



IN SITU: POÉTICA EM VIDEOARTE

IN SITU: POETICS IN VIDEO ART

Cleomar Rocha¹

Media Lab / Universidade Federal de Goiás

RESUMO

O artigo, de abordagem descritiva e analítica, descreve o contexto e a concepção poética do videoarte *In Situ*, de 2024. Situa o trabalho no âmbito da videoarte, problematizando o contexto digital do vídeo e da arte tecnológica, notadamente na perspectiva dos processos criativos nos meios digitais. Conclui que os trabalhos em vídeo definem um vetor de desenvolvimento, a partir do fácil acesso na produção, da distribuição global e do processo criativo.

PALAVRAS-CHAVE

Videoarte. Processos criativos. Digital.

ABSTRACT

*The article, with a descriptive and analytical approach, describes the context and poetic conception of the video art *In Situ*, from 2024. It situates the work within the scope of video art, problematizing the digital context of video and technological art, notably from the perspective of creative processes in digital media. It concludes that video works define a vector of development, based on easy access in production, global distribution and the creative process.*

KEYWORDS

Video art. Creative process. Digital



Introdução

O vídeo, grosso modo, tem ainda uma curta história enquanto meio produtivo e expressão artística, embora sua relevância seja inquestionável. Seu domínio, atrelado ao entretenimento à comunicação, extrapolou seu locus inicial e atualmente alcança o cotidiano de milhões de pessoas, por estar presente em redes sociais, chamadas de vídeo, transmissões ao vivo de eventos e assemelhados, vídeo projeções, cenários videográficos para shows e encenações cênicas e mais uma infinidade de variações que fazem dele um protagonista da cena contemporânea.

Nascido como alternativa ao cinema e TV (Machado, 2007), o vídeo se destaca pelo fácil acesso e custo reduzido de produção, mesmo em seu surgimento, quando ainda dependia de equipamentos específicos e tinha distribuição dificultada pelos sistemas adotados.

No século XXI, com o sistema digital, ele mitiga dificuldades e, de modo avassalador, se instala no coração da sociedade contemporânea, ultrapassando seus antecessores e, com eles, instalando um primado da imagem em movimento.

No campo das artes, a videoarte solicita seu quinhão há décadas, com aparições solo e em variações como videomapping, videoinstalação e congêneres, provando sua plasticidade, versatilidade e aderência ao sistema digital de produção e distribuição, além de sua dinâmica própria que reflete conceitos das poéticas e estéticas contemporâneas, razão de figurar, senão com protagonismo, certamente com performance invejável, em festivais, bienais e mostras de arte contemporânea.

O presente artigo discute alguns aspectos do vídeo, como meio produtivo e distribuição, além de princípios estéticos, e apresenta o videoarte *In Situ* (2024), discutindo sua articulação sintática, semântica e pragmática com o contexto elaborado. O trabalho foi apresentado na mostra audiovisual Eco Arte: Terra em 2trânsito - Mapeamentos artísticos, interatividade e experimentação em arte tecnológica, realizada em 02 de março de 2024, em São Paulo, de modo remoto, a partir da Oficina Cultural Oswald de Andrade, tem duração de quatro minutos.



Meio produtivo

O meio digital revolucionou indústrias e a cultura, alterando não só os aparatos e dispositivos, mas também comportamentos e o modo de operar de diversas tarefas, tecnicamente, denominado de modelo mental da tarefa, que é o passo a passo de execução de uma atividade (ROCHA, 2019). Os processos de diversas cadeias produtivas foram impactados e alterados sensível e definitivamente, criando a possibilidade de produções acessíveis e mais fáceis. Exemplo disso é o vídeo, que até aos anos do Século XX demandava equipamentos caros e profissionais especializados (MACHADO, 1997). O século XXI mudou tudo.

A lógica digital, para além do próprio formato, tornou-se responsável por reordenar as fases e o meio produtivo, tornando o processo mais ágil, barato e acessível. As câmeras digitais foram incorporadas aos smartphones, cuja função ultrapassou, em muito, a destinação inicial de fazer chamadas, e concentra funções de fotografias, vídeos, central de comunicação, ilha de edição, mesa de efeitos visuais, além de editor de áudio, dentre outras funções. Essa convergência tecnológica (JENKINS, 2009) possibilitou a produção e popularização de vídeos, a ponto de torná-lo um dos maiores responsáveis pela comunicação na contemporaneidade, distribuído em plataformas específicas e, de modo mais intenso, em redes sociais.

O vídeo é o formato informacional mais consumido atualmente, sendo devedor de sua popularidade ao formato digital, tanto como meio produtivo quanto pela sua distribuição, globalizada e avassaladora. Estima-se que 82% da informação consumida atualmente seja no formato videográfico², o que demonstra o vetor de desenvolvimento do vídeo na contemporaneidade.

No contexto da arte, o vídeo ganhou espaço não mais como mero instrumento de registro de trabalhos, mas como expressão artística própria, com densidade e relevância poética e estética. Presente em bienais e museus pelo mundo, videoarte e videoinstalação deram não apenas nome, mas a cara à inserção da eletrônica na arte. E mesmo agora, com a arte interativa em voga, o dueto mantém-se firme, tendo as videoprojeções, videomapping e suas variações, sido responsáveis pelo arrebatamento de muitos, com sucesso de público e crítica.



Na era do streaming e das redes sociais, o vídeo novamente é alçado a um primado informacional. Consumido como informação, entretenimento, comunicação e arte, não há de se pensar que o vídeo tenha espaço reduzido no contexto contemporâneo, muito pelo contrário. E seu meio produtivo foi fundamental para seu crescimento.

A produção em qualidade da imagem em HD (High Definition), Full HD (Full High Definition) e 4k (Ultra High Definition), em dispositivos acessíveis e sem a necessidade de complexos e dispendiosos meios de revelação, tornaram os vídeos práticos e ágeis em sua produção, igualando sua qualidade à do cinema que, aliás viu seu reinado minado pelas produções para streaming, *on demand*.

Se o formato videográfico experimentou seu surgimento e amadurecimento na segunda metade do século XX (MACHADO, 2007), com baixa qualidade de imagem, seu auge parece não ter deixado a cena. As experimentações (MACHADO, 2007; MELLO, 2020) e produção artísticas ocupam a ribalta, exercendo o protagonismo em muitos palcos.

Distribuição

O meio digital também provocou uma miríade de possibilidades de distribuição de material videográfico. Até então, as fitas VHS (Video Home System), S-VHS (Super Video Home System), Betacam e Betamax eram muito comuns, vigorando até a década de 1990, adotando os sistemas PAL-M, PAL-N, SECAM, PAL/SECAM ou NTSC, de acordo com cada país (figura 1), o que dificultava ou inviabilizava o intercâmbio de vídeos entre as várias nações.

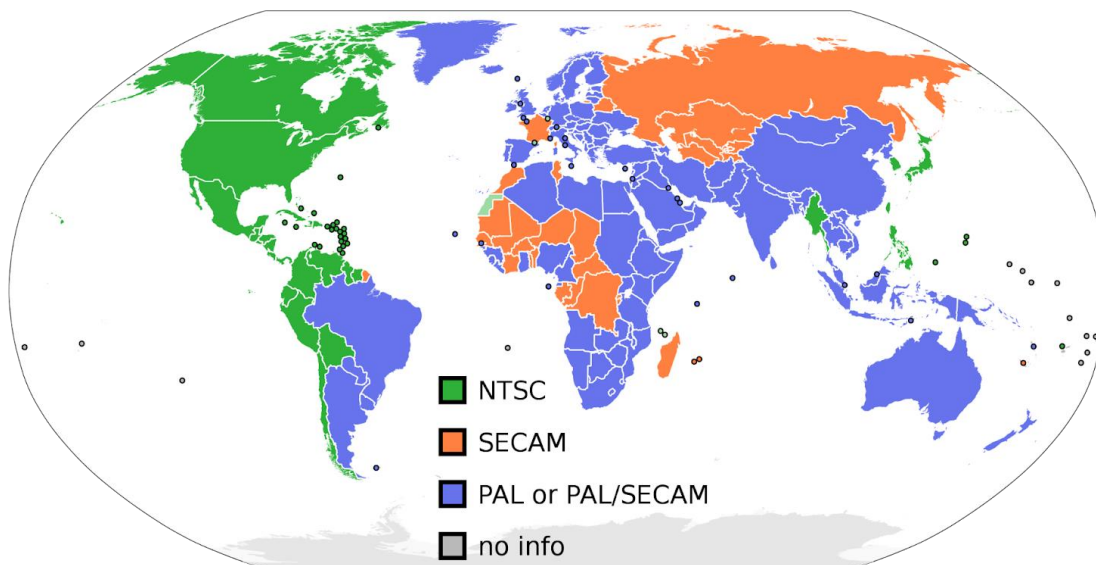


Figura1: Sistemas de vídeo no mundo. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/PAL-M>.

Os diversos sistemas eram incompatíveis entre si e criavam a necessidade de conversão entre os sistemas ou de equipamentos específicos para cada sistema. Tal fato dificultava, e muito, a distribuição da produção videográfica, inclusive mas não somente de videoarte, no mundo. Vídeos produzidos em um sistema não eram compatíveis para equipamentos em outros sistemas, criando zonas específicas de circulação.

O meio digital alterou essa lógica, tornando a produção em um único sistema, o digital, ainda que em formatos distintos, como MPEG (Moving Picture Experts Group), MP4 (MPEG-4 Part 14) e AVI (Audio Video Interleave). Essa unicidade de sistema alterou sensivelmente a possibilidade de distribuição da produção videográfica no mundo, eliminando as barreiras geopolíticas, no que tange aos sistemas de codificação.

Junte-se a unificação de sistema a possibilidade de veiculação e exibição em rede, pela Internet, seja em sites especializados seja em plataformas e redes sociais. Os sites especializados podem simular uma exposição, ou apresentar os trabalhos de um festival ou museu, a exemplo do VideoBrasil³, enquanto as plataformas podem figurar como abertas, como o YouTube e Vimeo; ou por assinaturas, como as plataformas de streaming Netflix, Globoplay, Prime Video e AppleTV, além das anteriores que, na versão paga, não exibem publicidade. De modo similar, as redes sociais tiveram



grande fluxo de usuários com a inserção de vídeos, a exemplo do que ocorreu com o Facebook, Instagram e TikTok, cujos conteúdos em vídeo são os maiores responsáveis pelo tráfego e engajamento dessas redes.

A pandemia da Sars-Covid 19, entre os anos de 2020 e 2022, adotou o isolamento social como medida de proteção social, fazendo com que o vídeo ampliasse sua presença no cotidiano das pessoas de todo o mundo, e inaugurou o fenômeno de grandes audiências em *Lives*, formato de transmissões ao vivo por redes sociais. O formato se mostrou tão arrebatador de audiência que emissoras de TV passaram a transmitir os shows, que também permaneciam com transmissão nas redes sociais.

No campo da videoarte, a unificação dos sistemas e a distribuição e veiculação em rede possibilitaram o acesso mundial das produções, fazendo surgir inúmeros trabalhos disponíveis em qualquer parte do mundo, catapultando a produção para números de difícil cômputo. A produção facilitada amplia o campo da expressão e experimentação, e a difusão ganha novos espaços, sempre disponíveis.

Todas essas transformações na produção e distribuição resultaram em um número avassalador de trabalhos e artistas do vídeo, facilitando a organização e participação de mostras internacionais, como a mostra Satélite (Peru), Panoramas (Espanha), Transmediale (Alemanha) ou a já mencionada VideoBrasil (Brasil).

O ambiente digital, que inclui o sistema e a distribuição, foi um propulsor da arte do vídeo, em escala mundial.

Estética videográfica

Se o vídeo soube aproveitar a baixa definição para constituir sua signagem (Pignatari, 1984) própria, definindo nos recursos de linguagem visual sua caracterização estética, foi preciso uma nova concepção para alcançar o digital de alta resolução. Os recursos de fácil acesso e alta qualidade da imagem indicavam que talvez o padrão estético não devesse se alinhar, com tamanha aderência, com a perspectiva sintática da imagem, mas se arvorar para o lastro estilístico e semântico.



Machado (2007) nos lembra que a primeira geração do vídeo brasileiro, que remonta às décadas de 1960 e 1970, era composta por artistas plásticos em busca de experimentações poéticas com o novo suporte; a segunda geração, fortemente marcada pelos anos 1980, já estava mais habituada ao vídeo enquanto recurso, trazendo à baila um contexto mais documental e de reflexão social, com recursos de edição. Já a terceira geração, datada dos anos 1990:

A terceira geração de videastas brasileiros não representa propriamente uma virada radical de estilo, forma e conteúdo em relação às outras outras fases já vividas pelo vídeo. Na verdade, essa nova geração, se desponta publicamente nos anos 1990, tira proveito de toda a experiência acumulada, faz a síntese das outras duas gerações e parte para um trabalho mais maduro, de solidificação das conquistas anteriores. A maioria dos representantes dessa nova geração vem do ciclo do vídeo independente. Muitos tomaram parte do movimento e integraram grupos no período, preferindo optar, a partir dos 1990, por um trabalho mais pessoal, mais autoral, menos militante ou socialmente engajado, retomando portanto certas diretrizes da geração dos pioneiros. (Machado, 2007, p. 19)

A oscilação entre o plástico e o temático, o sintático e o semântico, marcou e permanece como prerrogativa do vídeo no Brasil, embora os recursos cinematográficos, tipificados na direção de arte e edição - como movimentos e enquadramentos de câmera, ritmo e duração de cenas, jogos de planos e contraplanos, sonoridades e afins - sejam comumente utilizados na produção videográfica, notadamente na videoarte.

As gerações seguintes, do século XXI, já se organizaram sobre o manancial digital da produção em vídeo, tendo à disposição uma fonte quase que inesgotável de possibilidades, desde o *glitch*, até os efeitos especiais antes quase exclusivos para a produção cinematográfica. O desvio rítmico e temático da televisão e do cinema ainda é uma constante, presente também na duração do vídeo, notadamente da videoarte. Desde produções longas e lentas até frenéticas e curtas, o desejo do vídeo enquanto recurso de linguagem parece não se limitar aos formatos consagrados de curtas e longas-metragens cinematográficos, tampouco aos ritmos marcadamente narrativos da televisão.



A videoarte empunha a chama da liberdade de expressão, agora em um único sistema, e com a potência de estar em todos os lugares, pelo padrão digital de produção e distribuição. Explorada em grandes formatos, mapeada ou instalada, a videoarte prospera e se consolida como expressão de um tempo, tendo muito tempo pela frente, para explorar e deixar sua marca incontestada.

In situ

In situ é uma expressão latina que significa estar no lugar. No contexto da arte significa estar em um lugar específico e característico da área, normalmente relacionado ao fato de obras de artes estarem expostas em galerias e museus. Diferentemente de *in loco*, que significa no lugar, no próprio local, referindo-se a estar no lugar onde algo está, *in situ* refere-se a algo estar no local comum onde deveria estar e opõe-se a *ex situ*, fora do lugar onde normalmente estaria.

In situ (figura 2) também é um videoarte com quatro minutos de duração, filmado em plano de sequência, explorando o interior de vidro esverdeado. Filmado com câmera de celular, as imagens exploram as bolhas e junções dos vidros de 16mm de espessura, em tonalidades verdes, com sombras que oscilam entre o branco, o preto e vislumbres de luz, como que uma fuga do olhar, entrevendo o espaço exterior.



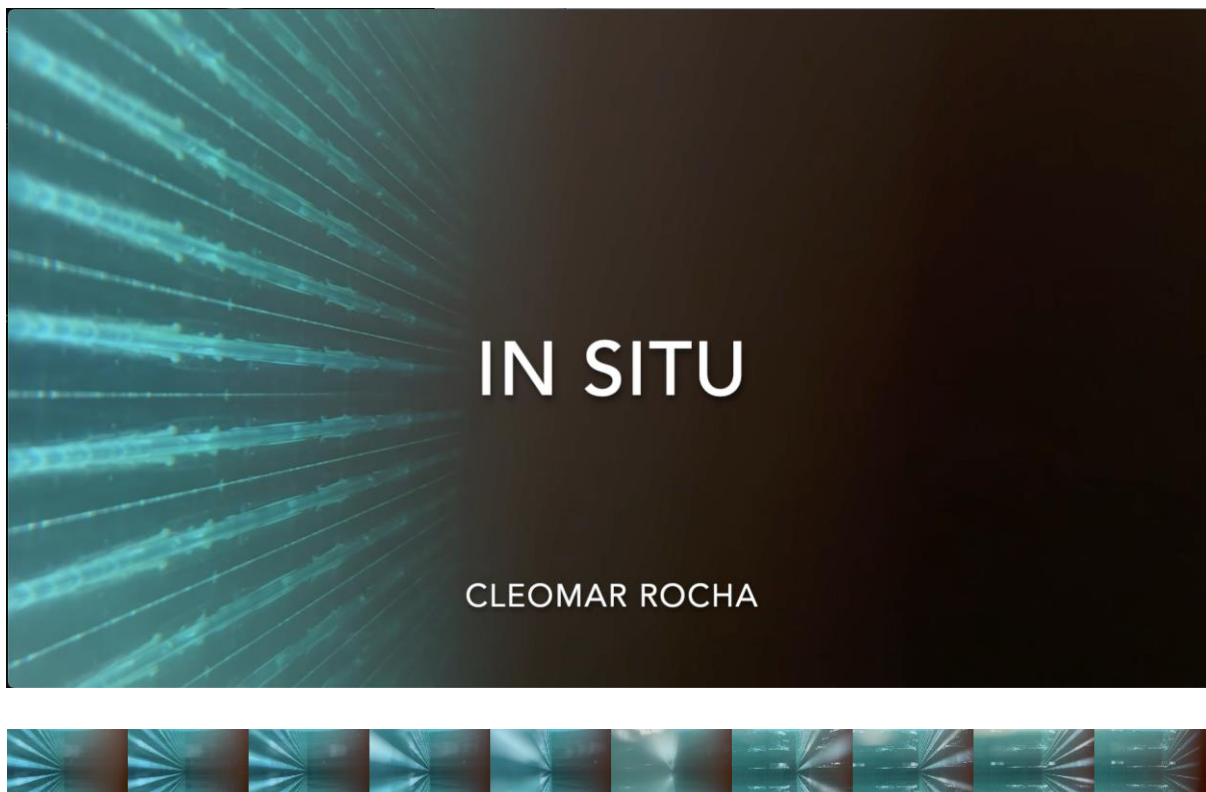


Figura 2: Frames de *In Situ*, 2024, Cleomar Rocha. Fonte: coleção do autor.

Sintaticamente (Morris, 1976), enquanto os cromemas constroem uma variação de luz e sombra, tendendo para o verde e a transparência, forçando a imagem sempre para dentro, os morfemas são compostos por formas geométricas tridimensionais, como esferas e linhas espessas esverdeadas. Os cronemas, por sua vez, refletem movimentos em uma direção, com o sentido inverso na parte final do vídeo, como um retrocesso. Há variações de ritmo, com movimentos mais rápidos e mais lentos, notadamente quando se aproxima de algum elemento visual de maior interesse.

Os fonemas, por sua vez, são compostos por arfares em variação rítmica e uma ranhura sonora, produzida com raspagem em metal. O contraste entre o som de metal e o arfar, uma densa respiração, responde ainda pelo efeito de contraste buscado entre o orgânico e o geométrico.

Semanticamente o vídeo explora as formas duras e geométricas do vidro verde, com suas bolhas e ranhuras, em uma busca geométrica de sentido, ao tempo em que os



arfares da respiração e os sons metálicos aludem aos contrastes do biológico/metálico e geométrico/orgânico. O ritmo, tanto visual quanto sonoro, novamente exploram as variações, sempre com a câmera direcionando para dentro do vidro.

Pragmaticamente o conceito de *in situ*, no lugar, aflora como se quisesse discutir o lugar para a respiração, para o olhar, para o ver, para o ser, sem espaço de escape. Embora as formas, cores e ritmos suscitem interesse imediato, os poucos vislumbres de um espaço exterior parecem convocar para a exploração de um universo visual e sonoro menos monótono e constante. Zonas de interesse pontuais acabam por evocar a ideia de que o lugar do olho é o corpo, mas voltado para o mundo, visto que está endereçado para fora, não para dentro.

In situ mantém diálogo com os princípios da primeira e terceira gerações do vídeo no Brasil, explorando elementos plásticos e estilo pessoal. Ao fazê-lo, inscreve o autor no contexto dos videastas que, estilisticamente, dialoga com vários tempos; no que tange aos processos criativos, produtivos e de distribuição, adere-se ao século XXI, e não poderia ser de outra forma.

Conclusão

Que o vídeo enquanto técnica e linguagem, a despeito de sua curta existência, já se consolidou como expressão da arte, não parece restar dúvida alguma sobre isso. De igual modo, não é exatamente um exercício hercúleo compreender as oscilações temporais que marcaram a historiografia do vídeo no Brasil, bem como as preocupações estéticas experimentadas deste a década de 1970 até o período hodierno. De igual modo, a inserção da cultura digital, seus modos próprios de lidar com a criatividade, a linguagem e os ambientes produtivos e de distribuição, inserem novas perspectivas da produção e consumo videográfico, mantendo sua independência enquanto signagem dos modelos da televisão e do cinema.

In situ se assenta nesse percurso, dialogando com perspectivas poéticas originais da história da videoarte no Brasil e expressando, pelo viés produtivo, a marca do digital nas novas concepções videográficas que inundam a cena contemporânea.



Nesse aspecto, faz-se mister estabelecer, no discurso poético da videoarte, o legado recebido pelos bravos pioneiros brasileiros dessa expressão, ao tempo em que se vislumbra o fora, o futuro e o devir, mesmo estando, incontidos, *in situ* em nosso tempo.

Referências

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

MACHADO, Arlindo. *A Arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

_____. (org.) **Made in Brazil**: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007.

MELLO, Christine. **Extremidades**: experimentos críticos. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2020.

MORRIS, Charles Willian. **Fundamentos da teoria dos signos**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1976.

Pignatari, Décio. **Signagem da Televisão**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

ROCHA, Cleomar. **Inquietações**: sociedade, inteligência e tecnologia. Goiânia: Gráfica UFG, 2019. (Coleção Invenções).

Notas

¹ Cleomar Rocha é doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA), Mestre em Arte e Tecnologia da Imagem (UnB) e Licenciado em Letras (FECLIP). Professor dos PPGs em Arte e Cultura Visual (FAV/UFG), Performances Culturais (FCS, UFG) e Artes Visuais (IdA/UnB).. Coordenador do Media Lab / UFG e Media Lab / BR. Artista e Pesquisador Produtividade do CNPq. E-mail: cloemarrocha@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0483-8380>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5039948128955710>. Goiânia, Brasil.

² Conforme pesquisa Cisco, apontada em <https://www.meioemensagem.com.br/opinioao/a-segunda-revolucao-em-video-ja-comecou>.

³ <https://site.videobrasil.org.br/canalvb/tag/1670986/videoarte>.