



VIDEOVIRTUALIDADES: PANORAMA DE FESTIVAIS DE VIDEOARTE BRASILEIROS NO PERÍODO PANDÊMICO

VIDEOVIRTUALITIES: OVERVIEW OF BRAZILIAN VIDEOART FESTIVALS IN THE PANDEMIC PERIOD

Regilene A. Sarzi-Ribeiro¹
PPGMiT- FAAC/UNESP
Gabriela Rozante²
FAAC/UNESP

RESUMO

Trata-se de um panorama qualitativo de festivais e eventos brasileiros de videoarte realizados no período de isolamento social da pandemia do COVID-19, em específico no ano de 2022. O objetivo é explicitar o caráter experimental da criação e divulgação das audiovisuais, assim como seu determinado impacto cultural. A metodologia é composta pela busca, catalogação e análise de dados e materiais videográficos encontrados na rede. A partir disto, foi feito um mapeamento dos festivais, que engloba cerca de 14 edições diferentes, abrangendo desde bienais digitais até exposições de video mapping. É possível, assim, enxergar a pandemia como um período fértil para o surgimento de novas tecnologias e mudanças no próprio fazer artístico, em especial envolvendo a arte do vídeo.

PALAVRAS-CHAVE

Videoarte, festivais do video, video e pandemia.

ABSTRACT

This is a qualitative overview of Brazilian video art festivals and events held during the period of social isolation of the COVID-19 pandemic, specifically in the year 2022. The objective is to explain the experimental nature of creation and dissemination of audiovisuals, as well as their certain cultural impact. The methodology is composed by the search, cataloging and analysis of data and videographic materials found on the network. From this, a mapping of festivals was made, which encompasses around 14 different editions, ranging from digital biennials to video mapping exhibitions. It is possible, therefore, to see the pandemic as a fertile period for the emergence of new technologies and change in artistic production itself, especially involving video art.

KEYWORDS

Videoart, video festivals, video and the pandemic.

¹ Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC/SP). Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia e docente do curso de Artes Visuais da FAAC/UNESP/Bauru. Líder do grupo de pesquisa LabIMAGEM – Laboratório de Estudos de Imagem/CNPq e Media Lab UNESP. regilene.sarzi@unesp.br.

² Bacharelada em Artes Visuais na Universidade Estadual Paulista (UNESP). Integrante do grupo de pesquisa labIMAGEM - Laboratório de Estudos da Imagem/CNPq, coordenado pela Prof. Dra. Regilene Ap. Sarzi Ribeiro. gabriela.rozante@unesp.br.



Introdução

Isolamento social e a tentativa de viver um *novo normal* que dificilmente poderia ser dito como normal – esta foi a realidade mundial durante os anos de 2020 a 2023. A partir do início de 2020, é declarado pela OMS (Organização mundial da Saúde) estado emergencial na saúde pública mundial pelo surgimento de surtos altamente contaminantes do vírus SARS-CoV-2, causador da doença COVID-19. (Oliveira, Lucas, IQUIAZAPA, 2020)

Em virtude do contágio e dos inúmeros riscos que a população corria, os acessos tiveram de ser fechados. Acessos estes físicos - de estabelecimentos comerciais, escolas, locais de lazer e afins - mas não diferentes daquilo que é mais intrínseco ao ser humano: os acessos interpessoais, especialmente aqueles presenciais. Quando não é permitido mais o contato próximo e sensível entre as pessoas, aparenta haver certo vazio, a notável falta do outro.

Medidas de segurança preventivas contra o contágio do vírus consistiam em higienizar bem as mãos, utilizar máscaras faciais e, considerado um dos protagonistas desta pesquisa, o distanciamento social. Uma vez que a presença física foi limitada pela obrigação do isolamento, a maneira com que as pessoas encontraram de preencher essa falta do outro foi com a Telepresença (Ward, Venturelli, Rocha, 2020). O espaço de socialização, mais do que nunca neste momento, é instaurado nas caixinhas de bate papo das redes sociais, nos debates calorosos em fóruns, comentários nos web-jornais, nas videochamadas dos aplicativos. É por meio da tecnologia que os usuários puderam se sentir presentes em algum lugar ainda que remotamente, diante das inúmeras adversidades.

Conectados simultaneamente, os usuários praticam atividades sociais na própria rede, criando assim determinada cultura cibernética e a consolidação de laços. O olho no olho vira câmera na câmera, com o vídeo de uma pessoa do outro lado da tela aparecendo à frente daquela que escuta, e este tipo de dinâmica foi, na prática, a mais utilizada no período de isolamento - tanto para simples interações do cotidiano quanto para longas horas de aulas remotas da graduação, como exemplo.



Entende-se o vídeo como, além de uma ferramenta de comunicação, uma linguagem própria de criação e a partir da qual se viveu grande parte das experiências naquele momento (Sarzi-Ribeiro, 2021). As possibilidades de elementos que podem ser explorados no formato videográfico são inimagináveis, basta vir da vontade do criador. E de igual forma, incorporamos o vídeo em nossas vidas:

Como exemplo, basta observar como os sujeitos aprendem e incorporam as ações videográficas tais como enquadrar, corrigir o foco, compor figura e fundo, usar filtros e ajustes de luz e som, acertar a distância da câmera para mais perto ou mais longe, a velocidade da fala e o volume ou ruídos sonoros e no caso dos aparelhos móveis, como são integrados à horizontalidade da tela para a gravação, ou ainda como se atende a uma videochamada caminhando ou andando por um ambiente enquanto se fala com alguém do outro lado (Sarzi-Ribeiro, 2022, p.338).

Tais experimentações com ferramentas, filtros, enquadramento, efeitos de vozes, ambientações e diversas outras, flexibilizam a expressão do vídeo assim como enriquecem a poética, cedendo a qualquer indivíduo interessado e com simples equipamentos – celulares ou computadores – um verdadeiro espaço de trabalho criativo. E os artistas souberam explorar essa ferramenta mais do que ninguém, e talvez como nunca antes havia se explorado.

Nos anos de 2020 a 2021, período alarmante quanto à COVID-19, as infinitas possibilidades do vídeo no meio virtual serviram como uma luva para acomodar a então atual demanda cultural. Em sua pesquisa de pós-doutorado, a artista visual e docente Regilene Sarzi-Ribeiro ilustra os aspectos que fizeram do vídeo um recurso indispensável na rotina do ser pandêmico:

[...] o vídeo despontou como uma emergência pandêmica sobretudo em função de sua versatilidade quanto a temporalidade (tempo real, ao vivo), imagem em movimento e som e a capacidade de transmissão em diferentes plataformas e ambientes digitais (hibridismo e convergência midiática), e ainda o entre linguagens e entremeios que defendemos como competência ou performatividade videográfica. (Sarzi-Ribeiro, 2022, p.12).

O aspecto do tempo real e o emprego de transmissões deram palco a uma prática bem mais diversificada do vídeo, levando-a cada vez mais longe na rede, alcançando novos públicos. Logo, uma cultura cibernética de transmissões e apresentações simultâneas iam se formando, com as pessoas estando em suas casas, isoladas, mas



ainda juntamente presentes num espaço só. A experiência em volta do vídeo se deu pelo fomento nas plataformas de *streaming*, mesas redondas e mostras ao vivo em sites como o Youtube, Vimeo, Instagram, assim como em aplicativos de videochamadas e ambientes virtuais semelhantes. Não é de se estranhar, porém, que esta nova forma de viver pelo e através do vídeo tenha perdurado mesmo com a redução das normas de afastamento social; as vídeo-visualidades se mantiveram vivas assim como os horizontes abertos quanto a divulgação destas.

É a partir da plasticidade e performatividade videográfica (Sarzi-Ribeiro, 2022) e da necessidade de ocupar os espaços, em rede ou não, em decorrência do isolamento físico que surge o interesse desta pesquisa em investigar como decorreu a exploração e divulgação de obras do vídeo no período pandêmico, com ênfase nos eventos nacionais ocorridos no ano de 2022. A tecnologia, programada de início para ser uma ferramenta com programação prévia para comunicação, foi sendo transformada em algo maior e inerente ao ser humano, revelado por um processo que apenas o espírito curioso e aventureiro consegue proporcionar.

Tendo em vista, assim, a motivação de investigar os espaços nos quais foram exploradas as audiovisualidades na pandemia, foi realizada uma investigação minuciosa de eventos e festivais cuja programação era de espécie amostral ou de ensaios videográfico. Este estudo identificou cerca de 14 festivais – tanto virtuais, presenciais ou simultâneos - no ano de 2022, e isto apenas no Brasil. É de se imaginar que há muito mais eventos que ocorreram neste íterim mas que foram privados ou não muito divulgados, logo, esta catalogação contém aqueles com melhor acesso à informações.

A primeira edição catalogada foi a do IV Festival Internacional de Videoarte do Seminário de Pesquisa do Mestrado em Artes Visuais – FIVA SPMAV em outubro de 2022, com colaboração de profissionais do campo da Arte tanto nacionais quanto internacionais na organização do evento, coordenado pelas docentes Rosângela Fachel e Larissa Patron Chaves e realizado pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel). A programação contou com 23 obras experimentais de videoperformance, videodanças e videoarte expostas de maneira híbrida – parte exibida presencialmente no Estúdio de Produção e Pesquisa em Artes da UFPel assim como no Museu de Arte



Leopoldo Gotuzzo, parte exibida por transmissão na plataforma Youtube em forma de *live*.

Em parceria com o Cine Santa Teresa e curadoria convidada de Rosângela Fachel e Wagner Previtali do FIVA SPMAV, o Timeline:BH #7 selecionou cerca de 46 trabalhos audiovisuais advindos de 12 países e os exibiu no Cine Santa Teresa entre 3 a 6 de novembro de 2022. Em adição, houve a mostra do filme *As I Was Moving Ahead Occasionally I Saw Brief Glimpses of Beauty* (2020) do diretor Jonas Mekas, com uma coletânea na longa-metragem de mais de 30 anos de filmagem. Este festival foi recheado de videoartes e reforçou a resistência da arte cinematográfica e do video na arte contemporânea, assim como sua programação esteve presente na plataforma Calameo.

A edição de 2022 da FILE - Electronic Language International Festival, organizada por Ricardo Barreto e Paula Perissinotto, foi marcada por uma série de mostras de arte digital e performances inovadoras de diversos artistas da tecnologia do mundo, e ocorreu no Centro Cultural FIESP nos dias 13 de julho a 28 de agosto. As exposições apresentaram obras que circundam a essência de uma nova *supercriatividade* com a utilização ou não de Inteligência Artificial, práticas na área de games, videoartes, show de LED e instalações tecnológicas. Este evento ocorre bienalmente e sempre com propostas inovadoras e imersivas para o público. No site do evento há o catálogo das obras presentes.

No mês de julho de 2022 ocorreu a realização do evento 6º Festival ECRÃ coordenado por Daniel Diaz, tanto de maneira presencial como online por meio de *lives* no Youtube com apoio de instituições como o MAM e a Mubi, além da curadoria realizada por Pedro Tavares, Gabriel Papaléo, Rian Rezende e Ana Luiza Albuquerque. Este foi permeado por mostras de videoperformances, longa, média e curta metragens, instalações, artes interativas e videoartes, assim como por mesas redondas e oficinas. O Festival ECRÃ atualmente está na sua 8ª edição, contribuindo para o fomento das artes do vídeo antes, durante e após a pandemia.

Por meio da Prefeitura de Belo Horizonte e organização da Secretaria Municipal de Cultura ocorreu nesse mesmo ano o FENDA – Festival Experimental de Artes



Fílmicas, um encontro internacional que por 5 dias realizou exposições e atividades envolvendo o experimental e a experiências espontânea com o vídeo. Houveram dezenas de trabalhos expostos e comentados com a presença da equipe de organização, com curadoria de Carla Italiano, Luís Fernando Moura, Victor Guimarães na mostra competitiva internacional, assim como Filipe Bretas, Helena Dias e Lucas Oliveira na mostra competitiva nacional. O evento ocorreu no Cine Santa Tereza e no MUMO – Museu da Moda. A programação se encontra no site de mesmo nome com toda a ficha técnica da mostra.

De maio a outubro de 2022, o Festival Visão Periférica comemorou 15 anos de realização e ganhou sequência ao ser apresentado e organizado pelo Santander, com produção da Choque Cultural e curadoria de Baixo Ribeiro. Expuseram no painel de LED (9,60m x 9,60m) da agência central do banco Santander uma programação de vídeos, GIFS, time-lapses e artes digitais por 17 horas diárias, visando promover uma experiência visual única ao dar cores às ruas de São Paulo, assim como exaltar os artistas participantes André Oliveira Cebola, Narcélio Grud, Rakel Caminha, Romildo Rocha e Julian Manzelli. Os trabalhos estão presentes no canal do Youtube “Marra Comunicação”.

A 2ª edição do projeto Arts SP, com realização do Instituto Dançar e apresentado pelo Ministério do Turismo e Banco PAN, além de apoio midiático da UOL e Rádio Kiss FM. Estes proporcionaram ao público uma experiência imersiva com as projeções de video-mappings de 10 renomados artistas, com curadoria do VJ Spetto, que ocuparam o Minhocão ao longo de dez dias. O site oficial do Arts SP convidou o público a conhecer os artistas Lilico, Moluco, Paulo von Poser, Pri Barbosa, Mari Mats, Leticia RMS, Elvira Freitas Lira, Crica Monteiro, Icone K. e Luna Bastos por meio de vídeos e podcasts no próprio site, destacando seus processos criativos, inspirações e referências.

Retornando em 2022 com a 2ª edição da Bienal de Arte Digital, sediada Rio de Janeiro, no Centro Cultural Oi Futuro, patrocinada pela Oi Futuro e pela Secretaria de Cultura e Economia Criativa (SECEC-RJ) e com curadoria de Tadeus Mucelli, o festival buscou explorar as interseções entre arte, ciência e tecnologia, refletindo sobre as condições de existência em um mundo biotecnológico e pós-digital,



desafiando os espectadores a repensar a coexistência e as formas de viver e ser em uma realidade cada vez mais complexa. A programação se encontra no site e no canal do Youtube da bienal.

O programa FOCA, da Secretaria Municipal de Cultura do Rio de Janeiro, financiou entre julho de agosto de 2022 o I Festival ZOAção (Zona Oeste em Ação) de Audiovisual da Periferia, buscando enaltecer o potencial artístico da juventude da Zona Oeste. O evento foi produzido e documentado pela Adianto de Vida Produções, equipe fundada por Breno Felipe Gomes, Giselle Magioli e João Gabriel Moreira, a fim de visar estimular atividades da área entre adolescentes e jovens locais, assim como pessoas de outras regiões com 14 anos ou mais. Este também contou com oficinas, exposições videográficas, mini cursos, shows e demais programas em sua duração. Além disto, a documentação do festival se encontra no perfil da Adianto de Vida Produções, assim como uma mostra virtual no canal do Youtube de mesmo nome quanto aos finalistas da categoria de videoarte, documentário e ficção.

A Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), por meio da Coordenadoria de Comunicação Institucional (CODECOM), Departamento de Comunicação (DECOM) e Pró-Reitoria de Cultura (PROCULT) apresentou de 5 a 8 de dezembro de 2022 a 17ª Edição do Festival Audiovisual de Campina Grande – Comunicurtas UEPB, com curadoria feita por Hipólito de Sousa Lucena, Nivaldo Rodrigues e Tiago A. Neves. O espaço utilizado foi o Museu de Arte Popular da Paraíba, com diversas projeções de películas e produções videográficas no geral, e teve transmissão ao vivo pelo canal do Youtube da UEPB, assim como divulgação no site da universidade.

Nos dias 5 e 6 de agosto de 2022, a 2ª edição do Abstrata- Festival Internacional de Videomapping foi realizada, a partir da direção e curadoria do artista Valentino Kmentt, com a presença de trabalhos de *video mapping* e suas respectivas projeções no Complexo Cultural Estação das Artes Belchior. O evento, assim como as projeções, estão presentes no canal do Youtube de mesmo nome, assim como alguns trechos de entrevistas com os artistas comentando da experiência e do seu fazer artístico. Houve apoio da Rede Pública com os equipamentos e também da Secretaria da Cultura do Estado do Ceará.



Em continuidade com a técnica de *video mapping* do Abstrata, o segundo evento do Cerrado Mapping Festival também utilizou de projeções de video, mas com obras sobre ancestralidade indígena e negra como símbolo de resistência, além de imagens dos sertões de Minas Gerais, Pernambuco e Alagoas. A realização partiu da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais através de um Projeto de Extensão na área de Educação Patrimonial vinculado ao curso de Arquitetura e Urbanismo; CAA/NM e CODECEX, assim como houve curadoria do VJ Spetto, direção artística de Ricardo Cançado e demais participantes e organizadores. Virtualmente, o festival foi transmitido pelo canal do Youtube “Cerrado Mapping Festival”.

Ainda que não seja muito bem um festival, no canal do Museu da Imagem e do Som no Youtube há uma vasta coletânea de conversas sobre videoarte chamada VideoArtePapo que ocorreram durante a pandemia. Os encontros são conduzidos pela videoartista Marcia Beatriz Granero e demais artistas que integram o Acervo do MIS. Esta iniciativa do museu consolida um acesso encantador a conteúdos de qualidade, com artistas consolidados e experientes, abrindo, assim, diálogos muito interessantes e relevantes neste determinado contexto da videoarte, em 2022, e nos próximos.

Por fim, em agosto de 2022, foi realizada a 3ª Mostra de Videoarte de A Casa Foto Arte, com organização de Greice Rosa e Marco Antonio Portela. Nele, os cenários foram protagonistas, estes sendo naturais, com formigas andando, ou filmagens mais urbanizadas, como as de retratações da verticalidade dos prédios. Esta mostra dialoga intensamente com o que foi vivido em pandemia; locais vazios, sem pessoas, se tornaram presentes na vida da população, e possuíam atmosfera quase que apocalíptica. Esta se encontra completa na plataforma do Vimeo, tornando-a de fácil acesso a quem procurar pela rede.

Considerações Finais

As mostras e festivais apresentadas na catalogação deste estudo aconteceram tanto de forma presencial quanto online, mais comumente nas plataformas do Youtube, Vimeo ou no próprio site da organização. Quando trata-se de obras videográficas, é visível a pluralidade de abordagens, assim como a presença de maneiras inovadoras



que os organizadores de eventos e artistas buscam para aproximar a audiovisualidade do público. Num momento de pandemia, a presença da arte do vídeo em mostras culturais com tais características, parecem quase que regalias, luxo, ou melhor ainda um suspiro criativo no meio do caos, uma vez que não era seguro sair do isolamento para consumir e viver arte. Foi neste período que o vídeo se tornou ainda mais importante e presente, logo, poder conhecer e explorar as infinitas possibilidades do audiovisual – experimentar e se expressar por meio do som e imagem movimento - é um divisor de águas no âmbito artístico, tanto para artistas e apreciadores iniciantes ou mais avançados.

Da mesma forma que o vídeo influenciou na forma como víamos e registrávamos a realidade, os meios de transmissão culturais também se adaptaram às particularidades da época, disponibilizando meios de usufruir das mostras tanto de maneira virtual quanto presencial em dado momento das flexibilizações pandêmicas. É notável como as questões da Telepresença e da simultaneidade foram de tanta relevância que perduraram, com eventos sendo habitualmente realizados tanto nos cenários presenciais quanto virtuais; esta herança tecnológica consolida, assim, o rastro cultural deixado pela pandemia.

Com isso, os festivais abrangeram diversos tipos de suportes: instalações, games, plataformas interativas, instalações, projeções, *video mappings*, exposições presenciais, discussões e mesas redondas; assim como apresentaram, na prática, uma maneira tecnológica e plural de viver e fazer video a partir da dança, da música, do teatro, da edição, da performance e afins, meios estes que foram essenciais para que artistas e interessados na arte do vídeo pudessem se apropriar para desenvolver sua poética.

Por fim, ainda que conciso, o catálogo, aqui ilustrado por meio de apresentações breves dos festivais, é capaz de ilustrar o trabalho curatorial desenvolvido no ano de 2022, em meio a pandemia do COVID-19. O esforço de instituições educacionais e corporativas em estar sempre inovando e trazendo assuntos e perspectivas novas, atuais, despertam certo desejo de continuar buscando exposições do gênero e torcer para o surgimento de tecnologias cada vez mais avançadas, a fim de desfrutar de inúmeras maneiras o fazer artístico em diversos suportes.



Referências

OLIVEIRA, A. C. de, LUCAS, T. C., IQUIAPAZA, R. A. **WHAT HAS THE COVID-19 PANDEMIC TAUGHT US ABOUT ADOPTING PREVENTIVE MEASURES?** Texto & Contexto - Enfermagem, 29, e20200106. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1980-265X-TCE-2020-0106>.

SARZI-RIBEIRO, R. A. **O vídeo como prática cultural e colaborativa na pandemia entre 2020 e 2021.** In: IX Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas. ENTROPIAS 2022, Santiago Chile. Anais do IX Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas. Santiago Chile: Universidad de Chile; Media Lab / BR, 2022. v. 1. p. 337-349. Disponível em: <https://zenodo.org/records/7515767>

SARZI-RIBEIRO, R. A. **Performatividades videográficas: emergências pandêmicas.** Relatório de Pós-doutorado. Universidade Federal de Goiás – UFG. Faculdade de Ciências Sociais. Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais. Goiânia, Universidade Federal de Goiás. 2022. No Prelo.

SARZI-RIBEIRO, R. A. **Videographic experiences in times of pandemic.** In: ARTECH 2021 - Hybrid Praxis. Art, Sustainability & Technology: the 10th International Conference on Digital and Interactive Arts -, 2021, Aveiro, Portugal. Proceedings of the 10th International Conference on Digital and Interactive Arts, 2021. v. 1. p. 376-382. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3483529.3483698>

WARD, R; VENTURELLI, S; ROCHA, C. Arte e inovação em tempos de pandemia. Participação, Brasília, ano 19, ed. esp., n. 34, p. 49-50, nov. 2020. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1_y95_7QMT_wC8vhwQUCJamcPgTvbitBC/view