

**Nas camadas da imagem:
espacialização através da videoinstalação**

*In the layers of the image:
spatialization through video installation*

Ceila Teresinha BITENCOURT¹
Reinilda de Fátima Berguenmayer MINUZZI²
Cíntia Medianeira Bitencourt de LIMA³

Resumo

O presente texto trata do conceito de imagem desde seu papel na representação do mundo real até a concepção de imagem numérica e sua função na contemporaneidade artística a partir da tecnologia do computador. Esse universo virtual permite aos artistas, sobretudo, criar diferenciadas propostas em arte e tecnologia que envolvem a hibridização da imagem e a experiência do espectador com os caminhos abertos pela era digital. Nessa direção, surgem novas práticas em que o artista pensa tanto a imagem quanto o dispositivo do audiovisual envolvido nesta elaboração, trazendo para a experiência do espectador a videoinstalação que, entre outros aspectos, pensa a espacialização da imagem.

Palavras-chave: Imagem. Videoinstalação. Hibridização. Espacialização.

Abstract

The present text deals with the concept of image from its role in the representation of the real world to the conception of numerical image and its function in contemporary art using computer technology. This virtual universe allows artists, above all, to create different proposals in art and technology that involve the hybridization of the image and the viewer's experience with the paths opened by the digital age. In this direction, new

¹ Mestre em Artes Visuais pelo PPGART (Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais) da Universidade Federal de Santa Maria. Membro do GAD (Grupo de Pesquisa Arte e Design CNPq-UFSM). E-mail: ceilabbittencourt@gmail.com

² Doutora em Engenharia de Produção/Gestão do Design pela Universidade Federal de Santa Catarina (2006). Professora Associada do Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria, RS. Líder do Grupo de Pesquisa Arte e Design CNPq-UFSM. E-mail: minuzzireinilda@gmail.com

³ Mestre em Artes Visuais pelo PPGART (Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais) da Universidade Federal de Santa Maria. Membro do GAD (Grupo de Pesquisa Arte e Design CNPq-UFSM). Membro do GEPAEC (Grupo de Estudos e Pesquisas em Arte, Educação e Cultura), pela Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: cmbdelima@gmail.com

practices emerge in which the artist thinks both the image and the audiovisual device involved in this elaboration, bringing to the viewer's experience the video installation that, among other aspects, thinks the spatialization of the image.

Keywords: Image. Video installation. Hybridization. Spatialization.

Introdução

A imagem sempre fez parte das reflexões de estudiosos/teóricos e também de artistas no decorrer da história, sobretudo, da história da arte. Por esse caminho, vale considerar aspectos e definições a respeito do termo imagem. Segundo o filósofo francês Jacques Aumont (1993), a imagem tem várias atualizações potenciais, algumas delas dizem respeito aos sentidos, outras tão somente ao intelecto, como quando se refere ao poder que determinadas palavras possuem de formar imagens, por uso metafórico, por exemplo.

Primeiramente, o conceito de imagem está ligado à ideia de representação. Do latim, *imago* quer dizer “representação, cópia, retrato e sombra”. Imagem é uma das maneiras mais primitivas de transmissão do saber e da expressão, que o ser humano utilizou como meio de comunicação e registros, bem antes da escrita, por exemplo, na arte rupestre, quando desenvolveu maneiras de se comunicar e registrar o seu cotidiano e informações primordiais para a sua realidade. É uma representação que pode se propagar por meio de desenhos, pinturas, gravuras, fotografias ou filmes.

Convém destacar que a imagem permite ser manipulada de muitas maneiras e dentre elas, intermediada pela máquina. Muitas propostas artísticas fazem uso do computador como meio de viabilizá-las. Nessa perspectiva, o artista, na contemporaneidade, necessita pensar as novas relações da imagem em movimento no contexto da arte contemporânea aproveitando os recursos disponíveis abertos pela arte e tecnologia, possibilitando, assim, outras vivências para o espectador.

Pensar em uma proposta que vá além das antigas convenções em que se insistia em enclausurar a imagem em movimento dentro de um "quadro", limitando-a por todos os lados, torna-se fundamental contextualizar o assunto, partindo dos movimentos iniciais que trouxeram questões relacionadas ao audiovisual. Nessa direção, para Aguiar (2007), ao longo dos anos 1960-70, toda uma geração de artistas experimentou

diferentes metodologias para modificar a experiência estética e suas formas de expressão em algo que se consumasse no discurso e na prática social.

Tendências estilísticas como a arte minimalista, arte conceitual, performances, instalações e *happenings* problematizavam a noção de durabilidade e unicidade da obra de arte defendida pelas correntes tradicionais que tinham como parâmetro a pintura e a escultura. Frequentemente, nestas propostas, a linguagem audiovisual era utilizada como "recurso de integração dos aspectos visuais da imagem em movimento com a representação do próprio artista e de seus questionamentos culturais e filosóficos"⁴.

Nesta perspectiva, torna-se inviável entender o desenvolvimento do audiovisual como uma expressão artística sem considerar o contexto das artes visuais. Conforme Aguiar (2007), os artistas Nam June Paik (1932–2006) e Wolf Vostell (1932–1998), do Grupo Fluxus, fizeram uso de televisores em suas instalações. A partir de 1964, as empresas Philips e a Sony lançaram no mercado consumidor equipamentos de vídeos portáteis para fins domésticos. Paik faz uso dessa tecnologia para se manifestar artisticamente.

Nos Estados Unidos e no Brasil, a maioria dos precursores da videoarte surgiu das artes visuais como da *pop art*, dos *happenings*, da *performance*, da *op art* (arte cinética) e da arte conceitual. O vídeo era, principalmente para os artistas do Fluxus, apresentado como um recurso privilegiado por trabalhar com a imagem-processo. O suporte eletrônico, como instrumento de comunicação, por mais que tivesse uma definição aquém do cinema, destacava a divulgação das ideias com sua dinâmica de produção e difusão. Os artistas identificavam em cada área luminosa da tela um espaço potencial de informação (ibid).

Foi no decorrer da segunda metade da década de 1990 que as relações entre vídeo, cinema e artes visuais tornaram-se evidentes no Brasil. As exposições de arte, mostras e festivais começaram a divulgar com certa constância trabalhos que conjugavam essas diversas formas de apresentação de obras audiovisuais. Esse encontro, tardiamente percebido no país, se considerada a realidade internacional, foi devido principalmente a uma hibridação das práticas criativas, o que possibilitou aos artistas transitar pela fotografia digital, pelas instalações e pelo próprio vídeo, que se

⁴ PROJETO FLUXUS | BLACK&WHITE (Belo Horizonte, Minas Gerais). Projeto Fluxus | Black & White – Belo Horizonte: catálogo. Belo Horizonte, 2012. 67 p. Disponível em: <http://www.fluxusfestival.com/bw/_pdf/FLX_Catalogo.pdf> Acesso em: 25 jun. 2015.

transformou em um recurso cada vez mais próximo e mais acessível em função de sua acelerada evolução tecnológica.

O audiovisual na arte contemporânea abre uma multiplicidade de caminhos propositivos em arte. Com foco nas possibilidades expressivas desta linguagem, artistas visuais munem-se da videoarte, estipulando outras experiências no audiovisual para além do puro entretenimento (PILLAR, 2012). A videoarte é uma manifestação artística que surgiu nos anos 1960, período em que os artistas discutiam as formas tradicionais de arte. A videoarte faz uso da tecnologia do audiovisual como suporte e difusor. Com o vídeo, percebe-se uma mudança da relação da obra de arte no espaço de exposição, atribuindo-lhe novo sentido.

Nesse contexto, Arlindo Machado (1990) aponta que se torna necessário reinventar a maneira de ver o vídeo. Na atualidade, o vídeo pode ser encontrado nos mais diversificados modos, tais como: vídeo que possibilita a interatividade, realizado ao vivo, nas instalações, nas danças, nas performances, nas animações digitais, no ciberespaço, na telefonia móvel, nas cavernas imersivas, entre outros. Tudo isso fica facilitado pela possibilidade de hibridização da imagem por meio da tecnologia do computador.

Novas perspectivas da imagem na era digital

A imagem é um veículo de reflexão sobre a sua condição existencial e evolutiva. Na contemporaneidade, por exemplo, ela pode ser manipulada de muitas maneiras com mediação da máquina e da tecnologia.

Nesse contexto, conforme o filósofo francês Edmond Couchot (1993), a evolução das técnicas de figuração possibilita automatizar de forma crescente os processos de criação e reprodução da imagem. Em um primeiro momento, essa preocupação se deu em torno de pintores e artistas como Alberti, Brunelleschi⁵ ou Leonardo da Vinci.

A questão da automatização da imagem alcançada com a evolução da perspectiva de projeção central, avançou as fronteiras do campo pictórico e chegou a outros domínios como a matemática, a física, a mecânica e também a indústria. Essa

⁵ Para o teórico francês Philippe Dubois, a Tavoletta de Filippo Brunelleschi e a Portinhola de Albrecht são exemplos de construções ópticas do Renascimento com o modelo perspectivista monocular que elas presumiam, foram máquinas de constituir e fabricar imagens (DUBOIS, 2004).

busca de um automatismo que libertasse cada vez mais o olhar e a mão foi resgatada no século XIX por inventores que eram, muitas vezes, também pintores - os fotógrafos. Devido a eles, a imagem concebida automaticamente na câmera escura⁶ inscrevia-se de forma definitiva em seu suporte sem qualquer interferência manual. Após a fotografia e o cinema, o qual oportunizou o registro automático do próprio movimento e sua reconstituição visual, as técnicas ficaram cada vez mais complexas e a pesquisa a respeito do automatismo continuou, sobretudo, através de engenheiros ou técnicos.

A automatização das técnicas de figuração não evoluiria sem o avanço paralelo dos processos analíticos que possibilitam decompor a imagem. A busca pela automatização visava também determinar, para melhor dominá-lo, o elemento mínimo constituinte da imagem.

O Impressionismo e, principalmente, o Pós-Impressionismo, baseando-se na técnica do divisionismo e do pontilhismo objetivaram sintetizar as formas coloridas da pintura, partindo da mistura óptica de pinceladas de pigmentos puros, pontos de cores justapostos atuando como constituintes elementares. Porém esta decomposição analítica da imagem, inteiramente dependente da mão e do olho, não era ainda automatizável. Foi necessário que se criasse a trama em fotogravura, técnica *halftone* (conhecida também por meio-tom), para que se alcançasse uma decomposição automática adequada, pelo menos tecnicamente, das imagens em pontos. A trama permitia a reprodução de uma fotografia em branco e preto com matizes. Entretanto, os pontos da fotogravura não eram, ainda, elementos realmente primeiros, uma vez que suas formas alteravam numa constante entre o puro ponto negro e o puro ponto branco.

Foi o computador que permitiu dominar completamente o ponto da imagem denominado de *pixel*, ou seja, o tratamento numérico da informação relativa à imagem. A busca pelo componente decisivo desta, deduzia-se com o pixel duas linhas de pesquisa tecnológicas: (1) buscava o máximo de automatismo na geração da imagem; (2) o total domínio de seu constituinte mínimo. A imagem passa a ser reduzida a um mosaico de pontos precisamente organizado, um quadro de números, uma matriz. "Cada pixel é um permutador minúsculo entre imagem e número, que permite passar da

⁶ A câmera escura era um instrumento puramente óptico que facilitava a prefiguração antes da constituição propriamente dita da imagem, ou seja, funcionava como uma condição prévia (DUBOIS, 2004).

imagem ao número e vice-versa" Couchot (1993). Destaca-se que o pixel propicia a manipulação da imagem.

Assim, com as técnicas numéricas, a lógica figurativa modifica-se enormemente e com ela o modelo básico da figuração. Opostamente àquilo que se podia imaginar, o pixel, sendo um veículo de controle total, torna na verdade bem mais complexa a lógica figurativa da imagem (morfogênese da imagem). Enquanto para cada ponto da imagem óptica equivale a um ponto do objeto real, nenhum ponto de qualquer objeto real já existente iguala-se ao pixel. O pixel é a expressão visual concretizada na tela, de um cálculo realizado pelo computador, segundo as regras de um programa. Se existe algo que antecede o pixel e à imagem é o programa, ou seja, linguagem e números e não mais o real. Daí o motivo pelo qual a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula. A imagem numérica reconstitui, fragmento por fragmento, propondo dele uma visualização numérica que não conserva mais nenhuma relação direta com o real. (COUCHOT, 1993).

A realidade que a imagem numérica propicia trata-se de uma outra realidade, isto é, uma realidade sintetizada, artificial, sem base material além da nuvem eletrônica de bilhões de micro-impulsos que se movem nos circuitos eletrônicos do computador, uma realidade cuja única realidade é virtual. Nessa direção, pode-se dizer que a imagem-matriz digital não mostra nenhuma correspondência com o real, pois libera-se dele. Faz entrar a lógica da figuração na era da simulação. Segundo Couchot (1993), emerge, desse modo, uma nova ordem visual. As técnicas figurativas numéricas, diferentemente das técnicas figurativas ópticas, não pretendem figurar o que é visível, mas aquilo que é modelizável. "A imagem calculada por pontos é uma imagem quantificada e, por sua natureza de matriz numérica, permite o acesso ao seu tecido em pequenas microunidades que aceitam modificações" (DOMINGUES, 1997, p. 92).

Arlindo Machado, neste sentido, contribui para o entendimento sobre a maleabilidade da imagem eletrônica.

Diferentemente das imagens fotográficas convencionais, rígidas e resistentes em sua fatalidade figurativa, a imagem eletrônica resulta muito mais elástica, diluível e manipulável como uma massa de moldar. Determinados algoritmos de computação gráfica específicos para a manipulação da imagem fotográfica permitem hoje intervir sobre as figuras e distorcê-las de todas as formas, sem que verdadeiramente haja limites para esse gesto desconstrutivo (MACHADO *apud* FERREIRA, 2006, p. 440).

Couchot (1993) ressalta que a arte numérica, ligada à ideia de simulação, é primeiramente uma arte da hibridização. Hibridização entre as próprias formas componentes da imagem em constante processo. Hibridização entre todas as imagens, desde as imagens ópticas, a pintura, o desenho, a fotografia, o cinema e até mesmo a televisão, a partir da condição de se encontrarem numerizadas.

O artista, na contemporaneidade, necessita pensar as novas relações da imagem em movimento no contexto da arte contemporânea aproveitando os recursos disponíveis abertos pela arte e tecnologia, possibilitando, assim, outras vivências para o espectador.

Segundo Machado (1990), as mais diferenciadas manifestações sensíveis dialogam na contemporaneidade com o tempo e o espaço do vídeo. O vídeo, híbrido por natureza, passa a ter a capacidade de recodificar experiências contemporâneas e transitar na área das mais variadas expressões. Nessa perspectiva, a videoinstalação é campo fértil para explorar os desdobramentos, principalmente da imagem, a partir das inquietudes/questionamentos próprios da época contemporânea.

A videoinstalação como proposta para a espacialização da imagem

A arte contemporânea permite conceber uma variedade de propostas artísticas que envolvem o vídeo e seus possíveis percursos. Christine Mello (2004) destaca que os novos delineamentos do vídeo permitem problematizá-lo em direção de suas fronteiras e extremidades, como uma maneira de sair do ponto central da linguagem eletrônica, superando a sua pluralidade interna e produzindo um alargamento de sentidos.

A autora se posiciona em relação ao assunto e discorre que a noção de extremidades é uma atitude de olhar para as bordas, como um modo de verificar os deslocamentos e os movimentos híbridos do vídeo. Essa noção refere-se a analisar suas áreas fronteiriças na cultura digital, descentralizadas da essência da linguagem e interconectadas em diferenciadas práticas.

Segundo a autora, os três processos de extremidades do vídeo que resvalam o meio videográfico no campo das artes visuais são: (1) desconstrução; (2) contaminação e (3) compartilhamento. Trata-se de circunstâncias criativas que se abrem a uma pluralidade de formas de intervenções nas proposições criativas. Essas manifestações refletem estratégias sensíveis, cujos significados principais estão mais ligados ao processo do que a obra acabada/produto audiovisual. A desconstrução coloca em

destaque a desmontagem de uma pretensa especificidade videográfica e das formas frequentes de produção audiovisual. Este processo explora as possibilidades do vídeo de quaisquer naturezas (combinatória, relacional, operacional). O compartilhamento insere o vídeo nas lógicas das redes digitais, dos arquivos e dos ambientes virtuais. Já a contaminação é uma oportunidade em que o vídeo se potencializa a partir do seu contato com outros materiais, meios e práticas artísticas.

Ao pensar sobre as formas de apresentação das obras audiovisuais, o conceito de videoinstalação de Mello (2007, 2008) torna-se muito pertinente. Para a autora, na videoinstalação existe um contágio altamente estrutural na composição da linguagem do vídeo com novos subsídios simbólicos. Nessa direção, as manifestações artísticas atuais tendem, muitas vezes, renunciar o uso do monitor em benefício da imagem projetada diretamente no espaço instalativo, ocasionando uma pluralidade de projeções e ambiente imagéticos.

O audiovisual na arte contemporânea abre uma diversidade de caminhos para desenvolver projetos em arte. A artista visual sueca Pipilotti Rist (1962-), trabalha com videoinstalações que estão inseridas na ideia de espacialização da imagem, pois o vídeo interage com os espaços instalativos propostos (Figura 1).

Figura 1- Pipilotti Rist. Videoinstalações.



Fonte: < <https://bit.ly/2QdynGV>> e < <https://bit.ly/2hKtvWZ>>.

Com seus trabalhos de videoinstalações, Rist, possivelmente, pretende pensar a produção de imagem atravessada pela tecnologia e mediada por *softwares* na oportunidade de manipular as imagens fotográficas e realizar montagens e experimentações com as próprias imagens. A imagem aqui não é mais uma imagem com intenção de produzir uma representação do real e tão pouco estar ligada às técnicas de figuração de natureza ópticas. As propostas da artista estão voltadas a experiências que envolvem a natureza numérica da imagem e sua hibridização. Rist utiliza-se de imagens reais e recorre à montagem, resultando em obras de arte híbridas.

Analisando as imagens concebidas nas videoinstalações da referida artista, percebe-se que elas se originam de uma mescla de imagens. Por esse caminho, Dubois (2004), ao falar de estética videográfica, traz a questão da mescla das imagens e propõe três divisões neste sentido: (1) a sobreimpressão; (2) os jogos de janelas e, principalmente, (3) a incrustação.

A sobreimpressão sobrepõe duas ou mais imagens para criar um duplo efeito visual. Cada imagem sobreposta funciona como uma superfície translúcida por meio da qual pode-se visualizar outra imagem.

No caso de janelas (recortes e justaposições), possibilita uma divisão da imagem permitindo justaposições de fragmentos de planos distintos no mesmo quadro. As janelas operam com recortes e fragmentos, isto é, sempre com partes de imagens. Não mais um sobreposto ao outro; e sim, um ao lado do outro.

A incrustação (textura vazada e espessura da imagem), segundo Dubois (2004), é a principal figura de mescla de imagens por ser a mais específica ao funcionamento eletrônico da imagem. A incrustação combina dois fragmentos de imagem de origem diferente. O que torna específico da incrustação é, em síntese, o fato de ser comandada eletronicamente, partindo de flutuações formais (luminosidade ou cor) do próprio real filmado. O trabalho de Pipilotti Rist traz este tipo de mescla de imagens, ou seja, uma combinação de fragmentos de imagens cujas procedências são distintas.

Rist pensa não somente o conceito de imagem em seus trabalhos, mas também a sua espacialização, isto é, a evolução tecnológica oportuniza o surgimento de outras formas de interação entre o espectador e a obra como é o caso da videoinstalação (Figura 2).

Figura 2- Pipilotti Rist. Videoinstalações.



Fonte: <<https://bit.ly/2RttjL5>>

Ao tratar sobre o contexto do vídeo, vale mencionar Dubois (2016) quando diz que, na contemporaneidade artística, a tela se encontra em todo o lugar e não é simplesmente uma superfície que reflete algo, mas uma interface. Para se pensar a tela, deve-se considerar quatro experiências: (1) a tela como experiência sensorial: que vai além da tela do cinema; (2) a tela como experiência formal: a forma da tela como objeto de experimentação; (3) a tela como experiência espacial: o espaço ocupado pela(s) tela(s) de múltiplas maneiras; (4) a tela como experiência narrativa: pensar como o deslocamento de uma tela para a outra, o espectador é levado a construir um relato. Refletir também sobre as possibilidades de narrativas pelo espaço a partir da experiência da montagem das telas.

Um exemplo de obra que pensa a tela como experiência sensorial é o trabalho *Experiência de Cinema*⁷ (2004) da artista brasileira Rosângela Rennó. Nessa obra, Rennó experimenta movimentar imagens com telas de gelo seco. Cria filmes com referências na projeção na fumaça de fotografias de arquivo: filme de amor, filmes de família, filmes de guerra e filme policial. Os gêneros do cinema recebem destaque na montagem da artista. Segundo Maciel (2008, p. 80), “o movimento é quase instantâneo, a fumaça faz aparecer e desaparecer a imagem, suspensa pelo desaparecimento momentâneo do suporte” (Figura 3).

Figura 3- Rosângela Rennó. *Experiência de Cinema*. 2004. Videoinstalação.



Fonte: <<https://bit.ly/2PfiE4s>>

⁷ *Experiência de Cinema* (2004) de Rosângela Rennó. Vídeo disponível em: <<https://vimeo.com/40170481>>. Acesso em: 20/10/2018.

Em relação à tela como referência formal, Dubois (2016) fala da proposta do artista norte-americano Tony Oursler (1957-), o qual traz projeções sobre manequins e, assim, trabalha com a experimentação do formato da tela. Obras como *Keep Going* (1995), *Hello?* (1995), *Eyes* (1996) e *Gulch*⁸ (2013) tratam de projeções não em superfícies, mas em volumes (Figura 4).

Figura 4- Tony Oursler. *Gulch*. 2013. Videoinstalação.

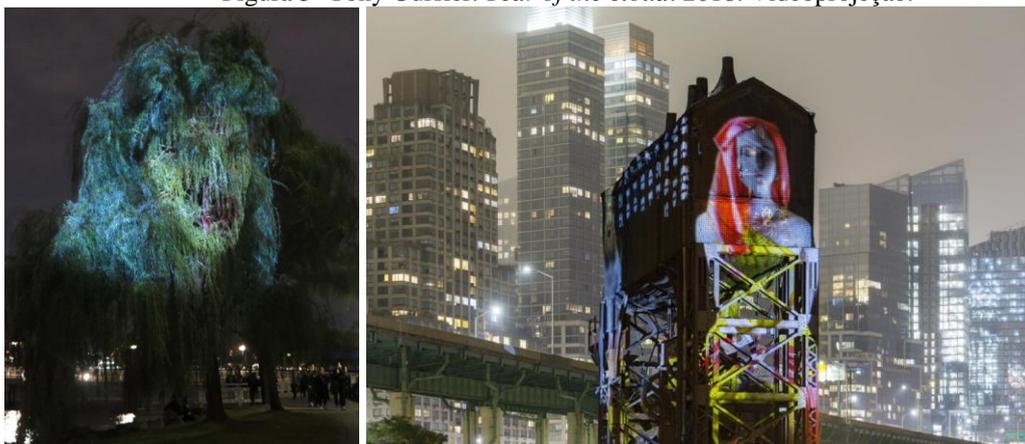


Fonte: < <https://bit.ly/2QAOiOU>>.

A possibilidade da tela enquanto experiência espacial é trazida, por exemplo, pelas projeções em 3D a partir de mapeamento de vídeo ou *Video Mapping*. Tony Oursler, com a proposta *Tear of the cloud*⁹ (2018), explora o espaço em ambientes exteriores (Figura 5).

⁸ *Gulch* (2013) de Tony Oursler. Vídeo disponível em: <<https://vimeo.com/42136166>>. Acesso em 20/10/2018.

⁹ *Tear of the cloud* (2018) de Tony Oursler. Vídeo disponível em: <<https://vimeo.com/295223379>>. Acesso em 20/10/2018.

Figura 5- Tony Oursler. *Tear of the cloud*. 2018. Videoprojeção.Fonte: < <https://bit.ly/2DY4QcV>>.

Na questão da tela como experiência narrativa destaca-se a artista canadense Janet Cardiff (1957-) com trabalhos como *Ghost Machine*¹⁰ (2005), que propõe ao espectador, através de uma câmera filmadora, seguir orientações para percorrer determinados caminhos e ir descobrindo situações e atores encenando. É o espectador que vai experimentando as diversas possibilidades propostas pelas narrativas (Figura 6).

Figura 6- Janet Cardiff. *Ghost Machine*. 2005. Vídeo Walk.Fonte: < <https://bit.ly/2SoLLEm>>.

Nessa perspectiva, destaca-se a produção artística como uma forma de não só propiciar novas experiências estéticas/imagéticas para o espectador, mas também a oportunidade de pensar através da imagem, como bem destaca Dubois (2004) quando discorre sobre como pensar o vídeo. Ele ressalta que, primeiramente, deve-se partir da ideia de que o vídeo é um não objeto, um estado da imagem, uma forma que pensa. Nesse sentido, ele (o vídeo) pensa/possibilita pensar o que as imagens são/fazem. Assim, cabe ao espectador ver além do que apenas imagens postas em movimento.

¹⁰ *Ghost Machine* (2005) de Janet Cardiff. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Tgef5gel4sk>>. Acesso em 20/10/2018.

Considerações finais

A automatização das técnicas de criação e reprodução de imagens foi uma procura constante no decorrer da história. A reprodução manual realizada pelos pintores foi aprimorada pela reprodução automática proporcionada pelos fotógrafos, através das câmeras escuras (século XIX), que retirava da reprodução da imagem qualquer interferência manual. Nessa situação, as técnicas possibilitavam a reprodução do universo tridimensional em imagens bidimensionais, plenamente correspondentes ao objeto real fotografado. O surgimento das tecnologias numéricas (século XX), suprimiu essa equiparação uma vez que ao *pixel* não corresponde nenhum ponto de um objeto real. Desse modo, a representação alcançada pelos meios analógicos é substituída por uma simulação, estabelecendo uma nova ordem visual. As imagens obtidas pelas tecnologias numéricas podem prontamente serem alteradas, estão inteiramente abertas a intervenções e recriações, como destaca Edmond Couchot.

Uma diversidade de dispositivos maquínicos, ópticos e sonoros, foi projetada por artistas como forma de ativar uma imagem fixa. Perceber o movimento entre uma imagem e outra, criar espaços com imagens por todos os lados, são muitas as arquiteturas visuais geradas pela arte para deslocar os espectadores daquilo que observam, como é o caso da videoinstalação.

Vive-se, hoje, uma realidade em que o digital faz parte do nosso cotidiano e, dificilmente, se possa fugir disso, isto é, as tecnologias estão cada vez mais avançando na expectativa de facilitar a vida diária. Esse avanço da tecnologia, da máquina, vem despertando ainda mais o interesse dos artistas em explorar esse vasto universo de perspectivas. Acredita-se que o que move o artista - mais do que as possibilidades que se abrem com a arte contemporânea - são os desafios que ele mesmo se propõe a partir de suas reflexões e produções artísticas.

Referências

AGUIAR, Carolina Amaral de. **Videoarte no MAC-USP: o suporte de idéias nos anos 1970**. 2007. 168 f. Dissertação (Mestrado em Estética e História da Arte) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em:

<http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=86277> Acesso em: 15 jul. 2015.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. São Paulo: Papyrus, 1993.

COUCHOT, Edmund. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. p. 37-48.

DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Tradução Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DUBOIS, Philippe. **O cinema vai ao museu: a tela como experiência de uma forma**. Palestra apresentada por Ismail Xavier na Universidade de São Paulo (USP). 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VC1alK6eq3I&feature=youtu.be>. Acesso em: 03 jun. 2017.

FERREIRA, Glória (Org.). **Crítica de arte no Brasil: temáticas contemporâneas**. Rio de Janeiro: Funarte, 2006.

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

MACIEL, Katia (Org.). **Cinema sim: narrativas e projeções**. São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

MELLO, Christine. Extremidades do vídeo: o vídeo na cultura digital. **Conexão: Comunicação e Cultura**, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, 2004. p. 17-34. Disponível em: <<https://bit.ly/31oXve8>>. Acesso em: 14 dez. 2018.

MELLO, Christine. Videoinstalações e poéticas contemporâneas. **ARS**, São Paulo, v. 5, n. 10, 2007. p. 90-97. Disponível em: <<https://bit.ly/2MOZ53V>>. Acesso em: 16 dez. 2018.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2008.

PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Tradução Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PILLAR, Analice Dutra. Produções audiovisuais contemporâneas e o ensino da arte: exercício de leitura. In: **Anais...** Rio de Janeiro: ANPAP, 2012. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio5/analice_pillar.pdf>. Acesso em: 06 jan. 2014.

PROJETO FLUXUS | BLACK&WHITE (Belo Horizonte, Minas Gerais). **Projeto Fluxus | Black & White** – Belo Horizonte: catálogo. Belo Horizonte, 2012. 67 p. Disponível em: <http://www.fluxusfestival.com/bw/_pdf/FLX_Catalogo.pdf> Acesso em: 25 jun. 2015.