



## A VIDEOARTE DA DÉCADA DE 1970, O CINEMA DE ATRAÇÕES E O REGIME DE MOSTRAÇÃO

Radael Rezende Rodrigues Júnior  
UFES

### Resumo

A videoarte desenvolveu sua própria linguagem, afastando-se enormemente do cinema narrativo que a precedeu. Termos próprios do cinema logo mostraram-se inadequados às obras de videoartistas como Nam June Paik, por exemplo. Contudo existiu um período no cinema onde esses termos também eram irrelevantes: os primeiros anos de sua história. Pretende-se aqui atrelar os conceitos de Cinema de Atrações de Tom Gunning e de Regime de Mostração de André Gaudreault, ambos relativos a esse período, à videoarte da década de 1970. Serão analisadas as obras *Global Groove* (PAIK, 1973), *Reflecting Pool* (VIOLA, 1979), *Three Transitions* (CAMPUS, 1973) e *Centers* (ACCONTI, 1971).

**Palavras-chave:** Cinema de Atrações, mostração, videoarte

### Abstract

Video art has developed its own language, diverging itself from its predecessor, the cinema of narration. The cinema jargon was soon rendered inadequate to the works of video artists such as Nam June Paik. However, there was a time when these terms were also irrelevant: the early years of cinema. This paper aims at relating Tom Gunning's Cinema of Attraction and André Gaudreault's Regime of Monstration concepts, both related to that period, to the video arts of the 1970s. These works will be analyzed: *Global Groove* (PAIK, 1973), *Reflecting Pool* (VIOLA, 1979), *Three Transitions* (CAMPUS, 1973) and *Centers* (ACCONTI, 1971).

**Keywords:** Cinema of Attraction, monstration, videoart

924

## 1 Introdução

*Global Groove* é uma das principais obras de Nam June Paik, considerado um dos grandes nomes na história da videoarte. O vídeo, criado em 1973 e exibido em um canal a cabo de Nova York um ano depois, representava toda uma miríade de possibilidades imagéticas e eletrônicas do meio. Para Phillipe Dubois (2004, p.101) era “um catálogo de efeitos, de certo modo em sua deflagração inaugural, que entusiasmava ou provocava, e sempre surpreendia”.

Em sua obra, Paik apropria-se da linguagem televisiva, mas a modifica profundamente. Em um dos momentos mais significantes do vídeo um casal executa uma performance de dança ao som de um rock and roll tipicamente americano (figura 1). Ao mesmo tempo em que se movem, seus corpos deixam rastros de cores, multiplicam-se infinitas vezes, sobrepõem-se sobre suas próprias imagens em outros ângulos, se decompõem em um espaço saturado, fragmentado. Em determinado momento deixam de existir, tornam-se cores, linhas, texturas. O vídeo parece então ganhar linguagem própria, afastando-se do meio audiovisual ao qual, à primeira vista, estaria ligado: o cinema.



A utilização indiscriminada de termos próprios do cinema tais como plano e montagem<sup>1</sup>, por exemplo, torna-se portanto inadequada. Para Dubois (2004, p. 77) essa apropriação do léxico cinematográfico acontece provavelmente pelo fato do cinema ser uma forma de imagem-movimento estabelecida no imaginário das pessoas. Contudo, demonstra-se inapropriada à videoarte, especialmente quando se refere ao léxico próprio do cinema narrativo, dominante a partir de 1920. Obras como *Global Groove* não nos contam uma história. Elas se presentificam em sua estrutura de imagem, se apresentam, mostram-se como um ser-vídeo sem dialética.



Figura 1 – PAIK, Nam June. *Global groove*. 1973.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhlQsYXY>>. Acesso em: 12 dez. 2014.

Levando-se em conta essas características um tanto exibicionistas do vídeo, pode-se talvez novamente aproximá-lo do cinema. Mas, dessa vez, não dos filmes narrativos hoje dominantes, e sim dos primeiros 20 anos de existência do cinema. Esse período que, por muito tempo, era considerado sem valor histórico foi, a partir da década de 1970, revisto por diversos autores. Destacam-se aqui Tom Gunning e André Gaudreault. O primeiro cunhou o termo Cinema de Atrações referindo-se aos primeiros filmes produzidos no cinema. Já o segundo desenvolveu o conceito de regime de mostraç o para esses filmes, contrário ao narrativo que se estabeleceria posteriormente. O objetivo desse texto é então atrelar esses dois conceitos à videoarte

<sup>1</sup> Expressões próprias do meio cinematográfico e que estão diretamente interligadas. Nesse sentido o plano apresenta-se como unidade fílmica básica. É a parte do filme que existe entre dois cortes, correspondendo à continuidade espaço-temporal da tomada. Esse plano funciona como núcleo do filme, representando um bloco de tempo e espaço, necessariamente unitário, homogêneo e indivisível. Esse plano se constitui de um fechamento (o quadro) e de uma exterioridade (o espaço off). Possui uma profundidade (o campo) estruturada por uma medida antropomórfica e institui um ponto de vista. A montagem corresponde ao agenciamento dos planos pelo qual o filme inteiro é estruturado. No cinema narrativo clássico é a montagem desses planos que produz a continuidade do filme.



desenvolvida na década de 1970<sup>2</sup>. Destaca-se para isso, além de *Global Groove* (PAIK, 1973), as obras *Reflecting Pool* (VIOLA, 1979), *Three Transitions* (CAMPUS, 1973) e *Centers* (ACCONTI, 1971).

## 2 Cinema de atrações e o regime de mostração

O cinema nasceu como espetáculo. Seu caráter narrativo, ou seja, a característica de contar uma história através da imagem e som, apesar de ser um aspecto que hoje muitos consideram indissociável, só veio a se desenvolver mais de vinte anos após o seu surgimento. As primeiras produções cinematográficas seguiam “uma lógica própria, não necessariamente contínua e baseada em atos, interligados ou não, mas diretamente focados em, antes, prender a atenção dos espectadores ao que estava sendo mostrado” (SANTOS, 2008, p. 4). O aparato cinematográfico em si já era um evento. E esse evento, antes mesmo de se tornar um meio para se contar uma história, era um meio para se mostrar algo.

Talvez pelo caráter não narrativo, os primeiros anos do cinema foram por muito tempo desconsiderados pelos pesquisadores. Pensava-se em suas produções como uma tentativa desajeitada para se chegar a uma linguagem fundamental do que viria a ser o cinema. Essa visão desse primeiro cinema como algo “primitivo” era própria de uma história escrita sob a hegemonia dos filmes fundamentalmente narrativos.

Porém, no final da década de 1970, uma nova geração de estudiosos se incumbiram da tarefa de reexaminar do início ao fim o período de surgimento do cinema. A fim de rever a historicidade desse período dois deles, Tom Gunning e André Gaudreault, delineararam uma linguagem cinematográfica própria dessa época.

Gunning cunhou o termo Cinema de Atrações para referir-se aos filmes produzidos nos primeiros anos da história do cinema. Tomou emprestado do cineasta russo Sergey Einsenstein a expressão atrações, utilizada por ele em uma tentativa de se criar um modelo de análise e um novo tipo de teatro da época. Esse teatro poderia se constituir de uma série de momentos onde o espectador seria sujeitado a impactos sensoriais e psicológicos intensos.

Esse pensamento era perfeitamente alinhado com o cenário da modernidade em que apareciam essas atrações, não só no teatro mas em diversos meios de entretenimento da época. As cidades no final do século XIX e início do século XX

---

<sup>2</sup> Deve-se salientar aqui que a atitude das atrações, de certa forma, continuaria no cinema, mesmo após o advento da montagem, como por exemplo, nas imagens espetacularizadas dos filmes surrealistas de Salvador Dalí e Luís Buñuel. Contudo o cinema onde o plano único era único e autossuficiente praticamente deixou de existir com o advento da montagem cinematográfica.



tornavam-se então grandes centros urbanos, onde as pessoas eram submetidas a uma quantidade de informação até então impensável e a uma velocidade vertiginosa. Ben Singer afirma então que a modernidade “foi concebida como um bombardeio de estímulos” (SINGER, 2004, p. 116). O indivíduo da época estaria então sob constante hiperestímulo sensorial.

Grandes parques de diversão, como o de Coney Island, em Nova York, e atrações comuns à época como globos da morte, por exemplo, tornavam-se cada mais populares. Essas atrações não produziam somente o sentimento de medo, mas uma moderna forma de entretenimento: excitação, emoção eletrizante. Isso era alinhado com a cultura massificada que surgia e se desenvolvia rapidamente na época. As chamadas atrações estavam a todo momento presentes na vida das pessoas.

Foi nesse cenário que o Cinema de Atrações surgiu. Filmes como *Le Diable Géant* geralmente não ultrapassavam 5 minutos de duração. Correspondiam à necessidade por estímulos sensoriais curtos e intensos. Eram produzidos a partir de um ponto de vista único, similar ao teatro ou às vaudevilles da época. Essa unipontualidade<sup>3</sup> acabava por gerar um ponto de vista soberano: o do espectador. Este assumia um papel participativo nos filmes, estimulado pelo que assistia, contrastando enormemente com a postura voyeurística assumida depois nos filmes narrativos. Segundo Flávia Cesarino Costa (2006, p. 26) o Cinema de Atrações apresentava “estratégia apresentativa, de interpelação direta com o espectador, com o objetivo de surpreender”. As atrações correspondiam ao momento de “pico do espetáculo”, ou seja, os momentos agressivos que o pontuam. O simples movimento simulado nos primeiros filmes dos Irmãos Lumière, por exemplo, já compunham uma atração. Por outro lado, nos filmes de Méliès, as atrações correspondiam aos truques que ele executava.

Os filmes do Cinema de Atrações desenvolveram portanto uma linguagem própria, diferente do cinema narrativo posterior. Eram espetáculos mais próximos do circo, por exemplo, do que do teatro tradicional ou da literatura. Esse tipo de cinema, segundo Tom Gunning, se mostrou como “um cinema que se baseia na (...) sua habilidade de mostrar algo”(GUNNING, 2000, p. 3). Em *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (figura 4), por exemplo, o trem vem em direção à plateia, exagerando seu movimento e a confrontação com o público. O espetáculo do movimento em direção à tela provocava espanto, encanto e até certo temor. A plateia era tomada de assalto, em uma experiência que beirava a agressão. Antes de qualquer envolvimento

<sup>3</sup> Jargão comum ao cinema. A unipontualidade, nesse caso, representava a preferência do primeiro cinema pelo ponto de vista único.



pela narrativa ou empatia por algum personagem, o Cinema de Atrações solicitava a atenção do público através da sua curiosidade. Esse público não se perdia em um universo ficcional, mas se mantinha consciente do ato de olhar pela curiosidade e excitação constante. Mostrar diretamente ao público a ação permitia uma ênfase à excitação em si, o que provocava nele uma imediata reação.



Figura 2 – LUMIÈRE, Auguste; LUMIÈRE, Louis. L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat. 1895. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-e1u7Fgooc>>. Acesso em: 12 dez. 2014.

O Cinema de Atrações não permitia então o desenvolvimento elaborado de histórias; somente um limitado conjunto de atrasos, de esperas e posterior concretização. A sucessão de excitações é potencialmente limitada somente pela exaustão do espectador. Era portanto um cinema de instantes antes de um cinema de situações desenvolvidas.

É justamente em relação à narrativa que André Gaudreault focou seu trabalho. Desenvolveu o termo “regime de mostraçã” em relação ao modo como esses filmes se apresentavam ao público. Por conta desse estudo, acabou por questionar toda a pretensa linguagem “naturalmente narrativa” dos filmes. Para ele o cinema teve momentos onde contar uma história não era o seu foco. E o período correspondente ao Cinema de Atrações foi onde isso ficou mais evidente.

Gaudreault afirma que para haver narrativa cinematográfica deve haver um agente narrativo, o qual Gaudreault afirma ser oculto dentro da estrutura da história. Esse agente é que a tornaria linearmente compreensível. Serviria de intermédio entre o que acontece e aqueles que acompanham os acontecimentos, um “narrador



subliminar<sup>4</sup> dos acontecimentos. No cinema narrativo, esse narrador subliminar encontra-se na composição do próprio filme, que é constituída a partir da montagem dos planos e da construção da história a partir dessa montagem. É essa montagem que permite a continuidade. É ela que apaga o caráter fragmentário dos planos e os conecta, gerando sensação de unidade por todo o filme.

A montagem cinematográfica é concebida sob o manto da sucessividade linear: a união dos planos é sempre uma questão de adição, sequência de pedaços combinados sutilmente. O filme se elabora tijolo por tijolo (é assim que ele é pensado, quando se passa do roteiro para decupagem). Encadear de imagens. Cada bloco em que consiste um plano se acrescenta a outro bloco-plano, até que se construa o bloco-filme, sólido como rocha, cimentado como um muro, funcionando como um Todo. (DUBOIS, 2004, p. 77)

Os acontecimentos são dessa forma manipulados espacialmente e temporalmente. O aqui-e-agora está diegeticamente nos acontecimentos do próprio filme, não no presente do espectador. Conclui-se então que a narrativa no cinema só foi possível a partir dessa montagem.

Contudo, essa montagem era inexistente no Cinema de Atrações. Os filmes dessa época pertenciam a uma estética onde um único momento ainda era dominante. Toda a ação era mostrada em uma única cena. Na maior parte das vezes o operador de câmera posicionava o aparelho de forma fixa, exatamente de frente para a ação. E essa câmera, por sua vez, funcionava ininterruptamente. Para esses primeiros cineastas a cena parecia funcionar como um palco autônomo e autossuficiente. Não havia, portanto, intervalo espacial ou temporal, muito menos cortes, planos e posterior montagem. Dessa forma não faz sentido falar de um “narrador subliminar” nesse tipo de filme. Esse regime de mostraçãoproposto por Gaudreault eliminaria então a mediação do narrador apenas mostrando ao público, em uma única cena e ao mesmo tempo, todos os personagens e fatos que ocorrem no filme.

É interessante notar, por fim, que tanto a questão do Cinema de Atrações, proposta por Tom Gunning quanto a do regime de mostraçãoproposto por André Gaudreault, não ficaram restritos aos primeiros anos de história do cinema. Segundo os próprios autores esse tipo de filme pertence mais evidentemente ao período anterior à edição, quando os filmes eram feitos em uma tomada apenas. Porém, mesmo após o domínio da edição e das narrativas mais complexas, a estética da atração e o regime de mostraçãopodem ainda ser percebidos em doses de espetáculos não-narrativos dados ao público (musicais e comédias pastelão, por exemplo).

<sup>4</sup> Gaudreault criou originalmente a expressão *narrateur fondamental* na língua francesa. Posteriormente, ao traduzi-la para o inglês ele se vale da expressão *underlying narrator*.



### 3 Estética da videoarte

O surgimento do vídeo representou um importante movimento de passagem do meio audiovisual para as artes-plásticas. André Parente (2009, p. 38) afirma que esse movimento já vinha acontecendo desde a década de 1960 com o cinema experimental. Contudo ganhou ainda mais fôlego com os novos dispositivos videográficos. A imagem em movimento abriu então espaço nos “templos da arte”<sup>5</sup>, inaugurando segundo ele o fenômeno do “cinema museu”.

Seu aparente caráter de transição, de passagem entre o cinema que o precedeu e se tornou emblema do século XX, e a imagem do computador, que chegou depois e ocupa cada vez mais espaço, tomou do vídeo seu corpo e obscureceu seu horizonte, antes ilimitado, e acabou quase diluindo sua identidade. Porém, apesar de ser uma ponte entre o cinema e as artes, de parecer ser um meio entre a imagem cinematográfica e a computacional, esse mesmo vídeo desenvolveu sua própria linguagem, criou um mundo novo para si mesmo.

Em primeiro lugar o vídeo colocou a própria representação da realidade, tão cara ao cinema que o antecedeu, em cheque. Segundo Jean Paul Fargier (1993, p. 231) essa questão não se coloca da mesma forma no cinema e na vídeoarte. No cinema sempre se questiona se um filme alcançou, captou e/ou reproduziu a realidade. Para o vídeo isso não é mais problema. A realidade está presente, mas disfarçada sob múltiplas camadas, múltiplas fantasias. O ruído é o mais importante. Muito mais que o sinal, próprio do cinema, cujo propósito nada mais é do que levar o real a se assinalar. O vídeo prefere tornar a imagem barulhenta.

As imagens são desfeitas, destroçadas, com a evidente intenção de surpreender quem a vê. Como em uma obra minimalista o real deixa de ser mimetizado e torna-se a própria obra. E não basta quebrar o quadro como conteúdo homogêneo. Para o real apresentar-se é preciso quebrar o próprio tempo contínuo. Imagens paradas, em câmera lenta, aceleradas, multiplicação de elementos, tudo para se desprender do cinema e de seus 24 quadros por segundo.

A montagem de planos, fundamental à narrativa no cinema, é substituída pela mixagem de imagens. Não há um espaço fora do campo visual. Esse espaço é inserido sobre o campo. Imagens sobre imagens. Percebe-se isso muito claramente em *Global Groove* (PAIK, 1973), por exemplo.

<sup>5</sup> Parente usa a expressão “templos da arte” em uma referência um tanto irônica ao caráter quase religioso dos museus e galerias de arte na época do surgimento da vídeoarte.



Procedimentos então próprios da videoarte, tais como sobreimpressão, janelas ou recortes e incrustação de imagens, acabam por gerar uma imagem única, que não representa apenas a união dos fragmentos, mas sim um novo objeto, com seus próprios significados. A partir do momento em que esses fragmentos constituem uma imagem composta, não pode haver contiguidade espacial efetiva entre os dados nela representados. Não pode haver um conceito global de imagem. Contudo, se pressupõe um espaço único, homogêneo, tomado a partir de um ponto de vista também único. Esse ponto de vista volta a ser soberano e do espectador. Noções então pertinentes à organização do espaço no cinema tradicional, tais como plano e profundidade de campo, por exemplo, perdem pertinência nessa mescla de imagens.

#### **4 O cinema de atrações e o regime de mostração na videoarte**

O vídeo criou sua própria linguagem, afastando-se do cinema narrativo que o precedeu. Porém existiu no cinema uma outra forma de se produzir filmes que pode talvez ser relacionada ao vídeo: o Cinema de Atrações e o seu regime de mostração. A seguir serão feitas análises de algumas obras videográficas a fim de ilustrar essa comparação.

931

##### **4.1 Centers (ACCONCI, 1971)**

Em primeiro lugar observa-se a obra *Centers*, produzida em 1971 por Vito Acconci. Ao apontar o dedo em riste por mais de vinte minutos, Acconci parece interagir com o público, causando uma tensão entre o que vê e o que é visto. Cria uma relação de troca, alinhada sobre um eixo frontal exposto no vídeo. Segundo Dubois (2011, p. 106) sua postura insistente torna-se uma imagem presença, bem mais do que uma imagem representação. Esse tipo de relação com o público era recorrente no Cinema de Atrações. A ação dos filmes era também voltada explicitamente ao espectador, convocando sua atenção de forma direta, e não por meio de subterfúgios narrativos comuns ao cinema posterior.

A questão da falta de narrativa também deve ser lembrada aqui como importante ponto de comparação entre a videoarte e o Cinema de Atrações. Acconci não se preocupa de forma alguma em contar uma história em *Centers*, nem em criar um universo diegético ou desenvolver algum tipo de caracterização de personagens. Sua intenção é mostrar seu gesto em uma cena apenas. Não há cortes ou montagens. Dessa forma, assim como nos primeiros filmes do cinema, o tempo transcorre como sendo o mesmo de quem assiste à performance.





#### 4.2 Three Transitions (CAMPOS, 1973)

Em *Three Transitions*, obra de Peter Campos de 1973, o autor realiza três experiências utilizando a técnica de incrustação de uma imagem sobre outra. Nesse caso, com o recurso simples do *chroma key* e a gravação simultânea de duas câmeras, grava sua própria imagem, realizando uma determinada ação de dois ângulos diferentes. Ao mesmo tempo em que realiza essa ação, mostra sua própria imagem, ora desfazendo a imagem original, que exerce a ação, ora interferindo na que é projetada.

Campos se utiliza de uma técnica simples do vídeo para desenvolver um questionamento metafórico sobre as transformações da própria identidade. Nas três performances o autor parece demonstrar uma relação entre o seu eu interno e sua imagem externa, entre a realidade e a ilusão que se misturam, que se sobrepõem e interferem uma sobre a outra.

Há um caráter muito claro de mostraçãõ nessa obra, assim como em *Centers*, de *Acconci*, e nos primeiros filmes da história do cinema. Não há um universo diegético construído ou personagens caracterizados através de uma narrativa. Não há montagem de planos para construir uma sequência lógica, um tempo fílmico, constituindo uma história com início, meio e fim. Há apenas a ação realizada pelo autor, mostrada em sua totalidade.

Por meio da sobreposição de imagens ele também elimina o espaço extracampo. Esse espaço é inserido na imagem, em uma camada superior por meio de incrustação. Essa sobreposição acaba quebrando a unidade da imagem. Cria então um novo sentido para o que está sendo exibido. Se pressupõe então, novamente um espaço homogêneo, visto a partir de um único ponto de vista: o do público. E esse ponto de vista, assim como no *Cinema de Atrações*, é soberano.

#### 4.3 Reflecting pool (VIOLA, 1979)

Por fim, destaca-se aqui a obra *Reflecting Pool*. Produzida em 1979 por Bill Viola, o vídeo faz uma referência ao batismo como representação de um processo de limpeza. Além disso apresenta conceitos de nascimento, morte e renascimento, assim como a ilusão dos eventos do mundo, como reflexos na superfície da água. Ainda, segundo Viola, a obra representa o ato de ter coragem, de tomar decisões, seguir em frente e pular na água.

No decorrer de *Reflecting Pool* percebe-se que, apesar de parecer apenas uma cena gravada, tem-se na verdade três cenas sobrepostas. Bill Viola (1985) explica que



para realizar a obra gravou três sequências distintas: a cena dele mesmo interagindo com a piscina, atirando objetos nela e fazendo com que a água se movesse; a cena dele saindo da mata e se atirando na água; e por último todo o cenário sem ação alguma. A chave de Reflecting Pool é a câmera imóvel, o que permite o encaixe perfeito entre todas as cenas gravadas. O interessante aqui é que, historicamente, existiu um outro cineasta que se utilizava de efeitos paralelos aos efeitos utilizados em Reflecting Pool: George Méliès. Seus filmes de truques também se valiam da câmera imóvel, própria do primeiro cinema. Ele também realizava diversas filmagens e, por meio de sobreposições e recortes, passava a ideia de uma cena apenas. Em diversos filmes seus isso é percebido, tais como *Le Diable Géant*.

Nos dois casos então, apesar das diversas cenas compondo um único filme, não se configuram planos propriamente ditos. Só faz sentido falarmos de planos quando temos uma montagem na contiguidade do filme. O tempo do filme, em ambos os casos, não sofre interferência da sobreposição de imagens. É como se o espectador estivesse de frente para um palco, onde tudo é apresentado a ele ao mesmo tempo.

Por outro lado, ao se pensar na película de Méliès e na pequena história que é apresentada, percebe-se muito claramente o quanto ela é irrelevante. O importante são os truques mostrados. Méliès submete claramente o roteiro aos seus truques. São eles as atrações de seus filmes. No caso de Viola a relação parece ser um tanto diferente. A importância do “truque” ainda está lá. Mas ele serve de condutor a um conceito, a um pensamento. Nesse caso o truque e esse pensamento configuram-se, juntos, como a “atração” do vídeo.

## 5 Conclusão

É possível traçar um paralelo entre duas épocas absolutamente distintas no meio audiovisual: o primeiro cinema, surgido na virada do século XX, e a vídeoarte dos anos 1970. As obras desse período podem ser percebidas não só como meios de expressão artística, mas também como espetáculos sensoriais. Esses espetáculos, assim como no Cinema de Atrações, possuem momentos em que o público está sujeito a picos de emoção, impactos sensoriais e psicológicos intensos. O que talvez diferencie uma época da outra é que no Cinema de Atrações o filme era feito de forma a produzir essas atrações, sem que houvesse necessidade de mais nada. Na vídeoarte essas atrações servem de veículo para algum conceito pertinente à obra.



Por outro lado, no vídeo, especialmente em videoperformances como *Centers de Acconci*, há uma unicidade do gesto na intensidade do tempo real. Consequentemente intensifica-se o fechamento de um espaço circular onde esse vídeo se afirma com sua força. A imagem em si torna-se um ato e o próprio ato, uma imagem. Os artistas então acabam por deixar de lado tudo que não é relevante à obra. Procuram substituir a ideia de representação pelo princípio da presença. Acabam, em consequência disso, aproximando-se da mesma lógica que direciona os primeiros anos de história do cinema e seu regime de mostração. Não há montagem de planos. Não há uma narrativa propriamente dita. Não há desenvolvimento de um universo diegético. A própria cena se presentifica como tal.

No caso de obras como *Global Groove*, essa imagem presença se faz ainda mais forte por sua imagem fragmentada, desconstruída. Não há dialética. Tudo se apresenta em sua própria estrutura de imagem. Espaço e tempo fragmentados, saturados e flutuantes. Imagens despedaçadas e reconstruídas com a evidente intenção de surpreender o público. Atração evidente e mostração pura.

Por fim, mais importante ainda é a forma como essa mesma videoarte e seu caráter não-narrativo ajudam a questionar a ideia de que o meio audiovisual deve sempre contar uma história. A postura “mostrativa” do vídeo, paralela aos primeiros anos de história do cinema, ajuda no questionamento de uma errônea impressão de uniformidade de linguagem no meio audiovisual. Nesse sentido destaca-se especialmente o cinema e a soberania dos filmes de cunho narrativo. Os filmes cinematográficos não são limitados a apenas uma forma de expressão. Já se percebia isso nas produções experimentais da década de 1960. Na década de 1970, com a retomada de estudos quanto aos primeiros filmes cinematográficos da história, isso ficou ainda mais claro. E, coincidentemente, também na década de 1970, com a grande quantidade de produção na videoarte, a uniformidade de linguagem cinematográfica pôde enfim ser realmente colocada à prova.

## 6 Referências Bibliográficas

ACCONCI, Vito. **Centers**. 1971. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=BIZOloklszl>>. Acesso em 20 dez. 2014.

BONITZER, Pascal. Que és un plano? In: **El campo ciego**: ensayos sobre el realismo en el cine. Buenos Aires: Santiago Arcos Editor, 2007.

CAMPOS, Peter. **Three transitions**. 1973. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Ar99AfOJ2o8>>. Acesso em 21 dez. 2014.



CRARY, Jonathan. **Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna.** São Paulo: Cosac & Naify, 2013.

COSTA, Flavia Cesarino. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação.** Rio de Janeiro: Azougue, 2005.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática.** 4.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard.** São Paulo: CosacNaify, 2004.

FARGIER, Jean Paul. Poeira nos olhos. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual.** São Paulo: Editora 34, 1993. p. 231-236.

GAUDREAU, André. **From Plato to Lumière: narration and mostration in literature and cinema.** Toronto: University of Toronto Press, 2009.

GAUDREAU, André. From "primitive cinema" to "kine-attractography". In: STRAUVEN, Wanda (Edi.). **The Cinema of Attractions Reloaded.** Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006, p. 85-104.

GUNNING, Tom. **An aesthetic os astonishment: Early film and the (in)credulous spectator**"in: Art and Text, 34. Fall, 1989.

GUNNING, Tom. The cinema of attraction: early film, Its spectator, and the avantgarde. In: STAM, R.; MILLER, T. (Eds). **Film and Theory: an anthology.** Blackwell, 2000. p. 229-235.

JULLIER, Lurent; MARRIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema.** São Paulo: Editora SENAC, 2009.

LUMIÈRE, Auguste; LUMIÈRE, Louis. **L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat.** 1895. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=-e1u7Fgoocc>> Acesso em 12 dez. 2014.

LUMIÈRE, Auguste; LUMIÈRE, Louis. **Repas de Bébé.** 1895. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DcKOfpHJpM>> Acesso em 12 dez. 2014.

MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial.** São Paulo: Papirus, 2006.

MÉLIÈS, George. **Le Diable Géant ou Le Miracle de la Madonne.** 1901. Disponível em <[https://www.youtube.com/watch?v=bm3chHgN\\_kU](https://www.youtube.com/watch?v=bm3chHgN_kU)>. Acesso em 12 dez. 2014.

OLIVEIRA JUNIOR, Luiz Carlos. Sob o céu de Nam June Paik: Global Groove e a "televisão experimental". **Contracampo: revista de cinema**, n. 82. Disponível em <<http://www.contracampo.com.br/82/artpaiksoboceu.htm>>. Acesso em 20 dez. 2014.

PAIK, Nam June. **Global Groove**, 1973. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhIQsYXY>>. Acesso em 12 dez. 2014.

ISSN 2316-6479 I DE JESUS, S. (Org). Anais do VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: arquivos, memórias, afetos . Goiânia, GO: UFG/ Núcleo Editorial FAV, 2015.



PARENTE, André. Forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, Kátia (org.). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Editora Contracapa, 2009, p.23-47.

SANTOS, Márcio Carneiro. **O paradigma não-Narrativo do Cinema de Atrações à realidade virtual**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, XXXI, 2008, Natal. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/navegacaoDetalhe.php?id=30097>> Acesso em 10 jun. 2014

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V.R. (Org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. p. 115-148.

THREE transitions. **Electronic arts intermix**. Disponível em <http://eai.org/title.htm?id=3127>. Acesso em 20 dez. 2014.

VIOLA, Bill. **An interview with Bill Viola**. October, Massachusetts, vol. 34, p. 91-119, outono de 1985. Entrevista concedida a Raymond Bellour.

VIOLA, Bill. **The Reflecting Pool**. 1979. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FG4UCRg3wHc>>. Acesso em 10 dez. 2014.

**UMA Sessão Méliès**: quinze filmes de George Méliès. Direção: George Méliès. França: 1898-1909. 1 DVD.

---

#### Minicurrículo

*Radael* possui graduação em Desenho Industrial pela Universidade Federal do Espírito Santo (2005) e MBA em Gestão da Comunicação Estratégica. Tem experiência de 12 anos na área de comunicação visual, marketing e publicidade, com ênfase em desenvolvimento e gestão de identidade de marca. Docente no curso de Desenho Industrial na Faculdade Centro Leste (UCL). Atualmente é aluno de Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, inserido na linha de pesquisa em Nexos entre Arte, Espaço e Pensamento.