

CABINES DE IMERSÃO: O ESPECTADOR COMO VIDEOPERFORMER*

IMMERSION CABIN: THE VIEWER AS A VIDEOPERFORMER

Luciano Simão

RESUMO

Neste artigo discuto as dificuldades estéticas que o uso do televisor, nas primeiras experiências com vídeo, impôs aos artistas. No percurso, chamo a atenção para as diversas ordens de rearranjos epistemológicos na arte e nos espaços museológicos que o vídeo induziu. Detenho-me sobre a solução de um certo tipo de cabine de imersão, pensada como escultura/dispositivo ativo de captura direta, a qual implica o espectador em uma relação dialógica que o coloca na posição incomum de *performer* espontâneo ao se deparar com sua autorrepresentação.

PALAVRAS-CHAVE

vídeo; cabines de imersão; performance; videoperformance

ABSTRACT

In this article I discuss the aesthetic difficulties that the use of the television, in the first experiences with video, imposed on artists. Along the way, I call your attention to the different orders of epistemological rearrangements in art and museum spaces that the video has induced. I dwell on the immersion cabins solution, designed as an active device for direct capture, which implies the viewer in a dialogical relationship that places him in the unusual position of a spontaneous performer when faced with his self-representation.

KEYWORDS

video; immersion cabins; performance; videoperformance

O vídeo e seus problemas expositivos

A história da videoarte se confunde com a do imbricamento arte e tecnologia, cujas pesquisas se intensificaram universalmente a partir dos anos 1950. Entre as muitas experiências que caminharam nesse sentido, o interesse dos artistas voltado, em especial, para o sistema de transmissão ao vivo via televisão faz parte da genealogia tanto do vídeo como da *performance*. As primeiras tentativas nesse sentido foram feitas ou imaginadas a partir tanto de interferências em aparelhos quanto da criação de uma arte televisiva e imaterial.¹ No que tange especificamente à videoarte, as apresentações pioneiras de Nam June Paik, *Exposition of Music-Electronic Television*, em 1963, na Galeria Parnass, em Wuppertal, Alemanha, e a de Wolf Vostel, *6 T.V. Dé-coll/age* (Figura 1), na Smolin Gallery, em Nova York, nesse mesmo ano, são consideradas marcos fundadores (ZANINE, 2018).

Nos primeiros ensaios nesse campo, como no caso de Paik, não se trata ainda de vídeos, mas de intervenções em televisores, na época em tubos catódicos, a partir de manipulações com ímãs, induzindo distorções no campo eletromagnético, criando, por assim dizer, imagens divergentes daquelas vigentes no sistema normal de comunicação. Ou, como no caso de Vostel, a disposição de aparelhos de telefone e de televisão desregulados sobre arquivos de aço, em alusão a um gabinete de vigilância e controle. Em ambos os casos, os monitores extrapolam o quadro de suas imagens, rearranjam-se em combinações espaciais com outros objetos, incorporam o espaço circundante em evocação a um ambiente total.



Figura 1. Wolf Vostel, *6 T.V. Dé-coll/age*, 1963

(Remontagem Museu Raina Sophia) seis monitores com transmissão de *videotaps* com imagens adulteradas, um telefone, seis arquivos de aço, três fotografias em P&B

Fonte: <http://televisionvideowerkewolfvostell.blogspot.com/2012/05/wolf-vostell-6-tv-de-collage-1963.html>

Essas experiências pioneiras, ao se apresentar como o que hoje chamaríamos de instalação, deixam entrever alguns problemas estéticos e expositivos que o uso do aparelho de TV impôs aos artistas e, por outro lado, apontam para tentativas de os solucionar. Primeiramente, a exibição de um trabalho cujo assunto está encerrado na imagem que se encontra no interior de uma caixa coloca-se na mesma medida de dificuldades que apresenta o fato de esse dispositivo/invólucro não participar de forma evidente do conteúdo dessa imagem. Mesmo em se tratando de um meio tecnológico avançado para época, a cena interiorizada na moldura de um monitor não deixa de ser um retrocesso ao quadro e à representação, problema caro a toda uma geração de artistas dos anos 1950; daí a solução da videoescultura pensada tanto por Paik como por Vostel para resolver o impasse. De fato, essas primeiras videoinstalações entende-se a partir deste gênero artístico, a escultura, muito em função da adesão dos artistas a certos princípios conceituais e estéticos do minimalismo; ao recorrer a modulações e a objetos industrializados, os artistas minimalistas pensam-nas em integração com o espaço excedente da arquitetura. Ora, o monitor é ele mesmo um módulo industrial regular, capaz de se articular com outros objetos, recombinar-se em uma estrutura maior e estabelecer uma relação de conteúdo em que imagem, forma e ambiente aparecem imbricados na experiência tridimensional que a instalação, de modo geral, propicia.

Em segundo lugar, a dificuldade de uma história da arte, vigente na organização de coleções e espaços museológicos ainda nos anos 1950, integrar ao fluxo das salas expositivas um *médium* que escapa aos gêneros tradicionais – tais como a escultura, a pintura e todos os seus derivativos (a gravura, o desenho e mesmo a colagem), todos individualizados em seus enquadramentos, mas que se comunicam entre si mediante uma narrativa unificada por ciclos cronológicos e agrupamentos estilísticos – aponta sem dúvida para um problema institucional e político. Institucional, evidentemente, porque põe em crise o modelo tradicional de se pensar e se organizar o espaço expositivo, assim como a própria função social do museu. O advento desses novos meios expressivos, cuja contiguidade com a atualidade dos fatos e o mundo é evidente, propiciou pensar-se um museu mais integrado à demanda de um público já exposto a uma cultura de massa e à sociedade do espetáculo. Político porque põe em crise uma narrativa eurocêntrica, fundada no século XVIII e consolidada no seguinte com a criação dos museus, a qual, ao contar uma determinada história da arte, integrou certos objetos e simultaneamente estabeleceu o modo de os exibir e recepcionar. Nesse processo, ela deixou fora inúmeros outros, de diferentes culturas, que estavam integrados a outras narrativas e a outros usos, estranhos àqueles que passamos a identificar como os da arte. Foi

nesse terreno arruinado, como muito bem mostrou Douglas Crimp (2005), que, nos anos 1960, tanto a fotografia como o vídeo² encontraram, em grande parte graças à função de registro, a oportunidade de ingresso discreto no muito restrito mundo da arte, na época orientado ainda pelas qualidades dos meios expressivos puros da pintura e da escultura. Desde então, a história viu-se fragmentar em inúmeras outras micronarrativas, organizadas a partir de diferentes protagonistas, mulheres, negros, homossexuais, imigrantes, por exemplo, atravessadas por outras ordens discursivas, tais como a psicanálise, a sociologia, a antropologia, a política, a ética. Com efeito, foi impingida a um novo agenciamento epistemológico guiado por um princípio metodológico aberto a outras genealogias, pontuado por outros objetos e sujeitos, diferentes daqueles da tradição artística. Essa nova epistemologia veio a combinar-se com a emergência da cartografia curatorial, a qual agrupa as manifestações materiais da arte por associações temáticas e/ou conceituais, e cujo modelo operacional parece estar fundado no arquivo fotográfico e/ou na montagem cinematográfica. Seus ensaios erráticos remontam às primeiras tentativas de Aby Warburg em seu *Atlas Mnemosyne*, quando o autor dispõe lado a lado imagens díspares e anacrônicas, reunidas pelo conceito de *Photosformeln*, mas que se prestam a novas articulações de sentidos, que irão dispensar o modelo da narrativa unificada e de longa duração com base no tempo cronológico da história da arte ocidental (DIDI-HUBERMAN, 2018).

Finalmente, as imagens em movimento, em que tempo, ação e som estão combinados e pressentidos fisicamente na subsequência dos quadros, apresentam inconveniências se postas ao lado de imagens estáticas e mudas, como as da escultura e as de pintura, nas quais essas qualidades estão apenas representadas. Esse fator levantou para as instituições museológicas um problema de conciliação expositiva e estética que só veio reforçar os dois aspectos problemáticos já apontados. Uma solução técnica bastante engenhosa foi a criação de ambientes adaptados, que aqui estamos chamando de cabines, a fim de isolar o monitor/vídeo do espaço expositivo como um todo, de outras obras tradicionais e mesmo de outros vídeos, haja vista que em muitos casos o som e a luz podem interferir nos trabalhos lindeiros. Esse recurso de atenção diferenciada e de experiência imersiva associa a exibição do vídeo tanto ao ambiente doméstico ao qual está intrinsecamente ligado quanto à sala de projeção cinematográfica, em razão de convergência de ambos os tipos de linguagens, antes tecnicamente separados. A solução de cabines neutralizadoras talvez tenha se apresentado mais recentemente, a partir de iniciativas, sobretudo, dos anos 1990, mas intensificando-se nos anos 2000, devido a dois fatores complementares. Primeiramente, como apontado, graças à indistinção

genética entre as duas linguagens, cinema e vídeo, promovida pelo uso comum dos aparelhos digitais: câmeras, projetores, programas de edição. Em segundo lugar pela lógica curatorial que organiza os espaços expositivos pelo menos desde o final dos anos 1960. A esse respeito, se as vanguardas modernas já haviam ensaiado outros modos de expor, evidenciando a inadequação das obras aos espaços e às narrativas tradicionais, aquelas dos anos 1960/1970 irão levar o modelo tradicional à falência. Na terra arrasada que a fotografia e o vídeo ajudaram a pôr abaixo, surgiram formas criativas de pensar a exposição coletiva por meio de filamentos conceituais passíveis de agregar à proposta geral trabalhos muito heterogêneos.³ Ao estabelecer relações rizomáticas de conteúdos, a curadoria possibilita que o fluxo de sentidos no ambiente expositivo se faça idealmente a partir de livres associações do visitante, inibindo certas abordagens materiais, como coerências estilísticas e/ou formais ou mesmo históricas entre os trabalhos. Esse aspecto permitiu, com efeito, que exposições de vídeos isoladas em cabine pudessem dialogar, por exemplo, com pinturas e esculturas, mesmo que isso implicasse descontinuidades espaciais e até temporais com o ambiente expositivo como um todo.

Essa muito difundida solução das cabines de imersão como simples salas de projeção, de certo modo neutra e com iluminação controlada, dominante em bienais e mostras atuais em que o vídeo está presente, contudo, não constituiu de saída uma alternativa. Da mesma forma que as experimentações pioneiras, ao dobrar-se no empenho para encontrar uma forma artística que integrasse os monitores, optaram por soluções instalativas, assimiladas ao conceito de escultura, as primeiras cabines de imersão que surgiram por iniciativas dos artistas também foram pensadas através desse conceito, sua estrutura fazendo parte do conteúdo da obra e, por conseguinte, da experiência. Sua notável presença em alguns casos, longe de se apresentar como suporte neutro e transparente, foi pressentida muitas vezes integrada à proposta estética e conceitual do trabalho. É o caso, por exemplo, da série de videoesculturas desenvolvida por Bruce Nauman entre 1968 e 1970, *Live-taped corridor* (Figura 2). Como o título sugere, as esculturas dessa série têm forma de corredor. Em um dos casos, que nos servirá aqui como exemplo, esse corredor afunila em ponto de fuga que se fecha sobre dois monitores empilhados e nos quais aparecem as imagens do visitante capturadas ao vivo. Tive ocasião de vivenciar esse trabalho, que é particularmente interessante porque nos permitirá pensar a *videoperformance* por um viés complexo que conjuga o corpo do espectador e suas imagens com a experiência no espaço real da cabine, estabelecendo um campo dialógico radical entre o real e sua representação.

O corpo performante do espectador

Sabemos que em grande parte o vídeo esteve ligado desde o início à *performance* tanto para documentação como para ações pensadas e dirigidas à objetiva. Esse experimento de Nauman, embora nos seja apresentado como uma escultura, interessa-nos particularmente porque toca uma questão sensível no que tange de uma forma particular ao nosso debate em torno da *videoperformance* e da *performance* em si. Vista normalmente como uma exposição controlada de um corpo em representação, seja o do artista ou o de algum colaborador, a *performance* se mostra aqui surpreendentemente embaralhada em seus termos, os quais ainda não estavam totalmente definidos na época em que o experimento de Nauman foi realizado. A transferência da ação do corpo do artista para o corpo do visitante desavisado no momento em que ele entra no corredor e se vê, mas de forma estranha, capturado nas imagens, é para mim inédita e exemplar.



Figura 2. Bruce Nauman, *Live-taped corridor*, 1969

Exposição: Origens do vídeo, 1990

Fonte: <https://storyboard.cmoa.org/2018/01/uncovering-the-secret-history-of-video-art-at-the-carnegie/>

(consultada em 12/06/2020 às 15:54h)

Normalmente colocado a distância como público, o espectador, nesse caso, se encontra totalmente implicado na experiência que se produz a partir de seu corpo em movimento no espaço real, mas monitorado por dispositivos de imagem. Agindo de forma integrada, esses elementos são o suporte de todo o acontecimento. A

relação tensa que se estabelece entre presença e imagem capturada é de fato desnorteadora para o sujeito. Ela põe em xeque os hábitos de representação de si há muito tempo conformados pelas imagens especulares, de espelhos e de fotografias, incluídas as da perspectiva linear. A forma engenhosa e, de certo modo, simples como as câmeras foram instaladas, como as imagens resultantes foram pensadas e a própria configuração do corredor, que se fecha em fuga no ponto em que se encontram dois monitores empilhados a partir do chão, são os fatores conjugados que estabelecem a situação da experiência inusitada e instauram o evento escultural-performático que exige toda a atenção do intruso. Trata-se de sugerir um ambiente de vigilância, uma câmera instalada na entrada e a outra ao fundo do corredor, registrando simultaneamente nossa aventura de o percorrer. O espaço, que toma a forma da pirâmide visual albertiana, afunila-se até os monitores, suga nossa presença longínqua e nos induz até as imagens. A meio caminho percebemos melhor o que vemos e o que estamos vivendo: duas aparições fantasmagóricas e contraditórias de meu corpo em evolução no espaço surpreendem-me por suas aparentes incongruências. Trocando em miúdos, a câmera que me captura de frente, e cuja imagem deveria aproximar-se de mim à medida que avanço em sua direção, foge para o infinito; a outra, que me captura de costas e que está instalada logo na entrada do corredor, opera o movimento reverso. Essa simples situação disparatada já é o bastante para abalar todas as nossas certezas e nos deixar confusos ao passo que nos instiga imediatamente a tentar entender o que está se passando e como isso é possível.

Segundo Henri-Pierre Jeudy (2002), as tais imagens especulares que criamos de nosso corpo estão regidas por códigos de semelhanças e submetidas ao controle a partir de modelos de analogia preestabelecidos. Mesmo aquelas com as quais nos representamos quando nos olhamos no espelho, a princípio, estão controladas por hábitos culturais e por atravessamentos discursivos. A história dos dispositivos de expressão tais como a pintura, a fotografia e o cinema é também a história do corpo representado, sua construção, modelo e, em contrapartida, o ponto de deslizamento que se abre à sua autocrítica. Jeudy (2002, p.148) afirma que, mesmo se apresentando em um esquema de formas abstratas ou em uma imagem de síntese digital, “o corpo figurado é sempre objeto de um jogo de comparações que torna inesgotável o princípio da ilusão”. Ao avançar em sua tese, o autor lembra que para Merleau-Ponty (apud JEUDY, 2002, p.148) em sua obra derradeira, *O olho e o espírito*, “a semelhança é o resultado da percepção e não o seu motivo”. Tem-se que o processo de percepção nos endereça às semelhanças e às analogias promovidas pelas imagens da arte e por sua máquina de ilusões ou mesmo de alusões ao corpo e

a suas proporções, por exemplo, se estamos experimentando uma obra de arquitetura em que subjaz um corpo ideal e abstrato que lhe serve de parâmetro. De resto, a ilusão “não é redutível à própria representação, ela é, sobretudo, uma das condições primeiras de nossos modos de percepção” (JEUDY, 2002, p.148). Os modelos de corpo que trazemos subjetivados tensionam-se na experiência que os desconstroem ao mesmo tempo em que deles tomamos consciência. Nesse caso, o sujeito que se olha não precede ao olhar-se; ao contrário, deixa-se levar na experiência que ora o reconfigura no ato de ver-se, um estado de imanência que não é diferente de sua essência. Parece-nos que nesse vai e vem se daria, enfim, a perpétua construção de si segundo a dialética fenomenológica. Ao refletir sobre a proeminência dos meios técnicos de representação e ilusão, Jeudy (2002, p.149) os relativiza:

A perspectiva da Renascença é, então, somente um momento no ritmo incessante da “informação poética do mundo”, e as técnicas jamais determinam, apesar de seu poder de organização simbólica das relações entre o corpo e seu meio, todas as nossas modalidades de percepção.

Em *Live-taped corridor*, ao ser surpreendido por imagens contraditórias, tomo imediatamente consciência do dispositivo de registro e tento apreendê-lo na oportunidade de experimentar na própria evolução do meu corpo desde o interior do corredor até os rastros especulares que ele, o meu corpo, produz nos monitores. Exposto a essa situação lúdica, aproximo-me e me afasto das imagens, percorro os recantos da arquitetura na tentativa de recompor o que vivo a partir da compreensão do mecanismo óptico que me espreita e da própria estrutura espacial em que estou imerso. Tento por aí reabilitar-me no mundo. Mais abstratamente, passo a relacionar a configuração do corredor em fuga a uma certa causalidade daquilo que serviu de estrutura para a elaboração da grade da perspectiva que organiza o espaço homogêneo de ilusão renascentista a partir de um corpo ideal. Corpo em geral em oposição ao meu corpo em particular flagrado no momento mesmo em que sua corporeidade se impõe no espaço real que ocupa. Ao tomar consciência do dispositivo, tomo consciência também de que a imagem do meu corpo não é o meu corpo, mas meu corpo em imagem. Portanto, um corpo mediado que pode ser controlado e mantido em permanente vigilância para melhor representar-se em conformidade aos modelos subjetivados ou, ao contrário, um corpo rebelde que toma o seu lugar no mundo como produtor de sua própria corpulência.

Imagem e situação

As cabines de imersão, quando não são meros ambientes reservados para melhor se projetar, mas ativas na experiência do sujeito com a imagem, são justificáveis dentro de um projeto de decisões artísticas integrando o que se chama, de forma mais geral, de dispositivo. Nesse sentido, o visitante está necessariamente implicado nos jogos de relações que, em sua heterogeneidade de recursos, o dispositivo abre. Pensada de forma ativa, a cabine propicia situações dialógicas ao espectador. O próprio termo *situação* deve ser aqui destacado por seu real apelo de integração do sujeito na *performance* em articulação com o espaço físico desde o interior do dispositivo.

A *performance Masturbation piece*, de Chico Fernandes, exibida no Oi Futuro do Rio de Janeiro em 2010 no evento *Performance presente e futuro*, com curadoria de Daniela Labra, é bom exemplo de um ambiente imersivo que estabelece uma situação dialógica com o espectador, tratado, então, como *performer* ativo, sem o qual o trabalho não funcionaria (Figura 3). O fato de a peça de Fernandes fazer dupla referência a Vito Acconci – primeiro à *Seebed* (1969), em que o artista, ao masturbar-se escondido em um subsolo, tem sua imagem capturada e transmitida diretamente através de um monitor disponível ao público, depois à *Following piece* (1969), em que se faz fotografar seguindo um qualquer transeunte escolhido ao acaso nas ruas de Nova York – nos é apenas secundário. O que conta é a própria situação inusitada na qual nos vemos implicados, bem como o esforço em entender a experiência, para mim desorientadora, que estamos vivendo. Tudo se passa ao entrarmos em uma sala praticamente vazia, deparando-nos com um monitor que, sobre um pedestal acuado, nos encara de frente. Nele podemos ver uma imagem a meio dorso de uma pessoa, no caso a do próprio artista, sentada em uma cadeira e olhando para um televisor que está a sua frente. Com o braço esquerdo o artista faz movimentos curtos e rápidos enquanto se escuta o som de sua respiração ofegante, em sugestão ao ato de masturbação. Quando nos aproximamos, verificamos, com surpresa e certa perplexidade, que a imagem que aparece na televisão e o inspira é a nossa. Ao tentar reconstituir-nos do choque e refletir sobre o que está se passando, verificamos que sobre a televisão há uma pequena câmera capturando nossa imagem ao vivo, provavelmente em transmissão direta. Como isso pode estar acontecendo? Como posso estar participando de uma cena da qual estou alheio? Como funciona o dispositivo?



Figura 3. Chico Fernandes, *Masturbation Piece*, 2009, *videoperformance*, duração: uma hora e meia
Performance presente e futuro, com curadoria de Daniela Labra, Oi Futuro, 2010
Fonte: arquivo do artista.

Chico Fernandes, como Acconci em *Seebed*, de fato está performando presencialmente, mas em outra sala, a que o público não tem acesso. A imagem para a qual ele está voltado enquanto nos dá as costas e que supostamente o inspira é capturada ao vivo pela pequena câmera localizada sobre o monitor quando entramos na cabine aberta ao público. Ao contrário de nosso impulso irrefletido, ela não é diretamente transmitida para televisão a nossa frente; é antes relançada para o aparelho que se encontra no cômodo oculto que abriga o artista. A dita cena que se agencia entre quatro paredes e que inclui os atores, o público nessa condição, está sendo filmada por uma segunda câmera que a transmite em montagem de síntese direta para a sala aberta à visitaç o. Na verdade, o dispositivo promove uma esp cie de colagem que funde tempos e espa os distintos, planejando tudo em um s  quadro capaz de ser imediatamente visualizado pelo visitante/*voyeur* que, a seu turno,   *voyerizado* pelo artista, porque   bem nessas circunst ncias que se encontram os *performers*. Em resumo, o que se v    uma s  imagem em curto-circuito ao passo que s o duas, capturadas e casadas em momentos intimamente diferenciados.

A situa o singular que experimentamos, e que nos induz a tensos espasmos de risos ao encontro da beleza convulsiva, tem a ver com as apostas que fazemos nos registros e, de certa forma, nas imagens de captura direta, em particular aquelas das

câmeras de vigilância. Reside aí o princípio da crença que subjaz o testemunho de fé. Hans Belting (2011, p.9) nos ensina que os conceitos de imagem estão ligados aos de fé, suas origens mesclam-se e combinam-se como “prática da fé”. Enquanto as observações do autor se remetem às origens dos ícones sagrados em sua relação devocional – porquanto à imagem de culto creditava-se origem sobrenatural ou, como nos casos das verônicas, obtida por impressão mecânica, sem intervenção de mãos humanas, portanto insuspeitas por sua autêntica originalidade – as imagens de vídeo em captura direta comungam, segundo o senso comum, da mesma fé conquanto sejam também apenas registradas mecanicamente, sem nenhum processo de edição. Acima de tudo são objetos que nos dão seu testemunho. É justamente desse princípio de ambiguidade que o trabalho de Chico Fernandes tira partido ao mesmo tempo que nos faz rir nervosamente por nos remeter a uma situação de presença que, à primeira vista, escapa a nosso controle. Porque, em um primeiro momento, enquanto não entendo o que se passa, o estado de confusão me precipita na crença. O desconforto que vivo é o efeito da perda de meu próprio corpo pelo uso, a princípio inapropriado, de minha imagem, ali capturada em direto por uma pequena câmera que, por sua vez, a relança em uma cena da qual estou alheio. Em um segundo momento fica evidente o trunque, no sentido mesmo de trincar, de deixar sem clareza, a troca de lugares promovida pelo dispositivo: o *aqui* imediatamente vivido no espaço em que me encontro e sou capturado, e o *lá* da imagem, ao qual não tenho acesso. Lá onde alguma coisa se passa, mas que não me é, à primeira vista, dada a entender. Diante da situação em que me vejo enredado, desmesuram-se sumariamente os sentidos, o riso espasmódico é inevitável. No horizonte dos eventos sublimes, a beleza é necessariamente convulsiva.

* * *

Ao chamar a atenção para as dificuldades de ordem estética que o uso de televisores impôs, inicialmente, aos artistas – e para as soluções criativas encontradas – e que também pôs em xeque os métodos tradicionais de narrar e de organizar os espaços expositivos, chamamos a atenção igualmente para a forma como a instituição teve, em função desse advento, que se rever e adaptar-se a novos métodos discursivos e históricos, traçando o caminho para uma nova epistemologia da arte que abriu o leque de sujeitos e objetos a partir de então nela integrados. Se hoje em grande parte os ambientes de projeção estão a serviço de uma montagem curatorial com a única função de neutralizar o vídeo em uma sala escura, no percurso de nossa argumentação, pudemos nos deter sobre as cabines de imersão integrando o projeto do artista; esculturas pensadas primeiramente como dispositivos ativos em diálogo com o espectador participante, aqui identificado como *performer* em situação

dialógica entre o espaço real e o virtual. No decurso de nossa argumentação foi levado em conta um tipo particular de imagem, aquele relacionado com as câmeras de segurança por estabelecer franca tensão entre o registro e sua representação; daí as aproximações entre as duas obras analisadas, que se utilizam de imagens de captura direta.

Notas

* O autor agradece ao CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, por financiar esta pesquisa com uma Bolsa em Produtividade.

¹ A tecnologia televisiva foi desenvolvida nos anos 1930, mas só se difundiu popularmente com os aparelhos de uso doméstico, a partir dos anos 1950. Nesse sentido, o *Manifesto del movimento spaziale per la televisione*, do grupo milanês liderado por Lucio Fontana, é pioneiro (ver Zanine, Walter. *Vanguardas, desmaterialização, tecnologias na arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2018. p 201-202).

² A abordagem de Douglas Crimp atém-se, de fato, aos caminhos institucionais da fotografia. Aqui incluímos o vídeo em nossa observação por acreditar que ele participou do mesmo processo de corrosão institucional.

³ Exposições, hoje célebres, como *When attitudes become form* (Berna, 1969), *Contemporanea* (Roma, 1973-1974), *Chambres d'amis* (Gand, 1986) marcaram época ao ajudar a desenhar o modelo curatorial (Klüser & Hegewisch, 1998). O golpe definitivo nesse sentido, porém, talvez tenha sido impingido pela exposição *Les magiciens de la terre* (Paris, 1989) cuja constelação de artistas e obras não obedece mais ao princípio geracional da arte contemporânea ocidental, como se podia notar nas que a precederam. Idealizada por Jean-Hubert Martin, além de ser autoral, nessa exposição francesa figuram artistas provenientes de diferentes culturas não ocidentais, cujos trabalhos têm destinação de uso muito diferentes daquelas que a arte consagrou. Os artistas brasileiros que participaram de *Magiciens de la terre*, Mestre Didi e Cildo Meireles, por exemplo, embora provenientes de mesmos país e cultura, movem suas artes em universos simbólicos muito díspares (https://fr.wikipedia.org/wiki/Magiciens_de_la_terre).

Referências

BELTING, Hans. *A verdadeira imagem*. Porto: Dafne Editora, 2011.

CRIMP, Douglas. *Sobre as ruínas dos museu*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Atlas ou o gaio saber inquieto*. Belo Horizonte: EditoraUFMG, 2018.

JEUDY, Henri-Pierre. *O corpo como objeto de arte*. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

KLÜSER, Bernd; HEGEWISCH, Katharina (org.). *L'art de l'exposition: une documentation sur trente expositions exemplaires du XX^e*. Paris: Editions du Regard, 1998.

ZANINE, Walter. *Walter Zanine: vanguardas, desmaterialização, tecnologias na arte* (organização Eduardo de Jesus). São Paulo: Martins Fontes, 2018.