

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LINGUÍSTICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SEMIÓTICA E LINGUÍSTICA

RICARDO AKIRA SANOKI

**ANÁLISE SEMIÓTICA DA VÍDEO ARTE:
UM ESTUDO DA OBRA DE BILL VIOLA**

São Paulo

2015

RICARDO AKIRA SANOKI

akirasanoki@usp.br

ANÁLISE SEMIÓTICA DA VÍDEO ARTE:
UM ESTUDO DA OBRA DE BILL VIOLA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Semiótica e Linguística Geral do Departamento de Linguística da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de mestre em Linguística.

Área de concentração: Semiótica e Linguística Geral

Orientador: Prof. Dr. Antônio Vicente Seraphim Pietroforte

São Paulo

2015

Nome: SANOKI, Ricardo Akira

Título: Análise semiótica da vídeo arte: um estudo da obra de Bill Viola

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Semiótica e Linguística Geral do Departamento de Linguística da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de mestre em Linguística.

Área de concentração: Semiótica e Linguística Geral

Aprovada em: ____ / ____ /2015

Banca Examinadora

Prof.

Instituição:

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof.

Instituição:

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof.

Instituição:

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Para Ka, minha mãe.

Que me deu a luz e continua me iluminando todos os dias.

Agradecimentos

À minha mãe, Aparecida Nivalda da Costa Sanoki, a minha Ka. Obrigado por sempre me ajudar a realizar meus sonhos, fazendo tudo que é possível e mexendo nas forças invisíveis do universo e da natureza.

Ao meu grande orientador, Antonio Vicente Seraphim Pietroforte. Possibilitou novos rumos para o meu caminho e objetivos cada vez maiores. Seus ensinamentos têm me ajudado a me tornar um artista melhor.

Aos meus amigos da linguística. Carolina Tomasi, que foi a primeira a me ajudar com a semiótica e me mostrou quem era Greimas. Baulé Jr, colega para estudos e comidas. Thiago Correa, quase um vizinho, companhia para os congressos. Carolina Fernochi, ajuda fundamental no começo deste trabalho e em muitas partes da minha vida. Débora, Saulo, Cleyton, Daniel, Vitor, Guilherme Rodolfo, Taís, Paula, Julia, e outros que eu pude ter a oportunidade de conversar e expandir as ideias. Ao pessoal da UEL, super simpáticos, Cássia, Nádia e Renan.

Ao professores Norma Discini, Waldir Beividas, Ivã Lopes, Cristina Altman, pelos cursos ministrados. E à Elisabeth Harkot e Mariana Luz, pelas contribuições durante a qualificação.

À Erica, do departamento de Linguística, por toda a ajuda. E a toda equipe do DL.

À minha família de Muzambinho, que estão esperando minha visita.

Ao meu orientador da graduação, na UNESP, prof. dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira.

À Universidade de São Paulo, por toda estrutura.

À CAPES, pela bolsa concedida para a realização deste trabalho.

RESUMO

SANOKI, Ricardo Akira. Análise semiótica da vídeo arte: um estudo da obra de Bill Viola. 2015. 93 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras, e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. 2015.

O objetivo desta dissertação é aplicar as teorias da semiótica de linha francesa, inicialmente desenvolvida por A. J. Greimas, para analisar os efeitos de sentido e significação em três trabalhos de vídeo arte realizados pelo artista americano Bill Viola: “The space between the teeth” (1976), “The reflecting pool” (1979) e “The passing” (1991). A linguagem da vídeo arte é muito presente na arte contemporânea, porém os estudos e pesquisas dessa área artística são escassos. Entre os estudos semióticos que pesquisam as linguagens das Artes Visuais, encontramos análises de filmes de cinema, vídeo clipes de músicas, comerciais de televisão, animações, porém não encontramos nenhuma pesquisa relacionada a trabalhos de vídeo arte. Por essa razão nossa pesquisa não teve nenhuma base de referência para a utilização da teoria semiótica na análise de trabalhos de vídeo arte, partindo inicialmente do estudo de análises semióticas de histórias em quadrinhos. Um resumo da história da vídeo arte é apresentado no primeiro capítulo. As teorias que utilizamos são resumidamente explicadas no capítulo 2, no qual damos ênfase para o percurso narrativo do sentido, as relações semi-simbólicas nas linguagens visuais e os novos estudos da semiótica tensiva, proposta por Claude Zilberberg, dela utilizamos o fazer missivo para analisar a estrutura e o fluxo narrativo dos vídeos. No capítulo 3 são realizadas as análises.

Palavras-chave: Semiótica tensiva, vídeo arte, Bill Viola

ABSTRACT

SANOKI, Ricardo Akira. Semiotics analysis of the video art: a study of Bill Viola's work. 2015. 93 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras, e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. 2015.

The purpose of this work is to use the Semiotic Theory, developed by A.J. Greimas, to analyze three videos of the American artist, Bill Viola: "The space between the teeth" (1976), "The reflecting pool" (1979) and "The passing" (1991). The presence of the video art in the contemporary art is very strong, but the studies and researches in this artistic field is very low. Therefore, our work began with no references of other works that had already analyzed or studied the video art, so we started with some semiotics studies of comic books. In the first chapter we introduce a resume of the history of video art. In the second chapter we explain the theories we are using, mainly the course generate of meaning, the semi-symbolic relations in the visual languages and the new studies of the tensile semiotic, proposed by Claude Zilberberg, from this theory we use the missivity to analyze the structure and the flux of the narrativity in the videos. In the third chapter we presents the analyzes.

Keyword: Tensive Semiotics, video art, Bill Viola

SUMÁRIO

Introdução, 9

1. Breve história da vídeo arte, 11

1.1. Introdução, 12

1.2. Cinema experimental e filme estrutural, 14

1.3. Anos 1960, 16

1.4. 1970 e 80, 21

1.4.1. Vídeo arte no Brasil, 23

1.4.2. Vídeo esculturas e instalações, 25

1.4.3. Vídeo projeção, 26

1.5. 1990, 2000 e dias atuais, 27

1.6. Bill Viola, 30

2. Teoria Semiótica, 33

2.1. Introdução, 34

2.2. Signo, 35

2.3. Percurso gerativo do sentido, 37

2.3.1. Nível fundamental, 38

2.3.2. Nível narrativo, 39

2.3.3 Nível discursivo, 41

2.4. Semi-simbolismo, 44

2.5. Semiótica tensiva, 45

3. Análises Semióticas, 48

3.1. The space between the teeth, 49

3.1.1. Apresentação, 49

3.1.2. Nível fundamental, 50

3.1.3. Estrutura narrativa, 51

3.1.4. Tensão e relaxamento, 55

3.1.5. Fazer missivo, 63

3.2. The reflecting pool, 66

3.2.1. Apresentação, 66

3.2.2. Nível fundamental, 66

3.2.3. Semi-simbolismo, 69

3.2.4. Fazer missivo, 70

3.2.5. Percursos temáticos, 78

3.3. The passing, 80

3.3.1. Apresentação, 80

3.3.2. Nível fundamental, 80

3.3.3. Fazer missivo, 81

3.3.4. Semi-simbolismo, 85

3.3.5. Nível discursivo, 85

Considerações Finais, 88

Referências Bibliográficas, 90

Introdução

A vídeo arte é uma forma artística muito presente na arte contemporânea desde os anos 1990, hoje em dia é raro uma grande exposição que não tenha um trabalho de vídeo arte para apresentar. Surgida na metade dos anos 1960, sua história é ainda bem curta e extremamente relacionada com os desenvolvimentos da tecnologia da imagem eletrônica. Devido aos constantes avanços na tecnologia, a vídeo arte tem sua estética modificada frequentemente, com a introdução da imagem digital, a diferença entre cinema e vídeo se perdeu, e o próprio termo “vídeo arte” se tornou anacrônico.

Nosso estudo partiu da leitura do livro “Análise textual da história em quadrinhos”, de Antonio Pietroforte. Neste livro é utilizado o fazer missivo, presente na teoria semiótica tensiva proposta por Claude Zilberberg e Jacques Fontanille, para se analisar o fluxo narrativo que ocorrem em algumas histórias em quadrinhos do artista Luiz Gê. Quadrinista brasileiro muito conceituado e respeitado no meio artístico, Luiz Gê gosta de explorar as possibilidades que a mídia das histórias em quadrinhos oferece, muitas vezes utilizando temas e figuras surreais, e outras vezes quebrando o estilo padrão de estrutura narrativa. As análises que Pietroforte faz de seis histórias em quadrinhos de Luiz Gê mostra que as teorias semióticas podem nos ajudar a entender mais claramente como funcionam estruturas discursivas e narrativas complexas.

O objetivo do nosso trabalho é utilizar as teorias da semiótica de linha francesa, e seus atuais avanços com a semiótica tensiva, para analisar três trabalhos de vídeo arte do artista americano Bill Viola. Com o intuito também de divulgar a linguagem da vídeo arte na pesquisa acadêmica, o primeiro capítulo se ocupa de uma breve história da vídeo arte, desde os primeiros filmes do cinema experimental, feitos no começo do século XX, passando pelo aparecimento da câmera portátil Sony Portapak, as primeiras manifestações com esta nova mídia, e os desenvolvimentos tecnológicos que têm constantemente mudando suas características e afetado nos trabalhos que são feitos.

O segundo capítulo visa explicar as teorias semióticas que utilizaremos para analisar os trabalhos de vídeo de Bill Viola. Pensando que possíveis interessados em ler o nosso estudo sejam estudantes e pesquisadores da área de Artes Visuais, além da explicação do fazer missivo, fazemos um breve resumo de como a teoria semiótica francesa começou e chegou até os princípios que estamos utilizando. O capítulo começa com a explicação de signo segundo o conceito do linguísta Ferdinand de Saussure, que depois é reformulado por Louis Hjelmslev. A teoria do percurso gerativo do sentido, de A. J. Greimas, é explicada em todos os seus níveis, para depois ser confrontada com as novas propostas de Zilberberg.

O capítulo três contém as análises que fizemos, utilizando as teorias semióticas, dos vídeos de Bill Viola: “The space between the teeth” (1976), “The reflecting pool” (1979) e “The passing” (1991). Em cada vídeo a análise busca identificar os níveis fundamentais, narrativos, discursivos e tensivos que estão atuando para criar os sentidos da obra. Ao longo das análises as teorias que tinham sido brevemente comentadas no capítulo dois, são mais explicitadas e relacionadas diretamente com o ponto que estamos analisando no momento, procurando um melhor entendimento da teoria em termos práticos.

Como um dos primeiros trabalhos do Brasil a estudar a vídeo arte sob a perspectiva da semiótica francesa, escassez de bibliografia e artigos foi uma dificuldade inicial. A maior parte dos livros que utilizamos para a pesquisa da vídeo arte são importados. Esperamos, por isso, que o nosso trabalho, analisando três obras do artista Bill Viola, possa servir de ajuda e referência para os próximos pesquisadores dessa área.

1. Breve história da vídeo arte

1.1 Introdução

A história da video arte é curta, começando a surgir nos anos 1950 e 1960. Essa falta de história, diferente da pintura e da escultura, foi uma característica que atraiu muito os primeiros artistas que fizeram uso do vídeo naquela época, pois não havia ainda um discurso que o identificasse como meio artístico. Estes primeiros artistas exploraram as propriedades específicas do vídeo não apenas de maneira a distinguir-se das outras mídias das belas artes como filme, pintura e escultura, mas, como pontua Marita Sturken, essas propriedades também tinham muito em comum com outras preocupações do período (STURKEN, 1990, p. 116). Os anos 1960 foram ávidos de exploração de meios, de dispositivos, de linguagens e novos modos de pensamentos como a arte conceitual, a *body art*, a performance, a escultura minimalista, a *pop art*, a *op art*, e tudo isso influenciava diretamente os artistas do vídeo..

A disponibilidade da tecnologia de vídeo portátil coincidiu com um período no qual estratégias radicais como exibição em espaços alternativos e práticas híbridas se tornaram um aspecto significativo da atividade de vanguarda. Desde que a video arte surgiu houve um desenvolvimento extraordinariamente rápido de seus equipamentos, indo do analógico para o digital, e os avanços nesse campo transformaram o vídeo, que antes era uma ferramenta cara e exclusivamente na mão dos veículos de comunicação em massa, grandes corporações e instituições, em um produto de consumo comum, presente em todos os lugares. Este é um meio artístico totalmente dependente da tecnologia, por isso quando novos recursos são criados, essas mudanças se tornam mudanças estéticas também.

A video arte é uma mídia híbrida, ela se relaciona e atua com outras expressões de arte visuais, servindo algumas vezes de registro ou transmissão em tempo real de uma performance; como projeções dentro de uma instalação; como uma video escultura, onde diversos aparelhos de TV são empilhados ou organizados de uma forma a criar um objeto tridimensional; como multi

projeções dentro de uma galeria, ou sendo assistida solitariamente num computador, pela internet. Os usos do vídeo são inúmeros e conforme a tecnologia continua avançando é difícil prever o que poderá surgir na próxima década.

A relação das grandes emissoras de televisão com a video arte foi problemática no começo, pois muitos artistas tomaram um posicionamento contra ela, buscando mudá-la, ou desafiando os esteriótipos culturais que ela retratava. Os produtores das grandes emissoras, do outro lado, consideravam os trabalhos feitos por estes artistas do vídeo totalmente inapropriados para as suas programações, criou-se o conflito da difusão de massa *versus* a prática individual e artesanal (PARFAIT, 2001, p. 26).

Quando se pesquisa sobre a video arte nota-se que o início tem como foco a metade dos anos 1960, com a introdução da câmera de gravar portátil Sony Portapak, porém artistas têm experimentado com imagem em movimento desde o começo do século XX. Além dos pioneiros do vídeo como os Vasulkas, David Hall, Robert Cahen, Richard Serra, Vito Acconci e Andy Warhol, é importante mencionar os filmes “Anemic Cinema”, que Marcel Duchamp fez com Man Ray, em 1926, “Um Homem e uma câmera”, de Dziga Vertov e “Um cão andaluz”, de Luis Buñuel, junto com Salvador Dalí, ambos de 1929. As distinções entre cinema e vídeo, tão crucial no começo do vídeo, não são mais importantes ou relevantes na experiência de ver a obra e para muitos praticantes desta arte essas distinções possuem pouca ou nenhuma importância estética, nos nossos dias.

Os trabalhos de video arte ainda são raramente transmitidos nos canais de TV abertos ou pagos, ficando renegados aos programas e canais específicos de arte. Porém, para as grandes exposições e galerias, a partir dos anos 1990, incluir esta arte de imagens em movimento se tornou uma obrigatoriedade. A cada experimentação que o video artista faz em sua obra o espectador é convidado a descobrir e interpretar novos sistemas de signos, e neste caso um sistema semi-simbólico complexo, que combina semióticas sincréticas ao se utilizar imagens, sons e também de espaços, quando utilizado em instalações ou performances. A video arte emergiu, então, de uma

atividade marginal para tornar-se uma das mídias mais influentes na arte contemporânea.

1.2 Cinema Experimental e Filme Estrutural

Os artistas mais lembrados do começo da vídeo arte são o coreano Nam June Paik e o alemão Wolf Vostell, porém eles não são necessariamente os pioneiros, desde os anos 1920 artistas plásticos utilizaram os equipamentos do cinema para experimentar o que esta nova tecnologia poderia proporcionar como linguagem artística. “Um cão andaluz”, de Buñuel, começa com um *close up* em um olho que é cortado por uma navalha. Esta primeira cena causa um choque no espectador, causando uma aflição e uma sensação quase física, agora é interessante pensar que esse filme foi exibido numa época em que muitas pessoas se assustavam dentro do cinema ao ver um trem vindo em suas direções, é possível que a sensação fosse ainda mais intensa na época de seu lançamento.

O filme de 7 minutos “Anemic Cinema” foi realizado em 1926 por Man Ray e Marc Allégret a partir de experiências óticas de Marcel Duchamp. A obra *Rotative demi-sphère (Optique de précision)*, Semi esfera rotativa (Ótica de precisão), de Duchamp, foi filmada em funcionamento e suas cenas são intercaladas com nove frases escritas em francês girando circularmente. Este vídeo é assinado com o pseudônimo Rose Sélavy. O cinema experimental serviu como uma base para os artistas que começavam a se aventurar com as imagens em movimento nos anos 1960.

O filme estrutural, ou *strutural film*, do original, é um termo criado por P. Adams Sitney em seu livro “Visionary Film: the american avant-garde”, publicado pela primeira vez em 1974, para classificar os tipos de filmes feitos por artistas da década de 1960 como Sidney Peterson, Stan Brakhage, Peter Kubelka, Michael Snow, George landow, entre outros, que buscavam aumentar a complexidade cinematográfica. Seus trabalhos são classificados como cinema de estrutura, onde a forma do filme todo é predeterminado e simplificada, e essa forma é a impressão primária do filme

(SITNEY, 2002, p. 347-348). São quatro as características do filme estrutural:

- câmera em posição fixa (enquadramento fixo da visão do espectador);
- efeito de movimentos rápido ou trêmulo;
- loop, ou efeito de repetição de cena;
- refilmar a tela.

De acordo com Sitney, três dessas quatro características são derivadas do trabalho de Andy Warhol, que, em rejeição ao expressionismo abstrato, produziu o “cinema anti romântico”, uma atitude que estava também em direto contraste com o filme lírico e poético de Stan Brakhage, artista que acreditava passionadamente que cada quadro (*frame*) era crucial. Em contraste Warhol parecia simplesmente ligar a câmera e ir embora.

Nos filmes de Brakhage a câmera e suas tecnologias associadas tomam uma significação poética e metafórica em relação à visão e à experiência do mundo através do olho. Na interpretação de Sitney, filme estrutural é um “cinema mais da mente do que do olho”. Essa abordagem da técnica da câmera subjetiva pode ser vista, por exemplo, em *Anticipation of the night* (1958), um filme que apresenta uma narrativa em primeira pessoa altamente subjetiva ao espectador, como a representação de uma experiência consciente.

Andy Warhol viu diversas possibilidades para as imagens em movimento. Com cerca de 75 filmes, alguns o consideram o pai do cinema *underground*. Em um de seus filmes famosos, *Sleep* (1963), a duração é de seis horas e nele é apresentado John Giorno adormecido e a câmara passando por várias partes de seu corpo. Na realidade o filme tem a duração de apenas 20 minutos, porque, assim como acontece em muitas das suas serigrafias, repete-se a primeira sequência. *Empire* apresenta durante oito horas o Empire State Building, em Manhattan, visto do 44º andar do Time-Life-Building.

Seus filmes eram totalmente contrários com as convenções da estrutura narrativa do cinema de Hollywood, suas cenas eram extremamente longas, maçantes, sem cortes, com planos e enquadramentos que pouco ou nada variavam; quando foi possível gravar com som, o que ouvimos são apenas diálogos sem nexos, frases da vida cotidiana, ao invés de troca de palavras bem elaboradas. Não há nenhuma lei sobre os aspectos formais que Warhol não transgrida: o trabalho de câmera é mal feito, com movimentos amadores, o tratamento de som é deplorável, as *superstars* vinham da própria equipe da *Factory*, não tendo a maior parte delas aprendido a movimentar-se perante as câmeras. Os temas dos seus filmes eram de uma banalidade indescritível, as *superstars*, quando não dormiam ou quando não eram de aço ou vidro, representavam com a mímica e os gestos exagerados de comediantes amadores. Andy dizia sobre esses trabalhos: “Quando se está a ver os meus filmes, pode-se fazer mais coisas do que quando se está a ver outros filmes: pode-se comer e beber, fumar, tossir e olhar para o lado e, depois, olhar de novo e verificar que ainda está tudo lá”. (HONNEF, 2005, p. 74, 75)

1.3 Anos 1960

As experiências de distorções feitas no sinal de televisão ou da utilização plástica do meio já eram feitas por produtores de televisão como Ernie Kovacs desde 1957, nos Estados Unidos, e Jean-Christophe Averty na França, na mesma época, ou então por artistas plásticos como Lucio Fontana em 1952. Essas intervenções se inscreviam numa estética de desconstrução da TV, com ataques tanto para o seu meio como para a sua mídia. O Festival Fluxus de Música Nova (Fluxus Festspiele Neuester Musik) realizado em Wiesbaden, em 1962, é considerado como o evento fundador do movimento Fluxus e entre os artistas que participaram estavam Nam June Paik e Wolf Vostell.

No começo dos anos 1960, Vostell descobria o aparelho de televisão como material artístico,

as suas chamadas *décollages* representavam uma posição obviamente crítica em relação à hegemonia da televisão que estava surgindo (MARTIN, 2006, p.8). Vostel cunhou o termo *décollage* nos anos 1950 em contraste com *collage* (colagem), um processo construído camada a camada, a imagem *decollaged* era criada através da interferência de imagens. Na exposição “Wolf Vostell & Television Décollage & Décollage Posters & Comestible Décollage”, exibida na Galeria Smolin, em Nova York, de maio a junho de 1963, o artista expôs seis televisores que mostravam programas diferentes transferindo neles o seu princípio de *décollage*, combinando esses dispositivos depois com telas, objetos e alimentos, como um frango assado.

Nam June Paik é considerado por muitos a figura seminal do surgimento da vídeo arte. O alcance de seus trabalhos com vídeo abrange a maior parte das categorias do gênero: instalação, performance ao vivo, exibição em grandes emissoras de TV, bem como trabalhos em galerias projetando em um ou em múltiplos canais. Inicialmente Paik era atraído por John Cage por causa de sua fama de ter uma influência Zen, baseado nos ensinamentos de D. T. Suzuki, mas foi a atitude de Cage diante da composição musical e suas noções sobre a liberação do “som puro” das convenções musicais que ajudaram a libertar Paik de sua veneração à tradição musical ocidental. (MEIGH-ANDREWS, 2006, p. 11)

A primeira exposição solo de Paik foi na Galeria Parnass, de Rudolf Jährling, em Wuppertal, Alemanha, em março de 1963, intitulada “Exposition of Music – Eletronic Television”. Por muitos meses antes da exposição, Paik secretamente fez experiências com aparelhos de televisão em um espaço alugado separado de seu estúdio principal. Paik achava necessário este segredo por estar preocupado com a crítica e desconfiado que outros artistas se apropriassem de suas ideias prematuramente.

Espalhadas pelo chão em uma sala dentro da galeria, doze aparelhos de televisão estavam sintonizadas na mesma frequência, combinados com quatro pianos, gira-discos, gravadores, objetos mecânicos de som, e a cabeça de um boi recentemente morto pendurada à entrada do espaço onde o

público tinha que passar. Embora os televisores exibissem a mesma emissora, as imagens eram modificadas eletronicamente de diferentes maneiras, sendo distorcidas para apresentar formas abstratas, em alguns casos por introdução de sinais de áudio nas imagens no monitor, bem como de rádio e microfone, Paik utilizava variadas intervenções técnicas para modificar as imagens eletrônicas transmitidas. As televisões preparadas de Paik tinham clara inspiração nos pianos preparados de John Cage e a composição de Cage de 1951 “Paisagem imaginária nº 4” que também usava 12 rádios ao vivo.

Paik não é apenas significativo por sua posição como um dos primeiros artistas a colocar questões cruciais sobre a relação entre televisão e vídeo, mas também por sua exploração pioneira do potencial do vídeo como uma forma artística via uma ampla gama de abordagens que incluem instalação, exibição, eventos ao vivo e projeções em galeria. Assim como sua defesa da causa da fundação da vídeo arte nos EUA.

A história em torno das origens da vídeo arte apresenta a ocasião que Nam June Paik compra um Sony Portapak, o primeiro gravador de vídeo portátil de meia polegada disponível comercialmente nos Estados Unidos. A história conta que Paik usou sua máquina recém-adquirida para gravar imagens da visita do Papa à cidade de Nova Iorque, que ele encontra enquanto estava sentado em meio ao trânsito; ele apresentou o resultado naquela mesma noite, 4 de outubro de 1965, no Café au Go Go, na Bleeker St. 152 no Greenwich Village. Esse evento de exibição, combinado com a exibição de 1963 na Galeria Parnass, consolidou a reputação de Paik como o “pai fundador” da vídeo arte. (MEIGH-ANDREWS, 2006, p. 16)

Os artistas acharam atraentes a acessibilidade do Portapak, além de sua instantaneidade, a leveza da câmera, o granulado da imagem e a baixa resolução da imagem monocromática que era produzida. Muitos podem pensar que esse equipamento foi pensado diretamente para um público consumidor da classe média, mas a pesquisa e o desenvolvimento tecnológico industrial e militar durante os anos 1960 foram diretamente responsáveis pela introdução deste primeiro equipamento

de vídeo portátil relativamente barato, existia uma demanda por máquinas compactas baratas para patrulhamento aéreo durante a guerra:

“Muitas pessoas pensam que a Sony desenvolveu o portapak para artistas e grupos comunitários, mas nada pode estar mais longe da verdade! Eles foram desenvolvidos por militares americanos para uso em suas aeronaves durante a guerra do Vietnã. Os primeiros portapaks estavam inteiramente nas mãos de militares e eram usados basicamente para localizar napalms e bombas.” (MEIGH-ANDREWS, 2006, p. 61)

O sistema de emissoras públicas, (PBS – Public Broadcasting System), frequentemente considerado a “quarta rede de televisão dos EUA”, correndo lado a lado e competindo com as redes comerciais, NBC, CBS, ABC, deram acesso limitado a alguns artistas através de um programa de residência artística no final dos anos 1960 e início do anos 70. As instalações da emissora de TV pública de Boston WGBH foram uma importante influência inicial no desenvolvimento da video arte nos Estados Unidos, a emissora encorajava novas abordagens de sua equipe técnica, que trabalhava lado a lado com produtores e diretores inovadores.

O canal de televisão WGBH transmitiu, em 1964, imagens eletrônicas tratadas de maneira experimental em um programa sobre jazz (Broadcast Jazz Workshop), e a partir de 1967, graças ao patrocínio da fundação Rockefeller, ela ofereceu a possibilidade para alguns artistas de participar do New Television Workshops, um programa de residência artística na qual era disponibilizado os equipamentos e instalações da emissora, de maneira limitada, para artistas experimentarem com a mídia. Em 1969, a WGBH e seu diretor Fred Barzyk produziram a série “The Medium is the Medium”, uma resposta irônica às ideias de Marshall McLuhan, composto de trabalhos específicos para a televisão por seis artistas: Allan Kaprow, Nam June Paik, Otto Piene, James Seawright, Thomas Tadlock e Aldo Tamberlini. Um projeto similar foi criado a partir da mesma fonte para

estabelecer o *Experimental Television Workshop* no KQED, em São Francisco, na costa oeste americana.

Em 1968, Gerry Schum fundou a *Fernsehgalerie (TV Gallery)*, criando o conceito de *exposição televisiva* no programa *Land Art*, na qual foram encomendados trabalhos para oito artistas: Jan Dibbets, Boezem, Richard Long, Barry Flanagan, Denis Oppenheim, Robert Smithson, Heizer, Walter de Maria. Este programa foi transmitido a partir de Berlim, em rede nacional, em 15 de abril de 1969. Sobre o mesmo princípio de projetos específicos para a televisão diversos artistas internacionais foram chamados para produzir vídeos para outro programa, o “Identification”, que foi transmitido em 30 de novembro de 1970, por Südwest-funk Baden-Baden (PARFAIT, 2001: 33). Havia um número importante de ativistas de mídia trabalhando na Alemanha na metade dos anos 1970 incluindo o *Telewissen*, um grupo sediado em Darmstadt, e o *Video-Audio-Medien* sediado em Berlim. Esses e outros grupos similares em Munique e Hamburgo rejeitavam definições estreitas do processo do fazer artístico, preferindo adotar uma filosofia mais abrangente de ativismo social, reconhecendo o potencial do novo vídeo portátil como meio para transformações sociais políticas.

As únicas maneiras de artistas de vídeo conseguirem alcançar uma audiência, naquela época, era através destas oportunidades, mas oferecer aos artistas acesso limitado aos estúdios de grandes emissoras foi apenas uma linha da história. A maior parte dos trabalhos feitos pelos artistas na primeira década foi feito usando Portapak, ou formatos considerados inviáveis para a televisão pelos engenheiros e autoridades da TV.

Por volta do final dos anos 1960, a cena do vídeo em Nova Iorque floresceu, e numerosos grupos cooperativos se formaram. De acordo com Davidson Gogliotti, um dos membros originais do Videofreex e Media Bus, o Conselho Estadual para os Artistas de Nova Iorque fez uma importante contribuição para o desenvolvimento da vídeo arte de Nova Iorque. Peter Bradley, diretor de filme, TV e literatura no NYSCA durante o começo dos anos 1970, fundou uma ampla variedade de projetos inovadores, incluindo centros de mídia, grupos de vídeo, coletivos e artistas

individuais. Está claro que muitos dos grupos ativistas como *Videofreex*, *TVTV* e *The People's Video Theater* não seria possível sem a atitude de Bradley e seus colegas do NYSCA durante este período.

John Hopkins e David Hall trabalharam sistemática e metodologicamente usando técnicas e práticas de vídeo que foram desenvolvidas por George Stoney (1916 - , EUA), que tinha trabalhado com o projeto de vídeo *Challenge for chance*, na National Film Board of Canada, e em projetos similares na Universidade de Nova Iorque. Os métodos de Stoney usavam o vídeo para engajar pessoas em questões que as preocupavam, mas que não eram capazes de articular ou verbalizar. Como vídeo ativistas, Hall e Hopkins exploraram o uso do vídeo como um catalizador para a ação social, explorando a reprodução instantânea e combinando som e imagem, gravando sessões e reproduzindo-as seletivamente – eles maximizavam a flexibilidade do Portapak, assim como tornavam o baixo custo do meio e a possibilidade de reutilização das fitas uma virtude.

1.4 1970 e 80

Nos primeiros dias do vídeo a tecnologia não era confiável e diferentes máquinas e modelos eram incompatíveis. O primeiro Portapak disponível no Reino Unido em 1969 foi o Sony CV2000, que tinha resolução de 405 linhas. Em 1970, a Sony introduziu o CV2100, que embora tivesse 625 linhas, não tinha “*capstan servo*”, ou seja, isso significava que uma fita feita em um equipamento precisava ser reestruturada para poder ser reproduzida em outro. O Sony Rover, introduzido em 1973, finalmente forneceu uma máquina que gravava fitas em um formato padrão. Entretanto, o Portapak feito para os mercados americano e japonês, era feito para o padrão americano: 525 linhas que era incompatível com as versões europeias, produzindo complicações neste intercâmbio de fitas.

Enquanto os gravadores tornavam-se padronizados e aumentavam sua confiabilidade, a edição de vídeo tornava-se possível, pois inicialmente isso era uma operação de tentativa e erro.

Tentar editar na câmera significava basicamente pausar a fita entre as gravações, e se você estava gravando um evento ao vivo, precisava adivinhar quando começar e parar a gravar o videotape. Com novos recursos tecnológicos disponíveis os artistas podiam trabalhar mais facilmente com as estruturas narrativas do vídeo por terem mais controle de como e quando as cenas iriam começar e terminar, e qual seriam as suas sequências.

Por volta da metade dos anos 1970 diversos artistas tinham acesso regular ao vídeo colorido e começaram a explorar este novo potencial artístico. Os trabalhos coloridos mais antigos foram produzidos usando as instalações dos estúdios de grande emissoras, ou por artistas que construíram ou customizaram seu próprio equipamento. Robert Cahen produziu *L'invitation au voyage* na ORTF em Paris, em 1973. Os Vasulkas começaram a trabalhar em cores em 1970, produzindo *Decay I*, em 1973, Peter Campus fez *Three Transition* na WGBH em Boston como artista residente, o primeiro videotape colorido de Bill Viola, *Vidicon Burns*, foi completado em 1973 na Synapse Video Center na universidade de Syracuse, em Nova York. O trabalho de Peter Donebauer com vídeo colorido começou em 1972 nos estúdios do Royal College of Art.

Nos primeiros dias do vídeo o design do Portapak assegurou a unidade de som e imagem. A câmera na qual o microfone era construído dentro era constantemente utilizada como se fosse uma extensão do microfone, cujo som sincronizado era uma parte integrante da experiência áudio visual. Em muitos dos primeiros vídeos de artistas, especialmente aquelas nas quais o vídeo era usado para documentar um evento ou performance, a gravação crua, grosseira e em tempo real de um evento era um atestado de sua autenticidade. A relação correspondente entre som e imagem eram percebidas como uma vantagem importante.

Esta imagem em tempo real do vídeo é uma das diferenças fundamentais entre o filme e vídeo naquela época. Em meio ao primeiro grupo de artistas a trabalhar com vídeo tanto na Europa quanto na América do Norte, estavam aqueles que a utilizavam como ferramenta para documentar e estender a noção de performance ao vivo. Por exemplo, o interesse de Bruce Nauman em atividades

corporais inicialmente o levou a usar o filme para documentar suas performances, mas ele mudou para vídeo em 1968, usando-o inicialmente por conveniência e acessibilidade sobre o filme de 16mm, para começar a utilizá-la em ângulos e pontos de vista incomuns, e depois instalou permanentemente a câmera de vídeo em seu estúdio, fazendo gravações de si mesmo em relação ao seu ambiente.

Quando foi possível regravar o som tecnicamente, quer seja pelo controle na mesa de gravação ou durante a pós-produção, os artistas podiam escolher utilizar ou substituir o som gravado ao vivo feito durante a gravação inicial. O escritor e curador de vídeo holandês Rob Perree aponta que nos primeiros trabalho de vídeo conceitual onde a ideia é considerada mais importante do que a visualização, imagem e som têm um elo lógico (MEIGH-ANDREWS, 2006, p. 221). Com o advento da edição de vídeo, o potencial criativo de ambos, imagem e som, eram consideravelmente expandidos, e artistas buscavam desenvolver e explorar novas relações entre som e imagem.

1.4.1 Vídeo arte no Brasil

Na introdução do catálogo do “I Encontro internacional de video arte São Paulo”, que ocorreu no Museu de Imagem e do Som, em São Paulo, de 13 a 20 de dezembro de 1978, Walter Zanini escreve brevemente sobre a video arte no Brasil, citando que ela enfrentou as mesmas dificuldades das diversas mídias novas, com a particularidade evidente da raridade e do elevado custo de aquisição do aparelhamento básico imprescindível. A crítica não era muito receptiva com essa nova arte, e nos museus haviam raríssimas oportunidades oferecidas à pesquisa ou à simples manifestação dos trabalhos.

Algumas atividades começaram em 1971. No segundo semestre, Gabriel Borba Filho, como professor da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, realizara experiências

com TV usando equipamento profissional (tape de uma polegada) da ECA, estruturando e desenvolvendo durante alguns meses uma série de performances, com a participação de dez pessoas. Ele e os estudantes tinham apenas um conhecimento muito vago da video arte. As fitas dessas experiências foram mais tarde apagadas. Ainda em 1971, Cacilda Teixeira da Costa fez experiências com equipamentos de $\frac{1}{4}$ e $\frac{1}{2}$ polegadas na Galeria Art, de Ralph Camargo, das quais participaram Rubens Guerchman, José Roberto Aguilar e o próprio Ralph Camargo, entre outros.

Zanini aponta o segundo semestre do ano de 1974 como o início de uma atividade efetiva nessa área, quando o Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo recebeu um convite do Institute of Contemporary Art da Universidade da Pensilvania, para coordenar uma representação brasileira à exposição “Video Art”. Vários artistas de eventos e exposições de multimídia do MAC-USP prepararam projetos, se defrontando, porém, com as maiores dificuldades para a continuidade do trabalho, com infrutíferas tentativas de produzir vídeo junto a universidades e outras instituições (o MAC-USP não dispunha ainda de qualquer equipamento). Finalmente, o grupo do Rio de Janeiro - Anna Bella Geiger, Sônia Andrade, Ivens Olinto Machado, Ângelo de Aquino e Fernando Cocchiarale – conseguiu realizar seus intentos, utilizando o Portapak de Jom Azulay, o que não foi possível, em São Paulo com Donato Ferrari, Júlio Plaza, Regina Silveira e Gabriel Borba Filho. Os vídeos do grupo do Rio foram exibidos, entre outros, na VIII Jovem Arte Contemporânea (JAC) do Museu de Arte Contemporânea da USP, em 1974, e estiveram a seguir presentes na “Video Art” de Filadelfia, mostra organizada por Suzana Delehanty, inaugurada em janeiro de 1975, que se estendeu ao Museum of Contemporary Art de Chicago e ao Wadsworth Atheneum de Hartford (Connecticut).

Em 1976, o MAC-USP conseguiu constituir um pequeno setor de VT que no ano seguinte contribuiu para a produção e a apresentação de uma série de trabalhos, oferecendo paralelamente um curso técnico especializado a vários interessados. Neste setor ativado por Cacilda Teixeira da Costa e Marília Saboya de Albuquerque, surgiram obras de Regina Silveira, Gabriel Borba Filho,

Sônia Andrade, Carmela Gross, Marcelo Nitsche, Júlio Plaza, Flávio Pons e Gastão Magalhães. Estes, além de Ivens Olinto Machado, Leticia Parente, José Roberto Aguilar, Milon Lanna e Liliane Soffer participaram da exposição “Videomac”. O museu organizou também outras mostras, em 1977, como a “Video-Post” - ideia original de *mail art* do artista colombiano Jonier Marin, então aqui residente, e que realizou no museu projetos de vídeo enviados por artistas do exterior. Este espaço foi importante, já que os estúdios profissionais quase nunca estiveram à disposição dos que desenvolveram vídeo arte no país, não se registrando a existência de centros especializados ou de museus equipados, como os que se disseminaram no exterior.

1.4.2 Vídeo esculturas e instalações

Por causa da tecnologia, no começo da video arte a projeção de vídeo era acontecimento raro. O equipamento era escasso, caro e não confiável, além da imagem ter baixa qualidade, especialmente quando comparada à projeção de filme. A projeção de vídeo nos anos 70, e mesmo no começo dos 80, tinha baixo contraste e uma imagem comparativamente turva e, dada a relativamente baixa resolução da imagem de TV (225 linhas em NTSC, e 625 em PAL), era também pouco nítido. Artistas do vídeo que buscavam explorar noções de escala e/ou a característica espacial do meio invariavelmente lançaram mão de multi monitores, ou como eram mais frequentemente chamados, trabalhos multicanais. Espectadores confrontavam uma caixa ou um arranjo de monitores numa galeria ou espaço de exposição.

Artistas do vídeo exploraram diversas vezes a tela de TV como quadro, análogo ao suporte da pintura, e as instalações com vídeo frequentemente buscam colocar o espectador numa relação física direta com a aparelhagem do vídeo e suas imagens resultantes. A video escultura, embora um subconjunto do vídeo multicanal, é menos cinematográfico e mais “escultural”, visitantes de galerias não são exigidos de sentar ou assistirem a video escultura de algum lugar determinado; eles são

encorajados a andarem em volta, para vê-la de todos os ângulos e lados como se fosse uma escultura tradicional. As imagens e sons, embora sempre importantes, são apenas elementos para serem lidos em relação às estruturas e formas que são simultaneamente o suporte técnico para a imagem/som e o elemento integrante da obra. Nestes trabalhos não há uma única posição da qual se veja a escultura, ou mesmo as imagens na tela. Nestas e em muitas outras video esculturas há um jogo dinâmico entre imagens, sons e a escultura da instalação, desde a maneira como as imagens são apresentadas, como elas se encontram e se relacionam, é estabelecido de acordo com o espaço ou locação do trabalho.

1.4.3 Vídeo projeção

A tecnologia continuou avançando rapidamente e os projetores de vídeo aumentaram muito a sua qualidade e confiabilidade, diminuindo em tamanho e volume, e o custo de aquisição continuou a baixar. Com essas rápidas mudanças um crescente número de artistas começou a explorar esse novo modo de apresentação. Uma característica significativa da projeção é o seu potencial em exibir imagens em superfícies e objetos outros que a tela convencional. Isto não apenas tem um efeito no tamanho da imagem que um artista pode considerar, mas também apresenta a possibilidade de abandonar todo o retângulo tradicional da TV.

A proporção padrão da tela do televisor (3:4) que os artistas do vídeo ficaram limitados desde 1960 não era mais necessário, ou até desejado, e esta mudança tecnológica ajudou a transformar a video arte mais uma vez, liberando-a da referência inevitável do aparelho da televisão, e como a resolução e nitidez da projeção de vídeo aumentou, ele começou a ser quase indistinguível do filme.

Os implementos técnicos levaram ao desenvolvimento do vídeo de alta resolução a baixo custo e contribuíram para uma revolução na apresentação do vídeo nas galerias e em outros lugares.

O monitor de vídeo, uma vez o suporte principal da instalação e apresentação, agora é menos usual e em muitas vezes o seu uso significa uma escolha artística.

Pelo meio dos anos 80 muitos artistas de vídeo eram capazes de ter acesso à estúdios de pós produção que permitiam manipulações e controles complexos da imagem eletrônica. Ao lado do aparecimento dos novos aparelhos de vídeos doméstico e formatos industriais como VHS, Betamax e U-matic, muitos outros equipamentos de processamento de imagem como mesa de mixagem de vídeo, chroma key, colorizadores e outras ferramentas auxiliares tornaram-se disponíveis a custos que eram ao alcance dos coletivos de artistas de vídeo, inclusive artistas individuais. O estúdio em casa se tornou uma realidade.

Esta explosão de efeitos eletrônicos complexos a baixo custo levou a um período de entusiasmo, e certamente muitos videotapes produzidos do meio para o fim dos anos 80 sofrem de um exagero visual e vacuidade de conteúdo. Porém, alguns desses artistas exploraram essa tendência de maneira crítica e questionaram diretamente o impacto cultural da chamada explosão de informação.

1.5 1990, 2000 e dias atuais

Enquanto no início a vídeo arte se alimentou do cinema experimental, nos anos 1990 alguns diretores de cinema utilizaram algumas características narrativas e discursivas deste novo meio artístico. Lars Von Trier dirigiu o filme “Os Idiotas” (Idioterne), de 1998, de acordo com as rígidas normas estipuladas pelo manifesto intitulado “Dogma”, que promovia filmes sem cortes, feitos à mão, refletindo, assim, diversas características da vídeo arte. Outros diretores com claras influências de trabalhos de vídeo arte, mas sem a limitação e preocupação de regras *dogmáticas*, são David Lynch e Michel Gondry. Os longa metragens “Estrada Perdida” (Lost Highway, 1997) e “Cidade dos Sonhos” (Mulholland Drive, 2001), por exemplo, possuem narrativas não lineares que foram

amplamente experimentadas pelos artistas do vídeo, como Bill Viola. Michel Gondry, tanto em seus filmes como em seus vídeo clipes de música, utiliza efeitos similares com os executados em VHS, procurando utilizar essa linguagem para criar pequenas e grandes realidades fantásticas que se mesclam com a realidade comum do cotidiano rotineiro atual.

Desde o começo o vídeo adotou uma multiplicidade de formas e, como a televisão, ele tem a habilidade de conter outras formas. Em seu período digital, o vídeo comporta fotografia, som, filme, gráficos e outras manifestações tão diversas como narrativas interativas, documentários experimentais, vídeo dança, vídeo cenários em movimento para teatro e performances, realidade virtual e também animação, alcançando novas formas de expressar ideias e conceitos conforme o artista utiliza o meio tecnológico em suas experimentações artísticas.

O aumento do poder de processamento dos computadores domésticos levou ao desenvolvimento de pacotes de programas para processamento de imagens. O Adobe Photoshop (1990) transformou o potencial da imagem digital e permitiu em várias maneiras um modelo para ferramentas posteriores de processamento de imagem em movimento, como Adobe Premiere e o Adobe After Effects, que permitiram aos vídeo artistas as técnicas de edição não linear e efeitos de pós produção muito similares aos disponíveis para os editores de cinema. Anterior a introdução da edição por computador, era necessário juntar de maneira trabalhosa diversas sequências de cenas em uma determinada ordem que era então fixada de maneira a se construir uma fita *master* (mestre). Quaisquer mudanças subsequentes na ordem ou na duração das sequências na *master* exigia que se regravasse todas as imagens do ponto alterado em diante. A edição não linear computadorizada, por outro lado, permitiu ao editor simplesmente apagar ou modificar uma parte do vídeo e todas as sequências subsequentes automaticamente “se encaixam” para frente ou para trás acomodando a alteração. A versão final editada do trabalho podia, então, ser ajustada muito mais facilmente, o que ocasionou uma mudança profunda no modo como os artistas pensavam sobre edição e organização de suas cenas.

O avanço da tecnologia de projeção digital tem sido um grande fator no crescimento da imagem em movimento como um dos principais formatos vertentes nas galerias. Visitantes de galerias agora rotineiramente navegam por formatos misturados de exibição nos quais escultura, pintura, fotografia e telas de vídeo competem por atenção. Frequentemente exposições de galeria contêm mini cinemas, assim como também incluem telas de plasma penduradas na parede imitando pinturas, desenhos, gravuras e fotografias tradicionais.

As grandes emissoras de televisão têm mudado drasticamente a estética visual, narrativa e discursiva de diversos programas desde o nascimento da arte do vídeo. Muitas das práticas mais radicais dos primeiros dias da vídeo arte tornaram-se lugar comum até nos programas da TV aberta atual. Os vídeo cliques, que tiveram um grande estímulo desde o surgimento do canal MTV, foram um dos responsáveis para uma maior liberação de experimentações na produção de seu conteúdo.

A internet é hoje o maior fator modificante também para os trabalhos em vídeo. Desenvolvida inicialmente com a finalidade de um sistema de comunicação militar menos centralizado, mais independente e autônomo, esse meio de comunicação contemporâneo foi adquirindo cada vez mais poder a medida que sua velocidade de transmissão de dados foi aumentando consideravelmente. Se nos anos 1990 a internet discada tornava o *download* de uma simples imagem uma tarefa que podia demorar horas, em 2015 podemos assistir um filme inteiro via *streaming*, com uma velocidade que assemelha-se com a da televisão convencional. A internet não substituiu a televisão, mas o acesso ao conteúdo televisivo não é mais restrito à sua programação diária. Diversos programas são disponibilizados nos *sites* das emissoras, sendo possível assisti-los no momento que o espectador desejar. Sites de programação *on demand*, como a Netflix, possuem um acervo não apenas de filmes hollywoodianos e seriados americanos, o assinante desses serviços têm acesso a trabalhos de vídeo arte muitas vezes difíceis de encontrar nos *sites* de compartilhamento de arquivos.

O YouTube merece destaque, fundado em fevereiro de 2005, essa página de internet

hospeda, disponibiliza e compartilha os milhares de vídeos de qualquer usuário cadastrado em seu sistema, com exceção de materiais protegidos por direitos autorais, apesar desse material ser encontrado frequentemente. Se os primeiros artistas que trabalhavam com vídeo brigavam com as emissoras de televisão muitas vezes reivindicando espaço para que pudessem transmitir seus trabalhos, pois não existia outra maneira que seus vídeos fossem vistos, atualmente o volume de vídeos postados é tão alto que o desafio é ser visto neste imenso mar de áudio visual.

Como a tecnologia continuando a se desenvolver e evoluir constantemente, as características distintivas do vídeo têm sido absorvidas e fundidas em um conjunto de mídias mais amplo e mais complexo. O aparecimento do digital, segundo o artista e pesquisador Chris Meigh-Andrews, tem de uma maneira ampla feito o termo “vídeo arte” obsoleto e anacrônico (MEIGH-ANDREWS, 2006, p. 284).

1.6 Bill Viola

Bill Viola, nascido em 1951, em Nova York, Estados Unidos, é um dos artistas mais importantes da história da vídeo arte. Aos 13 anos de idade faz as suas primeiras experiências com a câmera de 8mm do pai. Começa a estudar na Universidade de Syracuse, Nova York, em 1969, graduando-se em Estudos Experimentais no College of Visual e Performing Arts, em 1973. Entre as matérias que dedicava mais atenção figuram os cursos sobre música eletrônica. Na graduação se interessa também pela performance e pelo cinema experimental, e com o apoio de seu professor, Jack Nelson, começa a fazer experimentações com Super 8 e vídeo em preto e branco. Vira membro do grupo Synapse, que instala um sistema de televisão a cabo e um primitivo estúdio de televisão a cores na Universidade de Syracuse. Em 1972, Bill Viola realiza seus três primeiros video tapes e um instalação.

Durante os anos 1970 sua atividade artística é intensa. Trabalha de assessor técnico de vídeo

na Everson Museum of Art, sendo ajudante de artistas em destaque como Peter Campus, Frank Gillete e Nam June Paik. Influenciado por Peter Campus, prossegue seus estudos sobre a percepção humana e animal. Vai para a Itália em 1974 e mora por dezoito meses em Florença, trabalhando como diretor técnico e chefe de produção no Art/Tapes/22, um dos primeiros estúdios de vídeo arte na Europa, onde realiza “Four Songs” e “Il Vapore”. Aproveita a sua estadia para estudar a arte renascentista. Viola foi artista residente na emissora WNET Channel 13 Television Laboratory, em Nova York, entre 1976-1980, onde criou uma série trabalhos, muitos das quais foram exibidas na televisão. Em 1973, Bill Viola conhece o compositor David Tudor em um seminário sobre novas músicas, e fazem apresentações com o grupo *Rainforest*, mais tarde chamado Composers Inside Electronics, com cinco músicos, que interpretavam composições musicais. Desde então, Viola considera o som como um material no qual se pode dar forma e que tem tanta influência sobre a percepção como a imagem. (VIOLA, 1993, p.109)

O artista usa a câmera de vídeo frequentemente de uma maneira anti cinematográfica. Viola tem uma noção particular do espaço acústico e entende o som tanto como um objeto quanto como uma força física, utilizando, em certos momentos, o posicionamento da câmera e seu movimento baseado nos campos sonoros e não na imagem. Essa opção transforma a câmera em um tipo de microfone visual. Uma característica existente em suas primeiras obras é a ênfase na exploração da mídia e suas propriedades. É uma fase em que explora o sinal do vídeo e manipula a imagem televisiva, numa busca de experimentação técnica. Vídeos como “*The space between the teeth*” (1976), “*Migration*” (1976) e “*Sweet Light*” (1977) possuem uma abordagem mais na estrutura da própria linguagem utilizada, eram vídeos estruturais, mas onde o autor começa já a desenvolver o seu trabalho sobre percepção. “*The Reflecting Pool*”, finalizado em 1979, marca uma mudança dessa linha. Durante o período de 1977 a 1979, Viola interessa-se em literatura visionária e mística, escritos por William Blake, P.D. Ouspensky, Jalal al-Din Rumi e Lao Tzu. Durante esse período de pesquisa o artista desenvolve uma noção do vídeo como um meio de expressar ideias sobre o

“invisível”, ou mais precisamente, como uma ponte entre os fenômenos visíveis e as energias responsáveis por trás deles. Em “The Passing”, produzido em 1991, Viola continua essa linha espiritual, filmando os últimos anos de vida de sua mãe, acompanhando a piora de sua doença e seu falecimento, retratando temas de morte, renascimento e transformações.

Bill Viola representou os Estados Unidos na 46ª Bienal de Veneza, em 1995, onde expôs a obra “The Greeting”, que se tornou um ponto de virada no seu trabalho. O artista faz uma releitura, em vídeo, da pintura “A visitação”, do pintor maneirista, Pontormo, filmando três mulheres vestidas como as personagens da obra a uma velocidade de 300 quadros por segundo. O resultado é um vídeo de 10 minutos, em câmera super lenta, tornando o filme semelhante à uma pintura, tamanho a lentidão que ocorre nos movimentos das atrizes filmadas, que parecem imóveis. Nos últimos anos, as instalações utilizando vídeos de alta definição e o recurso da câmera super lenta têm sido características de seu trabalhos mais recentes, como podemos ver “The quintet of remembrance” (2000), “Study for emergence” (2002) e “Ocean whitout a shore” (2007).

Desde a faculdade Bill Viola tem produzido sem parar, cerca de 150 vídeos, e conforme a tecnologia evolui e muda, seus trabalhos também seguem esse caminho, como o próprio artista diz em entrevista:

“Para mim, um dos eventos mais importantes dos últimos 150 anos é a animação da imagem, o advento das imagens em movimento. Essa introdução do tempo na arte visual pode provar-se ser tão importante quanto o [pronunciamento] da perspectiva e da demonstração do espaço pictórico em três dimensões de Bruneleschi. Imagens têm agora uma quarta dimensão. Foi dada vida às imagens. Elas têm comportamento. Elas têm uma existência na medida do tempo de nossos próprios pensamentos e imaginação.” (MEIGH-ANDREWS, 2006, p. 87)

2. Teoria Semiótica

2.1 Introdução

Este capítulo tem a intenção de apresentar, resumidamente, os fundamentos da teoria semiótica desenvolvida por Algirda Julien Greimas e pelo Grupo de Investigações Semio lingüísticas da Escola de Altos Estudos em Ciências Sociais. Existem, pelo menos, três semióticas conhecidas: a doutrina dos signos elaborada nos Estados Unidos por Charles Sanders Peirce, o desenvolvimento do formalismo russo e a teoria da significação proposta por A.J. Greimas, iniciada na França.

Algumas diferenças que a semiótica francesa possui das demais são o conceito de signo, que origina-se da dicotomia, do linguista Ferdinand de Saussure, *significante x significado*, e a ênfase dada não na classificação de um signo em si mesmo, mas na rede de relações que este signo faz entre outros signos dentro de um sistema, e como esse processo gera a sua significação (PIETROFORTE, 2004, p. 7).

O objeto de estudos da semiótica é a significação, definida no conceito de texto. O texto se organiza e estrutura em um “todo de sentido”, como objeto da comunicação que se estabelece entre um destinador e um destinatário, e pode ser definido como uma relação entre um plano de expressão e um plano de conteúdo. O plano de conteúdo refere-se ao significado do texto, ou seja, como se costuma dizer em semiótica, ao que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz. O plano da expressão refere-se à manifestação desse conteúdo em sistema de significação verbal, não-verbal ou sincrético. Os sistemas verbais são as línguas naturais e os não-verbais, os demais sistemas, como a música e as artes plásticas. Os sistemas sincréticos, por sua vez, são aqueles que “acionam várias linguagens de manifestação” (GREIMAS e COURTÉS, sd, p. 426), como ocorre entre um sistema verbal e não-verbal nas canções, nas histórias em quadrinhos ou no cinema. (PIETROFORTE, 2004, p. 11).

2.2 Signo

No período medieval, dizia-se que o signo era alguma coisa em lugar de outra, essa definição mostra que o signo não é a realidade. Saussure vai precisa bem esse fato, quando diz que o signo linguístico não une um nome a uma coisa, mas um conceito a uma imagem acústica. O que o mestre genebrino quer mostrar-nos é que o signo não é um conjunto de sons, cujo significado são as coisas do mundo. Ao conceito Saussure chama *significado* e à imagem acústica, *significante*. Como a linguagem verbal não é a única linguagem existente, não se pode falar em imagens acústicas quando se trabalha com outros sistemas de signos, como os pictóricos, gestuais, etc, por isso é necessário ampliar a definição de significante, para que ela possa ser usada em todas as linguagens, considerando, então, que o significante é o veículo do significado, que é o que se entende quando se usa o signo, é sua parte sensível. Não existe significante sem significado; nem significado sem significante, pois o significante sempre evoca um significado, enquanto o significado não existe fora dos meios de expressão que o veiculam. O significado não é a realidade que ele designa, mas a sua representação. (FIORIN, 2011b, p.58)

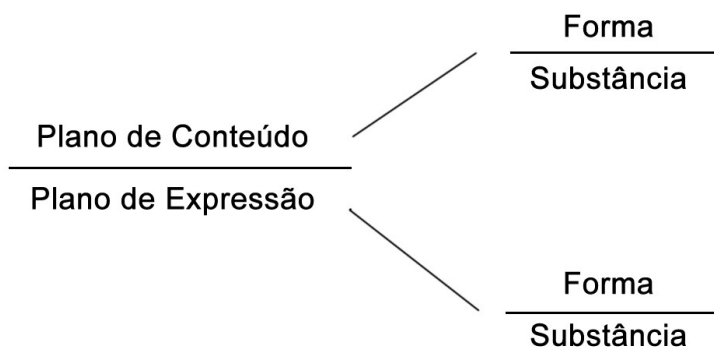
Jacques Fontanille resume o conceito de signo e de sistema de valores, de Saussure, em seu livro, *Semiótica do Discurso*:

“(1) *a relação entre a percepção e a significação*. A partir de nossas percepções emergem significações: nossas percepções do mundo “exterior”, de suas formas físicas e biológicas, produzem *significantes*. A partir de nossas percepções do mundo “interior”, conceitos, afetos, sensações e impressões formam-se os *significados*;

(2) *a formação de um sistema de valores*. Os dois tipos de percepções entram em interação, e essa interação define um sistema de posições diferenciais, sendo cada posição caracterizada segundo os dois regimes de percepção: o conjunto é chamado, então, *sistema de valores*.” (FONTANILLE, 2007, p. 38)

O signo deve ser considerado não mais em sua própria composição, mas sem seus contornos, construídos por suas relações com os outros signos. A noção de *valor* criado por Saussure dá uma definição negativa do signo: um signo é o que os outros não são. O valor provém da situação recíproca dos elementos dentro de seu sistema, pois importa menos o que existe de conceito e expressão num signo do que o que há ao seu redor. A significação é uma diferença entre um signo e outro signo. Hjelmslev, linguísta dinamarquês, vai incorporar a noção de valor ao conceito de signo, dizendo que o signo é a união de um plano de conteúdo a um plano de expressão. Vale destacar que não se trata aqui de uma simples substituição terminológica, em que plano de conteúdo substitui o significado e o plano de expressão o significante, trata-se de uma mudança de concepção. Para Hjelmslev, cada plano compreende dois níveis: a forma e a substância. A forma corresponde ao que Saussure chama *valor*, ou seja, é um conjunto de diferenças, assim o signo une uma forma da expressão a uma forma do conteúdo, e essas duas formas geram duas substâncias, uma da expressão e uma do conteúdo.

Signo hjelmsleviano:



2.3 Percurso gerativo do sentido

A análise semiótica supõe a descrição, não de um referente dado *a priori*, relativo a um mundo independente e anterior ao discurso, mas de um referente construído pelo texto. Greimas chegou a formular a conhecida frase: *Fora do texto não há saída*. Para esse olhar analítico, o próprio mundo é então considerado um enunciado construído e decifrável pelo homem na e pela linguagem. Para se reconstruir as condições de produção e apreensão do sentido, a teoria oferece, como instrumento de análise, o percurso gerativo do sentido (NORMA, 2007, p.201).

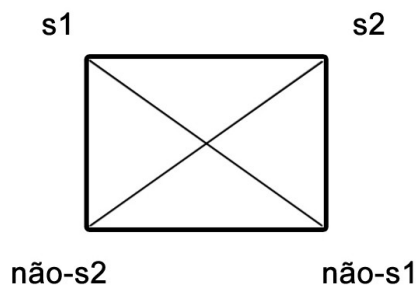
O percurso gerativo é um modelo que simula a produção e a interpretação do significado. Ele não descreve a maneira real de produzir um discurso, mas constitui um “simulacro metodológico” que nos permite ler um texto com mais eficácia. Esse modelo mostra aquilo que sabemos de forma intuitiva: que o sentido do texto não é redutível à soma dos sentidos dos elementos que o compõem, mas que decorre de uma articulação dos elementos que o formam – que existem uma sintaxe e uma semântica do discurso. A noção de percurso gerativo do sentido é fundamental para a teoria semiótica e pode ser resumida como segue (BARROS, 2011, p.9):

- a) o percurso gerativo do sentido vai do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto;
- b) são estabelecidas três etapas no percurso, podendo cada uma delas ser descrita e explicada por uma gramática autônoma, muito embora o sentido do texto dependa da relação entre os níveis;
- c) a primeira etapa do percurso, a mais simples e abstrata, recebe o nome de nível fundamental e nele surge a significação como uma oposição semântica mínima;
- d) no segundo patamar, denominado nível narrativo, organiza-se a narrativa, do ponto de vista de um sujeito;
- e) o terceiro nível é o do discurso em que a narrativa é assumida pelo sujeito da enunciação e revestida com temas e figuras.

2.3.1 Nivel Fundamental

Este nível abriga as categorias semânticas que estão na base da construção de um texto. Uma categoria semântica fundamenta-se numa diferença, numa oposição, como vida x morte, natureza x cultura, no entanto, para que dois termos possam ser aprendidos conjuntamente, é preciso que tenham algo em comum e é sobre esse traço comum que se estabelece uma diferença. Não podemos opor, por exemplo, sensibilidade a horizontalidade, pois esses elementos não têm nada em comum, porém contrapomos masculinidade a feminilidade, pois ambos se situam no domínio da sexualidade. (FIORIN, 2011a, p.21)

Sob a perspectiva de que redes de relações dão forma ao significado, o nível fundamental define a rede fundamental de relações semióticas, a oposição semântica mínima. As categorias semânticas são generalizadas em $s1 \times s2$, determinadas em função dos valores colocados em discurso. Essa rede de relações fundamentais é sistematizada no modelo do quadrado semiótico:



$s1 \leftrightarrow s2$: relação de contrariedade

$s1 \leftrightarrow \text{não-s1}$: relação de contradição

$s2 \leftrightarrow \text{não-s2}$: relação de contradição

$s1 \leftrightarrow \text{não-s2}$: relação de implicação

$s2 \leftrightarrow \text{não-s1}$: relação de implicação

$s1$ e $s2$: termo complexo

não-s1 e não-s2 : termo neutro

Além dos termos contrários, que estabelecem os limites semânticos do plano de conteúdo, há os termos contraditórios, que dão conta de descrever os percursos entre os termos contrários e as transformações dos valores semânticos dados pela categoria. No caso dos domínios semânticos da categoria vida x morte, por exemplo, em “adoecer” - que implica a transformação vida → morte – realiza-se a negação da vida; e em “ressuscitar” - que implica a transformação contrária morte → vida – realiza-se a negação da morte.

O quadrado revela mais duas relações na rede fundamental: as relações de implicação, quando afirmar um valor implica negar o valor contrário; e as relações de complexificação e de neutralização dos termos da categoria, uma vez que é possível afirmar ao mesmo tempo os dois valores, formando o termo complexo, ou negá-los ao mesmo tempo, formando o termo neutro. Para explicar as transformações narrativas entre os termos da categoria, a semiótica verifica que, além da dimensão inteligível do sentido, há, correlacionada a ela, a dimensão do sensível, na qual os valores semânticos são ditos eufóricos ou disfóricos. As categorias fundamentais são determinadas como positivas ou eufóricas e negativas ou disfóricas. (PIETROFORTE, 2009, p.13)

2.3.2 Nível Narrativo

No segundo patamar, não se trata mais de afirmar ou negar conteúdos, os elementos das oposições semânticas fundamentais são assumidos como valores por um sujeito e circulam entre sujeitos, graças à ação também de sujeitos. Em princípio, a narratividade pode ser definida como transformações de estado que envolvem as junções do sujeito narrativo com o objeto de valor. Uma vez gerados no quadrado semiótico no nível fundamental, os valores semânticos são convertidos em objetos de valor no nível narrativo, em relação aos quais o sujeito oscila entre estar em conjunção ou em disjunção. Na sintaxe narrativa, há dois tipos de enunciados elementares: enunciados de

estado, que estabelecem uma relação de junção (disjunção ou conjunção) entre um sujeito e um objeto; enunciados de fazer, que mostram as transformações, os que correspondem à passagem de um enunciados de estado a outro. Não se pode confundir sujeito com pessoa e objeto com coisa. Sujeito e objeto são papéis narrativos que podem ser representados num nível mais superficial por coisas, pessoas ou animais.

Os textos são narrativas complexas em que uma série de enunciados de fazer e de ser (de estado) estão organizados hierarquicamente. Uma narrativa complexa estrutura-se numa sequência canônica, que compreende quatro fases: a manipulação, a competência, a performance e a sanção. Na fase de manipulação, um sujeito age sobre outro para levá-lo a querer e/ou dever fazer alguma coisa, lembrando que o sujeito é um papel narrativo e não uma pessoa, podendo ser figurado como um pai, um rei, o ciúmes ou até a fome. Há inúmeros tipos de manipulação, a semiótica narrativa trabalha principalmente com apenas quatro: a tentação, a intimidação, a sedução e a provocação.

Na fase da competência, o sujeito que vai realizar a transformação central da narrativa é dotado de um saber e/ou poder fazer. Cada um desses elementos pode aparecer, no nível mais superficial do discurso, sob as mais variadas formas, por exemplo, nos contos de fada o poder pode aparecer sob a forma de um objeto mágico que dá ao príncipe o poder de vencer o dragão, seja uma espada sagrada, uma poção mágica, etc. A performance é a fase em que se dá a transformação (mudança de um estado a outro) central da narrativa. Libertar a princesa presa pelo dragão é a performance de muitos contos de fada. A última fase é a sanção, nela ocorre a constatação de que a performance se realizou, por conseguinte, o reconhecimento do sujeito que operou a transformação, distribuindo-se, eventualmente, prêmios e castigos. É na fase da sanção que ocorrem as descobertas e revelações.

Essas fases não se encadeiam numa sucessão temporal, mas em virtude de pressuposições lógicas, pois se se reconhece que uma transformação se realizou, a transformação está pressuposta pela constatação. Por outro lado, a efetivação de uma performance implica um poder e um saber

realizá-la e, além disso, um querer e/ou dever executá-la. Porém as fases da sequência canônica não aparecem sempre bem arranjadas, muitas fases podem ficar ocultas e devem ser recuperadas a partir das relações de pressuposição; muitas narrativas não se realizam completamente, pois se o destinatário não aceita a manipulação a história não prossegue, para nessa fase; e muitas vezes as narrativas realizadas podem relatar, preferencialmente, uma das fases. Além disso, as narrativas realizadas não contêm uma única sequência canônica, mas um conjunto delas que podem se encaixar uma nas outras ou suceder-se. (FIORIN, 2011a, p.27-37)

No percurso gerativo, a semântica narrativa é o momento em que os elementos semânticos são selecionados e relacionados com os sujeitos. Para isso, esses elementos inscrevem-se como valores, nos objetos, no interior dos enunciados de estado. As relações do sujeito com os valores podem ser modificadas por determinações modais. Do mesmo modo, a relação do sujeito com seu fazer sofre qualificações modais. A modalização de enunciados de estado é também denominada *modalização do ser* e atribui existência modal ao sujeito de estado. A modalização de enunciados do fazer é, por sua vez, responsável pela competência modal do sujeito do fazer, por sua qualificação para a ação, conforme se verificou nos itens sobre os programas narrativos de competência e a manipulação. Tanto para a modalização do ser quanto para a do fazer, a semiótica prevê essencialmente quatro modalidades: o *querer*; o *dever*; o *poder* e o *saber*. (BARROS, 2011, p.42,43)

Nível fundamental e nível narrativo definem a instância semio-narrativa da geração do sentido. Em um último plano de análise a semiótica define o nível discursivo, responsável pela concretização dessa instância geral e abstrata em um enunciado particular.

2.3.3 Nível discursivo

O nível discursivo é o patamar mais superficial do percurso, o mais próximo da manifestação textual. As estruturas discursivas são mais específicas, mas também mais complexas e

“enriquecidas” semanticamente, que as estruturas narrativas e as fundamentais. As estruturas narrativas se convertem em estruturas discursivas quando assumidas pelo sujeito da enunciação. O sujeito da enunciação faz uma série de “escolhas”, de pessoa, de tempo, de espaço, de temas e de figuras, e “conta” ou passa a narrativa, transformando-a em discurso. O discurso é a narrativa enriquecida por todas essas opções do sujeito da enunciação, que marcam os diferentes modos pelos quais a enunciação se relaciona com o discurso que enuncia. (BARROS, 2011, p.53)

O discurso tem duas dimensões, a sintática e a semântica. Em sua sintaxe, o discurso é construído pelas categorias discursivas de pessoa, tempo e espaço. Na relação enunciação-enunciado, o enunciador e o enunciatário podem ser ou não explicitados no enunciado:

- 1) quando são explicitados, gera-se a chamada debreagem enunciativa, em que a pessoa é marcada na relação “eu-tu”, o tempo é marcado no “agora” e o espaço, no “aqui”;
- 2) quando não são explicitados, gera-se a chamada debreagem enunciva, em que a pessoa é marcada no “ele”, o tempo é marcado no “então” e o espaço, no “lá”.

É próprio da debreagem enunciativa, devido à colocação dos sujeitos da enunciação explícitos no enunciado, gerar efeitos de sentido de subjetividade, uma vez que o dito parece assumido por quem diz. Contrariamente, é próprio da debreagem enunciva, devido à colocação dos sujeitos da enunciação implícitos no enunciado, gerar efeitos de sentido de objetividade, pois nela o dito surge, aparentemente, isolado do enunciador. Sobre essa sintaxe, que gera as pessoas, tempo e o espaço em que a semio-narratividade se realiza, articula-se a dimensão semântica do discurso na relação entre temas e figuras (PIETROFORTE, 2009, p.17, 18). É a semântica discursiva que reveste e concretiza as mudanças de estado do nível narrativo.

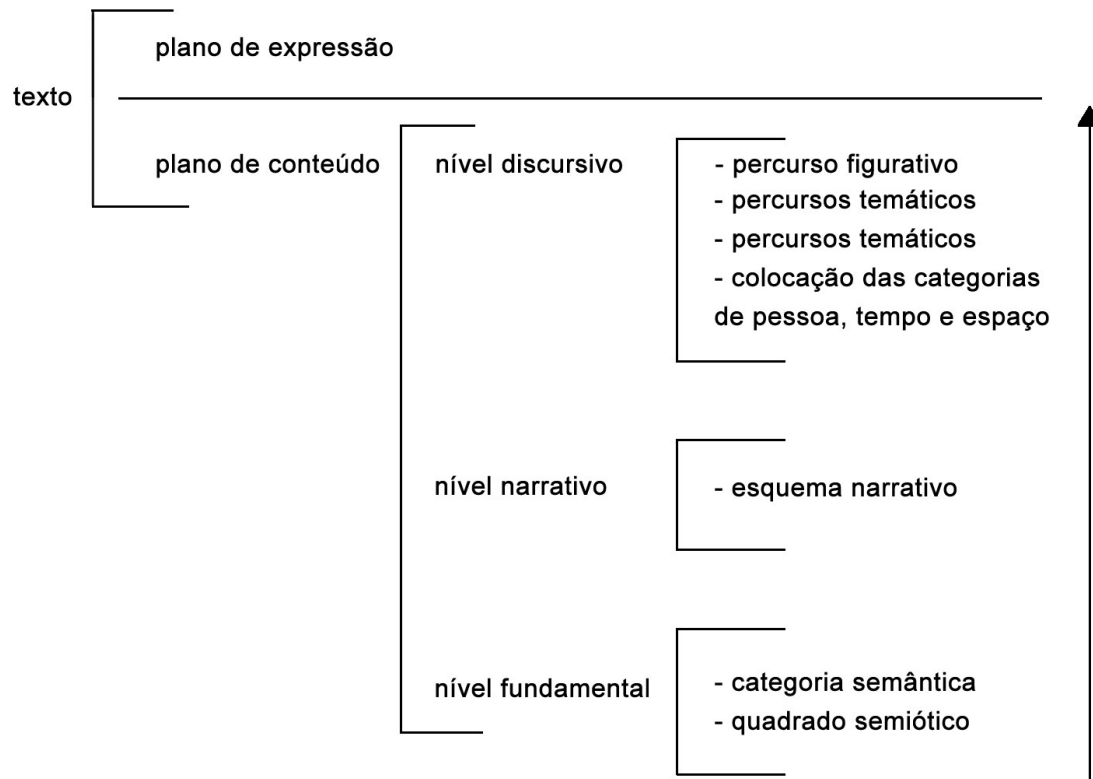
Podem-se revestir os esquemas narrativos abstratos com temas e produzir um discurso não figurativo ou podem-se, depois de recobrir os elementos narrativos com temas, concretizá-los ainda

mais, revestindo-os com figuras. Tematização e figurativização são dois níveis de concretização do sentido. Todos os textos tematizam o nível narrativo e depois esse nível temático poderá ou não ser figurativizado. A figura é o termo que remete a algo existente no mundo natural: árvore, inseto, sol, correr, brincar, vermelho, quente, etc; é todo conteúdo de qualquer língua natural ou de qualquer sistema de representação que tem um correspondente perceptível no mundo natural. Quando se diz que a figura remete ao mundo natural, pensa-se não só no mundo natural efetivamente existente, mas também no mundo natural construído, é o caso, por exemplo, de um texto de ficção científica um ser robótico, feito de metal, etc. Esse ser é uma figura de um mundo natural construído. Tema é um investimento semântico, de natureza puramente conceptual, que não remete ao mundo natural. Temas são categorias que organizam, categorizam, ordenam os elementos do mundo natural: elegância, vergonha, raciocinar, calculista, orgulhoso, etc. (FIORIN, 2011a, p.90,91)

Uma vez formados, os percursos temáticos e figurativos são garantidos pela repetição dos mesmos valores semânticos ao longo do discurso, determinando as chamadas isotopias temáticas e figurativas. O que dá coerência semântica a um texto e o que faz dele uma unidade é a reiteração, a redundância, a repetição, a recorrência de traços semânticos ao longo do discurso. Esse fenômeno recebe o nome de isotopia. Para o leitor, a isotopia oferece um plano de leitura, determina um modo de ler o texto. Há alguns discursos que articulam duas ou mais isotopias e outros que se desenvolvem simultaneamente sobre vários planos isotópicos. Neste último caso, não há um trecho com uma isotopia, outro trecho com outra e a contraposição das duas, mas ocorre uma superposição de isotopias, ou seja, o discurso inteiro pode ser lido sobre mais de uma isotopia. (FIORIN, 2011a, p.112,115)

Gerado através dos níveis fundamental, narrativo e discursivo, o sentido está pronto para se manifestar em sistemas semióticos específicos.

Percurso gerativo do sentido



2.4 Semi-simbolismo

Se em princípio o plano de expressão é colocado fora dos domínios do percurso gerativo, restritos ao plano de conteúdo, com a teoria dos sistemas semi-simbólicos o plano de expressão passa a ser considerado na formação do sentido, pois categorias do conteúdo podem ser correlacionadas a categorias da expressão na articulação textual. Diferenciar a imanência (plano do conteúdo) da manifestação (união do conteúdo com a expressão) é uma distinção metodológica e decorre do fato de que um mesmo conteúdo pode ser expresso por diferentes planos de expressão. Otelo, de William Shakespeare, foi veiculado por um plano de expressão verbal (o romance) e por um plano de expressão visual, verbal e etc, (o filme ou a história em quadrinhos). É verdade que

quando se veicula um conteúdo por meio de distintos planos de expressão, esse conteúdo sofre certas alterações, essas mudanças decorrem basicamente de dois fatores: os efeitos estilísticos da expressão e as coerções do material. (FIORIN, 2011a, p.45)

No plano de expressão verbal, esses efeitos estilísticos são, entre outros, o ritmo, a aliteração, a assonância, as figuras retóricas de construção, etc. Quando o plano de expressão não apenas veicula um conteúdo, mas recria-o, novos sentidos são agregados pela expressão ao conteúdo. Em semióticas plásticas – como a fotografia, a pintura, a escultura ou a arquitetura – a semiótica prevê três tipos de categorias de expressão: as cromáticas, que determinam a cor; as eidéticas, que determinam a forma; e as topológicas, que determinam a distribuição textual de cores e formas.

Em fotografias ou pinturas, por exemplo, a categoria cromática *claro x escuro* pode ser correlacionada à categoria semântica *vida x morte*; a categoria eidética *pontiagudo x arredondado*, à categoria semântica *opressão x liberdade*; a categoria topológica *central x marginal*, à categoria semântica *natureza x cultura*. As correlações semi-simbólicas entre as três categorias que dão forma à expressão plástica e as categorias semânticas do plano de conteúdo podem ser realizadas em numerosas combinações, nas quais é possível descrever os efeitos de sentido gerados nesse tipo de texto. Entretanto, embora essas correlações se revelem eficazes na análise de pinturas, fotografias, esculturas e obras de arquitetura, quando se pretende examinar filmes e vídeos com o semi-simbolismo, os alcances da teoria se mostram limitados. (PIETROFORTE, 2009, p.19)

2.5 Semiótica tensiva

A estrutura tensiva é um modelo que procura responder às questões deixadas em suspenso pelos modelos clássicos. Na verdade, ela situa a representação das estruturas elementares na perspectiva de uma semântica do contínuo. Além disso, articulando um espaço tensivo das

valências e um espaço categorial dos *valores*, a estrutura tensiva conjuga as duas grandes dimensões da significação: o sensível e o inteligível (FONTANILLE, 2012, p.58). Fontanille e Zilberberg utilizam os conceitos de intensidade e extensidade para formular semiótica tensiva. Ao lado do modelo do quadrado semiótico, propõem a fundamentação do sentido a partir da articulação de dois eixos, o da intensidade e o da extensidade, regulados não por operações de afirmação e negação, mas por inflexões de tonicidade sobre cada eixo. Afirmar e negar, nessa concepção, é dar mais ou menos tonicidade nos valores investidos. (PIETROFORTE, 2007, p.14)

Categorias que no modelo de Greimas só aparecem no último patamar do percurso gerativo – como é o caso das categorias de pessoa, tempo e espaço – no modelo de Zilberberg são colocados no primeiro patamar; e categorias que no modelo de Greimas aparecem no nível fundamental – como é o caso da categoria semântica $s_1 \times s_2$ – organizam a figuratividade no último patamar do modelo de Zilberberg. No modelo da semiótica tensiva, tornam-se fundamentais a colocação discursiva e a determinação de seu fluxo, que se complexifica até a distribuição figurativa na superfície da geração do sentido. Em meio às instâncias do percurso gerativo, a missividade determina as relações entre os sujeitos e os objetos narrativos, que se manifestam nas relações entre temas e figuras. Nessas relações temático-figurativas, os valores semânticos do discurso, uma vez formados, podem ser sistematizados nas relações do quadrado semiótico.

A tensão entre os fazeres remissivo e emissivo dá forma ao fazer missivo, articulado na relação *remissivo x emissivo*. Ancorada na enunciação na pessoa do “eu”, a relação *remissivo x emissivo* determina as formas do tempo e do espaço discursivos. No regime emissivo, devido à afirmação da continuidade narrativa, o tempo é acelerado e o espaço se abre em outros espaços. Contrariamente, no regime remissivo, devido às paradas, ou seja, às afirmações da descontinuidade, o tempo é desacelerado e o espaço se fecha. Nesse novo nível fundamental da geração do sentido articula-se o nível narrativo, e o esquema narrativo é redimensionado de acordo com as propriedades de cada regime missivo para, por fim, ser realizado no discurso enunciado na relação

entre temas e figuras discursivas.

Uma outra mudança importante da teoria tensiva em relação à greimasiana diz respeito ao estatuto do plano de expressão na manifestação do sentido. Se antes o plano de expressão só poderia ser correlacionado ao plano de conteúdo em relações semi-simbólicas entre categorias semânticas e categorias da expressão, no modelo de Zilberberg o fluxo discursivo, sistematizado em regimes *remissivo x emissivo*, responsáveis pelas colocações de tempo e de espaço, termina por dar conta de descrever o fluxo do conteúdo correlacionado ao da expressão. Ou seja, os movimentos de aceleração e desaceleração do tempo, e de abertura e fechamento do espaço na expressão são correlatos aos mesmos movimentos no plano do conteúdo.

De certo modo, separar expressão e conteúdo perde a pertinência no modelo de Zilberberg, visto que tratar o tempo como duração e o espaço como movimento dá conta de sistematizar a expressão da figuratividade no mesmo nível de manifestação.

3. Análises Semióticas

3.1 The Space Between the Teeth

3.1.1 Apresentação

O vídeo *The space between the teeth* faz parte de uma série de quatro vídeos chamada “Four Songs”, composta por *Junkyard Levitation*, 3:11 min, *Songs of innocence*, 9:34 min, *The space between the teeth*, 9:20 min e *Truth through mass individuation*, 10:13 min, todos coloridos, com som e de 1976. Essa série mostra a relação de seu trabalho com as estruturas musicais e as poéticas do Romantismo.

O vídeo inicia com Bill Viola adentrando num cômodo branco que possui apenas uma poltrona escura, talvez cor vinho, no canto esquerdo do enquadramento de cena e uma pia com a torneira soltando água, parecida com as de lavanderia, no canto direito, a qual podemos ouvir o som da água caindo. A sombra do artista aparece primeiro e logo que ele entra neste cômodo sua primeira ação é encher suas mãos com água e levá-la à sua boca duas vezes, fechar a torneira que já estava aberta e, então, sentar na poltrona. A câmera permanece parada neste enquadramento enquanto o artista fica sentado em silêncio por uns dois minutos, durante esse tempo ouvimos apenas os ruídos e sons ambientes gravados num volume alto, então, o silêncio do artista é quebrado com um grito forte. Volta-se para a posição estática anterior por mais alguns segundos até mais um grito ser executado, dessa vez a câmera começa a ir para trás e se afastar de Bill Viola, enquanto este continua a gritar algumas vezes revelando que está no fim de um longo corredor pouco iluminado.

Agora a câmera para novamente, contemplando essa nova cena do corredor com o artista no fundo, quase que não identificável. Conforme ele grita, uma série de rápidos cortes de cena leva o espectador, através desse corredor, cada vez mais perto do artista até chegar à sua boca e dentes. Enquanto essas rápidas edições, acompanhadas do grito, começam a acontecer em intervalos

menores, os enquadramentos das cenas paradas do corredor ficam mais próximas do artista e se intercalam com a cena de uma cozinha. Nesta nova tomada, a câmera vai lentamente se aproximando da pia, focando na torneira que também está aberta. Ouvimos um som num volume baixo do que parece ser uma aparelho de TV ou um rádio. Quando o enquadramento da pia se encontra no plano médio uma pessoa aparece, que acreditamos ser o próprio artista, lava alguns objetos na pia, fecha a torneira e depois sai de cena, mas a torneira continua aberta ainda, apenas com uma intensidade menor de água saindo. A câmera chega mais perto e fecha um *close* na torneira, a deixando em primeiríssimo plano, enquanto continuamos a observar a sua água saindo.

Por fim, um corte de cena é feito para uma foto preto e branco do corredor anterior, aparentemente de uma câmera instantânea Polaroid, e essa foto é jogada em uma grande área de água, talvez um rio, para depois ser levada por uma leve onda que pode ter sido formada, pelo que entendemos do barulho, por um barco a motor que passava por lá. Depois disso o vídeo se encerra.

3.1.2 Nível fundamental

Neste vídeo, o artista Bill Viola é o ator do enunciado e também a única pessoa que aparece durante o vídeo inteiro. O vídeo nos apresenta alguns espaços e o ator parece estar em todos, até no final da obra, quando a fotografia é jogada na água, pois dentro do contexto deste vídeo, podemos presumir que era o próprio artista, ator no enunciado, que segurava a foto e a joga na água. Além do ator, a água é um elemento que também está presente em todos os ambientes do vídeo. Vemos este elemento saindo da torneira e caindo na pia, dentro do cômodo que está no final de um corredor, logo no começo do vídeo, depois na cozinha a água novamente aparece saindo de uma torneira aberta, desta vez na pia de uma cozinha, e no final a água ocupa basicamente a tela inteira.

Em nossa análise do vídeo “The space between the teeth”, as categorias semânticas fundamentais que identificamos como permeando toda a obra é a oposição *identidade x alteridade*.

Essas categorias são tematizadas como a relação do ser humano com o tempo e o espaço e tem muito a ver com as explorações que o artista fazia nessa época da imagem eletrônica e como ela ampliaria a percepção do homem. Bill Viola acaba por abordar, neste vídeo, sobre o que a semiótica classifica como categorias de pessoa, tempo e espaço, pertencentes à sintaxe discursiva. Isso nos revela que o vídeo também aborda questões sobre linguagem. As figuras principais apresentadas na obra são o homem, os cenários do corredor e da cozinha, os gritos e a água. O grito cria um contraste com as outras cenas e reforça a presença do homem perante os espaços estáticos que são mostrados, euforizando a *identidade*.

3.1.3 Estrutura narrativa

Este vídeo, do começo da carreira de Bill Viola, faz parte de uma época em que ele fazia muitas experimentações com a mídia do vídeo, buscando descobrir e explorar suas capacidades técnicas. Tendo influências de artistas performáticos como Peter Campus, Bill Viola utiliza esse recurso de se filmar e realizar ações em muitos de seus trabalhos, porém neste caso o vídeo não serve apenas como um registro de performance, a linguagem do vídeo é explorada seguindo a linha dos *filmes estruturais* que Stan Brakhage e Michael Snow produziam na década de 1960. Lembrando, são quatro as características do filme estrutural:

- câmera em posição fixa (enquadramento fixo da visão do espectador);
- efeito de movimentos rápido ou trêmulo;
- loop, ou efeito de repetição de cena;
- refilmar a tela.

Raramente essas quatro características são encontradas num mesmo filme e muitos filmes estruturais modificam esses elementos mais usuais. No caso do vídeo do Bill Viola que estamos analisando, esses quatro elementos são utilizados: a câmera permanece fixa na maior parte do

tempo; quando existe movimento de câmera ou ela é rápida ou tremida; a cena do grito se repete várias vezes; na parte final do vídeo é filmada uma fotografia em preto e branco do cenário corredor, que aparece no início.

Para analisar o videotape *The space between the teeth* resolvemos dividi-lo em cinco grandes partes:

- 1 – Cenas do artista num cômodo branco, sentado na poltrona. (denominado na análise e no gráfico de fluxo narrativo como *sentado*).
- 2 – Cenas parada do corredor, com o artista no fundo. (*corredor*).
- 3 – Gritos do artista onde é feita uma edição de vários cortes de cena no corredor, aproximando rapidamente do artista, sua boca e dentes. (*grito*)
- 4 – Cenas na cozinha em que a câmera vai lentamente percorrendo o cômodo e se aproximando da torneira aberta. (*cozinha*)
- 5 – Cena da foto sendo jogada na água e depois levada por uma leve onda. (*água*)

Na parte 1 (*Sentado*, figura 01) somos apresentados ao ator do vídeo quando ele entra em cena, que é o próprio Bill Viola, e então ficamos alguns minutos apenas o observando, estático, e ao cenário. Sua camisa vermelha contrasta com o resto do ambiente, que é predominantemente branco, assim como sua calça. Somos surpreendidos duas vezes com gritos do artista.



[figura 1 - sentado]

Na parte 2 (*Corredor*, figura 02), depois de um segundo grito, a câmera começa a ir para trás, seguido de mais alguns gritos, e para, mostrando um longo corredor branco e vazio numa perspectiva de um ponto de fuga. O artista permanece onde estava, mas mal conseguimos vê-lo por causa da distância e da baixa qualidade do videotape, porém essa distância começa a diminuir conforme a parte 2 começa a se intercalar com a parte 3.



[figura 2 – corredor]

Na parte 3 (*Grito*, figura 3) temos o momento de maior movimentação do vídeo. Durante o grito de Bill Viola uma rápida edição das cenas do corredor nos leva cada vez mais próximos do artista até chegarmos em sua boca e dentes, para depois voltarmos à cena estática do grande corredor. Essa sequência começa a ser repetida em intervalos menores de tempo, intercalando com a parte 2, mas a cada vez que se retorna para o corredor, não estamos mais no fim dele, a câmera parada volta mais perto do artista, o que deixa essa rápida edição cada vez menor, por se diminuir o trajeto. Nos últimos gritos, além dessa parte se intercalar com a parte 2, ela começa a se intercalar, também, com a parte 4.



[figura 3 – grito]

Na parte 4 (*Cozinha*, figura 4) somos levados para uma cozinha aparentemente bem típica da sociedade norte-americana, formado por cores mais quentes com tons de amarelo, laranja e marrom. A câmera vai se movendo lentamente nesse ambiente e passamos por cima da mesa, vendo alguns produtos de café da manhã como *Corn Flakes* e aveia *Quaker*. O artista volta a aparecer no vídeo, dessa vez o enquadramento não mostra a cabeça, com uma camiseta vermelha e uma calça marrom escuro, e lava rapidamente alguns objetos na pia. Ele faz o movimento de fechar a torneira, mas a deixa ainda um pouco aberta. A câmera para apenas quando chega bem próximo dessa torneira, mostrando a água que ainda sai dela e escutando seu barulho.



[figura 4 – cozinha]

Por fim, a parte 5 (*Água*, figura 5) começa com uma fotografia do corredor da parte 2, em preto e branco, sendo filmada e depois caindo numa grande área com água e flutuando. Durante um breve momento a fotografia permanece no enquadramento, mas um som, parecido com o de um motor, vai se aproximando e uma pequena onda leva a foto, que desaparece. Essa nova cena possui pouca presença de cores, assemelhando-se ao preto e branco da fotografia.



[figura 5 – água]

3.1.4 Tensão e Relaxamento

Na semiótica tensiva, proposta por Zilberberg, o fluxo discursivo permite uma melhor análise nas relações semi-simbólicas, correlacionando o fluxo da expressão com o conteúdo. A separação entre plano de expressão e plano de conteúdo perde um pouco sua pertinência, sendo que a expressão está, a todo momento, produzindo sentido relacionado com o conteúdo. “Antes de tudo, categorias que no modelo de Greimas só aparecem no último patamar do percurso gerativo – como é o caso das categorias de pessoa, tempo e espaço – no modelo de Zilberberg são colocadas no primeiro patamar.” (PIETROFORTE, 2009, p. 21). Na estrutura tensiva deve-se “respeitar as coisas

'como elas se apresentam' no discurso, isto é, partir das formas complexas para chegar à formação de posições simples.” (FONTANILLE, 2007, p. 75)

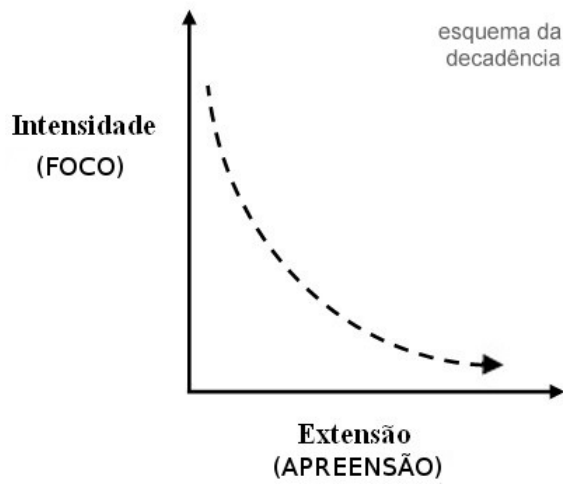
Com base em nossa divisão e classificação do vídeo em cinco grandes partes, analisaremos as relações que ocorrem entre as cenas e criam o direcionamento do fluxo de atenção nos espectadores. Jacques Fontanille diz, em seu livro “Semiótica do discurso”:

“Perceber algo (...) é perceber mais ou menos intensamente uma *presença*. (...) A presença, qualidade *sensível* por excelência, é, portanto, uma primeira articulação semiótica da percepção. O afeto que nos toca, essa intensidade que caracteriza nossa relação com o mundo, essa tensão em direção ao mundo, tem relação com o *foco*. Em contrapartida, a posição, a extensão e a quantidade caracterizam os limites e as propriedades do domínio da pertinência, ou seja, as propriedades da *apreensão*. (...) De uma forma mais abrangente, elas são as duas modalidades do *direcionamento do fluxo de atenção*.” (FONTANILLE, 2007, p. 47)

A interação entre o sensível e o inteligível são regulados pelos esquemas discursivos elementares, os *esquemas tensivos*, que são movimentos orientados na direção de uma maior tensão ou de um maior relaxamento.

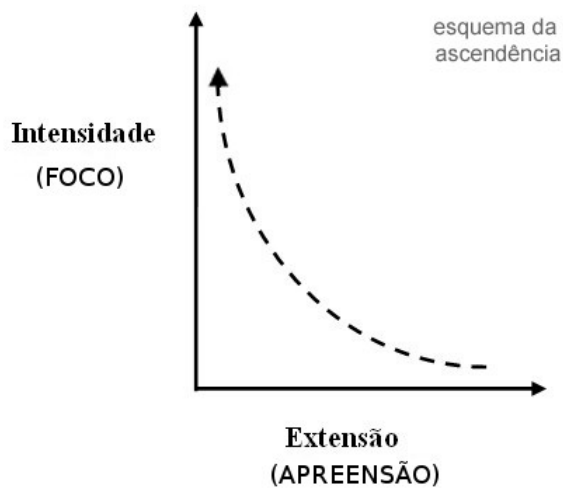
“Esses diversos movimentos conjugam diminuições e aumentos da intensidade a reduções e desdobramentos da extensão. O princípio organizador da estrutura tensiva permite-nos imaginar quatro grandes tipos de movimentos:

(1) A diminuição da intensidade combinada com o desdobramento da extensão produz um relaxamento cognitivo: é o *esquema descendente* ou *esquema da decadência* (figura 6);



[figura 6]

(2) O aumento da intensidade combinado com a redução da extensão produz uma tensão afetiva: é o *esquema da ascendência* (figura 7).



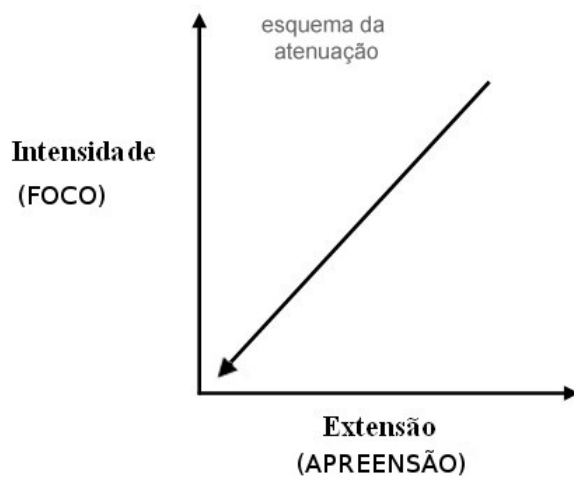
[figura 7]

(3) O aumento da intensidade combinado com o desdobramento da extensão produz uma tensão afetiva e cognitiva: é o *esquema da amplificação* (fig. 8);



[figura 8]

(4) A diminuição da intensidade combinada com a redução da extensão produz um relaxamento geral: é o *esquema da atenuação* (figura 9).



[figura 9]

Conseguimos identificar, nas relações entre as cinco partes do vídeo analisado, dois esquemas tensivos principais dos quatro propostos por Zilberberg e Fontanille: o *esquema*

descendente e o *esquema da ascendência*. Primeiramente vamos analisar as partes que podem ser classificadas no esquema descendente.

“Este primeiro cenário parte de um realce da intensidade, de um choque emocional, para o relaxamento produzido pelo desenvolvimento, uma explicação ou, ainda, uma reformulação em extensão.” (FONTANILLE, 2007, p. 113)

Nas partes 1 (sentado), 2 (corredor), 4 (cozinha) e 5 (água) a câmera está fixa ou em um movimento muito lento e pouca ou nenhuma ação é executada, o que difere bastante das partes 3 (grito), onde o movimento da câmera é rápido e também temos eventos acontecendo. Por essa razão, nessa interação entre as cenas principais, as partes 1, 2, 4 e 5 são classificadas no esquema descendente. Durante essas quatro partes a pouca movimentação, ou a ausência dela, nos permite apreender muito mais elementos das cenas, tirando a intensidade de se focar em apenas uma coisa para navegar nosso olhar em tudo que acontece.

Logo após a entrada do artista no cômodo, na parte 1, nosso foco diminui e começamos a observar a extensão da cena, gerando um relaxamento que só é quebrado quando Bill Viola dá seu primeiro grito. Depois disso tiramos novamente nosso foco do artista e voltamos a uma cena imóvel, estática, onde nenhum elemento chama mais atenção que outro, isso até o segundo grito e os seguintes, quando a câmera recua e começamos a nos afastar pelo corredor que se revela. O enquadramento muda de um plano médio para um plano aberto. Assim que a câmera para, nosso foco no movimento acaba e começamos a perceber os diversos elementos novos que se apresentam: vemos que a sala que o artista se encontra fica no fim de um corredor comprido com diversas portas, a iluminação no corredor é fraca. Temos, novamente, o relaxamento cognitivo.

A tensão surge depois de um tempo que permanecemos nessa cena estática, quando o grito que ocorre parece nos puxar em direção ao Bill Viola. Começa uma alternância da parte 2 com a

parte 3 (grito), depois entre a parte 3 com a parte 4, mas os gritos começam a ser mais curtos até ficar apenas a cena da cozinha, onde temos um plano aberto e um movimento bem lento que proporciona outro relaxamento no vídeo. Dessa vez a tensão vai se formando lentamente, se intensifica mais um pouco com a presença do artista em cena, agindo na pia e saindo, e continua até chegar ao *close up* da torneira, é então que acontece o último grito do vídeo, justamente na transição da parte 4 para a parte 5, o grito é no momento que a foto preto em branco do corredor aparece e e cai na água. A parte 5, que encerra o vídeo também gera relaxamento: é um quadro aberto com a câmera fixa, a fotografia não fica em *close up*, portanto acompanhamos lentamente ela desaparecer ao ser levada pela onda, mas também conseguimos acompanhar o movimento da água em diversos locais, ouvir os sons e apreender diversos detalhes.

Partimos, então, para o segundo esquema tensivo que permeia este videoart, o esquema da ascendência:

“O segundo cenário, que é o contrário do primeiro, conduz a uma tensão final. De alguma maneira, essa tensão faz, explosivamente e de um modo afetivo, a soma de tudo o que a antecede. Nas estruturas narrativas, é esse tipo de esquema que administra, por exemplo, o crescimento progressivo do medo nas narrativas de terror ou do *suspense*. (...)”

A edição cinematográfica, que se crê ser controlada pela instância enunciativa do filme, também usa muito esse recurso. Quando a edição vale-se de um estreitamento (progressivo ou repentino) do campo até chegar a um rosto enquadrado em *close up* ou apreendido por uma “inserção”, ela passa do desenrolar descritivo e narrativo a um efeito puramente emocional. Inversamente, quando ela amplia progressivamente o campo, partindo de um *close up* ou de um plano próximo para chegar a uma série de planos gerais ou panorâmicas, descritivas ou narrativas, ela passa do efeito emocional a um desdobramento explicativo e cognitivo. Independentemente das razões particulares que podem conduzir tais escolhas, a

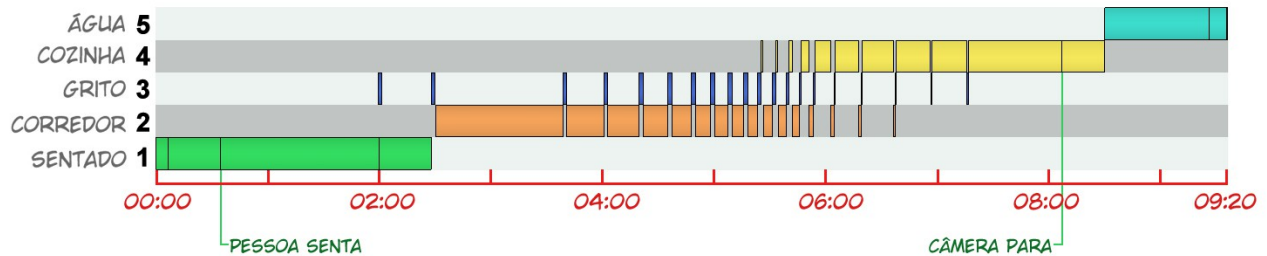
dialética do sensível e do inteligível é sempre determinada pela escolha global de um esquema ascendente ou decadente.” (FONTANILLE, 2007, p. 113-114)

Fontanille, exemplificando o esquema ascendente, cita no cinema a utilização do *close up* para se criar um efeito emocional. Em “The space between the teeth”, a parte 3 (grito) é a que possui os maiores *closes* e a maior carga emocional. Durante a edição rápida de cenas em direção à boca do artista, junto com o grito, nossa apreensão geral é diminuída drasticamente para nos focarmos apenas nesse percurso estranho que, subitamente, somos levados a fazer.

A cena do grito, parte 3, acaba se tornando a parte mais marcante de todo o vídeo e sua programação recorrente, repetitiva, circular, reitera sensações, intensamente, a cada vez que é executada. A velocidade dessa cena contrasta com todas as outras, somente aqui saímos de uma contemplação de quadros estáticos, onde o inteligível predomina, para irmos numa direção emocional na qual não conseguimos apreender o que está acontecendo. Se analisarmos tecnicamente, não é utilizado o *zoom in* para nos aproximarmos do artista, mas sim diversos cortes de cena em que o artista estava gritando, a cena completa é um recorte de gritos, não apenas um grito constante. Essa escolha, pelo corte, evita o efeito de borrar o cenário por causa do movimento rápido, mas mesmo assim não conseguimos identificar nada que não seja o artista se tornando o único foco.

Essa sequência começa esporádica, criando uma tensão rápida seguida de cenas longas de relaxamento, mas depois sua intensidade aumenta e chama muito mais a atenção do que as outras duas partes que intercalam com ela. O grito acaba sendo uma transição entre as partes 2, 4 e 5 como se estivéssemos adentrando em um outro mundo do artista, surfando na onda sonora desses gritos na velocidade do som e seguindo o seu caminho até os dentes do artista.

O gráfico da figura 10 mostra a separação das partes principais, quanto tempo duram, quando aparecem e facilita visualizar a edição que é feita com elas e a alternância entre as cenas:



[figura 10]

As características de *filme estrutural* ficam mais claras ao analisarmos o gráfico. As partes *sentado, corredor, cozinha e água*, classificadas como esquemas de decadência, utilizam a câmera em posição fixa na maior parte do tempo; o vídeo possui poucas cenas, mas que se repetem bastante; e na cena do *grito*, esquema de ascendência, o efeito de movimento que ocorre é bem rápido. Por mais que a obra pareça complexa ela possui uma estrutura narrativa simples e organizada. A organização dos eventos nos vídeos de Bill Viola é essencialmente musical. Para Viola, assim como Dziga Vertov e Brakhage, não há uma diferença fundamental entre composição cinematográfica e musical, ambos são processos de orquestração de eventos no tempo. Trabalhando com ritmos, repetições e séries, ele trabalha como um compositor. Assim como na música, silêncio e inatividade são tão importantes como som, a atividade e a duração.

No videoart “The Space Between the Teeth” existe um jogo de tensão e relaxamento entre as cenas do esquema de ascendência e de decadência, o relaxamento cognitivo constitui a maior parte da obra, mas é a todo momento quebrado pela tensão que o grito causa. Os dois primeiros minutos nos fazem imaginar que o vídeo ficará sempre estático, parado e com um ritmo bem lento, porém o primeiro grito já começa a diminuir a nossa apreensão da cena, mesmo sendo apenas o áudio, e, conforme a inserção da cena rápida do grito vai aumentando e se intercalando com as outras cenas, a tensão vai se intensificando até chegar no seu ápice entre os minutos 5 e 6, mais ou menos a

metade de duração da obra, e depois disso as mudanças e cortes de cenas vão diminuindo, voltando a um ritmo lento e de relaxamento até o fim do vídeo.

3.1.5 Fazer Missivo

Em algumas das propostas teóricas de Zilberberg (ZILBERBERG, 2006, p. 129-147) é sugerida a categoria tensiva como fundamental na geração do sentido. Articulada em *tensão x relaxamento*, a categoria tensiva determina a projeção das forias e os valores colocados em discurso. Do tensivo ao missivo (ZILBERBERG, 2006, p. 133-138), a orientação para o relaxamento se dá no fazer emissivo e a interrupção dessa orientação, no fazer remissivo. Tanto a categoria tensiva quanto a missiva estão em função do sujeito da enunciação. Nele se articulam a tensividade na relação *tensão x relaxamento* e a missividade na relação *remissivo x emissivo* com seus respectivos regimes espaço-temporais (PIETROFORTE, 2009, p. 47).

No artigo “Cronopoiese e cronotrofia na história em quadrinhos”, Carolina Tomasi e Jean Portela explicam que na proposta de Claude Zilberberg sobre o fazer missivo, o fazer profundo que rege o devir das narrativas, a temporalidade e a espacialidade relacionam-se com as categorias fechamento e abertura. Os autores propõem uma reflexão sobre as “paradas” nas narrativas, definidas pelo fechamento do espaço e pela espera no tempo (cronopoiese), e sobre as “paradas da parada” nas narrativas, definidas pela abertura do espaço e pelo repouso no tempo (cronotrofia). O fazer remissivo, portador das paradas, é cronopoiético (a temporalidade expectante, isto é, que cria o tempo da espera) e fechado espacialmente. Já o fazer emissivo, portador das paradas da parada, é cronotrófico (a temporalidade “originante”, pois “alimentada”, que cria o tempo passante) e aberto espacialmente.

Esse estudo auxilia muito o nosso trabalho para analisar agora como atua o fluxo narrativo no vídeo “The space between the teeth”, articulado nas categorias *emissivo x remissivo*, do fazer

missivo. Ao passar do tensivo para o missivo, as partes 1,2,4 e 5, que afirmam o *relaxamento*, são agora classificadas como *remissivas*, e a parte 3, que afirma a *tensão*, assume o ordem *emissiva*. O vídeo se inicia com uma cena remissiva. Enquanto o ator do enunciado fica sentado praticamente imóvel por cerca de dois minutos, ocorre o efeito de cronopoiése, pois existe uma parada na narrativa, fechamento do espaço e espera no tempo. Esta primeira cena cronopoiética parece durar muito mais do que apenas dois minutos, nela a temporalidade expectante afirma a *descontinuidade* e desacelera o tempo.

A parada só é quebrada com o grito (parte 3), que é da ordem do *emissivo*. A narrativa que estava parada, durante o grito sofre a parada da parada, ocorre, então, a cronotrofia, que cria o tempo passante e, após o segundo grito, a câmera começa a se mover e abre o espaço. Assim que o movimento pelo corredor para, a câmera tem sua posição fixa, e novamente temos o fechamento do espaço. O corredor do vídeo tem várias partes bem escuras, a largura é estreita, e a qualidade do videotape da época, com poucas linhas de varredura, dificulta enxergar a figura do homem no fundo do corredor. Centralizado na composição visual da tela, de onde viria o ponto de fuga imaginário, continuamos a observar o homem sentado na poltrona, mas sua imagem assemelha-se à alguns pontos de cor laranja claro com pouca saturação.

Na parte 2 o tempo também é de espera e permanece assim por um minuto, até a cena do grito surgir e começar a se intercalar com a cena do corredor. Com a alternância cada vez maior entre as partes 2 e 3, e depois também alternando com as cenas da parte 4, temos um fluxo narrativo bem ativo e dinâmico criado na variação do tempo, ora cronotrófico, ora cronopoiético. Quando a sucessão de cenas começa a diminuir, a cena da cozinha começa a fechar o enquadramento na torneiro, fechando o espaço, e a pouca movimentação, principalmente em contraste com as cenas do gritos, geram um tempo cronopoiético e a narrativa volta a parar. O último fazer emissivo acontece na transição da parte 4 para a 5, quando ouvimos um grito enquanto a fotografia é jogada na água.

Por ser um vídeo que segue bastante as características do filme estrutural, a estrutura narrativa acaba por ter um caráter especial e maior importância para a geração de sentido da obra. As mudanças no fluxo narrativo, causadas pelas alternâncias entre o tempo cronotrófico e cronopoiético, se relacionam com a temática da relação do ser humano com as mudanças de tempo e de espaço, abordado pela obra no nível discursivo. O tema da variação do tempo é representado pelas mudanças do tempo na estrutura narrativa.

3.2 The Reflecting Pool

3.2.1 Apresentação

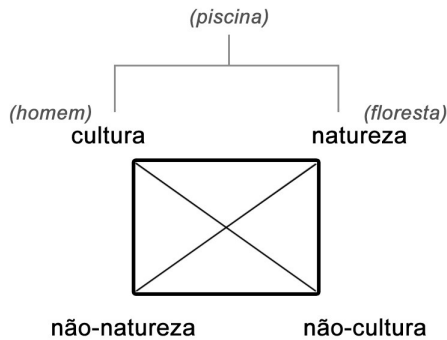
“The Reflecting Pool”, de Bill Viola, é um vídeotape de 7 minutos, colorido, apresentado em 1979 e levou 2 anos para ser produzido. Nele a câmera permanece sempre parada. Em primeiro plano há uma piscina e no fundo uma floresta. Durante o vídeo os sons do vento e outros elementos do meio ambiente, com variadas intensidades, são o áudio. Um homem (Bill Viola) vem da floresta e anda até a beirada da piscina e vemos seu reflexo na água. Ele fica ali por um período e, então, pula em direção a piscina mas seu corpo “congela” no ar, acima da água. Na piscina a luz muda, a água é animada por vários movimentos que parecem ser pequenos objetos jogados na piscina. O reflexo reaparece e desaparece. A figura congelada gradualmente vai sumindo na paisagem. Mais movimentos na água, dessa vez ao contrário. Então o reflexo sozinho de algumas pessoas não identificáveis. A água fica escura e volta para sua cor original, e um homem (o mesmo) emerge da água, nu, com suas costas para nós, e sobe para a beirada da piscina e desaparece, em pequenos movimentos fragmentados, na floresta de onde ele veio.

Em português a tradução para “reflecting pool” é “espelho d’água”, e não “piscina que reflete”, ressaltamos este fato pois a palavra em inglês “reflecting” (refletindo), terá muita relação com a temática do vídeo, e o objeto “espelho”, que reflete imagens, acaba por adentrar um pouco no campo de semântica desta obra também, por ser um elemento que reflete, no caso imagens.

3.2.2 Nível Fundamental

O começo do vídeo já nos mostra as figuras principais da obra: a floresta, a piscina e o homem. As categorias semânticas fundamentais *cultura x natureza*, que permeiam todo o vídeo, seguem uma relação com essas figuras, sendo a cultura figurativizada pelo homem (o ator do enunciado), a natureza pela floresta e a piscina é um termo complexo, pois a água a caracteriza

como natureza e o fato de ser construída pelo homem, a caracteriza como cultura, sendo assim, a figura piscina compreende as categorias cultura e natureza simultaneamente:

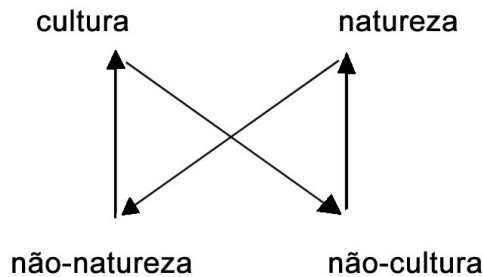


A sequência resumida do vídeo começa com o ator surgindo em meio a floresta, parado em frente a piscina antes de pular e “paralisar” no ar, seu reflexo desaparece da água e sua figura paralisada vai sumindo gradualmente até desaparecer, depois ele surge de dentro da piscina, sai da água, nu, e volta caminhando pelo mesmo caminho que veio. Essa sequência pode ser representado pelo percurso:

cultura → não-cultura → natureza → não-natureza → cultura

Quando o homem aparece no vídeo, ele veste roupas normais da sociedade ocidental, mostrando que está em conjunção com os valores da sociedade contemporânea, da cultura. Ao chegar na piscina ele passar um tempo a contemplar a água que reflete a si mesmo e toda floresta ao seu entorno. No momento que o ator salta e fica “paralisado” acima da piscina, essa imagem incomum simboliza a passagem para um estado de não-cultura. Lentamente a figura do homem paralisado sobre a água vai sumindo, como se ele estivesse se fundindo com a floresta ao seu redor e entrando em conjunção com a natureza. Depois de desaparecer, o homem ressurgiu emergindo de dentro da piscina, saindo da natureza e entrando num estado de não-natureza, para novamente retomar seus valores de cultura, ao sair da piscina, porém o fato dele estar nu, e aparentemente

tranquilo com a atual situação, ilustra que houve uma transformação durante o percurso, e, por mais que ele volte ao mesmo lugar de início e retomando sua humanidade, ele retorna como um ser afetado pela natureza. A natureza é euforizada no discurso.



Esse percurso gera um ciclo completo no quadrado semiótico e pode ser comparado ao ritual religioso do batismo, o que traz as temáticas da espiritualidade e misticismo para o vídeo “The reflecting pool”. O ato de batizar uma pessoa simboliza a limpeza do ser, a purificação, seguido de um renascimento ou despertar espiritual. Sob a perspectiva das temáticas espiritual e mística, as categorias fundamentais *cultura x natureza*, relacionam-se com as categorias *humano x divino*, no qual o termo cultura faz relação com o termo humano, e a natureza com o divino. Nesta relação, a natureza é um ser divino, e o batismo é uma forma do ser humano ter contato com a divindade, brevemente. O percurso pode ser descrito como:

$$\textit{humano} \rightarrow \textit{n\~{a}o-humano} \rightarrow \textit{divino} \rightarrow \textit{n\~{a}o-divino} \rightarrow \textit{humano}$$

O percurso baseado nas categorias *humano x divino* cria a leitura do ser humano comum entrando em um espaço divino, sagrado, que é a floresta. Ele se prepara para o ritual de batismo e pula, passando do estado de humano para não-humano, enquanto fica paralisado no ar. Ao desaparecer, ele deixa de ser humano e vira um ser divino por um breve período de tempo, para depois sair do estado de divindade e passar para o não-divino, emergindo da água, e voltando para a sua condição de ser humano, porém transformado pelo contato com a divindade.

3.2.3 Semi-simbolismo

No plano da expressão, como esse vídeo possui uma câmera parada, podemos encontrar na composição da cena as categorias plásticas *superior x inferior* e *circundado x circundante*. O enquadramento possui uma composição equilibrada, sendo dividido no meio, horizontalmente, pela linha que delimita a piscina em primeiro plano e a floresta no fundo, ficando a floresta na área *superior* da tela, e a piscina na *inferior*. Quando o ator pula e fica paralisado no ar, cria-se a relação do homem sendo *circundado* pela natureza, a *circundante*. Podemos fazer uma relação semi-simbólica entre as categorias plásticas e do conteúdo da seguinte maneira:

PE	superior x inferior	circundado x circundante
PC	divino x humano	cultura x natureza

superior x inferior



circundante x circundado



[figuras 11 e 12]

A figura da floresta faz uma relação da categoria plástica *superior* com a categoria do plano do conteúdo *divino*, enquanto a categoria *inferior* se relaciona com a *humano*. A divindade, simbolizada pela natureza, e figurativizada no vídeo como a floresta, é colocada no área superior, acima de onde fica a piscina, objeto criado pelo ser humano, que se mantém no plano terreno, na área inferior. Quando o homem fica na borda da piscina, ele permanece em um espaço entre o

superior, divino, e o *inferior*, humano, ou seja, fica no limiar entre as duas áreas. Durante o período que o ator fica contemplando a piscina, o cenário da floresta não se altera e nem se movimenta, ao contrário da piscina, onde a água possui uma leve movimentação em sua superfície e faz o reflexo do ator não permanecer estático. As categorias plásticas *superior x inferior* criam uma nova relação com o conteúdo ao se relacionarem com as categorias de *descontinuidade x continuidade*, exemplificado da seguinte forma:

PE	Superior x inferior
PC	Descontinuidade x continuidade

Neste período inicial do vídeo, a natureza, ser divino, não se altera ante a presença do ser humano, toda a ação é feita pelo homem e refletida na piscina, ou seja, os sujeitos da ação são o homem, e o seu reflexo na água, criando a continuidade do tempo. Sob a perspectiva da temática espiritual, essa sequência de cena representa a divindade como um ser especial e superior relacionada ao ser humano, por isso o homem precisa executar um ritual para que possa experimentar, mesmo que brevemente, o contato com o divino. O homem que precisa ir de encontro com a divindade, porque esta simplesmente existe, imutável, independente do tempo que passa e da existência humana.

3.2.4 Fazer missivo

Até agora analisamos as relações semi-simbólicas do plano de conteúdo e do plano de expressão nos níveis fundamentais. As categorias *continuidade x descontinuidade* nos permite avançar a análise para o fluxo narrativo, no qual utilizaremos as teorias do fazer missivo, da semiótica tensiva.

Primeiramente, vamos dividir o vídeo “The Reflecting Pool” em três partes principais:

- 1 – ator aparecendo em cena, ator saindo da piscina e indo embora (*homem*);
- 2 – água da piscina parada (*parada*);
- 3 – água da piscina em movimento (*movimento*).

A divisão das partes tem como princípio de escolha uma proposta de reconhecimento da estrutura narrativa do vídeo, buscando referências das características do filme estrutural, conceito de P. Adams Sitney. Entre essas características, propomos uma identificação das cenas que repetem, quase como o efeito de looping, mas se intercalam entre si.

Na parte 1 (homem, figura 13) acontecem as ações do ator do enunciado. Para esta primeira parte, foram selecionadas as cenas do homem aparecendo em meio a floresta, ele indo para a piscina, pulando e paralisando no ar, desaparecendo gradualmente até sumir, emergindo da piscina, saindo dela e caminhando para dentro da floresta. Essas cenas estão em praticamente toda a extensão da obra, porém não a todo momento com papel de destaque, o que gera uma oposição entre as cenas que o ator executa alguma ação, no começo e no fim do vídeo, e a cena em que ele fica paralisado na tela, até desaparecer. Assim que explicarmos as outras duas partes voltaremos para esta parte e analisaremos com mais detalhe a relação entre essas duas cenas dentro do sistema da parte 1.



[figura 13]

No começo desta nossa análise, ao identificar as categorias fundamentais do plano de conteúdo e do plano de expressão, utilizamos a oposição *superior x inferior* relacionada com as categorias do conteúdo *divino x humano*. Naquele momento os elementos relacionados eram a floresta e a piscina e, inserido nesta rede fundamental, a floresta figuratizava a *descontinuidade* e a piscina a *continuidade*. Para uma análise do fluxo narrativo a piscina não será apenas considerada na categorias de *continuidade*, outras relações entre os elementos do vídeo serão analisadas, e a figura complexa da piscina terá uma mudança em seu sentido a cada nova relação.

Neste momento da análise do vídeo, não iremos analisar especificamente a relação da floresta com a piscina, mas como as três partes principais se relacionam entre si e criam significados. Na parte 2 (parada, figura 14) selecionamos as sequências na qual a água e, principalmente, sua superfície estão paradas ou num movimento muito leve. Estão inclusas as cenas da água ficando clara, escura e quando aparecem os reflexos de pessoas andando pela borda, sem que eles apareçam em cena. Nestas sequências dos reflexos é possível notar um movimento leve na superfície da água, porém essa movimentação, quando comparada à água em movimento, torna-se

insignificante, e na nossa análise, quando a superfície da água da piscina estiver com uma ondulação muito pequena, consideraremos como água parada em nossa divisão de partes.



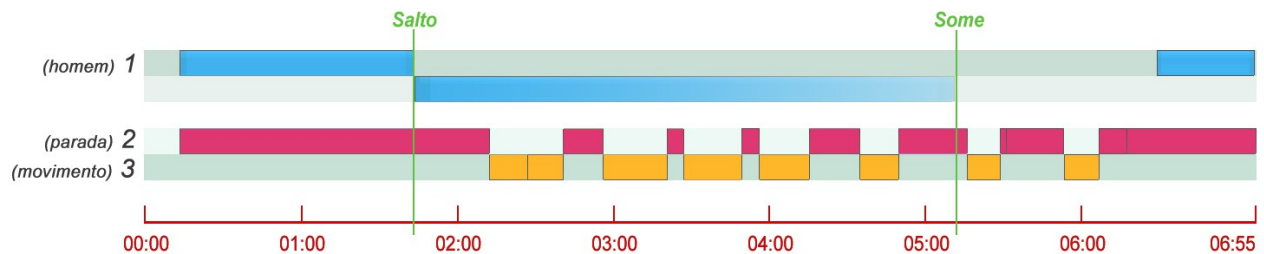
[figura 14 – água parada]

A parte 3 (movimento, figura 15) envolve cenas que a água se movimenta mais intensamente por causa de objetos que aparentemente são jogados nela, ou quando o vento é mais forte .



[figura 15 – água em movimento]

Para possibilitar uma melhor observação de como as três partes classificadas se relacionam criamos um gráfico (figura 16) mostrando a linha do tempo da obra “The Reflecting Pool”:



[figura 16 – gráfico]

Chegamos agora em uma parte muito interessante de nossa análise, pois o que à primeira vista parece ser uma simples sequência de imagens com pouco movimento e sem muito significado, revela-se como um complexo fluxo de relações que os elementos da composição fazem entre si e que também se alteram durante o percurso. No começo do vídeo, o homem caminhando em direção a piscina (parte 1) é da ordem do emissivo, pois nele o discurso se desenvolve na continuidade narrativa e prossegue adiante, o tempo é acelerado e se abre em outros espaços. Contrariamente, a água parada da piscina (parte 2) é da ordem do remissivo, nela é afirmada a descontinuidade, o tempo desacelera e o espaço se fecha. Diferente do vídeo anterior analisado “The space between the teeth”, tanto as cenas remissivas e emissivas aparecem simultaneamente, não são intercaladas entre uma cena e outra.

Desde o início do vídeo até o momento que o homem salta, o ator é o único elemento que age em cena. A água parece parada comparada ao homem, ela só começa a se alterar quando o ator se aproxima e sua imagem é refletida em sua superfície, podemos considerar este o primeiro contato entre o homem e a piscina, uma primeira mudança no estado da água, que antes era um reflexo apenas da floresta. Por enquanto o tempo aparenta ser o mesmo para todas as figuras principais: a

floresta, o homem e a piscina. O ator fica quase um minuto numa movimentação corporal de contemplação e preparação perante a água, para então se agachar rapidamente, o que proporciona um grande salto em direção a piscina. Porém, ao invés do salto completar sua trajetória o homem para no ar e seu reflexo some da superfície da água.

A partir deste ponto a relação *remissivo x emissivo* se inverte, o homem, que antes executava as performances, após o salto afirma a parada, a descontinuidade, assumindo a ordem do remissivo, enquanto a água da piscina, antes apenas parada ou num movimento muito leve, é onde a narrativa prossegue, afirmando a continuidade, o emissivo. Não há conteúdos remissivos e emissivos absolutos, o que é remissivo ou emissivo depende da estabilização de determinados valores articulados pelo discurso (PIETROFORTE, 2009, p.45).

A ação se transfere do homem para a superfície da água e temos a introdução da parte 3 que, relacionada neste período com o homem (parte 1), assume também a ordem do emissivo. A água em movimento (parte 3) tem uma relação de missividade com a água parada (parte 2), essa relação é independente da relação que a água (partes 2 e 3) faz, neste período, com a figura do homem paralisado (parte 1). Explicaremos melhor essa relação mais adiante, por enquanto, no período citado, as partes 2 e 3 são emissivas, em oposição com a parte 1, que agora é remissiva, até o homem desaparecer totalmente de cena.

O homem paralisado no ar inicialmente parece estar totalmente estático e sem sofrer nenhuma alteração, porém ele está lentamente desaparecendo, e se fundindo com todo o cenário, ao longo de 3 minutos e meio, como se estivesse entrando em conjunção com a natureza, o divino. Essa lentidão para a figura se dissolver faz parecer que nada está acontecendo com o homem, a atenção se foca em tentar entender o que está ocorrendo na água, pois a floresta também não parece estar se modificando.

Quando o vídeo chega próximo de 3:40 minutos começa a entrar uma cena de água quase totalmente parada na piscina, refletindo a floresta quase como um espelho, neste momento a imagem do homem paralisado está começando a ficar transparente e fica mais evidente que a figura do homem está desaparecendo. Conforme a imagem do homem vai sumindo e ficando cada vez mais fraca na tela, começamos a ver imagens de pessoas refletidas na água, como se estivessem se movimentando ao redor da piscina, porém sem a presença física delas no local para que pudessem estar realmente projetando suas imagens na água no mesmo momento que aparecem os reflexos.

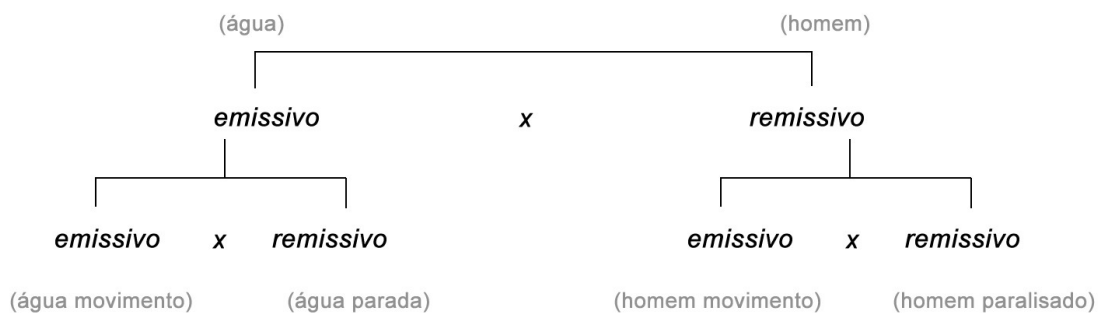
Assim que o homem desaparece por completo, o fazer missivo que ocorre durante a maior parte do vídeo entre as partes 2 e 3 é evidenciado. Citamos a existência dessa relação anteriormente, mas sem explicá-la mais detalhadamente, vamos discorrer melhor agora. O salto do homem é o ponto inicial do fazer missivo que ocorre entre a água parada e a água em movimento. A partir desse momento que a água deixa o seu estado de repouso e é intercalada constantemente com cenas ora de objetos sendo jogados nela, ora da água novamente parada e, mais próximo do final do vídeo, alguns vultos com a água escura ou clara.

No fluxo narrativo entre a parte 2 e a parte 3, as cenas da água parada (parte 2) são remissivas, afirmando a descontinuidade, e as cenas da água em movimento (parte 3) são emissivas, acelerando o tempo e afirmando a continuidade da narrativa. Essa tensão que existe entre a água em repouso e em movimento faz com que a água da piscina, quando relacionada num contexto maior, neste caso com o homem e a floresta ao longo de todo o vídeo, tenha a característica de estar em constante movimento. Ou seja, quando é isolada cada sequência de imagens que ocorrem na água conseguimos identificar quando a água se encontra parada e quando está em movimento, porém observando a água da piscina ao longo do vídeo, a oscilação entre estar em repouso e em movimento faz com que ela tenha a característica geral de estar sempre em movimento, principalmente quando em contraste à figura do homem paralisado, que permanece praticamente estático e afirma a descontinuidade.

Quando o ator emerge da água e sai da piscina, nu, a relação no fazer missivo que ocorria no início volta a se repetir agora até o final do vídeo. O homem, que ficou ausente por mais de um minuto, retorna no regime emissivo, sendo o sujeito da ação e trazendo a continuidade para o fluxo narrativo, já a água vai diminuindo seus movimentos e trocas de cenas, voltando a um estado de repouso e afirmando a descontinuidade, a parada.

Assim como as partes 2 e 3 possuem um fazer missivo independente, a parte 1 também tem um percurso próprio que não faz relação direta com a água, mas entre si mesma e as suas próprias mudanças de estado. Esta relação é muito mais simples comparada à que ocorre entre a água em repouso e a em movimento, pois aqui temos o homem no começo com um fazer emissivo, que acelera o tempo e afirma a continuidade, para então pular e paralisar, fechando o espaço e desacelerando o tempo, assumindo um fazer remissivo. O ator desaparece integralmente por cerca de um minuto, período que sua presença é virtualizada, e reaparece saindo da piscina, andando pela floresta e afirmando novamente a continuidade e o fazer emissivo.

O fluxo narrativo do vídeo “The reflecting pool” é formado por três partes principais que se inter relacionam no fazer missivo. Essas partes criam redes de relações complexas ao se relacionarem simultaneamente entre o todo e entre pequenos conjuntos isolados, mas pertencentes ao sistema. As categorias *emissivo* e *remissivo* possuem seu próprio fazer missivo independente, que pode ser representado da seguinte forma:



3.2.5 Percursos temáticos

O leque de leituras de determinado percurso figurativo, quando há mais de um tema recoberto por ele, depende da articulação entre temas e figuras, mas também da articulação entre os temas. Segundo Rastier, em seu estudo “A sistemática das isotopias” (GREIMAS, 1976: 96-125), é possível estabelecer três tipos básicos de tematização: a prática, a mítica e a metalinguística. Na tematização prática, o sentido do percurso figurativo é fruto de leituras denotativas, por estar ancorado na cena enunciativa formada da enunciação e realizada no enunciado. Na tematização mítica, o sentido do percurso figurativo ganha sentido a partir de uma leitura conotativa, mais abstrata, ligada à leitura denotativa construída na tematização prática. Já na tematização metalinguística o significado do percurso figurativo remete a si mesmo. Os tipos de tematizações propostas não aparecem necessariamente em todos os discursos. A hipótese de trabalho diz respeito a tipo de tematizações, por isso nada impede que haja duas ou mais isotopias míticas, por exemplo, e nenhuma isotopia metalinguística (PIETROFORTE, 2009, p.51).

Em “The reflecting pool”, na leitura mítica o tema natureza é associado ao tema espiritualidade. Sob tal perspectiva o vídeo faz uma metáfora com o ritual de batismo, nesta leitura o ser humano está em busca de purificação, limpeza espiritual, para isso ele anda entre a floresta até chegar à piscina, ou espelho d’água, que simboliza a água para o ritual do batismo. Durante o salto em direção à piscina o homem subitamente paralisa no ar, acima da água, e não completa o percurso até mergulhar. Ao invés disso seu reflexo some da água e é substituído por diversos movimentos que ocorrem nela.

Na tematização mítica os eventos e imagens na água simbolizam o processo que o ser humano está passando durante o seu ritual. O homem é suspenso pela natureza, o divino, e a água reflete a limpeza que está sendo realizada. O nome do vídeo “The reflecting pool” fortalece a

interpretação metafórica que a piscina está refletindo a alma do ser humano. Embora o conceito de batismo evoque um discurso religioso cristão, no vídeo de Bill Viola, algumas figuras do ritual cristão estão presentes, principalmente a água para imersão que simboliza a limpeza, mas todo o evento é realizado com influências de outras doutrinas religiosas como o budismo.

Ao se fundir com a natureza, o batismo do artista simula o estado de iluminação, previsto pelo zen budismo, e o artista, ao invés de apenas se limpar ou se purificar, teve a oportunidade de experimentar um período em contato com a divindade. Este contato expande sua consciência sobre si mesmo, e por isso ele consegue se tornar a divindade também.

As estruturas narrativas influem diretamente no percurso temático e figurativo. Todo o percurso místico que o homem realiza é acompanhado pelas categorias de emissivo e remissivo, conduzindo-o entre tensões e relaxamentos, aceleração e desaceleração, formando o andamento da narrativa. As relações do fazer missivo algumas vezes se alteram e outras vezes criam relações internas independentes, ao mesmo tempo que mantém suas relações com os demais elementos do vídeo. Esse fluxo narrativo complexo simboliza diversos tempos acontecendo em um mesmo espaço, simultaneamente, ou seja, o tempo do homem é diferente do tempo da floresta, que também é diferente do tempo da piscina, porém todos esses tempos conseguem acontecer misticamente no mesmo espaço.

3.3 The Passing

3.3.1 Apresentação

“The Passing é um video tape preto e branco, 54 minutos, de 1991, que foi encomendado pela estação pública de televisão da Alemanha Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF) como parte do programa Das Kleine Fernsehspiel. Viola gravou as cenas para “The Passing” entre 1987 e 1991 em Long Beach e também no oeste dos Estados Unidos utilizando três tipos de câmeras especiais para filmar à noite, as cenas noturnas de desertos parecem ter sido gravadas na escuridão total. Diversas cenas de paisagens são intercaladas entre as cenas de Wynne Lee Viola, mãe do artista, no leito do hospital, com aspecto de sofrimento, cenas fechadas nos olhos do artista Bill Viola, gravações caseiras que parecem retiradas de um álbum de família, e cenas debaixo d’água.

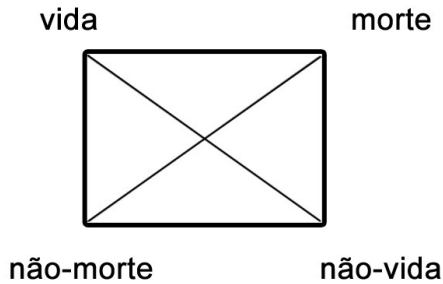
Os quatro anos que Bill Viola passou gravando as imagens envolvem o período que sua mãe fica doente e os 3 anos de sofrimento devido à progressão da doença que, então, a leva a falecer. Nove meses depois que Wynne Lee morre, nasce o segundo filho de Bill Viola, e o artista finaliza suas gravações. No mesmo ano o vídeo tape é editado, concluído e apresentado para o público.

3.3.2 Nível fundamental

As categorias semânticas fundamentais que permeiam todo o vídeo são Vida vs. Morte. A mãe do artista, devido ao seu debilitado estado de saúde, aparece no vídeo em uma condição de não-vida, sofrendo e agonizando na cama de casa ou no leito de hospital. Enquanto isso o artista também sofre muito com o estado de sua mãe, como se ele próprio estivesse também nesse limiar entre a vida e a morte, por isso também inicia o video no estado de não-vida. Ao longo do vídeo

esses dois atores do enunciado permanecem a maior parte do tempo neste mesmo estado não-vida, que se modifica diferentemente para cada um. Enquanto a mãe vem a falecer e passa para o estado *morte*, Bill Viola consegue voltar para o estado *vida*.

A doença prende Wynne ao leito e aparelhos, sem a possibilidade de fazer nada, ficando



deitada todo o tempo agonizando, com dificuldades para respirar e sem mais nenhum vigor físico e saúde, uma situação de espera pela morte. Bill Viola fica preso ao sofrimento de sua mãe e às paixões como depressão e desespero, que são representados com o artista não conseguindo dormir e tendo uma respiração com dificuldades similar ao de sua mãe doente. Temos, então, outras categorias agindo no nível fundamental, *opressão x liberdade*, que fazem relações com as categorias *vida x morte*. A vida mantém a mãe do artista no sofrimento, junto com o artista, por isso *vida* se relaciona com *opressão*, e a *morte* com *liberdade*. Quando Wynne falece, ela e o artista conseguem sair da opressão que a vida estava exercendo, alcançando a liberdade. Porém, não se trata aqui de euforizar a morte, a morte é o evento que proporciona a liberdade, mas durante o vídeo toda a preocupação e tratamento que é realizado para manter a mãe do artista viva mostra que a vida é o valor euforizado.

3.3.3 Fazer missivo

Para analisarmos a estrutura narrativa do vídeo “The passing” com o fazer missivo, vamos dividir a obra em três partes principais:

1 – planos fechados, que são principalmente as cenas de *close up* nos rostos de Bill e Wynne Viola (fechado, figura 17);



[figura 17 – fechado]

2 – planos abertos, abrangem as diversas cenas de paisagens e lugares (aberto, figura 18);

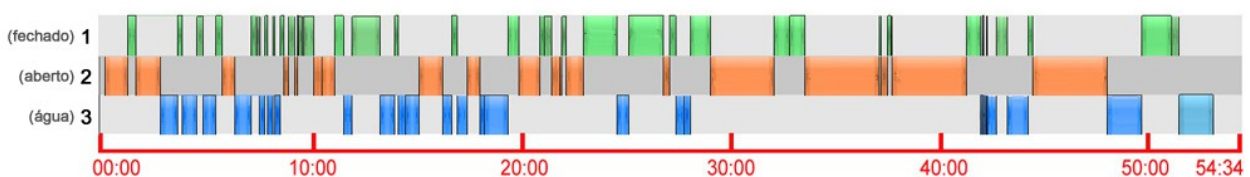


3 – imersão na água, são as cenas são gravadas embaixo d'água (água, figura 19).



[figura 19 – água]

No fazer missivo, a parte 1 é da ordem do remissivo, nas cenas que compõem essa parte ocorre a afirmação da descontinuidade, o espaço se fecha e o tempo é cronopoiético. As parte 2 e 3 são emissivas, afirmam a continuidade narrativa, o espaço se abre em outros espaços e o tempo é cronotrófico. Durante todo o vídeo as cenas dessas três partes vão se intercalando umas com as outras, parecido com o que ocorre no vídeo “The space between the teeth”, e essa alternância entre elas segue uma organização orquestrada pela edição do artista, que gera o andamento do fluxo narrativo.



[figura 20 – gráfico]

O estudo do espaço missivo, feito por Carolina Tomasi e Jean Portela, será novamente importante para analisarmos o que as mudanças de tempo e espaço proporcionam no significado desta obra de arte. O vídeo começa com uma cena cronotrófica, o céu noturno que surge na tela é aberto e vai se abrindo mais conforme a câmera executa o *zoom out*, ampliando o espaço e revelando outras partes deste céu, como as nuvens passando, novas estrelas e um grande brilho que assemelha-se a um sol. Essa sequência é subitamente cortada para um *close up* no olho do artista, ator do enunciado, fechando o espaço, agora o olho ocupa uma área grande da composição da tela, e o tempo é de espera, cronopoiético. Um pouco depois que o olho se fecha o vídeo volta a ter movimento, primeiro bem pequeno, com a oscilação da luminosidade de estrelas, em seguida imagens de paisagens noturnas aparecem sucessivamente, cada uma por um breve período de tempo. O vídeo volta para o tempo cronotrófico e a narrativa continua.

As imagens dos cenários noturnos possuem uma resolução muito baixa, essa característica gera sequências em movimento quase abstratas, o que vemos em alguns momentos se parecem com vultos. Essas imagens não identificáveis fazem uma transição suave para a primeira cena embaixo da água na qual a figura de uma mulher de costas, com os braços abertos, está afundando em uma água extremamente escura. Logo em seguida aparece o rosto de uma mulher de olhos fechados, que aparenta ser a mesma mulher que estava afundando, e novamente o vídeo passa corta para um *close up* no olho do artista, porém não a mesma cena de olho que anterior, apenas muito similar.

O jogo entre o *emissivo x remissivo*, e a alternância entre o tempo *cronotrófico x cronopoiético*, cria um padrão no fluxo narrativo por todo o filme, utilizando algumas características básicas dos filmes estruturais, como a repetição de cenas. Neste caso, repetem-se cenas emissivas e remissivas em alternância, uma causando a parada na outra, e assim movimentando a narrativa sucessivamente.

3.3.4 Semi-simbolismo

Ao dividir o vídeo em três partes principais foi possível perceber que um dos padrões plásticos que rege a obra são as categorias *aberto x fechado*. Essas categorias plásticas se relacionam diretamente com as categorias do conteúdo *emissivo x remissivo*, porém, essas mesmas categorias plásticas também se relacionam com as categorias fundamentais *vida x morte*. As cenas em movimento, de paisagens e embaixo da água, são plasticamente *abertas*, e no vídeo se relacionam com a *vida*, contrariamente, as cenas paradas, principalmente com um enquadramento fechado no rosto, se relacionam com o termo *morte*.

Neste vídeo o plano da expressão está a todo momento gerando significado, não é somente a forma do conteúdo se manifestar. As categorias de pessoa, tempo e espaço, estão sempre se alterando e essas mudanças influem diretamente na narrativa e na significação da obra. O semi-simbolismo aqui é constante, está no vídeo inteiro. Separar o plano de expressão do plano de conteúdo e os isolar, não permitiria analisar o que este texto diz e como ele está dizendo, pois cada elemento estaria separado de seu sistema. Se antes o plano de expressão só poderia ser correlacionado ao plano de conteúdo em relações semi-simbólicas entre categorias semânticas e categorias da expressão, no modelo de Zilberberg o fluxo discursivo, sistematizado em regimes *remissivo x emissivo*, responsáveis pelas colocações de tempo e de espaço, termina por dar conta de descrever o fluxo do conteúdo correlacionado ao da expressão (PIETROFORTE, 2009, p. 21).

3.3.5 Nível discursivo

No vídeo “The passing”, temos o tema da família explorado principalmente com o tema da morte, o que leva para uma abordagem sobre o sentimento de dor e sofrimento perante a perda de um membro importante da família, figurativizado pela Wynne Viola, o artista, as cenas de imersão

na água e os cenários. Pietroforte explica que o percurso figurativo, enquanto patamar mais concreto e específico do percurso gerativo do sentido, é o mais sensível à articulação da realidade. Uma figuratividade baseada no consenso a respeito do “mundo” suposto real se torna mais propícia para o regime referencial do discurso. Os efeitos de realidade, porém, são resultado de consensos sociossemióticos, pois cada cultura determina para si o que é realidade ou não. Desse modo, cada sistema semiótico cria dispositivos figurativos para simular a relação direta com a realidade construída, em busca de apagar o papel construtivo da linguagem e a favor de efeitos de sentido representativos, ou seja cada sistema estabelece, no discurso, modos de dizer o real (PIETROFORTE, 2009, p. 81).

Com base, novamente, no estudo de F. Rastier “A sistemática das isotopias”, identificamos duas isotopias temáticas para a leitura do vídeo. A leitura da obra mais evidente é como uma espécie de registro sobre um período emocionalmente conturbado que o artista passou, na qual sua mãe passa um longo período agonizando antes de falecer, e nove meses depois o artista tem seu segundo filho, esta é a leitura referencial. A outra leitura é a mítica, na qual diversas cenas e transições entre cenas são metáforas que associam o tema morte, da leitura referencial, ao tema espiritualidade. A história agora não se trata apenas da morte de um pessoa, se trata do ciclo de nascimento e morte que ocorre tanto na Terra, quanto no universo.

As cenas abertas demonstram a vida em movimento, são exibidas imagens de paisagens, de céus, de eventos do passado e também de eventos recentes. Na tematização mítica, essas diversas imagens se misturam e confundem a noção do que é realidade, do que é memória e do que é sonho. As cenas fechadas interrompem a vida e remetem mais para a tematização referencial da dor e do sofrimento. Em contraste com essas cenas, as sequências dentro da água parecem ser uma outra dimensão, volta-se para a leitura mítica, e a água assume um papel espiritual, muitas vezes a água parece simbolizar o interior do artista e como estão as suas emoções e sentimentos em relação a cada cena que vai aparecendo.

O vídeo se inicia com um céu noturno com poucas estrelas que faz transição com o *close up* de um olho. Essa transição faz uma relação com os planos abertos e fechados, pois a cena em que o enquadramento fechado é quase tão escura quanto o céu que tinha sido mostrado, e o pequeno brilho que existe no olho está numa posição similar a que estava a estrela mais brilhante no céu. Essa relação faz uma metáfora onde o universo, figurativizado pelo céu noturno com estrelas, é igual ao olho do ser humano. O olho, ao observar uma estrela, está vendo um objeto a anos luz de distância e no passado. O olho tem a capacidade, então, de enxergar em distâncias infinitas, visto que consegue ver estrelas que fazem parte de galáxias muito longe do nosso planeta, e também tem a capacidade de ver o passado no céu, que é a memória do universo.

Ao longo do vídeo as cenas embaixo d'água são intercaladas constantemente porém, no período entre os minutos 30 e 40, elas param de aparecer, dando espaço para mais imagens de cenários abertos, que depois mudam para cenários dentro de um casa, para fazer uma transição, sem corte, do interior da casa para o interior do quarto de hospital onde Wynne Viola parece ter acabado de falecer. As imagens na água, a partir de então, voltam a aparecer e se intercalam com planos fechados.

No final do vídeo, a mãe do artista aparece deitada no caixão, no velório. Após o ritual do enterro o artista parece ficar mais tranquilo, e a última cena acontece debaixo d'água, onde Bill Viola aparenta estar dormindo sossegadamente, diferentemente de quando sua mãe ainda estava viva e quando ela faleceu. A água agora o envolve e o abraça, simbolizando o ventre materno e a conjunção do artista com a vida, pois este agora compreende que sua mãe não deixou de existir, apenas fez uma passagem.

Considerações finais

Bill Viola é um artista muito importante não apenas para a vídeo arte, mas para toda a história das Artes Visuais. Seus trabalhos não buscam apenas uma beleza estética ou narrativa, o artista busca, através de sua linguagem artística com o vídeo, criar novos pontos de vista, significados e discutir temas que ele acredita ser importante para o ser humano. A temática experimentalista, característica em seus primeiros trabalhos, vai se direcionando para a temática espiritual e da existência humana.

O primeiro vídeo analisado “The space between the teeth”, evidencia a influência que o artista possui dos filmes estruturais de Stan Brakhage e Andy Warhol. Das quatro características do filme estrutural apontadas por Adams Sitney, este vídeo possui todas. Por ter o enfoque nas estruturas narrativas, o fazer missivo foi importante para ilustrar mais claramente como as cenas que se alternam criam uma relação entre si, e como a relação de *emissivo x remissivo* que ocorrem nas cenas criam a continuidade do fluxo narrativo.

O vídeo “The reflecting pool”, por ser realizado com um único enquadramento de câmera e por causa dos movimentos “leves” que ocorrem na cena, que se concentra na maior parte do tempo na água da piscina, nos aparenta ser uma obra simples, com poucos significados a serem encontrados. Porém este se mostrou o mais complexo entre os três vídeos. Mostrando apenas uma mesma cena, um mesmo espaço, o vídeo mistura diversos tempos que acontecem simultaneamente, e a estrutura narrativa, regida pelo fazer missivo, influencia constantemente no nível discursivo e as temáticas que são figurativizadas pelo homem, floresta e piscina.

O trabalho mais longo, “The passing”, possui uma temática bem explícita, diferente dos outros dois vídeos analisados. Porém, embora a leitura referencial de *vida x morte* seja a mais evidente, a relação entre as figuras possibilita também uma leitura mítica onde *vida x morte* se relacionam com *liberdade x opressão*. As relações semi-simbólicas não ocorrem apenas no nível

fundamental, as categorias plásticas *aberto x fechado* se relacionam diretamente com as categorias de conteúdo *emissivo x remissivo* e *cronotrofia x cronopoiese*. O tempo e espaço missivo, que se abrem ou se fecham, vão determinando a continuidade do fluxo narrativo por toda a obra.

Ao final de nosso trabalho, conseguimos utilizar as principais teorias da semiótica francesa para a análise de textos visuais, assim como os recentes estudos que trazem novos questionamentos para a teoria semiótica e exploram áreas que ainda causavam algumas problemáticas ao tentar se analisar a significação com as teorias canônicas do percurso gerativo do sentido. Longe de descartar as teorias de Greimas, nosso estudo utilizou as teorias do fazer missivo para melhor analisar as estruturas narrativas nas obras de Bill Viola, que possuem características fortes dos filmes estruturais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte e crítica de arte*. Lisboa: Estampa, 1995

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e Percepção Visual*. São Paulo: Pioneira, 2004

BARROS, Diana Luz Pessoa de. *Teoria semiótica do texto*. 5.ed. São Paulo: Ática, 2011.

BARTHES, Roland. *A câmara clara: nota sobre a fotografia*. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BELLOUR, Raymond. *L'entre-images. Photo. Cinema. Vidéo*. Paris: La Différence, 1990.

BERTRAND, Denis. *Caminhos de semiótica literária*. São Paulo: Edusc, 2003.

CABANNE, Pierre. *Engenheiro do tempo perdido*. Tradução Paulo José Amaral. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.

DISCINI, Norma. *A comunicação nos textos*. São Paulo: Contexto, 2007.

FARGIER, Jean-Paul. *Où va la vidéo?* Paris: Éditions de l'Étoile, 1986.

FIORIN, José Luiz. *Elementos de análise do discurso*. 15.ed. São Paulo: Contexto, 2011a.

_____. (Org.). *Introdução à linguística: objetos teóricos*. 6.ed. São Paulo: Contexto, 2011b.

FLOCH, Jean-Marie. *Petites mythologie de l'oeil et de l'esprit*. Paris-Amsterdam: Hadès-Benjamins, 1985.

_____. *Sémiotique, marketing et communication*. 2.ed. Paris: PUF, 2002

FONTANILLE, Jacques Fontanille. *Semiótica do discurso*. Tradução de Jean Cristtus Portela. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2012.

FONTANILLE, Jacques. e ZILBERBERG, Claude. *Tensão e Significação*. Tradução Ivã Carlos Lopes, Luiz Tatit e Waldir Bevidas. São Paulo: Discurso Editorial/Humanitas, 2001.

- GOMBRICH, Ernst Hans. *A história da arte*. Tradução Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: LTC, 2008.
- GREIMAS, Algirdas Julien (1966). *Sémantique structurale*. Paris: Larousse.
- _____ (1983). *Du sens II: essais sémiotiques*. Paris: Seuil.
- GREIMAS, Algirdas Julien e COURTÉS, Joseph. *Dicionário de Semiótica*. São Paulo: Ática, 2008.
- GREIMAS, Algirdas Julien e FONTANILLE, Jacques. *Semiótica das paixões*. São Paulo: Ática, 1994.
- HANHARDT, John G. (Org.). *Video culture*. Nova York: Visual Studies Workshop Press, 1986.
- HJELMSLEV, Louis. *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- HONNEF, Klaus. *Andy Warhol*. Tradução Casa das línguas, Ida. Edição exclusiva para editora Paisagem. Kölh: Taschen, 2005.
- JAKOBSON, Roman. *Linguística. Poética. Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- JANSON, Horst Waldemar; JANSON, Anthony F. *Iniciação à história da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- LOPES, Ivã Carlos; ALMEIDA, Dayane Celestino (Orgs.). *Semiótica da Poesia. Exercícios práticos*. São Paulo: Annablume, 2011.
- LOPES, Ivã Carlos; HERNANDES, Nilton (Orgs.). *Semiótica: objetos e práticas*. São Paulo: Contexto, 2005.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. São Paulo: Papirus, 1997.
- MAGNAN, Nathalie (Org.). *La vidéo: entre art et communication. Guide de l'étudiant en art*. Paris: École nationale supérieure des Beaux-Arts, 1997.
- MARTIN, Sylvia. *Video Art*. Lisboa: Taschen, 2006.
- MCKEE, Robert. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros*. Tradução Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

- MEIGH-ANDREWS, Chris. *A history of video art*. New York: Berg, 2006.
- MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Senac, 2008.
- MINK, James. *Marcel Duchamp*. Tradução Zita Morais. Köln: Taschen, 2000.
- PARFAIT, Françoise. *Video: un art contemporain*. Paris: Regard, 2001.
- PIETROFORTE, Antonio Vicente Seraphim. *Semiótica visual: os percursos do olhar*. São Paulo: Contexto, 2004.
- _____. *Análise do texto visual: a construção da imagem*. São Paulo: Contexto, 2007.
- _____. *Tópicos de semiótica: modelos teórico e aplicação*. São Paulo: Annablume, 2008
- _____. *Análise textual da história em quadrinhos: uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gé*. São Paulo: Annablume, 2009.
- _____. *Enunciação e tensividade: a semiótica na batida do samba*. São Paulo: Annablume, 2010.
- RUSH, Michael. *L'art vidéo*. Tradução de Dominique Lablanche. Paris: Thames & Hudson, 2003.
- SAUSSURE, Ferdinand. de. *Curso de linguística geral*. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes, Izidoro Blikstein. 27.ed. São Paulo: Cultrix, 2006.
- SITNEY, P. Adams. *Visionary Film: the american avant-garde 1943-2000*. 3. ed. Nova York: Oxford University Press, 2002.
- SCHNEIDER, Ira; KOROT, Beryl. *Video art: an anthology*. Nova York: Harcourt Brace Jovanovich, 1976.
- STRICKLAND, Carol. *Arte comentada: da pré-história ao pós-moderno*. Tradução Angela Lobo de Andrade. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

SWINGLEHURST, Edmund. *A arte dos surrealistas*. Tradução Bazán Tecnologia e Linguística. Rio de Janeiro: Ediouro, 1997.

TRIBE, Mark e REENA, Jana. *New Media Art*. Lisboa: Taschen, 2007

TOMASI, Carolina. *Elementos de semiótica: por uma gramática tensiva do visual*. São Paulo: Atlas, 2012.

_____. PORTELA, Jean Cristtus. *Cronopoiese e cronotrofia na história em quadrinhos*. Estudos Semióticos. São Paulo, vol. 8, n. 2, p. 21-27, 2012.

VIOLA, Bill. *Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, jun/ago 1993. (catálogo)

WÖLFFLIN, Henrich. *Conceitos Fundamentais da história da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. Nova York: Dutton Paperback, 1970.

ZANINI, Walter. *Video-arte: uma poética aberta*. In: I Encontro internacional de video-arte São Paulo. São Paulo: Museu de Imagem e do Som. 1978 (catálogo).

ZILBERBERG, C. (2006). *Razão e poética do sentido*. Tradução de Ivã Carlos Lopes, Luiz Tatit e Waldir Beividas. São Paulo: Edusp, 2006.

_____. *Elementos de gramática tensiva*. Tradução de Ivã Carlos Lopes, Luiz Tatit e Waldir Beividas. São Paulo: Atêlie Editorial, 2011.