se muito mais visual.

A união entre arte e tecnologia atual deu seqüência, assim às, pesquisas das possibilidades artísticas dos diferentes materiais industriais, promovidas pelas vanguardas construtivas do início do século. Os artistas tecnológicos assumem vários itens da pauta vanguardista. Eles se atêm ao movimento, embora não sintetizem em suportes tradicionais os ritmos dinâmicos da cidade, como seus precursores futuristas ou construtivistas. Os epígonos não buscam a imagem pictórica ou escultórica da “beleza da velocidade”, na fórmula de Marinetti, mas a que participa do movimento. Não é a imagem paralisada da velocidade que os atrai mas a que em “tempo real”, como diz Paul Virilo, “está sempre de passagem”. A representação no instante da mobilidade física dos corpos, do início do século foi substituída pelas performances da mobilidade eletrônica do fim. É agora a imagem que se move, apreensível em momentos sucessos: a arte migrou da imaterialidade da luz no tempo. As diagonais futuristas que cruzavam a superfície da tela fazendo-a vibrar ou, posteriormente, as pinceladas ágeis da action painting, que sulcavam, colonizaram o espaço exterior da tela em branco. (FABBRINI, 2002:153)



Figura 5 – Bill Viola, 1-2: The reflecting pool, 1977 – 1979; Reasons for Knocking at an empty house, 1983; 5 – 6: The space between the teeth, 1976; Moonblood, 1977 – 1979; 9: Chott – el – Djerid. A portrait in light and heat, 1979; 10: The semi – circular canals, 1975; 11 – 12: Ancient of days, 1979 – 1981; 13 – 16: I do not know what it is like, 1986.

Fonte: Fotografia digital de BELLOUR (1997:p. 371)

Europa e Japão viveram esses momentos com grande intensidade. Criavam-se grupos que questionavam os gêneros artísticos convencionais. No Japão, o grupo Gutai, deu início a uma série de atividades performáticas em 1955/56, que conforme WOOD “incluíam caminhar ao longo de uma linha branca e

coletar água nas depressões de tiras de plástico penduradas entre árvores (2002:21).

O conceitual, tornou-se inovador pelo fato de abordar a arte performática, instigar seu expectador para olhar a realidade, seja chocando, ou seja sorrindo básico desse momento era “desafiar a visualidade”. Na década de sessenta vive-se um momento bem dividido na arte, de um lado, artistas que continuam em sua pesquisa, em seu característico (pincel, tinta, madeira, metal...) e de fato querem atingir um objetivo específico de seu público, em contrapartida surgem artistas que trabalham com abstracionismo e querem instigar a curiosidade de seu público arte como conceito, é o que o grupo Fluxus quis defender.

Arte como performance colocando o artista como um conjunto visual, corporal, musical. O grupo Fluxus apresentava-se muito em Nova York, e seus integrantes eram de países diferentes como Ásia e Europa. Yoko Ono participou da maioria das performances apresentadas e no início enfocava-se bastante o lado feminino. Queria-se resgatar a arte nas pequenas coisas, com cenas bem humoradas e críticas famoso Manifesto Fluxus, surgiu de um protesto feito por dois integrantes do grupo, em frente a um museu de arte, com frases penduradas em seus pescoços, pedindo a extinção dos museus de arte. Nesse manifesto, George Maciunas, idealizador do nome Fluxus colocou de fato as implicações que tal ação teve em seu trabalho.

Livrem o mundo da doença burguesa ,da cultura “intelectual”, profissional e comercializada .Livrem o mundo da arte morta, da imitação, da arte artificial, da arte abstrata... Promovam uma arte viva, uma antiarte, uma realidade não artística , para ser compreendida por todos, não apenas pelos críticos, diletantes e profissionais ...Aproximem e amalgamem os revolucionários culturais, sociais e políticos em uma frente unida de ação.(Maciunas apud WOOD, 2001:23)

Foi a partir do movimento Fluxus, suas apresentações ousadas é que de fato o vídeo-arte tomou corpo e forma. Esse grupo tem registrado trabalhos que pela época que foram produzidos (50 e 60), continuam sendo motivo de discussão para a sociedade atual. Surgem novas formas de questionar o lugar da arte na sociedade.



De fato a arte conceitual surge para mostrar que havia outros suportes, e que o corpo nesse momento era muito importante, as performances dominavam esse momento. Yoko Ono foi uma das integrantes do movimento Fluxus e nos anos 60 despiu-se em protesto contra a violência. A Guerra do Vietnã foi o alvo de seu protesto e seguindo ainda esse movimento, Yoko e seu marido Jonh Lennon, despiram-se na ocasião de sua lua-de-mel para a imprensa como também forma de protesto e com o mesmo objetivo. A arte conceitual foi importante para ampliar valores, para mostrar que ela possuía sim outros segmentos, e esse momento, é um dos mais significativos da transformação da arte.

Nesse momento percebe-se a grande relevância com a interação do público, pois o mesmo interage, e muitas vezes pela filmadora adentra no vídeo-arte.

Vídeo-arte surge em um ambiente crescentemente absorvido pelos meios de massa, especialmente pela televisão (1960). As artes, cujas fronteiras com a vida cotidiana haviam sido desgastada pelo movimento da pop- art ,que preocupavam-se mais encontravam-se à sombra deste meio. O vídeo vem como forma de mudar os grupos, estabelecer novas idéias e novos conceitos.

Mas este foi um momento de mudanças na arte pois gradualmente os artistas inserem as novas tecnologias as possibilidades de produzir seus vídeos, e faz com que a arte cresça conforme as evoluções tecnológicas.

Câmera portátil: transformou o telejornal, a publicidade e até mesmo a vida privada. O vídeo se ajustou com precisão ao clima de liberação sexual e protesto político dos anos 60-70 (seus primeiros temas). Não poderíamos deixar de fora em se tratando de vídeo o artista Nam June Paik, idealizador do vídeo-arte participou do grupo Fluxus utilizava recursos como música, performance e especializou-se em arte eletrônica. O site wikipédia confirma tal afirmação quando diz:

Em 1965, a Sony introduziu no mercado o *Portapak*, o primeiro dispositivo portátil de gravação de vídeo, a maior "arma" de Paik. Com ele, Paik pôde mover e gravar coisas simultaneamente, e a partir de então, Paik se tornou uma celebridade internacional, conhecido por seus trabalhos criativos e divertidos.

Estética do vídeo: experimental e lúdica, crítica em relação à TV comercial. A primeira geração de vídeo-artistas considerava que era preciso participar televisualmente da sociedade para tanto. Reforçando o fato já citado acima.

De fato o artista tinha por objetivo inserir-se na sociedade como um todo, tornar sua arte acessível a todos, contestando muitos momentos e movimentos, mas agora utilizando o visual. O artista utiliza novos meios, mas trata da arte como algo a ser questionado, refletido neste momento utilizando imagens em movimento. Lembrando que na década de 10 artistas já usavam imagens em movimento.

Aplicações estéticas do vídeo: invoca a gestualidade do artista, semelhante à de um pintor (especialmente expressionista); monitor pode ser usado como escultura; registro de performances (por vezes íntimas, que não teriam outra forma de serem divulgadas)

Sistemas digitais: provocam uma certa “cinematização” do vídeo (fluxo de imagens bem mais elaborado), ao mesmo tempo em que oferecem aperfeiçoamentos e recursos para exploração das sintaxes possíveis das imagens em movimento.

É a disponibilidade e acessibilidade das tecnologias que se responsabiliza pelo desenvolvimento da artemídia. Por outro lado, técnicas artísticas podem estar presentes na mídia cotidiana, mas nem por isso transformam-na em **arte**. É necessário que haja a intencionalidade do artista em criar algo “que não sofre os constrangimentos de quaisquer outros propósitos a não ser os da própria criação.



Imagem do vídeo “Nome Não”, de Arnaldo Antunes.

Fonte: [http://www.arnaldoantunes.com.br/sec\\_livros\\_view.php?id=4](http://www.arnaldoantunes.com.br/sec_livros_view.php?id=4)

Arnaldo Antunes – Nasceu em São Paulo em 1960. É músico, poeta, performance e artista plástico. Integrou o grupo Titãs, de 1982 a 1992. Explora em seu trabalho a interação intersemiótica entre sons, palavras e imagens. Participou de várias exposições e mostras em vários países. É um dos artistas de maior destaque na música popular brasileira contemporânea.<sup>4</sup>

Arnaldo Antunes tem uma relação muito importante nesse estudo pois se refere ao artista que servirá de estudo para os educandos em sala de aula. Porém não é ele o objeto de estudo e sim seus vídeos-arte.

Artista inovador, sempre teve uma relação forte com a música, quando foi integrante do grupo Titãs, escreveu muitas letras para o grupo, e posteriormente resolveu seguir carreira independente, onde realizou trabalhos na área artística e que envolviam música também. Basicamente, seria uma reunião de poesia, música, visualidade produzindo um efeito inovador e que o artista de certa forma foi um dos percussores dessa nova visão no Brasil.

Ao longo do século XX, foram ocorrendo experimentos vários para cumprir uma necessidade cada vez mais frequente: os códigos se interseccionam, se sobrepõem se transcriam, em busca de um hiato de sentido que parece ter sempre se colocado entre as formas de expressão e o sujeito.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Disponível em: [www.itaucultural.org.br/madeinbrasil/créditos.cfm?cd\\_area=1979&cd\\_pagina=1979&CFID=4895730&CFTOKEN=50130776](http://www.itaucultural.org.br/madeinbrasil/créditos.cfm?cd_area=1979&cd_pagina=1979&CFID=4895730&CFTOKEN=50130776). Acesso dia 11/05/2006, às 9:30 hrs.

<sup>5</sup> <http://www.arnaldoantunes.com.br/?sec=textos&id=39&arnaldo=0>

Arnaldo trabalha com a palavra de forma poética e a transforma em algo maior - em arte. Utiliza materiais de nosso cotidiano, ou seja, o espaço urbano para confirmar seu trabalho que visualmente parece simples, mas que tem um resultado marcante, e muito significativo:

É esse caminho crítico que justifica a escolha do poeta Arnaldo Antunes. Por esses outros procedimentos que é determinada a sua contemporaneidade que envolve múltiplas direções das próprias concepções de poesia e de suas relações com outras formas de conhecimento e de outros sistemas artísticos. Não se podem descartar os infinitos problemas de falsa consciência que assolam as questões de vanguarda e poesia desde a busca da definição de seus estatutos até as questões que envolvem seus limites em relação a outros gêneros literários.

Nome é uma epopéia multimídia. Multiplicado em vídeo, livro e CD. [...] Não há nenhum projeto similar a este no Brasil. Até agora, nenhuma experiência em vídeo-arte concentrou um volume tão grande de pequenos clipes num só projeto multimídia. [...] Arnaldo queria um vídeo de poemas visuais. Chegou a um projeto conceitual de vídeo-arte em que expõe discussões sobre lingüística, metalinguagem e semiótica, acompanhado por um livro introdutório, com a ficha técnica de cada produção. [...] O CD, que completa o projeto Nome, tem vida independente em suas microcanções, que embalam os clipes.(Celso Fonseca, Jornal da Tarde, 22/09/1993.).

Arnaldo possui uma relação muito íntima com o vídeo por ser um dos pioneiros no Brasil em utilizar o vídeo juntamente com seu trabalho. Arnaldo possui esse livro intitulado Nome que se torna um registro fotográfico e poético desse trabalho de Arnaldo. O artista comprova sua capacidade de pensar nas palavras de forma artística, e apresenta nos vídeos do trabalho Nome. Esse é um dos registros visuais mais significativos de Arnaldo, pois possui desde vídeos rápidos, onde utiliza imagens urbanas, letreiros, placas de sinalização numa mistura de sons e poéticas que tornam seu trabalho muito rico. No vídeo ele reúne desde uma viagem pelo interior do corpo humano explorando nesse trabalho os sentidos: tato, paladar; elementos da natureza, como o ar e a água, até imagens rurais, imagens em um vídeo intitulado "Nome", onde ele apresenta o processo de

montagem do vídeo, as pessoas que trabalham na produção de seu vídeo,juntamente com a música. “Não tem que”, trata desse jogo de imagens urbanas,placas de rua e o jogo da musicalidade. O vídeo “Cultura”, já trata de imagens produzidas pelo computador, e questiona donde viemos e para onde vamos. Aguça os sentidos de diversas maneiras, instiga os mais variados sentimentos, pensando no contexto como um todo. No vídeo “Luz”, por exemplo, Arnaldo Antunes chama tanto ao expectador para o tema que de fato o jogo de imagens com a palavra luz, torna-se realmente insuportável, pois ele busca através do tema instigar o verdadeiro significado da palavra. Arnaldo comenta a respeito do trabalho Nome:

O projeto começou com vídeo,em janeiro de 92,e eu ainda estava nos Titãs, mas a parte musical foi crescendo e ganhou autonomia.Daí o CD,embora não tenha querido lançar um disco quando saí do conjunto.Eu queria juntar a leitura na tela,sair do papel,obter movimento na leitura .Isso concomitantemente à ocorrência do som,o que dá muitas camadas de simultaneidade.

Arnaldo coloca “Nome”, como um trabalho coletivo, desenvolvido pela esposa Zaba Moreau, e pelos companheiros de equipe, Kiko e Célia. Eles ajudaram Arnaldo em toda à parte de computação gráfica. Essa mistura de materiais são objetos de pesquisa a todo o momento, e serve como questionador do espectador para essas novas possibilidades.



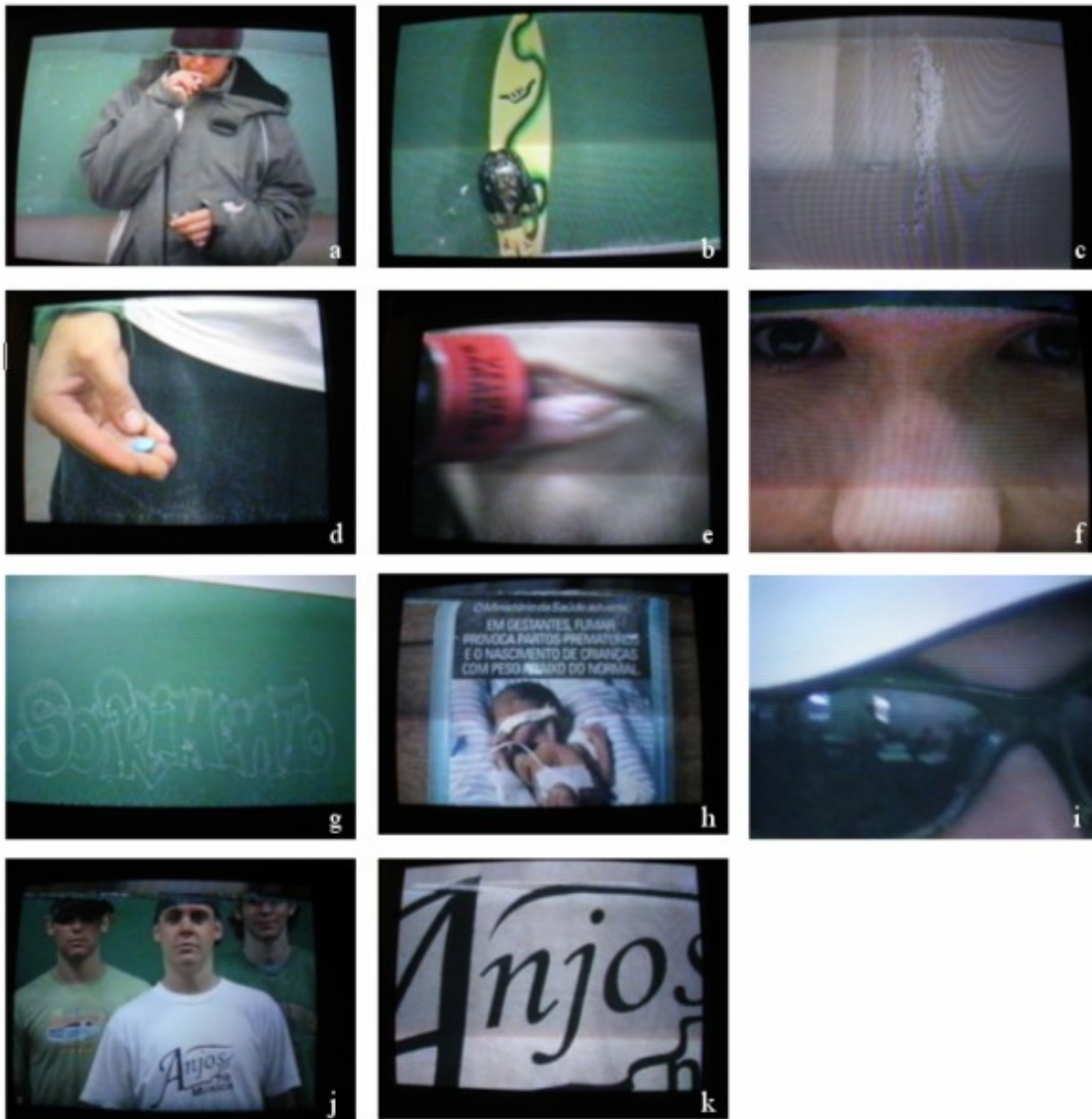
Figura 10: Imagem do vídeo “Alta-Noite”, de Arnaldo Antunes.

Fonte: Fonte: [http://www.arnaldoantunes.com.br/sec\\_livros\\_view.php?id=4](http://www.arnaldoantunes.com.br/sec_livros_view.php?id=4)

Este texto retirado do site de Arnaldo Antunes tem uma análise ampla de tudo o que quer dizer seu trabalho, e de sua importância no meio artístico. Foi um artista de interesse pessoal de pesquisa, por ter um contexto de arte amplo, por trabalhar com diferentes linguagens, utilizando materiais de fácil acesso e isso é muito importante em se tratando de sala de aula. Discutir sobre o trabalho do artista, seus recursos, e por se tratar de algo novo, e por realizar uma atividade utilizando materiais totalmente diferentes daquilo que até então usava em sala de aula, novos recursos.

Em se tratando de se discutir as novas tecnologias, as leituras de imagem tornam-se diferentes, o aluno começa a valorizar bastante a imagem, o movimento, o som, os elementos presentes no vídeo, coisa que em uma pintura, não teria essas possibilidades. O registro desse trabalho está na imagem filmada, está no pensar no roteiro, nos passos para o desenrolar dessa filmagem, o que torna o trabalho muito interessante e diferenciado dos demais.

O vídeo e suas várias possibilidades. Evoluir em sua forma de apresentação é algo que para os artistas é sem limites. A interatividade está inserida neste contexto, pois o espectador além de assistir ao vídeo, pode como objetivo, fazer parte do trabalho do artista envolvendo – se por completo em seu trabalho. Além de interferirem também utilizando objetos, mas em forma de performances que seus criadores apresentavam. Essas performances em se tratando do artista em pleno processo artístico também em muitos momentos pedem para que seu público contribua com o trabalho porque de fato quer que o espectador sinta aquilo que quer passar.



*Drogas, turma 82, Franciele, Carlos, Matheus, Douglas e Renan.*

Fonte: Fotos digitais do monitor da tv.

O que acontece conosco é que se o que aprendemos não tem sentido, não atender alguma necessidade, não “aprendemos”. O que aprendemos tem que “significar” para nós. Alguma coisa ou pessoa é significativa quando ela deixa de ser indiferente. Esquecemos o que aprendemos sem sentido, o que não pode ser usado. Guardar coisa inútil é burrice. “O corpo aprende para viver. É isso que dá sentido ao conhecimento. O que se aprende são ferramentas, possibilidades de poder. O corpo não aprende por aprender. Aprender por aprender é estupidez”<sup>37</sup>.

Todo ser vivo aprende na interação com o seu contexto: aprendizagem é relação com o contexto. Quem dá significado ao que aprendemos é o contexto. Por isso, para o educador ensinar com qualidade, ele precisa dominar, além do texto, o contexto, além de um conteúdo, o significado do conteúdo que é dado pelo contexto social, político, econômico, enfim, histórico do que ensina. Nesse sentido, todo educador é também um historiador. (GADOTTI<sup>6</sup>)

<sup>6</sup> Ibidem.



Exemplo de filmagens e uso do vídeo como recurso visual pelo grupo Fluxus.  
Fonte: Foto digital da tela do monitor de televisão, ao assistir o vídeo Misfits – 30 years of Fluxus.





Vídeo “Identidade” produzido pelos alunos de ensino médio no ano de 2006.

a diversidade de significados, o quanto o contexto, as informações, as vivências de cada leitor estão presentes ao procurar dar um sentido para a imagem. É importante lembrar, no entanto, que a marca maior das obras de Artes Plásticas é querer dizer o “indizível”, ou seja, não é um discurso verbal, é um diálogo entre formas, cores, espaços. Desse modo, quando fazemos uma leitura, estamos explicando verbalmente relações de outra natureza, da natureza do sensível. (PILLAR, 2002:79)



Exemplo que contam a “história” do uso do vídeo como recurso visual pelo grupo Fluxus, explorando a filmadora Sony – o rolo da fita magnética (hoje em arquivo), e as filmagens caseiras do Yoko Ono.

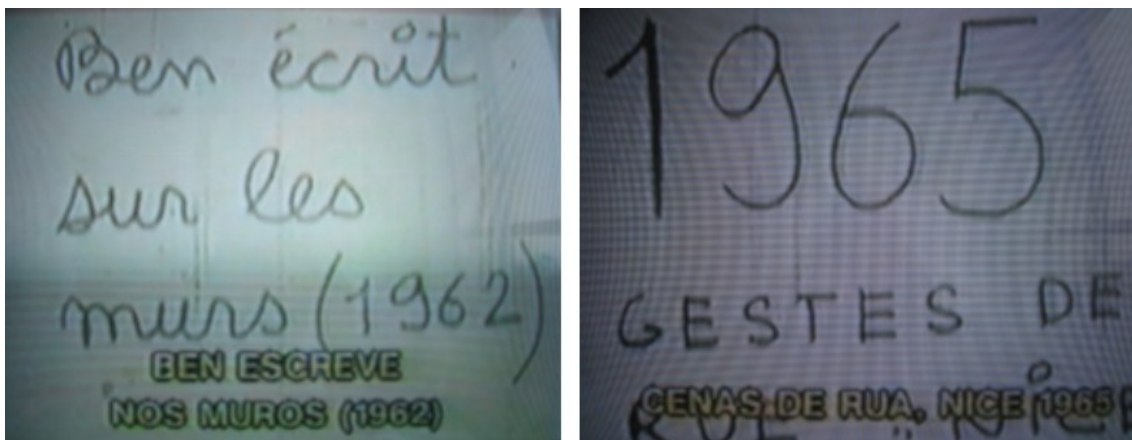
Fonte: Foto digital da tela do monitor de televisão, ao assistir o vídeo Misfits – 30 years of Fluxus.

Todo ser humano tem resistência a entender novos conceitos, pois estamos acostumados somente ver aquilo que queremos. E sempre temos que ter uma explicação consistente para tudo, tudo deve ter um sentido bem racional. Os artistas como Arnaldo Antunes, que trabalham com esses novos conceitos procuram mostrar que nem tudo precisa necessariamente ser compreendido, e procuram provocar sentimentos diversos em seus espectadores. É um novo conceito e para o professor discutir isso com os alunos em sala de aula é um desafio, nos deparamos com realidades diferentes, os alunos são tocados em seu íntimo de forma assustadora, diante de tantas possibilidades e imagens que lhe causam uma porção de reações, a partir daí discute-se a importância da arte para seu tempo, a crítica, e a ampliação de olhar torna a arte muito mais interessante. O professor passa por momentos de insegurança, pois quando o aluno tem resistência sobre determinados assuntos é o momento de incentivo do professor, mostrar ao aluno que é uma experiência nova e importante para sua formação. Acredito que muito dos comentários podem vir de encontro a esse “ir contra a TV”

que o autor Bellour comenta, pois ao ir contra o que estão acostumados, gera um desconforto.

Que o vídeo-arte esteja ligado à televisão, que se origine da televisão, que a ela retorne constantemente, que esteja contra, mas de encontro a ela, que essa relação, por si só insuficiente para defini-lo, seja no entanto o que lhe cola na pele a ponto de circunscrever sua imagem em espelho, isso já foi dito e redito.(BELLOUR, 1997:60)





Exemplo do uso de escritos “simples” feitos manualmente e de forma “rápida” para filmagens e como recurso visual pelo grupo Fluxus.

Fonte: Foto digital da tela do monitor de televisão, ao assistir o vídeo Misfits – 30 years of Fluxus.

O vídeo-arte é um dos grandes avanços ocorridos na história da arte. Pensar em realizar um vídeo a experiências de outros artistas nos dá muita base para inovar e esgotar as possibilidades perante idéias que inicialmente poderiam parecer simples até o momento que queremos ir mais e mais a fundo. É como um grande enigma a ser desvendado a cada imagem, uma história a ser contada, um momento que se tornará atemporal.

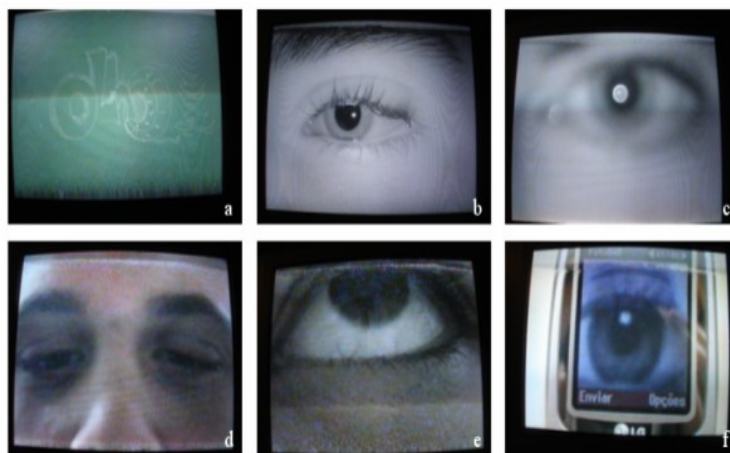


Figura 31: *Olho*, turma 82, Priscila Alves, Camila Alves. Bruno Henrique Mascarello.

Fonte: Fotos digitais do monitor da televisão.

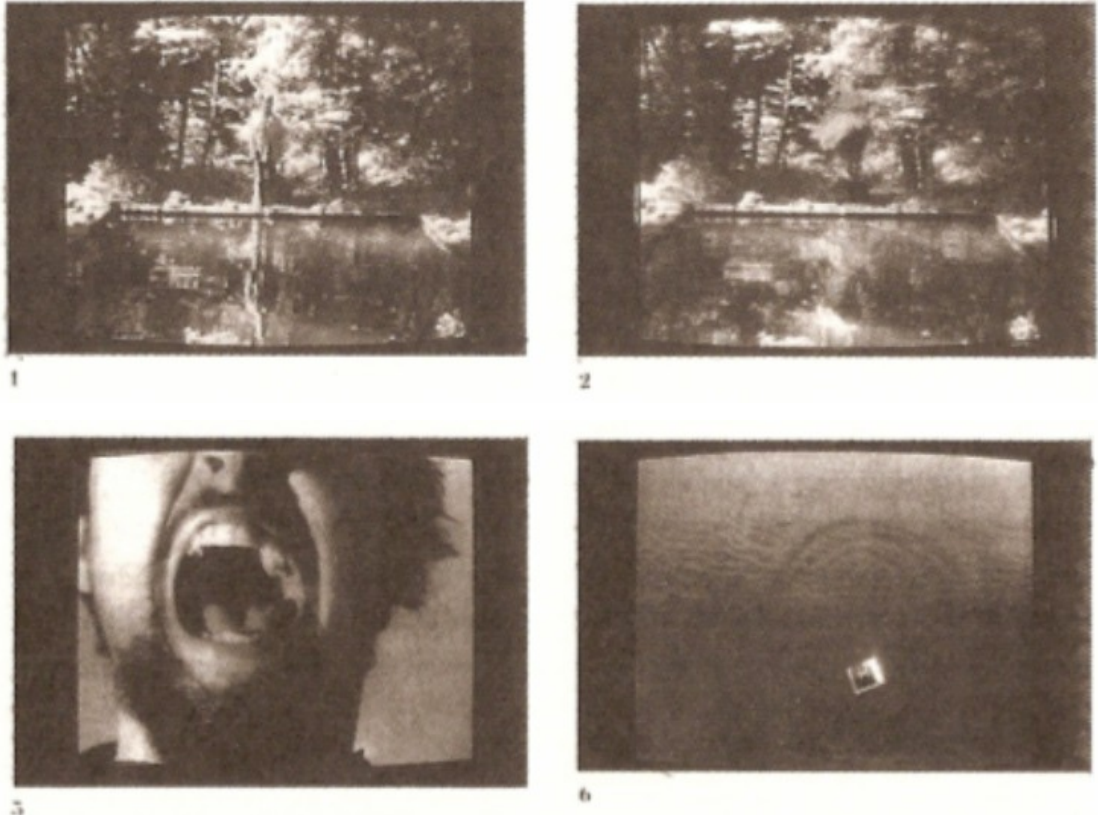


“Tv Magnet”, 1963.

Fonte: [http://diversao.uol.com.br/album/nam\\_june\\_paik\\_album.jhtm](http://diversao.uol.com.br/album/nam_june_paik_album.jhtm)



*Cabelos*, turma 82, Aline, Jéssica, Rosângela, Margarete, Matheus, Elizeu e Jeferson.



Bill Viola, 1-2: The reflecting pool, 1977 – 1979; Reasons for Knocking at an empty house, 1983; 5 – 6: The space between the teeth, 1976; Moonblood, 1977 – 1979;

Fonte: Fotografia digital de BELLOUR (1997:371)

O vídeo estabelece sensações novas, e sempre chama seu público a refletir sobre o trabalho do artista, de forma poética, utilizando recursos infinitos que mostra o quanto a arte evolui com o seu tempo. Raymond Bellour (1997) no livro *Entre-imagens* faz uma leitura dos vídeos dos artistas que seguem:

No início de *The reflecting pool*, um homem sai da floresta e se põe de pé à beira de uma piscina. Ele está de frente, vemos seu reflexo na água. De repente, ele pula e seu corpo é congelado, parado no ar. O reflexo desapareceu. Na piscina, organiza-se pouco a pouco uma vida de movimentos diversos, ao longo do tempo. O reflexo do corpo inicial reaparece, desdobra –se e desloca – se. Quando o espectador arregala os olhos para verificar como isso se concilia com o corpo suspenso, ele se dá conta de que o corpo desapareceu sem que o tenha (esta é a reação mais freqüente) visto desaparecer.

O que deduzir mais uma vez desse estratagema? Em primeiro lugar, que a obra de Viola é animada por uma paixão pela imagem fixa, ou melhor, por um componente de fixidez na imagem: é um convite para refletir sobre o que acontece com a imagem dotada de movimento quando, como ele (poderíamos multiplicar os exemplos à vontade), já não a concebemos por princípio como tal. Chamemos essa consciência de fotográfica. (BELLOUR, 1997:369).

## Considerações Finais:

Falamos do vídeo-arte enquanto recurso a ser discutido pelo educador, sempre destacando a importância de se utilizar novos recursos para mostrar a arte de forma diferente. Tornar a arte um instante mágico e significativo para educador e educando teve como principal questão desta discussão.

Como alicerce de postura metodológica para pensar ações docentes em arte, defendo então o ensino da arte pela experiência. A experiência do vídeo é algo desafiador, mas que possui resultados “imediatos”.

O visual e sonoro, com o movimento e as imagens dos alunos, do corpo, gestos, as coisas de que gostam, que tem afinidade, mesmo que descaracterizada proporciona reações imediatas, amplia o conhecimento, reafirma e testa o sensível.

O vídeo-arte, o entre - imagem, com marco na metade do século passado, mas em franca presença nas exposições até nossos dias, neste momento foi entendida como uma experiência única na educação por se tratar de uma reflexão do olhar sobre os trabalhos do artista referencial, e do próprio trabalho do aluno, na pesquisa poética pela experiência com a câmera.

O entre-imagens é esse espaço ainda muito novo para ser abordado como enigma, a já bastante constituída para que possa ser circunscrito. Não se trata aqui de traçar sua história (como de todas as misturas, seria difícil concebe-la), tampouco de formular sua teoria com base em conceitos específicos exigidos pelo entre-imagens, que seriam a condição para que se pudesse falar seu respeito. Preocupe-me principalmente em procurar formular uma experiência, tal como se constituiu, pouco a pouco, a partir do momento em que se verificou que entramos, com o vídeo e tudo o que ele, num outro tempo de imagem. (BELLOUR,1997:15)

Arnaldo Antunes com seus vídeos “Alta-Noite” e “Nome Não”, como também o vídeo “Cultura”, mostrou aos alunos uma nova possibilidade. A olhar a partir da câmera filmadora ou mesmo fotográfica, tendo como referência artistas

como Arnaldo Antunes e do grupo Fluxus torna o acesso à experiência fundamentada basicamente em estilo, criatividade e ousadia o que se espera do aluno para começar sua produção.

As possibilidades de inovação na educação dependem única e exclusivamente da vontade do educador de dar impulso ao processo criativo de quem é orientado.

Portanto, reitero:

O papel dos professores é importante para que os alunos aprendam a fazer arte e a gostar dela ao longo da vida. Tal gosto por aprender nasce também da qualidade da mediação que os professores realizam entre os aprendizes e a arte. Tal ação envolve aspectos cognitivos e afetivos que passam pela relação professor/ aluno e aluno/aluno, estendendo-se todos os tipos de relações que se articulam no ambiente escolar.(SANTAELLA,2003:10).

O vídeo-arte proporciona uma vivência única que envolve professor e aluno em um crescimento conjunto e gradual. Professor e aluno vivem toda a experiência juntos e desprendem-se de muitas amarras e aprendem a ver o mundo diferente.

Referências Bibliográficas:

ANTUNES, Arnaldo. "Alta- Noite".Fotografia digital disponível em:  
[http://www.arnaldoantunes.com.br/sec\\_livros\\_view.php?id=4](http://www.arnaldoantunes.com.br/sec_livros_view.php?id=4)

ANTUNES, Arnaldo. "Cultura". Fotografia digital, disponível em:  
[http://www.arnaldoantunes.com.br/sec\\_livros\\_view.php?id=4](http://www.arnaldoantunes.com.br/sec_livros_view.php?id=4)

ANTUNES,Arnaldo. "Nome Não".Fotografia digital, disponível em:  
[http://www.arnaldoantunes.com.br/sec\\_view.php?id=4](http://www.arnaldoantunes.com.br/sec_view.php?id=4)

BELLOUR, Raymond. Entre - Imagens. Campinas: Papyrus, 1997.

GADOTTI, Moacir. Boniteza de um Sonho: Ensinar e aprender com sentido. Disponível em:

<http://www.posgrado.com.br/Bonitezadeumsonho.doc>.

Acesso em 03/05/09.

PAIK, Nam June. TV Magnet, 1963. Fotografia digital da obra, disponível em:

[http://diversãouol.com.br/nam\\_june\\_paik\\_album.jhtm](http://diversãouol.com.br/nam_june_paik_album.jhtm).

PAIK, Nam June, 1963. Foto digital da tela do monitor de televisão, ao assistir o vídeo Misfits – 30 years of Fluxus.

SANTAELLA, Lúcia. Porque as comunicações e as artes estão convergindo? São Paulo; Paulus, 2005.

VIOLA, Bill. The reflecting pool, 1977-1979. Fotografia digital de BELLOUR (1997; 371)