



REVISTA  
DE  
**CULTURA  
VISUAL**

e-ISSN 2184-1284

**N.º 11 | 2023**

## **Vídeo-Arte: Limites da Imagem Audiovisual** Video Art: Confines of the Audiovisual Image

<https://doi.org/10.21814/vista.4509>

e023003

**Geraldo Eanes Soares de Castro**



© Autores

# Vídeo-Arte: Limites da Imagem Audiovisual

<https://doi.org/10.21814/vista.4509>

*Vista* N.º 11 | janeiro – junho 2023 | e023003

Submetido: 27/12/2022 | Revisto: 31/01/2023 | Aceite: 31/01/2023 | Publicado: 20/04/2023

---

**Geraldo Eanes Soares de Castro**

<https://orcid.org/0000-0003-2127-4839>

Escola Superior de Educação, Politécnico do Porto, Porto, Portugal

---

O presente artigo expõe uma reflexão sobre o vídeo enquanto meio de expressão artística e dos seus limites no campo da imagem audiovisual.

Para tal, analisamos a sua evolução, sobretudo a partir dos finais do século XX, e a sua relação com outras práticas artísticas dos *media art*. Com efeito, debruçamo-nos sobre a ontologia da imagem, quer seja fílmica ou videográfica, tentando propor uma exploração territorial nos domínios da imagem audiovisual, perante a implicação dos avanços tecnológicos que alavancam os campos estéticos, concetuais e de representação.

Pretende-se perceber a existência de convergências interdisciplinares e interculturais nos contextos das práticas artísticas da *media art*. Concentramo-nos nas possíveis distinções entre os média de vídeo, televisão e cinema, principalmente no cruzamento das fronteiras da classificação dos géneros de “mídia arte”, “cultura visual” ou “imagem digital média” e da expansão do espectro temático dos mesmos. Este trabalho sublinha algumas ideias em que o vídeo e a televisão partilham a ontologia da imagem e confere-se de que modo as implicações estéticas, técnicas e culturais foram relevantes para o resultado de algumas obras e para a interpretação visual das mesmas. Deste modo, articula-se oposição entre a produção sintética e o material estético. Mediante a seleção de alguns artistas, este estudo procura explorar a possibilidade de novas formas artísticas contribuírem para a configuração da imagem interativa e do seu papel na evolução do audiovisual.

**Palavras-chave:** vídeo-arte, imagem, audiovisual, televisão, *media art*

### ***Video Art : Confines of the Audiovisual Image***

*This paper outlines a reflection on video as a medium of artistic expression and its confines in the audiovisual image field.*

*For such purpose, we analyse its evolution, especially since the late 20th century, and its relation with other media art practices. In fact, we focus on the ontology of the image, be it filmic or videographic, trying to propose a territorial exploration in the domains of the audiovisual image, considering the implication of technological advances that leverage the aesthetic, conceptual and representational fields.*

*The aim is to understand the existence of interdisciplinary and intercultural convergences in the contexts of media art practices. We focus on the possible distinctions between the media of video, television and cinema, mainly on the intersection of the confines of the "media art", "visual culture", or "digital media image" genre classification and the expansion of their thematic spectrum. This work highlights some ideas in which video and television share the ontology of the image and examines how aesthetic, technical and cultural implications have been relevant to the outcome of some works and their visual interpretation. This way, the opposition between synthetic production and aesthetic material is articulated. By selecting some artists, this study seeks to explore the possibility of new artistic forms contributing to the configuration of the interactive image and its role in the evolution of the audiovisual.*

**Keywords:** *video art, image, audiovisual, television, media art*

## **A Imagem Audiovisual e Seus Limites**

Quando, na década de 60, os artistas germânicos e americanos utilizaram o vídeo como uma nova forma de expressão, o termo “artista vídeo” (ou *video artist*) aplicou-se, a partir de então, a todos aqueles que recorriam a este suporte tecnológico e que apresentavam a sua especificidade sob a forma de filmes, instalações e até esculturas baseadas em vídeo.

Ao que parece, a produção de obras artísticas baseadas em vídeo tem vindo a sofrer alterações substanciais, devido ao facto de os artistas disporem atualmente de meios que lhes permitem produzir vídeos de alta qualidade, recorrendo apenas aos seus computadores pessoais ou a smartphones. Os avanços tecnológicos nestas áreas, associados à relativa disponibilidade de equipamentos de produção de alta qualidade, promoveram um grande crescimento no movimento do vídeo independente e lançaram a produção de vídeo e de MPEG4/DVD na cultura corrente (Wands, 2006).

Segundo as indicações atuais, as tecnologias digitais abraçam uma enorme extensão nas suas componentes, fazendo com que as distinções entre os média de vídeo, televisão e cinema sejam bastante imperceptíveis, principalmente na

definição das suas fronteiras. Ou seja, “já não faz sentido, em termos tecnológicos, continuar a usar o termo vídeo” (Schmidt, 2006, p. 34).

Para Sabine Maria Schmidt (2006), esta afirmação revela uma falha na apropriação de novos termos e mostra, simultaneamente, a forma como as produções artísticas se encontram delimitadas relativamente aos contextos históricos da arte. O vídeo e o cinema ainda são frequentemente utilizados de modo analógico, sobretudo quando se trata de filmes artísticos, enquanto género. Daí que neste artigo será referenciado o termo “vídeo”, apesar da sua imprecisão.

De uma maneira geral, a utilização de termos como “mídia arte”, “cultura visual” ou “imagem digital mídia” servem para classificar géneros bastante mais antigos, que precisam de ser distinguidos em todas as suas facetas. Segundo Dieter Daniels (2006), as atuais reflexões em torno dos média eletrónicos e dos média clássicos gravitam “entre os média icónicos, incluindo vídeo e fotografia digital por um lado, e os média interativos, processuais, algorítmicos e comunicacionais, por outro” (p. 45). Nas últimas duas décadas, o contexto das suas diferentes origens e história é de importância fundamental quando se classifica a estética de vídeo ou os trabalhos fílmicos. Até aos finais dos anos 80, o sentido da “vídeo-arte”, bem como o termo “artista vídeo”, definiam uma identidade social e um programa estético que clarificou as distinções críticas entre a própria vídeo-arte, a arte corrente (comercial) e os meios de comunicação de massas.

Atualmente, enquanto médium, o filme é visto como tendo sido a mais importante referência do século XX. Porém, para os artistas, essa referência foi, inicialmente, a televisão.

Fazendo uma alusão à pintura, Nam June Paik e Wolf Vostell relacionavam explicitamente modelos provenientes da mesma. O monitor de televisão chegou a ser considerado como a “nova tela”, no entanto, “em termos de status de uma obra de arte, a vídeo-arte, deve ser comparada com a arte conceptual em vez de ser comparada com a pintura ou a fotografia” (Daniels, 2006, pp. 46–47).

A propagação e a evolução dos equipamentos e dispositivos portáteis fizeram com que o vídeo se transformasse numa alternativa prática ao filme, principalmente enquanto médium para documentário. Nunca se verificou a existência de formas tão diversas de “imagens em movimento” como as que verificamos nas últimas duas décadas. Ao longo dos anos 80 e 90, a vídeo-arte desenvolveu-se numa forma de arte de “imagens em movimento”.

Por sua vez, as “imagens em movimento”, nomeadamente na sua associação ao cinema expandido, “parece sugerir que as categorias são dinâmicas e que a própria dinâmica das práticas artísticas cria novas relações entre as ideias e as materialidades” (Carvalho & Lund, 2015, p. 61). Por outro lado, identificamos também a existência de outras categorias<sup>1</sup> como “cinematismo”, proposta por Sergei Eisenstein, e “poetismo”, termo forjado e teorizado por Karel Teige. Estas

---

<sup>1</sup>Sobre as considerações em torno de “cinematismo” e “poetismo”, veja-se Carvalho e Lund (2015, pp. 53–55).

categorias parecem derivar do cinema expandido.

Ao que tudo indica, o termo “cinema expandido” parece não ser apenas um nome para designar práticas artísticas de natureza híbrida e transversal, mas sim um “referencial entre conceitos e objetos em constante dinâmica” (Carvalho & Lund, 2015, p. 39). Para Balsom (2017), “a riqueza do cinema expandido, enquanto performance, encontra-se na manipulação que é exercida ao vivo (em tempo real) e da circunstância do evento, facto que transformou o cinema numa arte performativa” (p. 134).

Segundo Export (2011), o cinema expandido é, também, “uma colagem expandida ao longo do tempo e em várias camadas espaciais e mediais, que, como formação no tempo e no espaço, se libertam da bidimensionalidade da superfície” (p. 290).

Observámos, pois, ser desafiante articular a relação entre um determinado espaço e as obras de arte, de modo a manter os espectadores envolvidos com as imagens em movimento. Esta consideração revela outro fator a ter em conta na exibição desse meio, que é o comportamento do som: “uma obra de arte que emana som, ocupa um espaço que vai além de suas margens físicas” (Foresti, 2021, pp. 84–85), ou seja, um espaço efêmero ocupado pelo som emitido pela obra de arte.

A partir desta reflexão, podemos porventura traçar alguns critérios e definir o esboço de uma teoria sobre a exibição de imagens em movimento, uma teoria essencialmente preocupada com o espaço: o espaço delimitado pelo movimento dentro da obra, que é centrípeto ou centrífugo, e o espaço temporal, ou seja, o tempo que a imagem necessita para sua receção (Foresti, 2021).

Em contraponto com as restrições do cinema teatral, “os artistas e cineastas do cinema expandido estavam, de facto, convergentes com as tradições mais antigas do cinema em expansão, através da utilização da projeção móvel, a qual servia para realocar a experiência cinematográfica” (Rees et al., 2011, p. 114). Stan VanDerBeek (como citado em Balsom, 2017) entendia o cinema expandido não como envolvente das implantações não tradicionais dos dispositivos de cinema, mas como uma “nova forma de comunicação mundial, na qual a imagem em movimento se tornaria uma ferramenta educacional, assumindo, assim, a forma de uma ‘máquina de experiências’ ou um ‘intercomunicador cultural’” (p. 164).

Os ecrãs de televisão foram substituídos pelos monitores do computador e as cassetes de vídeo foram substituídas por software e por periféricos para armazenamento de informação.

A constante mudança dos géneros audiovisuais mostra que cada médium é dotado de características próprias, que são inerentes a si mesmos e identificáveis enquanto tal. No entanto, esses média encontram-se abertos às mudanças trazidas pelas condições históricas; ou seja, não são baseados exclusivamente em tecnologia. A influência de fatores externos (quer em termos concetuais, quer em termos de conteúdo) pode originar um efeito de média específico, derivado da influência tecnológica. Como tal, Meigh-Andrews (2013) aponta a ideia de que o projeto participativo, que evoluiu a partir do cinema expandido da década de 70 até à

vídeo-escultura da década de 80, foi alargado mediante o potencial interativo existente entre o espectador, o artista e a tecnologia da imagem.

Durante a década de 90, a fácil acessibilidade à tecnologia de produção de imagens digitais fez aumentar exponencialmente a criatividade nos ambientes dos média. Assistimos à expansão de imagens manipuladas e geradas digitalmente, as quais passaram a fazer parte do quotidiano contemporâneo, podendo ser visualizadas em vídeos comerciais, filmes, televisão, animação ou telediscos musicais, mas também sob a forma de demonstrações científicas ou de simulações técnicas. Podemos também verificar que os espaços de apresentação das formas de vídeo-arte, tais como museus, foram substituídos por galerias, bares e festas, fazendo aparecer uma nova figura no ambiente vídeo (o vídeo *jockey*<sup>2</sup> ou VJ).

Simultaneamente, a vídeo-arte desenvolve os seus contextos para galerias e museus<sup>3</sup>, enquanto alguns grupos de produtores tentam descobrir novas possibilidades de distribuição, novos caminhos e novas formas de influência. Estas formas envolvem a internet, que tende cada vez mais, a ser uma plataforma de encontro entre as artes de vídeo, à medida que os sistemas de transmissão de dados se expandem na sua capacidade.

Atualmente, é possível descarregar obras de vídeo-arte da internet. Em certa medida, podemos afirmar que “a internet tornou-se numa espécie de espaço de exibição transgeográfico” (Frieling & Herzogenrath, 2006, pp. 36–37).

O espectro temático do vídeo e do filme parece ser extremamente diversificado, no sentido em que ambos os géneros se expandiram e se complementaram no campo de tensão entre a arte e o cinema (Frieling & Herzogenrath, 2006). Desde a década de 90, temos vindo a assistir ao aparecimento de novas estratégias narrativas, demonstrando fluentemente transições para o teatro, para a performance, para a escultura e para a literatura.

Com a expansão da internet, a telepresença<sup>4</sup>, cuja aplicação cingia-se apenas ao âmbito militar e industrial, torna-se disponível no ambiente familiar. A maioria das câmaras web não permitem uma verdadeira telepresença — permitem sim, obter imagens de um local remoto, mas não permitem agir. Outras imagens funcionam como verdadeiras ligações de telepresença, permitindo ao utilizador

---

<sup>2</sup>Mistura filmes em tempo real, geralmente num computador portátil. Esta ação é feita em analogia com o DJ, para acompanhar um evento ou uma festa.

<sup>3</sup>Segundo Frieling e Herzogenrath (2006) ao contrário dos criadores de desenhos, pinturas, esculturas, ou fotografias, os artistas vídeo são bastante mais dependentes do suporte de instituições, como galerias, escolas, estações de televisão, ou museus.

<sup>4</sup>Capacidade de ver e agir à distância, presença à distância. Termo forjado por Marvin Minsky em 1979 para descrever as ferramentas tecnológicas de controlo remoto, no sentido de serem aplicadas às emergências nucleares, químicas ou de incêndios (Manovich, 2001). Caracteriza-se por ser uma representação eletrónica ou digital num espaço de dados remoto de um utilizador localizado num espaço real, de maneira que origine uma presença virtual do utilizador, neste ou noutro espaço ou lugar virtual. Ilusão ou sensação de estar imerso numa realidade virtual ou num ambiente simulado, sensação de estar em dois lugares em simultâneo com a capacidade de ver através dos “olhos” de um robô remoto. Marvin Minsky atribuiu esta ideia a Robert Heinlein, que em 1940 descreveu o controlo telerobótico.

executar ações a partir de um local remoto. A capacidade que o utilizador tem em escolher hiperligações, permite que este possua também a capacidade de se teletransportar de um servidor para outro, de um local físico para o seguinte (Manovich, 2001).

Brenda Laurel (como citada em Coyle, 1993) define “telepresença” como

um meio que permite levar o corpo para outro ambiente, ou seja, o utilizador pode levar algum subconjunto dos seus sentidos para esse ambiente. E esse ambiente pode ser um ambiente gerado por computador, pode ser uma câmara geradora de ambiente ou pode ser uma combinação dos dois. (p. 162)

De acordo com esta definição, a telepresença engloba duas situações distintas: estar “presente” num ambiente sintético gerado por computador (geralmente referido por “realidade virtual”) e estar “presente” numa localização física remota através de uma imagem de vídeo ao vivo. Aparentemente, a telepresença é uma tecnologia muito mais radical do que a realidade virtual, ou até mesmo do que as simulações produzidas em computador; isto porque, à semelhança das tecnologias de realidade falsa (manipulação de imagem por computador), a realidade virtual oferece ao sujeito a sensação/ilusão de presença num mundo simulado, permitindo que este altere ativamente esse mundo.

Portanto, podemos afirmar que é atribuído ao sujeito o controlo sobre uma falsa realidade<sup>5</sup> e que este tem o poder sobre um mundo virtual, que existe apenas dentro do computador. A telepresença oferece ao sujeito a capacidade de manipular remotamente a realidade física em tempo real, através da sua imagem<sup>6</sup>. Assim, verifica-se que não é estritamente necessário estar fisicamente presente numa determinada localização para afetar a realidade nessa mesma localização, ou seja, “a essência da telepresença é a anti-presença” (Manovich, 2001, p. 167).

O vídeo, à semelhança da animação gerada por computador, promove a introdução de uma ontologia no domínio do audiovisual e retém também a denominação da estrutura do próprio trabalho sobre o processo de receção que caracteriza a cinematografia, uma vez que a arte da multimédia interativa parece oferecer novos métodos para a organização de processos de comunicação artística audiovisual.

Como sabemos, o vídeo e a televisão partilham a ontologia da imagem. O aspeto subjacente aos dois, enquanto dispositivos, suporta uma semelhança a cada um deles.

---

<sup>5</sup>Por exemplo, um arquiteto pode modificar um modelo arquitetónico, ou um químico pode experimentar diferentes configurações moleculares. Em qualquer dos casos aquilo que está a ser modificado não é mais do que dados armazenados na memória de um computador.

<sup>6</sup>O corpo do teleoperador é transmitido em tempo real para uma determinada localização, onde pode atuar em proveito do sujeito, como, por exemplo, participar numa escavação subaquática, reparar uma estação espacial, entre outros.

No caso da imagem aplicada ao vídeo — enquanto média — serve o propósito de alcançar o seu sentido de importância fundamental, na medida em que, segundo Grau (2007), o vídeo é um meio de intimidade, de contacto próximo, encorajando a comunicação interpessoal. Na fase inicial dos média, o confronto com as experiências individuais de percepção foi menos proeminente do que o interesse nas possibilidades gerais oferecidas pelo vídeo, para a estética e para as tecnologias da comunicação. Devido à proximidade tecnológica com a televisão, a vídeo-arte foi muitas vezes vista como uma interseção entre arte e a comunicação comercial (Helfert, 2007).

A relação ambivalente existente entre vídeo e televisão foi muitas vezes motivo de exploração por parte de muitos artistas. No caso da televisão, a substância da imagem e do som, bem como a sua estrutura, serve a função de transmitir<sup>7</sup> informação audiovisual de eventos, que decorrem a grande distância, sendo que permite a existência de manifestações em tempo real, ou a apresentação de programas previamente preparados (Grau, 2007).

O espectro inovador introduzido pelo vídeo prova ser bastante mais amplo, tendo em conta os processos de receção<sup>8</sup>, em vez da estrutura do trabalho e da poética do filme. O vídeo, à luz do espetáculo cinematográfico, foi substituído por um processo que pode ser designado por “leitura” do filme. A condição do espectador de cinema foi inúmeras vezes comparada à sensação de imersão num estado de sonho. Ora, esta ideia refere-se à especificidade dos processos cinematográficos de identificação enquanto projeção. Em contraste, a receção de filmes em circunstâncias domésticas caracteriza-se pela dispersão de atenção, isto porque não oferece uma sensação tão elevada de imersão, à semelhança do que ocorre na tela de projeção de cinema.

Atualmente, os dispositivos para observação de vídeo oferecem uma multiplicidade de controlos cada vez maior nos respetivos menus, ou seja, o espectador é sujeito ativo nos processos multifuncionais de percepção e de compreensão, o que faz com que o filme perca de certo modo o seu carácter inviolável — situação totalmente oposta à visualização clássica do cinema de projeção. Este facto leva-nos a considerar que a vídeo-arte aparenta oferecer outro nível de processos de transformação, que tende para o território da arte interativa.

Aos trabalhos produzidos por meio dos computadores multimédia, foram também acrescentadas novas dimensões críticas de interatividade<sup>9</sup>. Os artistas trabalham nos campos dos gráficos computacionais, animação por computador, vídeo digital, cinema interativo, multimédia interativa e, até, hipermédia, produzindo essencialmente trabalhos de raiz tecnológica baseada em 2D, 3-D, *world wide web*, e instalações. Estes processos de atuação fazem com que “as experiências

---

<sup>7</sup>Transferir entre pontos remotos.

<sup>8</sup>A invenção da cassete vídeo introduziu novas possibilidades à receção de filmes em espaços privados, como em casa, por exemplo, em circunstâncias totalmente distintas da clássica receção cinematográfica e totalmente diferente da visualização televisiva (ver um filme incluído numa grelha de programação).

<sup>9</sup>Reflexões sobre as funções do computador, interface e contexto histórico.



artísticas elaboradas com recurso aos computadores multimédia, revelem ser uma parte importante da mútua influência do contexto contemporâneo da arte e da tecnologia” (Wilson, 2002, p. 665).

Em contraste com o filme, a informação da imagem vídeo é baseada em informação eletromagnética, a qual apenas está disponível à percepção humana através de dispositivos tecnológicos. Daí que a imagem vídeo oferece uma significativa possibilidade de manipulação (Helfert, 2007). Além das possibilidades de reprodução em tempo real que o vídeo oferece, também o seu sentido para a percepção do mundo altera-se, baseando-se nessa possibilidade, permitindo uma intervenção na imagem ainda durante a gravação. A manipulação direta nas imagens desafiou os artistas a experimentar novas técnicas na interpretação visual.

Com a evolução das tecnologias eletrónicas, verifica-se que a oposição entre a produção sintética e o material estético tem desempenhado um papel importante nas mais diversas áreas artísticas. Na área das artes visuais, existe a oposição do filme e da imagem sintética, ao passo que na área acústica, a oposição dá-se entre a música concreta e a música eletrónica (Helfert, 2007).

A assimilação das abordagens experimentais do vídeo digital e dos computadores gráficos, por parte das indústrias correntes, complicou as suas considerações enquanto arte, levantando questões como a distinção entre arte, design e os média.

Os artistas de vídeo-arte foram dos primeiros a investigar as implicações estéticas, técnicas e culturais, desde um ponto de vista de liberdade artística, tendo criado uma vasta gama de obras conceptuais em torno do vídeo. Algumas dessas experiências tiveram superior relevância estética como é o caso das obras de Nam June Paik, Vito Acconci, Douglas Davis, John Baldessari, Bill Viola, Woody e Steina Vasulka, Doug Hall, Ant Farm, Dan Sandin, Diana Thater e Tony Oursler, entre outros.

Muitos dos trabalhos destes artistas invocavam a ação/intervenção dos espectadores nas suas obras, integrando, deste modo, a arte eletrónica interativa. Atualmente, muitos destes criadores, que em certa medida foram pioneiros nestas áreas, direcionam agora o seu trabalho, apoiado nas tecnologias contemporâneas.

Podemos também verificar que a história do vídeo está intimamente relacionada com o som, isto porque, num trabalho de vídeo bem conseguido, é difícil imaginar a presença de um sem o outro (Vitiello, 2004). A banda sonora está profundamente ligada às imagens e à edição. Muitos artistas vídeo são provenientes da música eletrónica, principalmente aqueles que trabalham com processamento de imagem. Por exemplo, Nam June Paik foi um músico e Steina Vasulka é violinista.

Mesmo que atualmente o conceito da vídeo-arte possa, aparentemente, não desempenhar um papel relevante, os suportes de registo digital, as instalações e projeções de vídeo tornaram-se de tal maneira omnipresentes que o seu interesse

é claramente evidente, nomeadamente nas escolas de arte, nas faculdades dos média e nos museus.

Parece-nos, porém, pertinente colocar a questão sobre o envelhecimento das obras de arte analógicas ou digitais: o que acontece às imagens eletrónicas quando estas sofrem a passagem do tempo?

Sabemos que os média eletrónicos possuem um tempo de vida bastante limitado, o que inclusive leva a que muitos colecionadores e muitos museus enfrentem um dilema difícil sobre a preservação das obras.

Segundo Frieling e Herzogenrath (2006), qualquer pessoa que colecionou a *fotografia correta* na década de 70 possui atualmente uma obra de valor. Todavia, qualquer pessoa que colecionou um vídeo<sup>10</sup> na mesma época, debate-se atualmente com o problema da conservação da obra.

Portanto, colocamos a seguinte questão: “irá a vídeo arte tornar-se num médium completamente efêmero devido à possibilidade da sua extinção, enquanto material frágil e fisicamente degradável ao longo do tempo, capaz de se transformar em ruído branco, ou seja, desaparecer numa mancha de ruído?” (Castro, 2022, p. 306). Segundo Frieling e Herzogenrath (2006), “se não pensarmos num melhor manuseamento das cassetes de vídeo, tudo o que restará a curto prazo da vídeo-arte, será ruído branco” (p. 8).

Em qualquer dimensão, seja ela documentário, cinemático, gráfico ou conceptual, o tratamento artístico daquilo que atualmente é considerado um médium estabelecido não está certamente confinado à noção desenvolvida no decurso dos anos 70 e 80. Para descrever aquilo que os artistas estão a fazer atualmente, o termo “vídeo-arte” não pode restringir-se à exploração do médium tecnológico.

Segundo Frieling e Herzogenrath (2006), “existem poucos artistas vídeo, no sentido estrito da palavra, ( . . . ) a maioria dos artistas trabalham com uma vasta amplitude de meios e utilizam as qualidades particulares de cada um desses meios, enquanto veículo de expressão” (p. 14). É de sublinhar a polinização das noções de vídeo-arte com a televisão, o cinema e a tradicional *média art* — incluindo a fotografia — que abraça não somente os aspetos técnicos do médium, mas também as suas formas específicas de apresentação e de distribuição. Segundo Huber (2006), a questão da apresentação das coleções e a preservação das obras de arte digitais deve ser diferenciada em dois níveis distintos:

- Um nível refere-se ao código, que é binário, e que em si mesmo é desprovido de sentido, podendo originar uma imagem, um som, um texto, ou um filme;
- Outro nível, é o da interpretação do código, que é produzido através da utilização mecânica complexa de dispositivos que consistem em hardware,

---

<sup>10</sup>É possível encontrar em museus e em galerias, instalações clássicas de vídeo enquanto “arqueologia representativa dos média”, e nesses locais, essas obras encontram-se sob a ameaça da deterioração dos equipamentos eletrónicos compatíveis com essas obras, assim como dos suportes média.

sistemas operativos e software, os quais interpretam o código e, dessa forma, permitem que ele seja apresentado.

Ao contrário das tradicionais imagens média, tais como, pinturas ou desenhos, os trabalhos digitais parecem existir mediante duas formas completamente distintas — o estado da notação e o estado da performance. Segundo Frieling e Herzogenrath (2006), “o vídeo apenas existe sob a forma de notação, ou seja, sob a forma de código analógico ou digital numa cassette ou num disco” (p. 59). Não se consegue discernir qual o conteúdo destes suportes, olhando apenas para eles. No vídeo, a notação não consiste apenas em código, mas em numerosos objetos materiais originais, isto porque não existe forma sem matéria, e o código possui uma certa materialidade. A materialidade de um vídeo é a forma histórica de incorporação, que se define através da imagem e do som que transporta<sup>11</sup> e que o código armazenou fisicamente.

Relativamente à incorporação do vídeo, reparamos que se recuarmos até ao início da produção de um vídeo, notamos que o registo do material sonoro e de imagem depende largamente do respetivo dispositivo (aparelho) média usado para produzir o vídeo, isto é, depende do tipo de câmara que se utiliza para gravar, bem como do seu sistema ótico e da sensibilidade deste à luz, a estrutura e leitura de cores, que é convertida num sinal elétrico e que, posteriormente, é armazenada num médium analógico ou digital.

Nesse sentido, e apesar de toda a multiplicidade de sistemas de transporte de vídeo, aquele sistema que oferecer a indicação de originalidade, período histórico e autenticidade de som e imagem (utilizados para produzir a obra), será o mais vantajoso para a preservação museológica da mesma. Portanto, podemos afirmar que a vídeo-arte pode existir numa cassette ou num disco, sob a forma dos seus elementos originais e materiais não substituíveis. Em contraste, todos os componentes específicos, necessários para a performance deste tipo de notação, tais como leitores, monitores, amplificadores, colunas, computadores, sistemas de luz, sistemas operativos, software ou cabos de ligação, não pertencem à organização do trabalho; em vez disso, eles representam a respetiva incorporação temporária do código.

A organização abstrata de uma obra de arte mediática, relativamente à forma das suas instruções de instalação ou de notação, “correspondem na sua incorporação concreta, à forma da sua performance e representação, numa determinada localização, num determinado tempo, para um determinado tipo de espectadores” (Frieling & Herzogenrath, 2006, p. 60).

Uma performance ou uma apresentação incorporada é sempre uma interpretação do trabalho. A mesma notação corresponde a diversas interpretações possíveis e a diferentes tipos de performances. Esta diferença entre apresentação e notação pode ser encontrada em todos os sistemas magnéticos ou digitais de gravação de som ou imagem. Daí que cada sequência numérica binária inicia o que se designa por *meta-code* (meta-código), que é escrito no início da mesma e que

<sup>11</sup>Por exemplo, VHS, Betamax, Video 2000, U-matic, ou Betacam.

descreve a sua interpretação. A forma como os dados se tornam visíveis ou audíveis está dependente da incorporação concreta da notação binária ASCII. O mesmo código numérico binário pode ser interpretado como uma imagem, um som ou um documento de texto. O software assume o papel de “ator”. O sentido e o significado das colunas numéricas binárias estão dependentes do hardware e do software, o qual apresenta a notação numérica numa determinada localização, num determinado tempo, para um determinado tipo de espectadores.

Assim, podemos dizer que o hardware e o software são, também, sistemas de incorporação, performance e representação/apresentação, atribuindo um corpo físico, concreto, à organização abstrata dos dados, fazendo com que esse corpo exista também numa determinada localização, num determinado tempo e para um determinado tipo de espectadores.

Na apresentação de obras de arte digital e dos seus componentes hardware, torna-se evidente que a alteração ou a substituição desses componentes, provocam uma influência ao nível da forma, do sentido, e da experiência estética dessas mesmas obras.

Os sistemas operativos também têm uma importância fulcral nos efeitos resultantes da sua substituição; como se sabe, sendo a Windows, a Apple Macintosh e o UNIX, os principais sistemas utilizados, eles são também os que provocam maior influência na aparência, na forma, e no comportamento do software, para além das diversas versões que provocam diferentes aspetos, funções e performances.

Tanto quanto os especialistas apontam, os parâmetros decisivos da gravação de uma imagem e da sua representação são os sistemas de lentes, a conversão e a forma de armazenamento de dados.

Portanto, percebemos que a incorporação concreta da imagem e do som na forma de uma imagem gravada ou de um formato sonoro está sempre dependente do respetivo dispositivo média, utilizado para produzir o vídeo. Por outro lado, o dispositivo média, que produz a incorporação concreta do código, revela ser a prova para a originalidade do objeto material, do transporte da imagem e do som. Portanto, os dispositivos parecem ser um fator importante na questão da incorporação do código.

Podemos sublinhar dois dispositivos média distintos:

- O histórico, o dispositivo com o qual o vídeo foi gravado, num determinado tempo e numa determinada localização. Podemos afirmar que este arranjo histórico, “técnico” média faz parte do trabalho enquanto forma, porque a tecnologia histórica encontra-se em todo o momento disponível ao autor, desde a produção do seu trabalho, e, como tal, deixa a sua marca na organização desse mesmo trabalho, tornando-se, assim, numa característica do trabalho que define a sua originalidade e a sua origem de autenticidade histórica, podendo sempre, deste modo, ser reconhecida, descrita e interpretada a sua historicidade<sup>12</sup>;

---

<sup>12</sup>Sobre o conceito de “iconologia” e o problema da interpretação da forma e da história de

- O dispositivo de apresentação e performance, ou seja, a tensão da diferenciação existente entre os dispositivos (aparelhos antigos/aparelhos modernos) históricos de produção e os dispositivos correntes de apresentação média.

Existem, pois, muitas e diferentes maneiras de apresentar o mesmo vídeo, devido à materialidade específica dos sistemas média envolvidos, mas não só. A localização, bem como a envolvimento do espaço visual, acústico, institucional, cultural, e as condições económicas, exercem uma influência significativa na aparência, incorporação e sentido de um mesmo vídeo.

No momento de colecionar<sup>13</sup> obras de vídeo-arte, estas são escolhidas mediante uma vasta diversidade de materiais, a fim de proporcionar às gerações futuras uma ideia exemplificativa deste campo, e ao fazer isso, os trabalhos que serão preservados não serão apenas peças de material de vídeo-arte, mas documentos representativos de valores sociais e culturais. Os materiais a preservar podem sofrer intervenções diretas no próprio objeto para que este sofra atrasos no envelhecimento, ou então, podemos controlar o ambiente no qual os materiais vão ser conservados e preservados, nomeadamente quanto à questão da iluminação, temperatura, humidade, pó ou campos magnéticos. Em alguns sentidos, a interrupção dos processos de degradação do médium carece de conhecimento tecnológico.

## Considerações Finais

Depois do romance e do subsequente privilégio da narrativa cinematográfica e do vídeo, enquanto forma chave da expressão cultural da idade moderna, a era do computador introduz a sua correlação — a base de dados<sup>14</sup> (Manovich, 2001).

Diferentes tipos de base de dados, tais como, as hierárquicas, em rede, relacionais e orientadas ao objeto, utilizam diferentes modelos para organizar os dados. Uma utilização muito comum é a utilização do CD-ROM nos museus, colocando o museu num banco de imagens, que podem ser acedidas de diversas maneiras, quer sejam cronologicamente, por país, ou por artista.

Os dispositivos de armazenamento digital provaram ser particularmente recetivos aos géneros tradicionais de base de dados enquanto estrutura, como um álbum de fotografias, vídeo e base de dados biográficos. Nesse sentido, poderá um dispositivo, como, por exemplo, uma pen drive, ser uma obra de arte? Esta pergunta, parece ser inevitável em virtude do êxito da atual utilização e aplicação deste dispositivo, no contexto da criação artística audiovisual e aponta em certa medida os limites que a terminologia nos induz a rever neste mesmo meio.

---

uma obra de arte, veja-se os textos de Panofsky (1962).

<sup>13</sup>Aqui o colecionismo, enquanto significância cultural e de preservação para a posteridade, encontra-se extremamente marcado por conceitos ideológicos.

<sup>14</sup>Na ciência da computação, a base de dados pode ser definida como uma coleção estruturada de dados. A informação armazenada numa base de dados é organizada de maneira a ser facilmente acessível e recuperável por um computador enquanto uma simples coleção de itens.

Simultaneamente, registamos também que desde o início do século passado que a arte não é da ordem do “ser”, mas da ordem do contexto (“quando”). Contexto esse, que se prende com a questão dos espaços e tempos da receção estética.

E o que é uma receção ou experiência estética? Estética é uma palavra proveniente do grego *aisthesis*, que significa “sensibilidade”. E, refere-se à sensibilidade que possamos ter de uma primeira impressão sobre algo. Como tal, na estética, ressaltam mais as formas das coisas, do que os seus conteúdos.

Podemos porventura afirmar que atualmente vivemos uma maior estetização da existência, no sentido de que as sociedades da qual fazemos parte, caracterizam-se por terem transformado a estética num valor determinante. Como tal, podemos afirmar que o estético se tornou o lugar de acesso a uma qualquer experiência. Para Arthur Danto (1995/2013), a arte é produzida num determinado contexto. E esse contexto é o contexto do mundo da arte, sem o qual uma obra não pode ser classificada enquanto objeto artístico. Portanto, terá de existir sempre um contexto que lhe dá sentido e que lhe atribui significado.

Segundo Frieling e Daniels (2005), os géneros e as categorias influenciam fortemente a perceção estética, o que torna difícil alcançar uma estética interdisciplinar, que é reivindicada pelas formas de arte multimédia. Como se sabe, a arte do século XX foi fortemente influenciada (e em certos casos teve até a sua origem) na mistura de géneros.

Ao que parece, antes do aparecimento dos média eletrónicos, os *mediaart* ressentiram-se da ubiquidade dos média e tentaram apoiar-se nas apresentações esculturais e físicas (espaciais) que caracterizavam todas as intenções de encontrar novas formas de multiplicação artística e métodos de distribuição de arte, através de novas técnicas. O êxito dos média eletrónicos aparenta basear-se no facto dos seus conteúdos estarem presentes simultaneamente em múltiplos lugares.

Deste modo, o desenvolvimento da vídeo-arte tende a relacionar-se não apenas com a questão da tecnologia utilizada, mas também com as condições culturais. É de notar que na década de 60 os artistas vídeo debatiam-se com a oposição da televisão, a qual já se encontrava estabelecida institucionalmente e comercialmente, muito antes da invenção do vídeo. E, portanto, os trabalhos dos artistas vídeo não tinham a possibilidade de penetrar nos meios de comunicação de massas.

Já no início dos anos 80, com o advento do mercado do vídeo doméstico (*home video*), em alternativa à televisão, permitiu que o desenvolvimento da arte vídeo seguisse outras direções.

A ideia de publicar arte em dispositivos de armazenamento digitais ou na internet acarreta em si mesmo a vontade de transcender limites, numa tentativa de superar fronteiras. Desta maneira, a arte audiovisual tem a possibilidade de se tornar parte integrante da omnipresença dos média eletrónicos.

À semelhança do que aconteceu na década de 60, em que o livro de artista e o livro objeto desempenharam um papel importante na procura de novas formas

de distribuição, o mesmo acontece atualmente com a transferência do formato analógico para digital das obras de vídeo-arte, originando outra forma de transporte. E, como sabemos, a forma tem o poder de influenciar a técnica, e, portanto, com a introdução e distribuição de obras de arte por via digital, encontramos numa situação, na qual, uma modificação de teor técnico, originou uma nova forma artística.

Por sua vez, esta nova forma artística encontra-se cada vez mais no campo da configuração da interface, permitindo um diálogo entre humanos e máquinas, conduzindo a uma relação intuitiva com o utilizador, e desenvolvendo novas formas de representação não linear para ambientes audiovisuais, o que constitui simultaneamente, um dos poucos lugares onde o trabalho artístico pode ainda desempenhar um papel na evolução dos média (Frieling & Daniels, 2005).

## Nota Biográfica

**Geraldo Eanes** vive e trabalha no Porto. É doutor em desenho e suas técnicas de expressão, pela Faculdade de Belas Artes de San Carlos da Universidade Politécnica de Valência, Espanha, 2013, com diploma em estudos avançados e título de especialista universitário, 2009 pela mesma faculdade. É mestre em design e produção multimédia, pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Barcelona, Espanha, 2006. Obteve licenciatura em design no ramo da comunicação, pela Escola Superior de Artes & Design — Matosinhos, Portugal, 1999. Dedicou-se à investigação na área de atividade científica do desenho e da tecnologia das *new media arts* e no domínio de especialização da arte interativa, som e imagem, arte eletrónica e digital.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2127-4839>

Email: [geraldo@ese.ipp.pt](mailto:geraldo@ese.ipp.pt)

Morada: Escola Superior de Educação, Unidade Técnico-Científica de Artes Visuais, Rua Dr. Roberto Frias, 602 4200-465 Porto, Portugal

## Referências

- Balsom, E. (2017). *After uniqueness: A history of film and video art in circulation*. Columbia University Press.
- Carvalho, A., & Lund, C. (Eds.). (2015). *The audiovisual breakthrough. fluctuating images*.
- Castro, G. E. S. (2022). *New media art: Taxonomía de las prácticas artísticas en el contexto de las tecnologías digitales* [Tese de doutoramento não publicada]. Universitat Politècnica de València.
- Coyle, R. (1993). The genesis of virtual reality. In P. Hayward & T. Wollen (Eds.), *Future visions: New technologies of the screen* (pp. 162–165). British

Film Institute.

Daniels, D. (2006). Video/art/market. In R. Frieling & W. Herzogenrath (Eds.), *40yearsvideoart.de-Part 1 digital heritage: Video art in Germany from 1963 until present* (pp. 45–47). Hatje Cantz Verlag.

Danto, A. (2013). *Após o fim da Arte: A arte contemporânea e os limites da história* (S. Krieger, Trad.). Odysseus. (Trabalho original publicado em 1995)

Export, V. (2011). Expanded cinema: Expanded reality. In M. Le Grice (Ed.), *Time and spectator in the experience of expanded cinema* (pp. 290–300). Tate Publications.

Foresti, M. (2021). Metamorphoses: The place of moving images. *The Garage Journal: Studies in Art, Museums & Culture*, (4), 66–89. <https://doi.org/10.35074/GJ.2021.50.16.006>

Frieling, R., & Daniels, D. (2005). *Medien Kunst Netz 2: Thematische Schwerpunkte*. Springer-Verlag.

Frieling, R., & Herzogenrath, W. (Eds.). (2006). *40yearsvideoart.de-Part 1 Digital Heritage: Video art in Germany from 1963 until present*. Hatje Cantz Verlag.

Grau, O. (2007). *Media art histories*. The MIT Press.

Helfert, H. (2007). Technological constructions of space-time: Aspects of perception. *Media Kunst Netz*. [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/perception/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/perception/)

Huber, H. (2006). The embodiment of code. In R. Frieling & W. Herzogenrath (Eds.), *40yearsvideoart.de-Part 1 digital heritage: Video art in Germany from 1963 until present* (pp. 58–63). Hatje Cantz Verlag.

Manovich, L. (2001). *The language of the new media*. The MIT Press.

Meigh-Andrews, C. (2013). *A history of video art*. Bloomsbury Publishing.

Panofsky, E. (1962). *Studies in iconology: Humanistic themes in the art of renaissance*. Benjamin Nelson.

Rees, A. L., White, D., Ball, S., & Curtis, D. (2011). Expanded cinema: Art, performance, film. *Moving Image Review & Art Journal*, 2(1), 110–115. [https://doi.org/10.1386/miraj.2.1.108\\_5](https://doi.org/10.1386/miraj.2.1.108_5)

Schmidt, S. M. (2006). At the right place at the right time? A brief report on current video art. In R. Frieling & W. Herzogenrath (Eds.), *40yearsvideoart.de-Part 1 digital heritage: Video art in Germany from 1963 until present* (pp. 34–39). Hatje Cantz Verlag.

Vitiello, S. (2004). Sound affects everything you see. *Media Kunst Netz*. [http://www.medienkunstnetz.de/themes/image-sound\\_relations/sound\\_affects/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/image-sound_relations/sound_affects/)

Wands, B. (2006). *Art of the digital age*. Thames & Hudson.



Wilson, S. (2002). *Information arts: Intersections of art, science, and technology*. The MIT Press.

---

*Este trabalho encontra-se publicado com a Licença Internacional Creative Commons Atribuição 4.0.*