

# CORPO E PERFORMANCE NA VIDEOARTE BRASILEIRA<sup>1</sup>: LETÍCIA PARENTE, ANALÍVIA CORDEIRO E OTÁVIO DONASCI<sup>2</sup>

## Body and Performance in Brazilian video art: Letícia Parente, Analívia Cordeiro and Otávio Donasci

*Rodrigo Esteves de Lima Lopes*

Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP

**Resumo:** Este artigo tem por objetivo discutir a utilização do corpo como meio de performance estética e política em três videoartistas brasileiros. Inicia-se a análise pela performance política nos vídeos de Letícia Parente, realizados durante a ditadura militar brasileira (1964-1985). Segue-se uma reflexão sobre os trabalhos de Analívia Cordeiro cuja obra desenvolve a tríade tecnologia, dança e corpo feminino. Por fim, discute-se o trabalho de Otávio Donasci cujas “videocriaturas” são ciborgues parte-homem-parte vídeo.

**Palavras-chave:** Videoarte; Política; Brasil; Corpo; Performance.

**Abstract:** This article aims to discuss the use of the body as a means of aesthetic and political performance by three Brazilian video artists. I the political statement in the work of Letícia Parente during the Brazilian military dictatorship (1964-1985). Then, I discuss the work of Analívia Cordeiro, who establishes an interface amongst technology, dance and the women’s body. Finally, I draw my attention to the performatic work of Otávio Donasci’s “videocriaturas”, individuals who are part-men-part-video cyborgs.

**Keywords:** Video Art; Politics; Brazil; Body; Performance.

---

<sup>1</sup> Esta pesquisa foi financiada pela FAPESP – Fundação de Amparo a Pesquisa do Estado de São Paulo (Processo 2016/11230-5).

<sup>2</sup> Gostaria de agradecer a Analívia Cordeiro e a Otávio Donasci, pelo acolhimento a esta pesquisa, e pela comunicação sempre constante.

## Introdução

Este artigo tem por objetivo discutir como três videoartistas brasileiros – Letícia Parente, Analívia Cordeiro e Otávio Donaschi – utilizam o corpo como forma de comunicação estética, performática e política em suas obras. Do ponto de vista teórico-analítico, este trabalho busca articular um quadro interpretativo que permita compreender as opções estéticas dos três artistas analisados. Assim, a ideia de uma construção baseada em escolhas semióticas socialmente relevantes (KRESS, 2010, 2012) ajuda a compreender os vídeos como sistemas significativos. O rompimento se daria, por conseguinte, pela quebra de padrões de escolha já naturalizado, levando a construção de uma obra videográfica que não ecoa modelos midiáticos tradicionais da representação do humano.

Como colocado por Machado (2007a), o ambiente televisivo desenvolve um grande parentesco com o cinema, o teatro e o rádio. Do primeiro, herda a construção de narrativas lineares baseadas na centralidade do humano e nas situações de interação entre eles. Talvez, por conta disso, o dispositivo televisivo, de maneira geral, esteja preocupado em mimetizar a realidade através de estruturas narrativas, um meio tecnológico de reprodução que têm se fiado em um projeto de cópia da realidade que data do renascimento (MACHADO, 1990). Tais estruturas ecoam uma linearidade baseada na construção da coesão e coerência ligadas a uma superestrutura composicional que, com algumas adaptações, é muito similar a que já se conheciam em outras formas de arte, em especial cinema e no teatro (BAUDRY, 1975a, 1975b; DUGUET, 2009). À medida que a pintura e as artes plásticas vão gradativamente se libertando desse paradigma (BENJAMIN, 1994; COCCHIARALE, 2007), cores, formas e texturas passam a ser objeto de contemplação: a pintura passa a refletir metalinguisticamente sobre suas formas e, como consequência, a ausência ou mesmo transformação do humano enquanto figuração é aceito (ELWES, 2005, 2015). Por outro lado, o vídeo, enquanto arte profissionalizada, parece estar cada vez na contramão deste processo.

Talvez seja por isso que a produção videográfica artística tenha se iniciado pelas mãos de indivíduos não necessariamente relacionados ao mundo da comunicação em massa. De fato, muito dos dilemas colocados por Benjamin (1994), ao discutir o futuro da pintura em relação à fotografia, se aplica também ao vídeo. Isso porque sua utilização no âmbito da videoarte parece ameaçar a televisão graças à sua dinamicidade, que implica em processos mais rápidos e com maior acuidade na representação e, ao mesmo tempo, desconstrói um processo narrativo e representacional, quase de caráter iconográfico, que fora base da utilização da imagem em movimento até então.

É este caminho que permite a videoarte transcender tal dispositivo. No nível discursivo, seus pioneiros parecem perceber que estar preso a uma estética pura e simplesmente representacional é perder boa parte das possibilidades expressivas que esse meio pode proporcionar. A tecnologia deixa, então, de ser um mero pano de fundo para a construção dessa figuratividade. Para Elwes (2005), diversos artistas começam a explorar o potencial do vídeo portátil, o que, para o autor, significa a primeira grande transformação da imagem desde a invenção do cinema. É nesse contexto que uma série de novas discussões, abarcando reflexões sociais, políticas e estéticas nascem, possibilitando um claro desafio às temáticas então presentes no dispositivo televisivo. No dilema enfrentado pela videoarte, a figuratividade é questionada pela desconstrução e pelo caráter experimental. Por conseguinte, ela, ao mesmo tempo em que quebra paradigmas, desconstrói o vídeo enquanto linguagem não apenas a partir do ponto de vista da sua produção, mas também de sua recepção, enquanto forma de expressão não prevista pelos cânones da indústria cultural.

Tal discussão pode ganhar cores ainda mais vivas se pensarmos que a produção tradicional contava com dispositivos históricos de distribuição muito específicos. A televisão, local natural do vídeo, não assimila de pronto essa nova reflexão, galerias e museus inicialmente também se recusavam a expor esses trabalhos, apesar de agregá-los em um segundo momento. Logo, esses artistas eram, inicialmente, dependentes de exposições particulares ou de raros programas

em TVs públicas. Como coloca Reis Filho (2007), a construção da videoarte enquanto estética só foi possível pela postura marginal assumida por boa parte de seus pioneiros.

Há, então, uma estética do ruído (ELWES, 2005) que leva a um deslocamento do processo comunicativo, que agora parece centrar-se nas sensações. Essa transformação só é possível graças ao caráter abstrato e alegórico que as diferentes formas de representação ganham na videoarte. Cria-se, assim, uma crítica direta ao domínio instrumental da razão e da lógica, abrindo espaço para formas não racionais de expressão. As artes plásticas já haviam passado por um processo similar de reconstrução do seu referente e de seus objetivos estéticos.

Os elementos tecnologicamente constituintes do vídeo passam a servir como as palhetas de um pintor: tubos catódicos, placas circuitos e ondas servem como material de reflexão político e estético. Isso dá a videoarte um “não lugar”, um reflexo do vídeo como tecnologia: o vídeo ganha seu espaço paulatinamente até se tornar o meio padrão para divulgação de informações no século XXI; ao mesmo tempo, esta mesma videoarte passa a ter a internet como principal meio de divulgação, escapando mais uma vez de amarras midiáticas (LIMA-LOPES, 2018). O surgimento da videoarte parece estar conectado com a contracultura, que tem seu ápice nos anos 60. É em meados dessa década que o grupo Fluxus inicia suas atividades questionadoras (DUGUET, 2009; ELWES, 2005, 2015), as quais trazem alguns importantes precedentes para a revolução que Paik criaria logo em seguida.

Efetivamente, o Fluxus pode ser considerado um dos responsáveis pelas primeiras obras que questionam e usam o audiovisual como elemento estético e conceitual, sendo que sua reflexão se dá em frentes que serão importantes para a videoarte até os tempos de hoje. A que mais interessa a este trabalho está relacionada ao registro de performances, em ações que mais visam a chocar o *status quo* e a sociedade conservadora estadunidense dos anos 60. O trabalho Four (Fluxfilm 16), de Yoko Ono, é um bom exemplo de afronta moral: diversos

participantes do Fluxus, incluindo a própria Yoko, têm suas bundas gravadas ao andar. As nádegas são retratadas com a objetiva próxima aos modelos, muito provavelmente em modo macro, os cortes são diretos e secos, sem efeitos de edição. A reação ao assistir o trabalho de Ono é sempre imediata, variando entre o riso e o desconforto, seja pela presença do corpo desnudo, seja pela quebra imediata do eixo narrativo, que passa a ser inexistente, como na maioria das obras do grupo. Paik trabalhava no Fluxus, mas ganha independência em suas obras e assume uma linha de trabalho que é marcada por mergulhar ainda mais na exploração das possibilidades oferecidas pelos recursos do vídeo, oscilando entre uma reflexão tecnológico-estético-discursiva. Seus trabalhos usaram a tecnologia específica do vídeo para produzir obras que quebrassem com o figurativismo televisivo, as quais se davam principalmente pela construção de obras que usavam os recursos técnicos e físicos de construção da imagem. Entre as diversas obras que podem ser encaixadas em tal categoria, teríamos, em ordem cronológica, *Beatles Electronic* (1969) e *Global Groove* (1973).

Se por um lado as obras dos artistas pioneiros da videoarte brasileira se assemelham àquelas realizadas pelo grupo Fluxus no que tange ao registro performático; por outro, eles se afastam do que poderia ser caracterizado como uma reflexão sobre o vídeo como processo técnico estético. Isso pode ser o resultado de duas características dos autores desse período. Como diversos autores já assinalaram (COCCHIARALE, 2007; MACHADO, 2006, 2007b), desenvolveram-se paralelamente no Rio de Janeiro e em São Paulo, dois núcleos de produção de videoarte. O primeiro é resultado da iniciativa particular de John Azulai, que traz do Japão uma câmera Porta Pack da Sony, ao passo que, no segundo, deve-se à abertura do setor de vídeo no Museu de Arte Contemporânea de São Paulo (MAC-SP). Tais grupos sofreriam inúmeras dificuldades técnicas. Havia falta quase absoluta de recursos, gerando uma realidade de produção repleta de peculiaridades: artistas utilizavam equipamentos emprestados e não possuíam ilhas de edição profissionais. Em muitos casos, as produções eram

realizadas em plano contínuo — dada a impossibilidade de edição — e de forma coletiva, com artistas se revezando entre as funções técnicas e de performance.

Tal fato ganhava cores especiais se pensarmos no momento histórico do país. O Brasil estava mergulhado nos anos de chumbo do regime militar, que teve início em 1964, contribuindo para que muitos desses artistas utilizassem o vídeo como protesto político (MACHADO, 2007a e b). O caráter marginal dessas produções era, logo, fruto de uma interação entre sua vocação para o combate ao estado de exceção e as condições gerais de produção, o que inclui, sobremaneira, a dificuldade de acesso a recursos hoje considerados mínimos. Tanto no Rio como em São Paulo, a indisponibilidade de equipamentos propiciou a formação de grupos de videomakers que realizaram obras de caráter autoral, com um grande viés político e de discussão social.

Outra questão relevante é que boa parte desses produtores eram oriundos de outras áreas que não a produção audiovisual profissional. Como coloca Meigh-Andrews (2014), a videoarte não emerge no Brasil como uma prática autônoma, mas como uma forma de linguagem artística secundária, desenvolvida simultaneamente a outras áreas de produção, como é o caso da pintura ou dança. Se por um lado isso acaba por dar a nossa primeira geração de videoartistas uma característica peculiar — o vídeo passa a ser uma extensão do trabalho realizado em outras mídias —, por outro, a performance se coloca como um elemento constante, numa relação íntima com o corpo dos artistas.

### **Letícia Parente: questões sociais e políticas**

No início dos anos 70, o vídeo parece ser utilizado como um ato de registro da memória de uma performance: dada as dificuldades de acesso à tecnologia de produção e a gritante necessidade de luta política, temos o desenvolvimento de uma videografia autoral e centrada na resistência. Se compararmos as produções nacionais àquelas realizada nos EUA no mesmo período, perceberemos que as nossas não partem de ícones da mídia de massa para o estabelecimento de sua

reflexão combativa. Apesar de em ambos haver o estabelecimento de uma discussão que fixa seus objetivos em uma contracultura que visa a discutir o *status quo*, ao contrário dos autores de além-mar, nosso foco é no retrato do indivíduo e de seu sofrimento particular que, de forma crua e direta, leva ao sacrifício, que, em um autorretrato performático, mostra toda a sua dor.

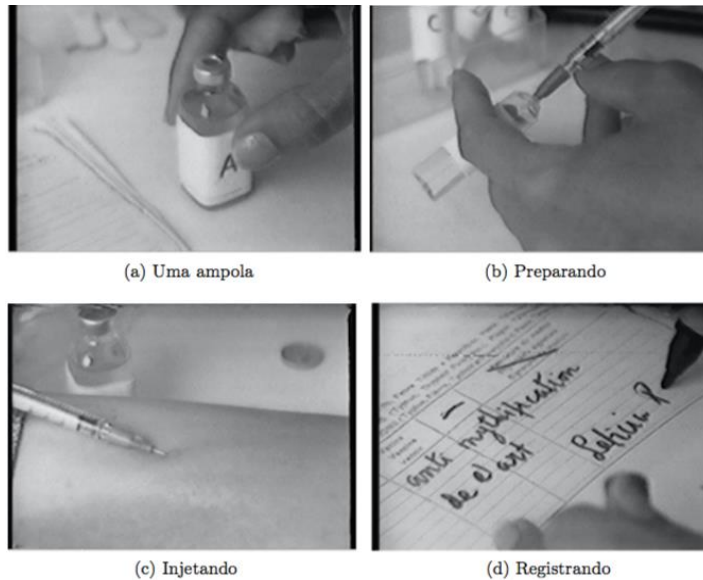


Figura 1: Preparação I - Leticia Parente

As obras de Leticia Parente se encaixam exatamente nesse contexto. Dentre seus trabalhos, destacam-se Preparação I, Preparação II e Marca Registrada.

Em Preparação I, de 1975, Parente é focalizada em plano médio e posteriormente fechado (ver figura 1); suas costas e seu rosto são refletidos no que parece ser um espelho de Banheiro. Em seguida, ela penteia os seus cabelos e começa a cortar pequenos pedaços de esparadrapo com uma tesoura (ver figura 1b). Com cada um deles, ela lacra sua boca (ver figura 1a) e seus olhos (ver figura 1c); redesenhando-os com um batom pela parte de cima da fita após cada colagem. Tais ações são realizadas no que parece ser um ato cotidiano de preparação para o dia que se inicia, uma maquiagem que parece cobrir a verdade.

Após o término de sua preparação, a artista, vendada e calada pela fita (figura 1d), caminha em direção a porta e por ela sai. Observa-se nesta performance uma clara metáfora do não-ver e não-falar, a construção de um silêncio típico das situações de exceção política. Ao colocar os esparadrapos e desenhar seus olhos e boca, Parente nos demonstra a impossibilidade de ver e denunciar o que acontece: o perigo de ser consciente e denunciar.



**Figura 2:** Preparação II - Leticia Parente

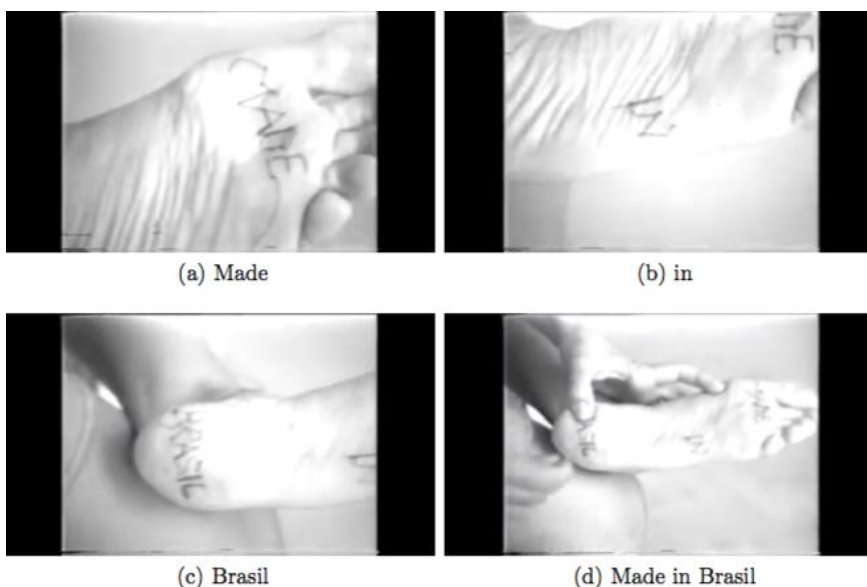
Em Preparação II, de 1976, a artista aplica no próprio braço quatro injeções, retiradas de ampolas identificadas pelas letras A, B, C e D (figura 2a). Após cada aplicação (figura 2), a artista preenche um formulário do Ministério da Saúde com os dizeres: “anticolonialismo cultural”; “anti-racismo”; “anti-mistificação política” e “anti-mistificação da arte”, este último em francês (figura 2d).

A interpretação para tais injeções está nos formulários preenchidos pela autora: em uma das colunas, lemos a palavra vacina. Nesse sentido, Parente parece estar se vacinando contra alguns pilares fundamentais trazidos pelo movimento ditatorial que se iniciou no Brasil em 1964 e ainda em vigor. Nesse momento, o país passava por um forte processo de colonização cultural, com o



desincentivo à produção crítica de arte, prisão e tortura de diversos artistas nacionais. Além disso, o culto político a determinadas figuras-chave do regime era algo comum na mídia, em especial com o dito milagre econômico. Aqui, a performance autoflageladora caminha pela seara da percepção de um processo de alienação, a dor é a forma de escapar de tal fenômeno.

*Marca Registrada*, de 1975, é um dos vídeos mais simbólicos da autora (figura 3). Neste trabalho, o rosto de Parente nunca é mostrado, ela anda por um pátio externo e se senta de forma a deixar apenas um dos seus pés em quadro. Na sequência, passa a costurar na sola de seu pé a expressão em inglês *Made in Brazil*. Os pontos da costura são arrematados lentamente, construindo a frase de forma paulatina. Cria-se um jogo com o expectador, em quem as sensações vão se transformando.



**Figura 3:** Marca Registrada - Letícia Parente

Talvez, como um resultado da crueza das imagens, cria-se uma rejeição; um expectador que se projeta na dor de Parente. Há uma expectativa em relação ao desenvolvimento do ato de autoflagelação, passa-se a imaginar o que está sendo escrito/desenhado, quase como um jogo de adivinhar.

De acordo com Meigh-Andrews (2014), tal ação seria inspirada em uma típica brincadeira do nordeste brasileiro, região de origem de Parente, nascida na Bahia. Entretanto, não se pode perder de vista o valor simbólico da performance: em uma época em que a mídia realizava campanhas de ufanismo ao regime — talvez a mais icônico tenha sido o slogan: “Brasil, ame-o ou deixe-o” —,<sup>3</sup> o ato de costurar *Made in Brasil* na sola do pé pode ser interpretado como um ato de resistência: ela está presa ao Brasil pelos pés, a resistência e a dor também se caracterizam como um ato de amor. Algo pouco observado é que, apesar de estar escrevendo a frase em inglês, Brasil parece estar grafado com “s”.

Há um ato quase masoquista de denúncia política nesses vídeos, um ato crítico, no qual a autora se coloca como objeto de sua própria obra. É a criação de um autorretrato performático que parece instaurar um confronto direto entre a realidade que se enfrenta e a postura política defendida pelos autores. O vídeo aqui ganha um status de tecnologia de memória (VIEIRA, 2003), relacionada a um presente que parece ser esquecido por aqueles que o vivem. Para Meigh-Andrews (2014), o vídeo forneceu a Letícia Parente um meio de registrar experiências físicas em um nível profundo e visceral. Uma tecnologia que aumenta e potencializa a performance da mesma forma que uma lente amplia seu modelo ou objeto.

Muitos dos artistas que produziam videoarte nos anos 70 pareciam não estar organizados em um bloco político coeso, como era o caso do Fluxus, quase totalmente composto por alunos de John Cage e expressando uma grande unidade estética e ideológica (DUGUET, 2009). Na verdade, os artistas brasileiros do período parecem se unir por meio de dois elementos-chave: o acesso à tecnologia e a aversão ao regime. No caso do primeiro, os grupos de MAC (em São Paulo) e Jon Azulai (no Rio de Janeiro) tinham em tais propiciadores de

---

<sup>3</sup> A campanha “Brasil, Ame-o ou Deixe-o” foi instituída durante o governo de Emílio Garrastazu Médici, um dos mais violentos do período ditatorial no Brasil. O uso de tortura, assassinatos e desaparecimento se tornou algo sistemático, como citam relatórios de entidades como a “Brasil Nunca Mais” (<http://bnmdigital.mpf.mp.br/pt-br/>). Tal campanha tinha por objetivo implementar um sentimento na população de que os discordantes do regime, que eram sistematicamente expulsos do país e assassinados, não eram nacionalistas por não aceitarem o seu país como ele era, e, portanto, mereciam tal punição.

tecnologia a única maneira efetiva de realização de seu trabalho. Eles, logicamente, se tornaram vetores agregadores de artistas que tinham interesse no vídeo. No caso do segundo, a questão política, que permeava todos os trabalhos da autora, parece onipresente: as amarras levavam à unicidade temática sem que necessariamente grupos oficiais de produção e manifestos fossem escritos. O inimigo estava lá, às vistas de todos, impondo-se e precisando ser combatido.

Por fim, à exceção de alguns artistas — como Analívia Cordeiro, que discutiremos na seção 3 —, o vídeo parece ser utilizado como um ato de registro da memória de uma performance. Ou seja, dadas as dificuldades de acesso à tecnologia de produção e a gritante necessidade de luta política, temos o desenvolvimento de uma videografia nacional de traços autorais e centrada no discurso ideológico. Assim, a videomaker cria uma estética da autoflagelação como suporte para sua produção videográfica, constituindo uma temática que norteava a superfície de suas obras, que, num nível de observação mais profundo, tem por objetivo controverter o universo político brasileiro.

### **Analívia Cordeiro: corpo e videodança**

A partir de 1973, a videomaker Analívia Cordeiro passa a produzir experimentações relacionadas à área de videodança, refletindo sobre a linguagem e tecnologia em seus diversos aspectos. De acordo com a própria artista (CORDEIRO, 2007), diversos deles discutem questões com implicações para este trabalho. Entre eles, gostaria de centralizar minha análise em três: M3X3, de 1973;  $0^0 = 45^0$ , de 1974; e Slow Billie Scan, de 1987.

M-3X3 pode ser considerado um dos primeiros trabalhos de videoarte brasileira. Para Cordeiro (2007), este vídeo aponta para uma automatização dos gestos (figura 4), significando a prioridade da representação midiática sobre a expressão humana, além da artificialidade da representação das cores na televisão em preto e branco. Ali, a autora dispõe dançarinas em uma matriz 3X3

(figura 4a), em posição fixa. Estabelece-se, assim, uma construção visual geométrica entre as dançarinas e o fundo (figura 4c e 4d). Sua roupa preta com intervalos invisíveis à câmera contrasta com as linhas tracejadas da matriz construída no cenário, preenchendo-as e criando novas imagens. Uma vez que cada um dos 9 quadrantes é ocupado por uma dançarina (figura 4b), o vídeo promove uma importante quebra do sistema tradicional de elaboração do quadro televisivo, a chamada regra dos terços (ZETTL, 2004). Por este princípio, ao dividirmos o quadro em 3 linhas horizontais e três verticais, estamos na verdade observando que há áreas nobres para visualização.

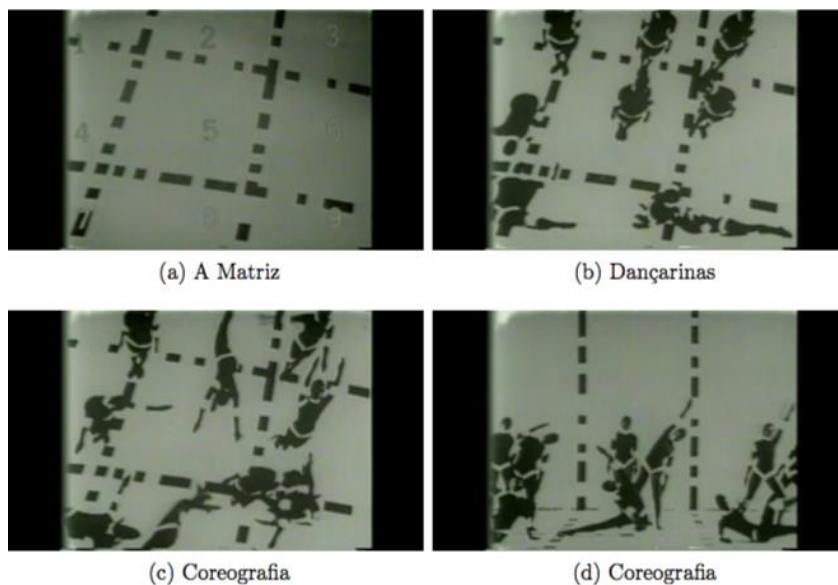


Figura 4: M-3x3 - Analívia Cordeiro

A obra claramente quebra tal princípio, criando um sentido de atenção múltipla. Com relação a esta coreografia, a autora (CORDEIRO, 2007) ainda coloca que ela fora criada por computador a partir de diretrizes que incluem as coordenadas das dançarinas, seus membros, troncos e cabeça. O software, dessa forma, decide movimentos aleatórios que são executados na performance: Cordeiro (2007) traz importantes descrições e workflows do processo de criação do vídeo, além da interação entre o corpo, coreógrafo e câmera. O computador

também define o ritmo a partir da música: um som contínuo, lembrando um metrônomo com a marcação do tempo, no qual ocorre o movimento, ritmando a dança e nossa percepção.

Já em  $0^0=45^0$ , outro exemplo de “computer dance”, antecipa uma série de questões estéticas relacionadas ao hibridismo da linguagem videográfica que só chegariam a ser discutidas em obras realizadas nos anos 90. Nesse trabalho, temos o contraste entre o corpo da bailarina, que é enquadrado apenas em plano bem fechado, e uma série de desenhos, pictogramas que simbolizam o movimento estático e já terminado (figura 5).



**Figura 5:**  $0^0=45^0$  - Analívia Cordeiro

O mais interessante dessa obra é, sem dúvida, seu trabalho de edição que sequencia os planos fechados de forma a ajudar o espectador a construir o movimento que culmina no pictograma, criando uma forma de hibridismo que opera diretamente sobre o processo cognitivo de compreensão do vídeo pelo espectador.

Sigrid Norris (2004) discute a construção semiótica dos gestos a partir de seu ponto de vista estrutural. Para a autora, o processo de significação ocorre a partir de três fases, a partida, seu ápice e o término. No primeiro, a ação começa a ser desenhada de forma a se constituir enquanto processo de significação, sendo iniciado o seu desenho. Na segunda, o gesto tem sua constituição já formada e sua significação completa já pode ser percebida; ao passo que, em seu momento final, o gesto está pronto para que a transição ocorra. No caso específico

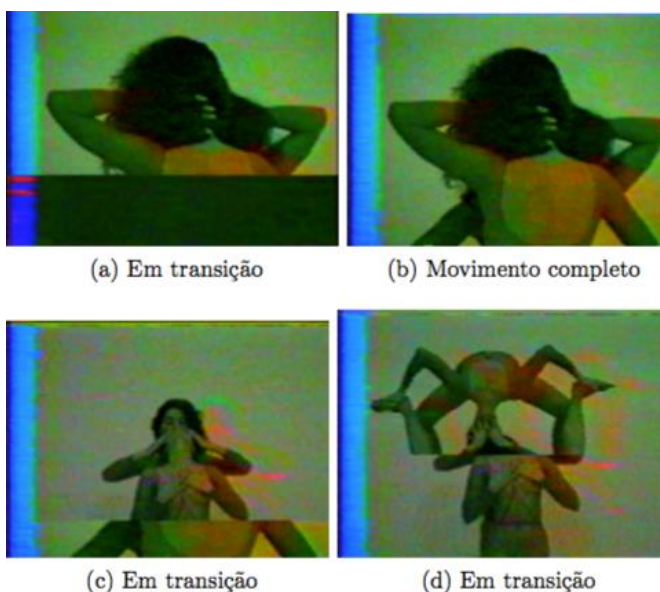
de  $0^{\circ}=45^{\circ}$ , a sequência de frames que leva a construção do corpo parece seguir esse padrão: o primeiro frame poderia ser caracterizado como o início do movimento (figura 5a), terminando no momento de estatização total, no qual a posição da bailarina estaria pronta para iniciar um novo movimento (figura 5c). Essa fragmentação em imagem parece representar um processo analítico da constituição da dança e sua interação com o corpo da mulher. Ao expectador é delegada a necessidade de completar os vazios dos movimentos, algo que parece ocorrer de forma natural. Isso seria resultado de um processo cognitivo que parece fazê-lo participar como um expectador-coreógrafo em uma reflexão sobre a fragmentação do corpo em imagem.

Já *Slow Billie Scan* (figura 6) pode estabelecer uma reflexão entre tecnologia e as possibilidades estéticas da dança e da videoarte. Neste trabalho, temos uma animação que se serve da técnica *slow scan* – comumente usada na transferência de imagens estáticas durante os anos 80 e 90 — para se realizar a transmissão de uma série de *stills* de duas dançarinas, as quais formam — dependendo do movimento estabelecido — imagens corporais abstratas (6a e 6d). A técnica de animação acaba por ser tão delicada que o lento movimento de escaneamento e formação da imagem interage diretamente com a trilha sonora, criando um sincronismo entre a música e a construção tecnológica do referente.

A construção das formas é dinâmica à medida que a sobreposição de frames gera uma coreografia que não poderia ser percebida efetivamente em um ambiente não tecnológico: uma vez que a visão humana não permitiria tal congelamento e sobreposição de formas.

Novamente aqui há a construção do movimento, agora pela sobreposição. O expectador constrói seu signo por meio da expectativa gerada pela construção da imagem. Ao mesmo tempo em que isso acontece, novos sentidos parecem surgir na transição, imagens únicas que dependerão da percepção dos efeitos de edição. A cada segundo que se olha, uma nova imagem é formada. Apesar da objetivação que a projeção da foto pode significar, o direcionamento do olhar representa algo subjetivo e, por conseguinte, pessoal.

No caso específico das obras de Analívia, observa-se a utilização do processo tecnológico como uma forma de construção do signo coreográfico: as duas linguagens parecem correr de forma complementar. Suas produções têm uma especial predileção pelo corpo da mulher como objeto de reflexão, seus vídeos coadunam experimentos coreográficos que parecem dependentes tanto das intervenções tecnológicas do vídeo, quanto do corpo da bailarina ou modelo. Tal reflexão expande os universos da videoarte, de forma a construir uma expressão artística que é poeticamente dependente de pelos menos dois códigos.



**Figura 6:** Slow Billie Scan - Analívia Cordeiro

Além disso, o trabalho de Analívia congrega elementos de linguagem videográficos bem diferentes em relação à Parente. Enquanto esta utilizava o vídeo como um registro de performance e autoflagelação, Cordeiro integra o corpo aos recursos do vídeo. Ao mesmo tempo em que a performance parece ser um ponto central de sua obra, ela é também dependente de elementos técnicos para sua completude significativa. Por conseguinte, a edição, a composição do quadro e a trilha sonora passam a ser elementos relevantes e, sem os quais, o significado

não é construído. Elementos esses que parecem secundários no trabalho de Parente.

### Otávio Donasci: a hibridização do homem vídeo

De acordo com Agra (2015), a obra de Donasci surge na esteira de uma longa experimentação entre vídeo e performance. Tais experimentos surgem no início dos anos 80, reverberando naquilo que Hélio Oiticica chamou de quase cinema, ou mesmo de artistas como Ivan Cardoso, considerado por muitos como o primeiro performer brasileiro, e Rafael França e seu grupo *3nós3* (FRANÇA; URBANO JR.; RAMIRO, 2017). De fato, essa relação performática parece se manter um processo constante nas gerações de videoartistas que se seguem, tais como Olhar Eletrônico e TVDO (AGRA, 2015; JUNGLE, 2007; TAS, 2007).



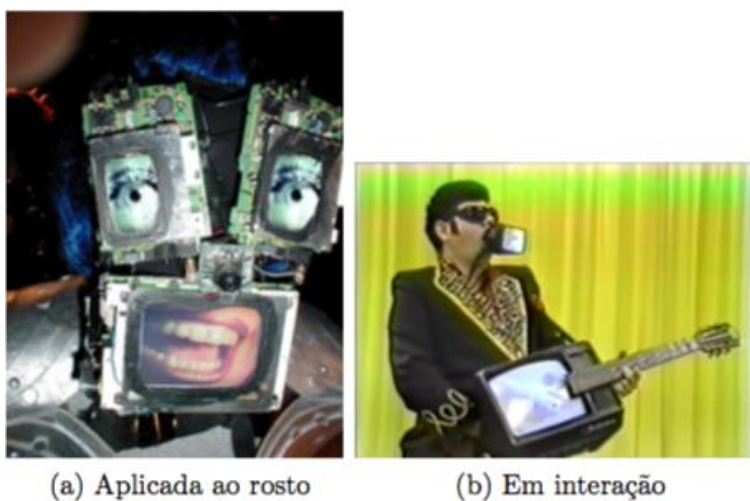
**Figura 7:** Videocriaturas - Otávio Donasci

Entretanto, diferentemente das artistas discutidas até agora, Otávio Donasci dá um passo em uma direção bastante peculiar em termos da relação estabelecida entre o vídeo e o corpo, em uma fusão entre aquele e a performance. Tal movimento parece ser algo que, posteriormente, se tornaria uma tendência e



antecipa trabalhos de autores como Tonny Oursler ou mesmo Nan June Paik (AGRA, 2015).

O trabalho de Donasci evolui de uma complexa trama de interesses. Cenógrafo, publicitário, comunicólogo e artista plástico, o realizador, influenciado pelos trabalhos do artista e cenógrafo Joseph Svoboda (1920-2002), começou a inserir elementos de vídeo nos projetos cenográficos a partir do início dos anos 80. Em suas próprias palavras: “Comecei a misturar instalação e não sabia que tinha esse nome. Eu usava a pesquisa de artes plásticas para aplicar na cenografia” (CAFIERO, 2011)<sup>4</sup>. Donasci cria um ser chamado inicialmente de video-teatro e, posteriormente, de videocriaturas (HIGHLIKE.ORG, 2011; VIDEOBRASIL, 1994), que são um ser híbrido, um ciborgue que se caracteriza por ser parte homem e parte vídeo.



**Figura 8:** Próteses e Videocriaturas - Otávio Donasci

Seu projeto visa estender as capacidades expressivas do teatro e da performance por meio da introdução de elementos da linguagem tecnológica, em especial a audiovisual (HIGHLIKE.ORG, 2011). Inicialmente, suas obras utilizavam monitores de TV fixados por armações plásticas, que substituíam a

---

<sup>4</sup> Entrevista cedida pelo autor e disponível em Cafiero (2011).

cabeça do ator, estando o aparato técnico escondido por baixo de panos pretos (ver figura 7). Para o monitor são transmitidos imagens e áudio de um ator, que, no imaginário de seu expectador, pode ou não ser aquele que se esconde por trás do vídeo.

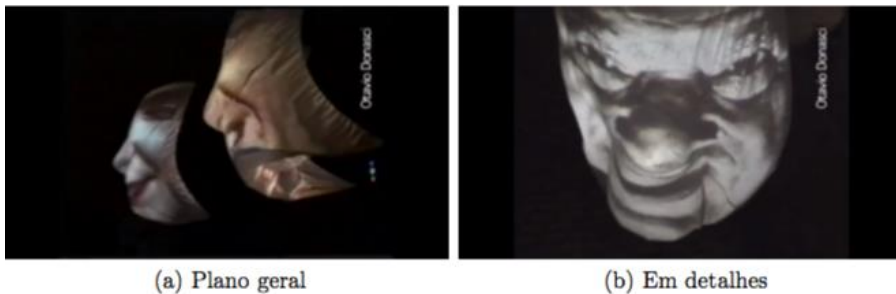


Figura 9: Projeções - Otávio Donaszi

Abre-se um leque de possibilidades em termos de expressão performática: elementos comuns à linguagem do vídeo, como distância focal, zoom edição, efeitos transições, passam a ser parte integrante desse sistema técnico expressivo (ver figura 9). Ao mesmo tempo em que o vídeo escapa de uma bidimensionalidade e passa a integrar um complexo sistema de significações corporificado, o corpo passa a fazer parte de um sistema tecnológico híbrido; ele é restrito ao mesmo tempo que é potencializado, mudanças na imagem transformam a relação do ator com seu contexto cênico e com a plateia.

No início desse processo artístico, suas obras utilizam os sistemas de entrega de audiovisual disponíveis, em especial monitores com tubos de raios catódicos (CRT). Atualmente, o uso dessa tecnologia parece criar um efeito *low tech*, o fazer videográfico que marcava um processo de tecnologização do teatro, passando a ter, agora, um caráter de artesanato tecnológico.

A forma dessas criaturas evolui para além dos “seres televisão”. Em seu trabalho, Donaszi passa a experimentar outros formatos de projeção (ver figura 9) e integração das potencialidades do audiovisual com a interpretação cênica. Uma dessas experiências seria a utilização de monitores menores, que funcionam como próteses de partes do corpo, como mãos, boca, olhos, permitindo uma

transformação não apenas em termos do simulacro que nossa face representa, mas também em termos das ações realizadas pelo performer (ver figura 8). Ele pode cantar ou tocar em uma atuação complexa e heterogênea. O uso de monitores que substituem áreas conjuntas do corpo também possibilita transformações no curso interacional, como a mudança de personagem; projeções também são formatos largamente utilizados pelo artista. Esta última permite uma interação de forma deveras particular: com o público, ela pode levar a uma corporificação daquilo que é projetado, como corpo, ganha uma dimensão própria em sua personificação — como o seria o rosto que se transforma em um ser de valor próprio —; já no contexto cênico, o vídeo possibilita interações e efeitos próprios — tal qual o ator que salta sobre uma projeção e dela passa a fazer parte (ver figura 10).



**Figura 10:** Mudanças de personagens nas Videocriaturas - Otávio Donasci

Outro ponto a ser observado nesses trabalhos é que eles integram o corpo à cenografia numa forma de amálgama. Cria-se uma codependência no processo significativo da videocriatura: elas não existem sem o vídeo ou sem a performance, agora integrados em uma única forma, como se a diferença entre os espaços cenográfico e de atuação já não existissem. Além disso, as tais criaturas mostram uma forma bastante sofisticada de inclusão do elemento sonoro e da edição como linguagem. Se em *Parente* o vídeo era tratado totalmente, e somente, como imagem, e em *Cordeiro*, a banda sonora era o elemento rítmico que permeava

não apenas a dança, mas também o processo de edição, em Donasci, elas são parte indissociável.

Em diversos contextos, o autor não se limita a utilizar apenas materiais pré-gravados. A despeito dos dificultantes técnicos que essa prática coloca, como a necessidade de cabos ou links para a transmissão, isso agrega o componente da atuação in loco, algo naturalmente associado ao teatro ou à performance. Fato que não acontece sem que sejam quebrados alguns paradigmas importantes, uma vez que, essa interação, mesmo ao vivo, é necessariamente mediada por um dispositivo tecnológico.

### **Considerações Finais**

Este artigo teve por objetivo refletir sobre o corpo e a performance como meio de significação e comunicação estética e política na obra de três videoartistas brasileiros: Letícia Parente, Analívia Cordeiro e Otávio Donasci. A escolha destes três artistas aconteceu pelo seu papel de relevância tanto no momento histórico em que iniciaram suas produções, como também pelo impacto que seu trabalho causou — ou vem causado, se pensarmos que Donasci e Cordeiro produzem.

Em cada um deles, o corpo ganha um papel mediador específico, havendo também transformações na maneira como ele interage com o processo tecnológico. Inicia-se, assim, um caminho que respeita o processo de integração do corpo como elemento comunicador e seu papel no vídeo. Se, para Parente, a performance existia enquanto ato de protesto, cabendo a tecnologia do vídeo ser apenas a forma como seu protesto artístico é registrado, e salto enquanto memória, para Cordeiro e Donasci, eles interagem de forma conjunta. Claro que no caso dos dois últimos, como já assinalado, há radicais diferenças em termos da preocupação artística que leva à tal integração. Todavia, não se pode deixar de observar um processo evolutivo, uma transformação motivada por questões históricas.

É claro que o meio de atuação dos artistas também tem uma relevância crucial. Cada projeto artístico é permeado por um elemento-chave que ajuda no processo de construção do seu componente autoral. Naturalmente, esse fator é algo que ajuda cada artista a construir um novo dispositivo para a videoarte e para a performance, há um constante processo de reinvenção do dispositivo, como parte integrante da própria expressão artística das obras aqui estudadas. Como resultado, cada realizador coloca a relação entre o corpo e o vídeo em um local próprio e autoral.

*Recebido em: 06/05/2020*

*Aceito em: 05/09/2020*

## Referências

- AGRA, L. Apontamentos para uma historiografia da performance no Brasil. **Arte da Cena (Art on Stage)**, v. 1, n. 2, p. 35–50, 2015.
- BAUDRY, J.-L. Le dispositif. **Communications**, v. 23, n. 1, p. 56–72, 1975a.
- BAUDRY, J.-L. Ideological Effects Apparatus' Cinematographic. **Film Quarterly**, v. 28, n. 2, p. 39–47, 1975b.
- BENJAMIN, W. A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade. In: **Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaio Sobre Literatura e História da Cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- CAFIERO, C. **A videocriatura é nossa!** 2011. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/arteemcirculacao/archives/004381.html>>. Acesso em: 20 out. 2018.
- COCCHIARALE, F. Primórdios da Videoarte no Brasil. In: MACHADO, A. (Ed.). **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural, 2007. p. 61–68.
- CORDEIRO, A. Expressão & Tecnologia. **VIS - Revista do Programa de Pós-Graduação em Arte**, v. 6, n. 2, p. 32–44, 2007.
- DUGUET, A.-M. Dispositivos. In: MACIEL, K. (Ed.). **Transcinemas**. [s.l.] Contra Capa, 2009. p. 46–68.
- ELWES, C. **Video art: a guided tour**. London: I.B. Tauris, 2005.
- ELWES, C. **Installation and the moving image**. New York: Columbia University Press, 2015.

- FRANÇA, R.; URBANO JR., H.; RAMIRO, M. **3Nós3**: intervenções urbanas, 1979-1982. São Paulo: Ubu Editora, 2017.
- HIGHLIKE.ORG. **Otávio Donasci Videocriatura & Katsuki Nogami YamadaTaroProjecthighlike**, 2011. Disponível em: <<http://highlike.org/text/otavio-donasci-videocriatura-katsuki-nogami-yamadataroproject/>>. Acesso em: 20 out. 2018.
- JUNGLE, T. Vídeo e o TVTDO. In: MACHADO, A. (Ed.). São Paulo: Iluminuras, 2007. p. 203–208.
- KRESS, G. **Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication**. London: Routledge, 2010.
- KRESS, G. Multimodal discourse analysis. In: GEE, J. P.; HANDFORD, M. (Eds.). **The Routledge handbook of discourse analysis**. Routledge handbooks in applied linguistics. London/New York: Routledge, 2012.
- LIMA-LOPES, R. E. DE. Brazilian Video Art in the Early Days: from Experimental Video to Mainstream Television. **AM Journal of Art and Media Studies**, v. 15, p. 47–58, 2018.
- MACHADO, A. **Os anos de chumbo**: mídia, poética e ideologia no período de resistência ao autoritarismo militar, 1968-1985. Porto Alegre: Sul Editores, 2006.
- MACHADO, A. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2007a.
- MACHADO, A. Linhas de força do vídeo brasileiro. In: MACHADO, A. (Ed.). **Made in Brasil**: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras/ Itaú Cultural, 2007b. p. 15–51.
- MACHADO, A. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MEIGH-ANDREWS, C. **A History of Videoart**. New York: Bloomsbury Academic, 2014.
- NORRIS, S. **Analyzing multimodal interaction: a methodological framework**. London /New York: Routledge, 2004.
- REIS FILHO, O. **Encenação do vago**: notas para uma estética da videoarte. XXX Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação - XXX Intercom. **Anais**, 2007.
- TAS, M. Minha História, no olhar eletrônico. In: MACHADO, A. (Ed.). **Made in Brasil**: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras, 2007. p. 209–219.
- VIDEOBRASIL. **“Videomáscaras” e “Videocriaturas”, Otávio Donasci - Videobrasil**. 1994 Disponível em: <<http://site.videobrasil.org.br/festival/arquivo/festival/programa/1402150>>. Acesso em: 20 out. 2018.
- VIEIRA, L. G. **A Inscrição da Memória em Vídeo**. XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação–BH/MG/Brasil. **Anais**, 2003.
- ZETTL, H. **Video basics 4**. Belmont: Thomson/Wadsworth, 2004.