

Entre Narciso e Janus: nomadismo e ubiquidade na videoarte de Wagner Morales

*Between Narciso and Janus: nomadism and ubiquity in Wagner
Morales video art*

Regilene A. Sarzi-Ribeiro¹

Resumo

Trata-se de um estudo sobre aspectos da linguagem que revelam o *modus operandi* em consonância com o *modus humanus* do vídeo que, à imagem e semelhança do homem, se comporta como uma entidade inquieta, nômade, incerta, informe, mutável e camaleônica. Seria o vídeo um ente que transita entre o humano não humano? Seria o vídeo, a linguagem polimorfa desenvolvida pelo homem para estruturar a comunicação onipresente e ubíqua tal como vivemos na era pós midiática? O vídeo tem comportamentos que transitam entre Narciso e Janus, entre o ver e o ser visto, entre se reconhecer e se transformar, sem identidade ou forma. Para este recorte o artigo apresenta uma análise do vídeo Não Há Ninguém Aqui #1 (2000) de Wagner Morales. Após a videoarte, a imagem movimento e as artes audiovisuais revelam um traço essencial das poéticas videográficas: a não linearidade espaço-temporal tecida pelas deambulações e mixagens, fruto do nomadismo eletrônico-digital.

Palavras-chave: linguagem ubíqua, nomadismo, videoarte, Wagner Morales

Abstract/resumen/resumé

It is a study on aspects of language that reveal the modus operandi in line with the modus humans of the video which, in the image and likeness of man, behaves as a restless, nomadic, uncertain, shapeless, changeable and chameleonic entity. Would the video be an entity that transits between the non-human human? Would it be the video, the polymorphic language developed by man to structure the ubiquitous and ubiquitous communication as we live in the post-media era? The video has behaviors that pass between Narciso and Janus, between seeing and being seen, between recognizing and transforming, without identity or form. For this clipping, the article presents analysis of the video Não Não Nobody Aqui # 1 (2000) by Wagner Morales. After video art, movement image and audiovisual arts reveal an essential feature of videographic poetics: the non-linear space-time woven by wandering and mixing, the result of electronic-digital nomadism.

Keywords/Palabras clave/Mots clefs: ubiquitous language, nomadism, video art, Wagner Morales,

¹ Docente permanente do Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) e Professora Assistente Doutora da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação/UNESP/Bauru/SP. regilene.sarzi@unesp.br.

Vídeo – entre Janus e Narciso

Este ensaio é resultado de parte de uma pesquisa trienal sobre a arte do vídeo na arte contemporânea, a partir do pensamento de que tudo é vídeo e de que a linguagem do vídeo está presente em grande parte do pensamento visual na atualidade. Muito embora o período que concentrou o maior número de estudos sobre o vídeo tenha sido o final dos anos 1990 e a primeira década do Século XXI, resta questionar de que vídeo estamos falando? Afinal grande parte das pesquisas atuais sobre arte e tecnologia estão interessadas na imagem numérica, nos códigos e nas relações sistêmicas que envolve o fazer poético. Então por que insistimos em investigar o vídeo?

Exatamente porque ele é a base de tudo o que tem se observado como linguagem na arte contemporânea e ainda meio, suporte, veículo e plataforma que entrega, oferece e promove modos de expressão e manifestação artística que expandem nossas experiências espaço-temporais por meio da áudio-visualidade. Entre os objetivos da pesquisa destacamos a proposta de ampliar a compreensão dos processos de produção das artes audiovisuais no Brasil e na América Latina e analisar como as relações espaço-temporais constituem as arquiteturas, paisagens e as formas imagéticas da arte do vídeo, e assim justificamos o recorte proposto e a discussão do tema, por meio do estudo de uma obra em vídeo do artista Wagner Morales.

A partir de inúmeras experimentações com a linguagem do vídeo surgem diferentes fusões e expansões do meio videográfico na contemporaneidade que provocam a reflexão de conceitos como a ubiquidade e o nomadismo, os quais norteiam esta pesquisa da linguagem videográfica e seu aspecto metalinguístico. Muito já se discutiu e se conhece sobre os dispositivos e aparatos, ou sobre como a máquina é determinante no processo criativo com vídeo e de igual forma, já se pesquisou sobre a arte do vídeo (Machado, 1988, 2007), as extremidades do vídeo (Mello, 2008), o amplo espectro de manipulação da imagem e desconstrução das linguagens da fotografia e do cinema presentes no vídeo, os entremeios (Sarzi-Ribeiro, 2018) e o hibridismo (Sarzi-Ribeiro, 2018, 2019) e mestiçagem de linguagens e de sua afeição pelos sistemas de controle e vigilância (Sarzi-Ribeiro, 2019), a ubiquidade do vídeo (Sarzi-Ribeiro, 2019) e ainda seu processo comunicativo e artístico. Então pode se perguntar: o que ainda resta estudar no vídeo? O que estamos buscando são novos métodos para revelar outras facetas da linguagem, desconectada das abordagens cristalizadas de análise da linguagem videográfica, entendendo a mesma por meio de sua complexidade.

Não se trata mais de buscar sua especificidade, absolutamente, mas de reconhecer que é preciso investigar aspectos da linguagem que revelam o *modus operandi* em consonância com o *modus humanus* do vídeo que, à imagem e semelhança do homem, se comporta como uma entidade inquieta, nômade, incerta, informe, mutável e camaleônica. Seria o vídeo um ente que transita entre o humano não humano? Seria o vídeo, a linguagem polimorfa desenvolvida pelo homem para estruturar a comunicação onipresente e ubíqua tal como vivemos na era pós midiática? Por que ele, o vídeo dotado de incerteza quanto à sua forma e sem ter um meio ou especificidade único, se transforma ao prazer da sua jornada entre os meios e suportes?

O que notamos é que o vídeo tem comportamentos que transitam entre Narciso e Janus, entre o ver e o ser visto, entre se reconhecer e se transformar, sem identidade ou forma. Na mitologia, Janus é o deus romano bifronte que tem uma face voltada para o futuro e outra para o passado, é a divindade da transformação, mutação. Janus é a metáfora daquele que conserva o passado em sua forma original, mas adquire novas configurações ao se projetar no futuro. É a metáfora do sujeito mutante e futurista. Jano, em latim *janus* ou *lanus*, é considerado o deus do começo e dos fins, é o deus romano dos portais, das passagens, as vezes masculino as vezes feminino, em suas mãos ele segura uma chave (figura 1).

SIIMI/2020

VII simposio internacional de
innovacion en medios interactivos
VII simpósio internacional de
inovação em mídias interativas
VII international symposium on
innovation in interactive media

HUB
eventos
2020



Figura 1. Jano (janus) deus romano das passagens, transições. Fonte: <https://cristianaserra.wordpress.com/2014/08/16/jano-deus-dos-comecos-e-das-transicoes/>

Ao mesmo tempo, Jano reconhece o passado e mira o futuro. Jano era reverenciado em datas de nascimento, casamento ou quando se iniciava um evento ou fase importante na vida de alguma pessoa. Jano também representava a transição entre a vida primitiva e a civilização, e a vida entre o campo e a cidade. Sua origem é incerta. Ele teria nascido em Tessália, na Grécia, filho do deus Apolo com a mortal Creusa. Quando se associa o vídeo ao deus Jano faz-se menção a dualidade do ver e ser visto e das características acima ressaltadas, como modelo de passagem, abertura de chaves para compreensão da civilização e a saída da vida primitiva, do tradicional, em direção ao novo, ao incerto, ao desconhecido, o futuro.

Tal qual como o comportamento do vídeo e seu *modus operandi* que se projeta e se lança a partir da rede configurando-se *video* – eu vejo. Ver e ser visto, impossível não conectar ao mito de Narciso, que é o deus que se apaixonou pela própria imagem ao se debruçar à beira de uma fonte de água cristalina para se banhar, mas viu refletida a própria imagem. Narciso é a representação do ato de se reconhecer, de ver a si mesmo, ensimesmado e embevecido com sua própria beleza. Essa relação entre o narcisismo e o ato de ver e ser visto provocado pelo vídeo quando surgiram as primeiras expressões da arte do vídeo foi amplamente destacada pela crítica de arte norte-americana Rosalind Kraus (1978), (figura 2).



Figura 2. Narciso. Michelangelo Caravaggio. 1594-1596. Óleo sobre tela, 110x92cm. Palácio Barberini. Galeria Nacional de Arte Antiga, Roma. Fonte: <http://www.arte.it/notizie/roma/caravaggio-e-l-enigma-di-narciso-17117>

Muito se fala sobre a convergência dos meios e das linguagens, mas defendemos que o vídeo é um ente cuja ubiquidade alimenta sua capacidade de migrar e se tornar uma onipresença. De Narciso a Janus, e por seu aspecto narcisístico como defendeu Rosalind Kraus na década de 1970, e sua capacidade mutável que é capaz de adquirir forma conforme o meio ou a plataforma a partir da qual será o canal comunicacional, a ubiquidade e o nomadismo do vídeo sustenta e mantém sua onipresença nos ecossistemas midiáticos e artísticos.

Trata-se de uma linguagem capaz de alimentar a memória pessoal e ao mesmo tempo edificar histórias coletivas. Esta pesquisa nasce ainda da necessidade de ampliar a compreensão do vídeo para além das já conhecidas aproximações para com o cinema, expressas em nomenclaturas como pós-cinema, outro cinema, terceiro cinema, *live cinema* e transcinema. Acreditamos que para compreender a presença ubíqua do vídeo na contemporaneidade é preciso investigar o próprio meio e sua linguagem nômade: o vídeo em sua complexidade hoje. Dessa forma, temos os vídeos expostos em diferentes formas que consistem na disposição espacial das formas temporais do cinema em telas múltiplas e simultâneas em instalações artísticas que permitem fruir o vídeo de forma não linear, por meio de deriva, como um *flâneur*, em narrativas abertas que nos levam a habitar o cinema.

Nomadismo e ubiquidade na videoarte de Wagner Morales

Mas o que queremos é habitar o vídeo. Investigar as várias formas do vídeo na arte contemporânea significa buscar entender como elas estruturam elementos centrais da linguagem do vídeo e seu processo de criação. Para tanto, analisamos o primeiro vídeo da série *Não Há Ninguém Aqui* (2000-2002) do artista multimídia, cineasta e curador brasileiro Wagner Morales, composta de três vídeos experimentais que associam antropologia e deriva. Os vídeos envolvem mensagens de voz de secretaria eletrônica de pessoas estranhas.

SIIMI/2020

VII simposio internacional de
innovacion en medios interactivos
VII simpósio internacional de
inovação em mídias interativas
VII international symposium on
innovation in interactive media

HUB
eventos
2020

O vídeo *Não Há Ninguém Aqui #1* (2000) começa com uma voz feminina, que chama pelo nome de Pedro e diz seu nome, diz quem ser aquela que o chama. Surgem luzes e aos poucos a tela escura ganha os contornos luminosos das luzes de postes elétricos que passam pelo quadro de forma acelerada, o que nos leva a perceber a visão de dentro de um veículo cuja velocidade deforma a luz avermelhada das ruas. Imagens da cidade a noite, ruas e calçadas vazias, revelam a solidão daqueles lugares, a ausência de pessoas. Em alguns momentos a chuva molha o retrovisor do carro e a imagem fica borrada pelos pingos da água, provocando uma nostalgia na paisagem, marcada pelas lâmpadas das ruas desertas.

Quando surge pela primeira vez uma figura é vista em uma cena muito rápida composta por um painel publicitário que tem estampada a foto da atriz Ana Paula Arósio fazendo um gesto com a mão que imita um telefone, em uma campanha da Embratel. Nesta mesma cena, nota-se um relógio que indica vinte e uma horas e quatorze minutos, e o horário da noite ressaltado pelas luzes dos postes da cidade. O carro continua transitando pelas ruas e logo deixa ver uma fileira de luzes que apontam para a profundidade da avenida por onde o mesmo circula e o movimento do carro faz a câmera oscilar para cima e para baixo mostrando ora o volante ora as luzes em linha reta. A câmera começa a registrar pessoas dentro de outros carros, sem dar a ver o veículo, mas nota-se que são mulheres e estão sozinhas (figura 3).



Figura 3. Não há ninguém aqui #1. Wagner Morales. 2000, vídeo, 4'30". Fonte: <http://site.videobrasil.org.br/acervo/obras/obra/82916>

Em alguns trechos, que parecem passagens entre um bloco e outro de imagens, a câmera faz movimento bruscos e tem um balanço que dificulta o reconhecimento das imagens que passam rapidamente pela tela, imagens toscas, chuviscadas e ambíguas que nos remetem a confusão visual e descontrolado da câmera que a deriva parece se mover de um lado a outro.

Na sequência, surgem cenas de mulheres realizando compras, seja em uma livraria, mulheres mais velhas, jovens, no shopping, no supermercado, passando compras no caixa de uma loja, pagando a conta, sempre vistas de longe. Estas cenas revezam imagens desfocadas com imagens com foco, em um vai e vem de aproximação e distanciamento da câmera de vídeo.

As imagens da cidade retornam e vemos o carro parado frente a um semáforo, vermelho, e o retrovisor está molhado pela chuva, as luzes não têm nitidez e são círculos luminosos desfocados que interferem na percepção da paisagem. O sinal abre e o carro continua a transitar pelas ruas desertas da cidade, madrugada a fora. Na paisagem, calçadas, pontos de ônibus, muros, casas, escolas, bares, padarias, postos de gasolina, as

SIIMI/2020

VII simposio internacional de
innovacion en medios interactivos
VII simpósio internacional de
inovação em mídias interativas
VII international symposium on
innovation in interactive media

HUB
eventos
2020

árvores e a passagem por bairros, da cidade noturna, desertos e solitários. Durante todo o trajeto, ouve-se uma música dentro do carro, que acompanha todas as cenas, mas a altura não é suficiente para reconhecer o estilo ou a letra, apenas uma melodia frenética e agitada. Mas o som que conduz o ritmo temporal do vídeo são vozes femininas, de diferentes mulheres ao telefone, registradas por uma secretária eletrônica (figura 4).



Figura 4. Wganer Morales. Não há ninguém aqui #1 2000, vídeo, 4'30". Fonte: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa23483/wagner-morales>

Destacamos alguns trechos das vozes femininas por meio de uma breve transcrição. Primeira voz diz: “Pedro, aqui é Ângela que tá falando, eu sou uma mulher bastante especial tá, é sou carinhosa, sou bonita por dentro e por fora, sou uma pessoa simples, sou independente, e estou me sentindo muito só”. Segunda voz: “eu estou tão nervosa pra deixar o recado que eu acabei nem me explicando direito, mas eu queria que você me ligasse, gostaria de conversar com você”. Terceira voz: “eu tô achando que com certeza sou eu, essa pessoa que você tá procurando pra namorar, beijo”. Quarta voz: “Pedro ao mesmo tempo que a ansiedade é desgastante, é excitante também”. Quinta voz: “não sei por que, mas eu cismeí com você, liga pra mim, tô esperando você me ligar”. Sexta voz: “Pedro eu sei que eu já devo ter te enchido, até pela própria carência por eu estar sozinha, mas eu gostaria para eu não me sentir assim tão sozinha que você me ligasse mesmo para me dizer que você já encontrou alguém”. As vozes femininas descrevem seus perfis, revelam traços de sua personalidade e afirmam que também estão solitárias a procura de alguém, e no final, uma das vozes, que aparece várias vezes nos registros da secretária eletrônica, volta à cena e fala “oi Pedro perdi a esperança, não vou ligar mais, pelo jeito você já encontrou alguém, paciência, perdi essa, tudo de bom pra você, beijo, tchau”, e ouvimos um sinal que afirma que a mensagem foi apagada. Assim termina o vídeo.

A obra nasce a partir de uma intervenção do artista que poderíamos considerar um experimento antropológico. Morales, que é formado em Antropologia pela Universidade de São Paulo (em 1991), primeiro criou um personagem masculino fictício que publicou um anúncio nos classificados sentimentais do jornal Folha de São Paulo, que provocou a ligação de várias mulheres interessadas, cujas mensagens foram gravadas pela secretária eletrônica e serviram como texto e temática para seu roteiro de vídeo, que na realidade não configura-se como um roteiro traduzido de forma linear, mas um *leitmotiv*, um disparador do processo criativo da obra final em vídeo. Morales tem uma trajetória artística diversificada e uma produção que transita entre o

experimental e o documental. No site da Associação Cultural Videobrasil, encontra-se a seguinte sinopse do vídeo *Não há ninguém aqui #1*:

[...] Imagens noturnas, captadas do interior de um automóvel em movimento, flagram mulheres ao acaso, remetem-nos tanto às câmeras de vigilância espalhadas pela cidade, como à solidão anônima da procura amorosa. O trabalho faz parte da série homônima, composta por três vídeos realizados entre os anos 2000 e 2002. Mesclando vida real e ficção, experimentação narrativa e documentário, refletem sobre as diferentes facetas da solidão e da incomunicabilidade (Associação Cultural Videobrasil, 2003, s/p.)

Interessante observar como o artista conecta os sons das vozes femininas as imagens da cidade e compõe conexões com mulheres de diferentes formas, como no trecho em que uma das vozes afirma ser bonita por dentro e por fora e tem se a imagem da atriz Ana Paula Arósio, ou quando as vozes femininas revelam suas idades e as imagens correspondentes são as de mulheres maduras fazendo atividades cotidianas como trabalhando, fazendo compras e ou dentro de carros transitando pela cidade. Não se trata de uma correspondência lógica, nem mesmo de criar uma narrativa por meio desta conexão entre o som e a imagem, mas de provocar uma abertura, uma rasura, que permite a construção de mundos imaginários e ao mesmo tempo possíveis, reais entre as mulheres das imagens e as mulheres das vozes.

O vídeo tece um jogo entre o real e o ficcional por meio de uma narrativa não linear cuja estrutura visual é tecida pelo sonoro e estimulada através do ritmo, da textura e das camadas de som que ora se complementam, ora se distinguem das imagens. A arquitetura espaço-temporal no vídeo *Não Há Ninguém Aqui #1* (2000) de Wagner Morales tem como alicerce o sonoro que amplifica o movimento, o ritmo e atua como elemento construtivo da cadência ou encadeamento das áudio-visualidades.

O nomadismo está presente como metáfora da imagem circulante e redundante que sai de um lugar em direção a outro desconhecido. A deriva, as áudio-visualidades se movimentam em círculos, como um transeunte que parte sem saber o ponto de chegada. Morales comenta um possível entendimento do conceito de nomadismo na atualidade associado ao tempo:

[...] o conceito de nômade, pressupõe um sujeito que, seja por razões culturais ou políticas, se desloca fisicamente no espaço geográfico do mundo. O que observamos hoje no universo das tecnologias de informação e da arte eletrônica é um outro tipo de nomadismo. Um nomadismo onde o domínio sobre o espaço cedeu lugar ao domínio sobre o tempo. O ritmo em detrimento do deslocamento, a velocidade como valor em si mesmo e não como consequência de um deslocar-se no mundo (Morales, 2003, s/p.).

Quando refletimos sobre a ubiquidade do vídeo e ainda sobre as diferentes temporalidades que podemos experimentar por meio do vídeo sobretudo a partir da experiência de mover-se sem sair do lugar, mais uma vez é Morales quem esclarece o fenômeno contraditório da estaticidade, quando uma vez mediados pelas tecnologias estamos em constante movimento. O caminho e o percurso que antes eram percorridos

por territórios geográficos, hoje são vencidos de forma remota e ou virtualmente, favorecendo tempos como o aqui e agora, a presentidade e a ubiquidade.

Hoje, com as teletecnologias, nossa ânsia pelo movimento é saciada no tempo e não no espaço. Não mais um espaço a ser explorado pelos nossos corpos, mas um espaço móvel que se desloca velozmente nas telas imóveis que habitam nossa vida. O nômade contemporâneo não sai do lugar. Ao contrário, funda uma espécie de nomadismo sedentário, trazendo consigo uma nova concepção de espaço: ao invés de perspectivo e concreto, este torna-se chapado e fluido. A nossa atual conquista espacial é uma conquista que se dá a partir do veículo audiovisual e não de veículos automotivos. Talvez tenhamos saído do mundo da dinâmica para entrarmos no da inércia onde as tecnologias audiovisuais simulam não só os lugares aos quais querem o chegar, mas a sensação de se chegar sem sair do lugar. O nômade contemporâneo pode, finalmente, chegar sem ao menos ter partido (Morales, 2003, s/p).

Assim o vídeo se torna uma presença constante cuja ubiquidade é reiterada pelo modus operandi de ver e ser visto numa circularidade que ao mesmo tempo gera mutações, se reinventa mas também se mantém nômade, um constante vir a ser. Associados as questões de identidade e relações interpessoais, o vídeo que tem propositalmente um diálogo com questões antropológicas e de comportamentos, que assume as vozes femininas como interlocutoras do processo de interação entre o eu e o outro, o qual se dá por meio da linguagem videográfica, nesta obra de Wagner Morales.

Considerações finais

Os elementos – nomadismo e ubiquidade – podem ser destacados na obra em estudo neste ensaio por meio, sobretudo, da observação da estrutura compositiva do vídeo na qual a velocidade e o ritmo, de encadeamento dado as imagens, não ficam condicionados ao movimento do carro ou pessoas, mas ao ritmo das vozes femininas. Metaforicamente a solidão revelada pelas imagens, vistas por alguém de dentro de um carro, reverberam as falas das mulheres que deixaram seus recados para o número daquela secretaria eletrônica.

Seria o Pedro guiando aquele carro? Seria aquele que deriva pela cidade deserta e de forma ambígua parece ter prazer em estar sozinho embora pareça estar a procura de algo? O vídeo é um contraponto entre a imagem de fora do carro e a sonoridade interna, tanto das vozes femininas que estaria fora dali, quanto do som que se ouve com dificuldade dentro do carro.

O vídeo é modelar, olha para o cinema no passado e transmuta a linguagem audiovisual dando a aula uma forma visual tecida a partir do sonoro – harmonia, melodia e ritmo, mas também silêncio, ruídos, velocidade, cadência, textura e forma. Cada vez mais observamos que o nomadismo e a ubiquidade do vídeo estão associados a experiência visual construída pelo sonoro, não se trata apenas de reconhecer a sinergia ou correspondências entre o visual e o sonoro na linguagem do vídeo dentro de uma perspectiva da linguagem audiovisual. Trata-se de estudar a linguagem videográfica por ela mesmo e buscar entender que o sonoro exerce forte influência modelar sobre o visual, como vimos na videoarte de Wagner Morales.

Mesclando vida real e ficção, experimentação narrativa e documentário, refletem sobre as diferentes facetas da solidão e da incomunicabilidade. A partir das vozes, ou seja, do sonoro, o artista realiza diferentes derivas pela cidade, de casa para o trabalho e dentro de um apartamento tecendo uma rica conexão entre som e imagem e ainda dando ao vídeo traços próprios da linguagem do vídeo que rompem com a narrativa para projetar-se sobre outros lugares e experiências a outras áudio-visualidades.

O campo do conhecimento pertinente é aquele que se abre para a discussão de novos nexos, e não se resume a revisões de literatura, principalmente quando se procura um olhar descolonizado para pesquisa do vídeo, um olhar que rompa com as metodologias de estudos cristalizadas sobre a arte do vídeo. E disso resultam novas perguntas, novas inquietações como esta que começa a assumir o vídeo como uma forma de se fazer ver ou enxergar o som, uma forma de estruturar a visualidade do som transformando-o em uma experiência audiovisual.

Daí pensarmos que se som se desloca, circula e transita pelo espaço, ele pode adaptar-se a inúmeras plataformas e o vídeo seria o campo da imagem por excelência para o som definitivamente se fazer uma forma de experiência visual. O vídeo é um ver-se pautado pelo tempo atemporal, pela simultaneidade, é ao mesmo tempo um estar vendo e ser visto, e isso se dá por meio da linguagem sonora cujos elementos – ritmo, harmonia e movimento – se projetam no tempo para além da espacialidade.

Tais processos se tornam cada vez mais complexos com o vídeo na cultura digital. Os artistas do vídeo na contemporaneidade se apropriam da linguagem videográfica fazendo dela um campo experimental que se adapta a qualquer forma ou meio, que migra para qualquer suporte e se transforma conforme o projeto, seja para construir narrativas pessoais, expressar angústias e inquietações ou para despertar traços sensíveis, políticos e ou estético-culturais da linguagem e junto carregam as estruturas temporais, sonoro-visuais, ou como preferimos nomear as áudio-visualidades provocadas pelo vídeo. O nomadismo e a ubiquidade são elementos chave para compreensão da mutação constante das estruturas sonoras em visuais que o vídeo provoca, experienciadas temporalmente. Após a videoarte, a imagem movimento e as artes audiovisuais revelam um traço essencial das poéticas videográficas: a não linearidade espaço-temporal tecida pelas deambulações e mixagens, fruto do nomadismo eletrônico-digital.

Referências

Associação Cultural Videobrasil (2003) *Não há ninguém aqui #1*. Wagner Morales. Recuperado de: <http://site.videobrasil.org.br/acervo/obras/obra/82916>

Krauss, R. (1978) Video: the aesthetics of narcissism. In: BATTOCK, Gregory. *New Artists Video*. New York: E.P. Dutton, p. 43-64.

Machado, A. (1988). *A Arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense.

Machado, A. (2007). *Arte e mídia*. São Paulo: Zahar.

Mello, C. (2008). *Extremidades do vídeo*. São Paulo: SenacSP.

Morales, W. (2003). *Entrevista*. Wagner Morales. Associação Cultural Videobrasil. Recuperado de: <http://site.videobrasil.org.br/acervo/artistas/textos/38980>

Não há ninguém aqui #1 / There's nobody here #1 (2000). In *Wagner Morales. Vimeo*. Recuperado de: <https://vimeo.com/3271490>

Sarzi-Ribeiro, R. A. (2019). Videocorpo, intimidade e vigilância. Os interstícios das tecno-imagens em Mona Hatoum. In: *18^o International Meeting of Art and Technology*.

SIIMI/2020

VII simposio internacional de
innovacion en medios interactivos
VII simpósio internacional de
inovação em mídias interativas
VII international symposium on
innovation in interactive media

HUB
eventos
2020

Matéria e Memória. Lisboa. Portugal. Anais 18 ° International Meeting of Art and Technology. #18.ART. p.713-723.

Sarzi-Ribeiro, R. A. (2019). O Hibridismo de Linguagens em Douglas Gordon e Cindy Sherman e o Estatuto da Imagem na Contemporaneidade. In: Inmaculada Gordillo et al (Org.). *Perspectivas imagéticas*. 1ed.Aveiro - Portugal: Ria Editorial, v. 1, p. 262-280.

Sarzi-Ribeiro, R. A. (2019). Arte, TV e a Ubiquidade do Corpo e do Vídeo na Experiência Estética Contemporânea. In: Regilene Sarzi-Ribeiro et al. (Org.). *Arte e Narrativas emergentes*. 1ed.Aveiro - Portugal: Ria Editorial, v. 1, p. 12-37.

Sarzi-Ribeiro, R. A. (2018). Arquiteturas espaço-temporais e o entre meios no efeito cinema na arte contemporânea. In: #17.ART. *17º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Arte e Política*, Brasília - DF. Anais do 17o. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Brasília DF: Universidade de Brasília. v. 1. p. 316-321.

Sarzi-Ribeiro, R. A. (2018). Videoarte e Novos Meios: Narrativas Bricouler, Intervenções Imagéticas e Hibridismo de Linguagens. In: Denis Renó; Alfredo Caminos. (Org.). *Imagens, Narrativas e Meios*. 1ed.Aveiro, Portugal: Ria Editorial, v. 1, p. 66-77.