



SOBRE A ARTE DO VÍDEO. REGIMES DE VISIBILIDADE DO CORPO FRAGMENTADO: LETÍCIA PARENTE E LIA CHAIA.

Regilene Sarzi-Ribeiro. FAAC/UNESP - UNIP/Bauru/SP

RESUMO: A linguagem audiovisual causou profundas transformações na produção, veiculação e recepção das obras de arte. O estudo analisa duas videoartes brasileiras e apresenta como os regimes de visibilidade do corpo fragmentado alargam as esferas culturais do fazer e do sentir o sentido estético, contagiados pelo sincretismo latente nas experiências estéticas videográficas. Os vídeos analisados de Letícia Parente e Lia Chaia possuem pontos em comum e a proximidade entre algumas categorias semânticas, mas se distinguem no tratamento estético, plástico e sincretico do audiovisual. Da análise provém à operacionalização da estesia e a descrição dos efeitos de sentido gerados na interação discursiva entre a linguagem corporal e a linguagem audiovisual, na arte do vídeo.

Palavras-chave: Arte do vídeo brasileiro. Regimes de visibilidade. Corpo. Letícia Parente. Lia Chaia.

ABSTRACT: *The audiovisual language caused profound changes in the production, propagation and reception of works of art. The study analyzes two brazilian video arts and shows how the regimes of visibility of the fragmented body widens the cultural spheres to do and to feel the aesthetic sense, are infected by the latent syncretism in the aesthetic experiences videographics. The videos analyzed by the Letícia Parente and Lia Chaia have points in common and the proximity of some semantic categories, but differ in aesthetic treatment, plastic and syncretic of the audiovisual. The analysis comes to the operationalization of aesthesia and description the effects of meaning generated in discursive interaction between body language and visual language, in video art.*

Key words: *Brazilian's art of video. Regimes of visibility. Body. Letícia Parente. Lia Chaia.*

Sobre a arte do vídeo

A imagem eletrônica do vídeo permite um alto grau de manipulação e composição da imagem e do som por meio de técnicas como encadeamento, sobreimpressão, incrustação e espessura da imagem, escalas, profundidade e montagem dos planos, entre outros procedimentos que dão visibilidade à forma e estética visual fragmentar.

Como se sabe, o vídeo constitui-se dos mesmos elementos cinematográficos. Entretanto, o nível de alteração e transformação da imagem eletrônica é infinitamente maior e isso gera uma multiplicidade de possibilidades expressivas. No

campo multiimagético do vídeo, a mixagem de imagens e a montagem dos planos, a construção do espaço fora da tela e os usos dos *closes*, são integrados. Para Dubois, a lógica do sistema videográfico pode ser descrito da seguinte forma:

O modelo abstrato (e matemático) desta lógica visual do vídeo poderia ser encontrado na lógica de visualização dos fractais: mergulhamos aí até o infinito, como numa *zoom - in* (ou *out*) interminável (aliás, o *zoom* digital e por compressão realiza efetivamente isto). Estamos em um universo que absorve e regurgita tudo, estamos em um mundo sem limite, e, portanto sem espaço *off*, já que ele contém em si mesmo (em sua matéria de imagem, em seu próprio corpo interior) a totalidade do universo. (DUBOIS, 2004, p.94).

Nesta perspectiva, o vídeo é responsável por instaurar novas modalidades de funcionamento e uso dos sistemas de produção e veiculação de imagens e sons que se constituem como uma estética multiforme, múltipla, mixada, totalizante e globalizada composta de fragmentos, partes, detalhes, recortes, incrustações, espessuras, sobreposições, justaposições, transparências, imagens mosaicadas, caleidoscópicas. Sobre a gênese da videoarte, Arlindo Machado afirma:

Num certo sentido, é impossível compreender a primeira videoarte fora desse movimento de expansão das artes plásticas ou de reapropriação dos processos industriais, que já havia antes acumulado experiências no terreno do audiovisual (projeção de dispositivos) e do cinema de 16mm ou Super-8 (Antonio Dias, Barrio, Iole de Freitas, Lygia Pape, Rubens Gerchman, Agripino de Paula, Arthur Omar, Antônio Manuel e o próprio Oiticica). Na verdade, o vídeo foi uma tecnologia particularmente privilegiada nesse movimento, em decorrência do seu baixo custo de produção, de sua absoluta independência em relação a laboratórios de revelação e sonorização (que funcionavam como centros de vigilância da produção na época da ditadura militar) e, sobretudo pelas características lábeis e anamórficas da imagem eletrônica, mais adequada a um tratamento plástico. De qualquer forma, o vídeo nasceu integrado ao projeto de expansão das artes plásticas, como um meio entre outros [...] (MACHADO, 2007, p.17).

Neste contexto, o que se pretende é promover um estudo histórico-crítico da arte do vídeo no Brasil por meio de diálogos com o debate teórico sobre o vídeo e de igual forma, através de uma reflexão histórica sobre sua origem no sistema artístico, aqui tratado como um organismo pulsante e constituidor de múltiplos sentidos que levam o sistema das artes visuais a se reconfigurar em inúmeras e novas constituições plástico-sonoras.

Cabe ressaltar que o conteúdo apresentado nesta comunicação constitui parte de uma Tese de Doutorado realizado com apoio da CAPES e defendido junto

ao Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (SARZI-RIBEIRO, 2012). A referida pesquisa apresentou análise de quatro videoartes nas quais o corpo fragmentado atua como um operador de sentido e o vídeo como um fato semiótico que se perfaz em *ato*, o que lhe dá competência para captar em proximidade íntima o fazer sentido corpóreo e sua enunciação de apreensões significantes da significação.

Neste ensaio, o que se pretende é pensar e analisar a videoarte como um ecossistema interativo a partir dos contextos históricos e culturais e da caracterização e desenvolvimento da linguagem audiovisual cujos sujeitos em interação – corpo e vídeo – participam da constituição de um lugar poético, que poderia ter se configurado mais um entre os demais sistemas de comunicação criados pelo homem, mas que, no entanto, se revelou um ecossistema poético, um *locus* da experimentação artística na contemporaneidade. Este sistema poético se mostrou, desde sua origem, capaz de provocar e alterar o sistema sonoro-visual como um todo, o seu *status*, processos, técnicas e conceitos históricos e culturais, em interfaces tecnológicas, alargando as esferas culturais do fazer e do sentir o sentido estético contagiado pela mestiçagem, reprodutibilidade, hibridismo e sincretismo latentes nas experiências estéticas videográficas.

O interesse pelo sistema videográfico, na forma experimental da videoarte como objeto de estudo, se dá na medida em que este se relaciona diretamente com a construção de simulacros do corpo na contemporaneidade, estando implicado tanto como objeto, quanto mediador comunicacional na construção de sentido do sujeito. Entende-se que corpo e videoarte atuam como um ecossistema poético no qual ambos, corpo e vídeo, se contagiam e se alteram mutuamente, tornando o audiovisual, na ordem do experimental, um *locus* poético por excelência na contemporaneidade.

Dessa dialética contagiante surge um corpo cuja essência representacional é o fragmentário, da mesma forma como a videoarte se constitui uma linguagem manifesta, sobretudo, pelo seu aspecto múltiplo. Na esteira da construção de simulacros do corpo e na lógica de composições audiovisuais que exploram a simultaneidade de imagens, encadeamentos e mixagens, surgem infinitas

possibilidades compositivas do corpo, em que a chave da construção do espaço topológico videográfico são o corte e o fragmento.

Na história da arte, observa-se que as representações do corpo sempre foram reguladas pela morfologia, pela anatomia e pelas dissecações no campo da medicina e da ciência, que ditavam a exata medida da representação de um corpo para dar visibilidade às práticas do mesmo. Até o final do século XIX, os corpos eram modelados por desenhos, gravuras, pinturas e esculturas que resultavam da observação e interpretação de corpos despidos e vistos em sua verdade anatômica. Somente depois desta observação modelar é que os corpos eram cobertos com vestimentas, a fim de contextualizar uma época ou cultura, configurando comportamentos e regras de civilidade.

Portanto, o que se conhecia do corpo era resultado do que estas linguagens gráficas ou pictóricas permitiam revelar. Com a fotografia, por volta de 1840, um conjunto de mudanças técnicas interfere de modo determinante na visualidade e na construção de sentido dos corpos, conforme sustenta Michaud:

Uma nova lógica da figurativização fragmenta a figura que vai quase de imediato ser recomposta em um contínuo de formas e movimento. E isso põe também em questão a identidade das coisas e, mais profundamente, do próprio sujeito: o caráter substancial dos corpos se reflete na estabilidade da figurativização. De agora em diante, não há mais substância, mas fragmentos e sequências. (MICHAUD, 2008, p.542).

As figurativizações do corpo na contemporaneidade serão modeladas com a colaboração de processos e procedimentos técnicos da linguagem fotográfica e cinematográfica como a pose, a encenação, o plano aproximado, a montagem e a maquiagem, que irão operar na construção da expressão plástica dos textos visuais e audiovisuais e os artifícios visuais e sonoros ou pelo contrário, a filmagem do corpo em seu estado natural e espontâneo. Para Michel Archer (2001), as maiores mudanças ocorridas na primeira metade do século XX se devem ao desmantelamento e ao afrouxamento das fronteiras entre as diferentes linguagens artísticas que se dão:

[...] da metade dos anos 60 a meados dos anos 70, em que a arte assumiu muitas formas e nomes diferentes: Conceitual, *Arte Povera*, Processo, Anti-forma, *Land*, Ambiental, *Body*, *Performance* e Política. Estes e outros têm suas raízes no Minimalismo e nas várias ramificações do Pop e do novo realismo. Durante este período, houve também uma crescente facilidade de

acesso e uso das tecnologias de comunicação: não apenas a fotografia e o filme, mas também o som – com a introdução do cassete de áudio e a disponibilidade mais ampla de equipamento de gravação – e o vídeo, seguindo o aparecimento no mercado das primeiras câmeras padronizadas individuais (não para transmissão) (ARCHER, 2001, p.61).

Na Arte Conceitual, o corpo do artista irá desempenhar um papel para além da ordem temática para se concretizar como materialidade e sujeito da obra. Portanto, o questionamento se dará em vários níveis tanto semântica quanto sintaticamente. Do temático ao material e da pintura como meio de comunicação até o seu papel de tradução do mundo, o que se viu foram artistas rompendo com os limites da arte pictórica na busca da natureza experimental da arte para se libertar do viés representacional do corpo, e por meio da linguagem do corpo, trilhar caminhos diversos. Fotografia, cinema e vídeo serão os meios encontrados pela arte do século XX para efetivar sua posição contrária ao espaço pictórico, antes espaço sagrado da representação e expressão artística.

Em meados dos anos de 1950, o aparecimento das performances, *happings* e instalações e os registros videográficos destes eventos ressaltam o aspecto temporal das obras de arte que se torna elemento central da construção de sentido e visibilidade do corpo. Somada à discussão da temporalidade têm-se a ressignificação do corpo adotado pela arte conceitual como a própria matéria, que irá conferir materialidade e plasticidade à obra artística por meio das performances e das artes do corpo. A partir dos anos de 1960, a *Pop Art* e a *Minimal Art* farão com que as categorias artísticas da pintura e da escultura sejam amplamente questionadas, sobretudo pela aproximação da arte com os meios de comunicação, quando surgem as videoartes. O cinema e depois o vídeo revolucionaram os modelos de representação do corpo, tornando-o definitivamente um corpo dinâmico e onipresente. O vídeo acende novos domínios e modos de observação dos corpos por meio do registro de silhuetas, fisionomias corriqueiras, gestos insignificantes e deslocamento de grandes multidões até a observação narcísica ou depressiva de si mesmo. No Brasil, vídeos com experiências corporais, sensoriais e táteis são produzidos por Lygia Clark, Antonio Manuel, Hudinilson Jr, Helio Oiticica, Lygia Pape, Sônia Andrade, Letícia Parente, Rafael França, e recentemente por Amilcar Parcker, Lucila Meirelles, Rachel Rosalen, Fernando Lindote e Lia Chaia, entre outros.

De igual forma, as performances sem audiência, em sua maioria concebida para serem realizadas diante de uma câmera de vídeo, são registros de produções que ressignificam e dilatam a experiência do corpo, pois são como uma extensão da obra original que permite ao público o compartilhar da construção de sentido com o enunciador. É nessa coparticipação, da linguagem do corpo e da linguagem do vídeo, que se propõe estudar o corpo como operador de sentido, na medida em que os registros da máquina videográfica tecem partes, contornos, detalhes, desenhos e visibilidades que se configuram em memórias do corpo. Conforme menciona Fricke (2010), nos finais dos anos de 1960 e começo de 1970 surgem novas construções sensíveis da linguagem gestual do corpo que questionam a linguagem clássica do teatro e das artes plásticas, adotando o corpo como campo, arena, palco de lutas, críticas e combates políticos e culturais. A videoarte e a videoperformance se definem como meios de expressão sensível capaz de elevar a máquina – objeto câmera – a outro nível de experiência do corpo: ao nível do corpo sujeito da obra, matéria sensível porque se faz presença visível e vivencial da união e copresenças da linguagem do corpo e da linguagem do vídeo.

Além das questões técnicas de produção, aspectos conceituais como a relação de proximidade entre enunciador e enunciatário foram sendo paulatinamente descobertos nas imagens videográficas, como a sensação de intimidade causada pelos enquadramentos fechados e closes. Na análise proposta, a centralidade e presença do corpo nas videoartes podem revelar, para além da mediação entre sujeito e máquina, a construção de sentido do corpo que se vê projetado no corpo do outro, por meio da estesia e de processos interacionais, numa relação direta de espelhamento do público e do privado, que interagem como corpos que se tornam íntimos no compartilhar de suas ações, um na presença do outro.

Regimes de visibilidade do corpo fragmentado em Letícia Parente e Lia Chaia

Partindo da análise de dois vídeos brasileiros, *Marca Registrada* (1975) de Letícia Parente e *Desenho-corpo* (2002) de Lia Chaia, buscou-se a descrição dos elementos plásticos que configuram os regimes de visibilidade do corpo fragmentado. Os dois vídeos analisados fazem parte do recorte temporal proposto para a pesquisa, entre os anos de 1970 e 2002, cuja característica principal é o

embate direto entre corpo e máquina, do qual resulta um corpo exposto abertamente diante do aparato da câmera e seus recursos.

O vídeo *Marca Registrada* (1975), de Letícia Parente, é referência da primeira geração da produção videográfica brasileira, cujo pioneirismo favoreceu a escolha do mesmo para compor o *corpus* desta pesquisa, ao passo que o vídeo *Desenho-corpo* (2002), de Lia Chaia, participa de um grupo de vídeos produzidos recentemente no Brasil, em um período considerado por Arlindo Machado (2007), como o período de consolidação da arte do vídeo brasileiro.

Essas duas artistas constituem em seus trabalhos um repertório de discursos sobre o corpo a partir de discussões sobre beleza, liberdade, identidade, maternidade, vida, política e comportamentos sociais que por meio da relação direta e frontal com a câmera e com a visualidade constroem a ação videográfica. Somado à exposição direta do corpo diante da máquina e o registro das performances artísticas, o vídeo se apresenta como exercício de investigação da linguagem eletrônica, podendo ser considerado um legítimo representante da comunicação e da arte contemporânea que abandona a noção de corpo como um todo, atualizando e tornando definitiva a visão fragmentada do mesmo.

Os procedimentos expressivos do vídeo, como enquadramentos e cortes, configuram os arranjos plásticos que definem o sistema axiológico videográfico, através dos quais o enunciatário participa do processo de construção de sentido, sentindo o sentido em ato, por meio da interação com as figurativizações e modulações dos discursos videográficos. Por isso, o corpo figurativizado pelo sistema de expressão videográfico é analisado como objeto comunicativo na medida em que emerge da relação direta entre corpo e máquina, entre o corpo e o meio expressivo que promove e, ao mesmo tempo, intervém significativamente nos mecanismos de comunicação, atuando como um operador e um gerador de *sentido* na relação entre enunciador e enunciatário, entre o artista e o observador.

O corpo que nos interessa aqui são presenças que compõem produções artísticas que o exploram como conteúdos de investigações dos aspectos cognitivos no campo da percepção e da sensorialidade humana, questões de ordem filosófica,

antropológica e político-social, e ainda produções que envolvem a materialidade e a linguagem do vídeo que se desenvolvem com os meios tecnológicos.

Considerando-se o corpo como um operador de sentido, sua presença nas obras videográficas da primeira geração do audiovisual brasileiro, a geração dos pioneiros (MACHADO, 1997, p.75), se caracteriza como mediação, estratégia, crítica e política. Tendo o próprio corpo como materialidade e linguagem artística, os artistas que deram origem à arte do vídeo no Brasil se apropriam dos recursos da máquina, registro e enquadramentos de imagens e sons, para expor seu corpo a discussões estéticas, sociais, culturais e políticas em situações inusitadas, de ataques e intervenções violentas contra o corpo, uma das marcas da *Body Art*. Somado ao fato de que tais práticas performáticas eram concebidas para serem especificamente registradas pelo vídeo, sem público, denominadas performances sem audiência. Sobre estas performances, afirma Mello:

Diferentemente de outros países que produzem nos anos 1970 *performances* e *body art* (arte corporal) muitas vezes em espaços abertos, no Brasil tais manifestações públicas são recriminadas, censuradas, pelo Estado ditatorial. Os trabalhos performáticos são realizados, dessa forma, em caráter privado, isolados do espaço público, e documentados pela câmera de vídeo. (MELLO, 2008, p.144).

Do contato direto do corpo do artista com a câmera e o registro da ação de ambos é que nascem as videoperformances, caracterizadas pela contaminação entre a linguagem do corpo e a linguagem videográfica. Na visão de Almeida: “A videoperformance é definível ainda como uma ação na qual existe uma relação essencial entre a presença física de um ‘ator’ (dançarino, pintor, poeta, etc) e um dispositivo videográfico” (ALMEIDA, 1985, p.51). Corpo e vídeo experimentam a relação dialógica do ver e do mostrar-se um ao outro, uma vez que tanto o corpo quanto o vídeo realizam o ato comunicativo de troca, colocando-se aptos a ver e mostrar o corpo, que se exhibe diante da câmera que torna visível sua expressão gestual, em movimento e atitude. Na esteira dos trabalhos performáticos concebidos para videoperformances no Brasil, se encontra o vídeo *Marca Registrada* (1975) de Letícia Parente, descrito por Mello como:

Um corpo feminino sentado num banco com as pernas cruzadas e um dos pés diante da câmera, no ambiente externo de uma casa. Nas mãos, agulha e linha preta. Com firmeza, a linha é passada pelo buraco da agulha e faz um nó em uma das pontas. A mão delicada deliberadamente inicia uma

costura incomum. Aqui o suporte não é algodão ou linho, mas a própria pele da artista. Não há titubeios, são gestos precisos os de Letícia Parente em sua *performance*, em tempo real, diante de uma câmera de vídeo (MELLO, 2008, 143).

Diante das cenas de *Marca Registrada*, o espectador compartilha a experiência de bordar o próprio corpo, de costurar na sola do pé as *palavras made in Brasil* e, assim a prática artística se transforma em prática vivencial uma vez que a obra é participada, habitada ao mesmo tempo, no aqui e agora, por quem a fez, o enunciador, e por quem a observa, o enunciatário.

Mais recentemente, a partir dos anos 2000, mesmo tendo como cenário um contexto bem diferente dos anos de 1970, ressurgem manifestações performáticas como aquelas observadas na primeira geração do audiovisual brasileiro em que as intersecções entre arte e política eram o mote das práticas performáticas. Fica claro o paralelo entre os trabalhos realizados entre os anos de 1974 e 1980, por artistas como Letícia Parente, Anna Bella Geiger, Ivens Machado, Paulo Bruscky, Paulo Herkenhoff e Sônia Andrade e as produções em vídeo recentemente produzidas por Dora Longo Bahia, Fernando Lindote, Leandro Lima, Ivani Santana, Paula Garcia, Wilton Garcia e Lia Chaia. A aproximação revela, basicamente, três pontos em comum entre a primeira e a considerada geração contemporânea: as obras produzidas por estes artistas são práticas artísticas concebidas como videoperformances, são captadas em tempo real, ou seja, o registro audiovisual ocorre no mesmo momento em que são realizadas as performances e, estas, são criadas especialmente para o meio eletrônico, exclusivamente para performances sem audiência, ou seja, em situações em que não há a presença do público.

De outro lado, a diferença entre as videoperformances dos anos de 1970 e as atuais está mesmo no contexto que se difere, socialmente, culturalmente e politicamente, embora para muitos desses criadores o corpo continue sendo objeto de repressão, vigilância e poder, sobretudo no que diz respeito às relações entre homem, sociedade e os meios de comunicação de massa. O que se observa nas produções contemporâneas é que o vídeo passa a ser explorado de forma crítica com consciência da multiplicidade e dos desafios da linguagem, isso somado à resistência e consciência política que os pioneiros da videoarte tinham diante do poder totalitarista, representado pelo governo militar da época, e pela mídia

televisiva. As experiências com os recursos técnicos audiovisuais, a exploração dos códigos audiovisuais e o tratamento crítico empregado à maioria das obras levam o meio videográfico a um avanço naquilo que poderia se configurar uma nova ordem visual e a descrição do que se poderia chamar da linguagem do vídeo. No tocante ao corpo, relata Mello:

Os trabalhos de vídeo desse período processam, muitas vezes, o corpo por meio de procedimentos de manipulação e edição de imagens – procedimento inacessível aos criadores dos anos de 1970. Diferentemente da geração pioneira que trabalhou com o tempo real do vídeo, a tendência geral desse período é fragmentar o corpo e decompô-lo em um ritmo alucinante (MELLO, 2008, 147).

É desta fase contemporânea, denominada pelos pesquisadores como a terceira geração da arte do vídeo brasileiro, *Desenho-corpo* (2002), de Lia Chaia. *Desenho-corpo* representa o retorno às origens do vídeo, e da mesma forma como nas videoperformances dos anos de 1970 é o corpo que entra em relação direta com a câmera por meio da prática da performance, e ambos constroem a ação narrativa. O embate entre corpo e dispositivo videográfico retoma a atitude crítica e política da arte conceitual, mas é também carregado de atos reveladores da maturidade do audiovisual brasileiro que tem estilo e estética próprios, conforme descreve Mello:

Ao começar a desenhar sobre a própria pele, Chaia não sabe em que momento terminará a *performance*, pois está submetida à duração da fita Mini-DV, ou à duração da tinta da caneta. No decorrer do desenho, as linhas traçadas pela caneta transforma seu corpo numa imagem de chaga, até que o vermelho da caneta toma conta de modo agressivo de toda imagem eletrônica. A superfície rabiscada do corpo da artista confunde-se com as linhas e os pixels da superfície da própria imagem videográfica. Com isso, o gesto de intervenção da artista na própria pele nos leva a repudiar a imagem, ao total estranhamento. O trabalho termina depois de 51 minutos que acompanhamos tal *performance* entre corpo e vídeo, no exato momento em que a tinta da caneta se esgota. (MELLO, 2008, 148).

Cumprir destacar que a evolução da tecnologia e as mudanças no contexto político e cultural interferem de modo significativo na produção videográfica da terceira geração de videoartistas brasileiros. As transformações no campo da imagem eletrônica resultam em videoartes não mais produzidas somente por meio de um dispositivo básico como o equipamento *portapak* dos anos de 1960, que exigia que o registro do trabalho fosse feito em um único plano contínuo, tomado em tempo real porque este não permitia edição, por exemplo. A imagem eletrônica do vídeo trouxe ao campo das experimentações estéticas inúmeros recursos de edição

e montagem, como cortes, sobreposições, distorções, anamorfoses, mosaicos, colagens, colorizações, compressão ou expansão da imagem (*squeezoom*). Estes e outros elementos participam ativamente da construção de simulacros do corpo, cujos regimes de visibilidade e interação reiteram os discursos do corpo, tornando-o lugar da construção de sentido. Dessa maneira, uma parte das mãos e dos pés, como em *Marca Registrada* (1975), [figuras 01 e 02], ou de um braço como em *Desenho-corpo* (2002), [figuras 03 e 04], é suficiente para figurativizar o corpo na *parte pelo todo* e constituir um regime de visibilidade do corpo fragmentado nas videoartes.



Figura 01. Frame do vídeo *Marca Registrada* (1975), de Leticia Parente.



Figura 02. Frame do vídeo *Marca Registrada* (1975), de Leticia Parente.



Figura 03. Frame do vídeo *Desenho-corpo* (2002) de Lia Chaia.



Figura 04. Frame do vídeo *Desenho-corpo* (2002) de Lia Chaia.

As duas videoartes possuem pontos em comum, como o fato de figurativizarem o corpo fragmentado para construção de um todo de sentido, mas

também se distinguem quanto ao tratamento topológico audiovisual e à discursivização do sujeito. Ao analisar os vídeos observou-se que ambos têm em comum a presença do corpo humano do artista-enunciador como sujeito actante do enunciado com a sua força motriz na realização do ritual, performance, que compõe parte da obra, mas, distintos quanto ao resultado final do registro desta performance. Tanto em *Marca Registrada* (1975) quanto em *Desenho-corpo* (2002) o enunciado videográfico é um registro da performance com pouquíssima interferência de recurso pós-filmagem como edição e montagem, a não ser pelo fato de que o sonoro-visual em *Desenho-corpo* é montado na forma contínua de *looping*.

Na sequência, observou-se que se o vídeo *Marca Registrada* explorou a figurativização de apenas duas partes do corpo, o pé e a mão de um corpo feminino, para dar visibilidade ao corpo discursivizado por valores como repressão política, patriotismo e pertencimento social coletivo, o mesmo acontece com *Desenho-corpo* que, embora apresente enquadramentos de braços e pernas, acaba se fixando no umbigo e nos seios do corpo feminino, simulacros do corpo vivo, fontes do nascimento e da nutrição da vida.

Em *Marca Registrada* o enunciatário é levado a vivenciar seu corpo de dentro para fora, corpo extrovertido, e reitera o todo pelo *marcar* (exterioridade/público) metafórico das partes do corpo. Em correspondência encontra-se o vídeo *Desenho-corpo*, no qual a reiteração do todo leva o enunciatário ao contágio pelo *desenhar* (exterioridade/público) metafórico das partes do corpo, corpo totalizado. Dessa forma, o contágio com o corpo marcado e com o corpo desenhado se dá pelo fato de ambos proporcionarem ao enunciatário o compartilhar da experiência da exterioridade (fora).

Nota-se que, se no vídeo *Marca Registrada* e em *Desenho-corpo* o traço da exterioridade (fora) leva a tematização do público e confere identidade ao sujeito (enunciador/enunciatário), seja de pertencimento a vida e a sociedade, à individualidade e à coletividade, respectivamente. Há de se destacar que o pertencer coletivo em *Marca Registrada* será vivido pelo sentimento do sofrimento, aflição ou experiência comum entre aquele que observa a ação e o aspecto reiterado pela tematização do político e do patriotismo, de pertencer à pátria. Ao passo que, em *Desenho-corpo* este sentido de pertencimento social é da ordem do pertencer não

coletivo, individual, vivenciado pelo sentido do corpo que nasce e renasce individualmente por meio do simulacro da vida desenhado/tecido.

Na comparação dos aspectos da topologia audiovisual, entre os formantes cromáticos, eidéticos e sonoros que uma vez contrapostos apresentaram traços compositivos do enunciador, participados pelo enunciatário na construção compartilhada de sentido, observou-se como o regime de visibilidade opera a construção de sentido do corpo. O vídeo *Marca Registrada* foi filmado em preto e branco, conforme os recursos das câmeras de vídeo da época, na década de 1970. Esse fato confere à plástica sensível contraste e diferentes nuances de cinza, somados à luz natural do ambiente e das posições do pé e da mão que marcam o corpo em cena e tornam o gesto de bordar expressivo e dramático.

Da mesma maneira, ângulos e *zooms* enquadram o corpo bem de perto e ressaltam a horizontalidade das cenas em harmonia com a forma retangular do corpo – pé – disposta na horizontal de frente para a câmera. Ao passo que, em *Desenho-corpo* a cor é explorada de maneira diferente, pelo uso de iluminação artificial e recursos pictóricos. A presença do pictórico na composição cromática do vídeo é escancarada. O tom vermelho da caneta esferográfica tingiu de cor o corpo humano, que por sua vez permanece, durante todo o vídeo, em frente a um fundo listrado de preto em branco. Não são usados filtros cromáticos, mas um foco de luz artificial que destaca o pictórico tanto do vermelho sobre o corpo quanto do preto e branco do fundo.

Nas duas videoartes observou-se o comportamento de elementos da plástica sensível como cor, forma e figura e fundo que juntos, e conforme suas disposições na topologia videográfica, geram diferentes efeitos de sentido. Em *Marca Registrada* o fundo é pouco explorado e a relação figura e fundo fica em segundo plano, enquanto em *Desenho-corpo* a relação entre figura e fundo é visivelmente percebível, provocando efeitos de projeção da figura – corpo tecido tingido de vermelho – sobre o fundo – tecido tingido de faixas pretas e brancas. No conjunto das cenas é possível se observar efeitos óticos e variações cromáticas e de interpenetração entre figura e fundo gerados pela proximidade de um objeto colorido de vermelho e um objeto listrado de preto e branco. Além das variações óticas que acentuam o vermelho, contrastes cromáticos versus contrastes formais como a

verticalidade do fundo versus a circularidade das linhas desenhadas sobre o corpo são perceptíveis.

No que diz respeito aos formantes sonoros a aproximação permitiu realçar a singularidade de cada videoarte analisada, uma vez que se tem desde o registro do som ambiente e do som natural de funcionamento da câmera como em *Marca Registrada*, e o som instrumental de um objeto sonoro de sopro repetido em *looping* em *Desenho-corpo*. Para finalizar, cabe esclarecer que estas composições sonoras em copresença com os formantes cromáticos e eidéticos constituem o audiovisual e conferem-lhe o status de objeto sincrético, cuja sinestesia e contágio serão operados pela plástica sincrética marcada pela presença de termos polissêmicos, como o fragmento que atua como elemento chave da visibilidade do corpo, por meio de procedimentos metonímicos em que a *parte* é o *todo* de sentido.

Em suma, no estudo comparativo, proposto para tecer correspondências e diferenças entre as videoartes analisadas, surgiram as relações interativas como o pertencer coletivo versus o pertencer individual e suas categorias de oposição, pertencer não coletivo e pertencer não individual que se comportam como a base dos sistemas axiológicos dos textos videográficos em estudo. No corpo marcado, como no vídeo *Marca Registrada*, o sentido se processa pelo pertencer coletivo, vivido socialmente na esfera do público, e no vídeo *Desenho-corpo*, a interação do corpo desenhado é acionada pelo pertencer não coletivo, vivido individualmente, mas também na esfera do público. O corpo é simulacro de posições socioculturais como corpo político em *Marca registrada* (1975) e simulacro de pulsão de vida, corpo vivo, que renasce e se fortalece no nascimento e no prazer sexual em *Desenho-corpo* (2002). Em *Marca Registrada*, o fragmento tematiza a repressão e a opressão do corpo político que não pode falar, mas pode mostrar-se e por isso figurativiza a marca oculta, marca registrada, sob a sola dos pés. Enquanto que em *Desenho-corpo* o fragmento reescreve o corpo por meio do ato de desenhar a vida figurativizada pela corrente sanguínea. Dessa forma, como pode se confirmar o fragmento é a chave que opera a construção de sentido nas videoartes tendo como recurso o procedimento metonímico, que metaforiza o sujeito e perfaz os discursos do corpo da *parte* pelo *todo*.

Pelo resultado das análises empreendidas pode-se afirmar que estes vídeos reiteram o papel da linguagem e da comunicação audiovisual no cotidiano da vida humana, atuando na integralização do sujeito e na modulação de padrões estéticos, que são regidos por comportamentos sociais e coletivos que visam um todo de sentido, embora vivenciados em partes, por fragmentos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, C. J. M. **O que é vídeo**. São Paulo: Nova Cultural, Brasiliense, 1985.
- ARCHER, M. **Arte Contemporânea: uma historia concisa**. Tradução Alexandre Krug, Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Godard**. Tradução: Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac y Naif, 2004.
- FRICKE, C. Novos Media. In: RUHRBERG. *et al.* Ingo F. Walther (organizador). **Arte do Século XX**. Volume II. Colônia. Alemanha: Taschen, 2010. p.577-620.
- MACHADO, A. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1997.
- _____. **Made in Brasil. Três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras, 2007.
- MELLO, C. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2008.
- MICHAUD, Y. Visualizações – O corpo e as artes visuais. In: CORBIN, A. *et.al.* **História do Corpo: As mutações do olhar. O Século XX** 2^a. ed. Vol. III. Tradução e revisão de Ephraim Ferreira Alves, Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 541-566.
- SARZI-RIBEIRO, R. A. **Regimes de visibilidade do corpo fragmentado e construção de sentido e interação na videoarte brasileira**. São Paulo, 2012. Tese (Doutorado). Pontifícia Universidade Católica – PUC, São Paulo – SP. 384p.

Regilene A. Sarzi-Ribeiro

Artista Visual. Pós-doutoranda no Instituto de Artes da UNESP/São Paulo. Doutora em Comunicação e Semiótica – PUC/SP. Mestre em Artes – IA/UNESP/SP e Graduada em Artes Plásticas, pela FAAC/UNESP/Bauru. Pesquisadora do Grupo de Pesquisa Linguagem do Espaço e da Forma – FAAC/UNESP/Bauru. Professora Titular e Coordenadora do Curso de Design Gráfico – UNIP/Bauru.