

Entre imagens, entre fotografia e vídeo: sistemas em rede e imagem em campo expandido

Entre imágenes, entre fotografía de campo expandida y video, sistemas en red

Between images, between expanded field photography and video, networked systems

Regilene A. Sarzi-Ribeiro¹

Resumo

O tema deste ensaio é a imagem e o interstício entre linguagens na fotografia e no vídeo. Trata da criação de experiências imagéticas baseadas na relação espaço-tempo e nos sistemas em rede provocadas pelo entre fotografia e vídeo e o fenômeno da imagem em campo expandido na contemporaneidade.

Palavras-chave

Imagem e movimento, fotografia e vídeo, artemídia, campo expandido

Resumen

El tema de este ensayo es la imagen y el intersticio entre lenguajes en fotografía y video. Se trata de la creación de experiencias imaginarias basadas en la relación espacio-tiempo y en los sistemas de red causados por la fotografía y el video y el fenómeno de la imagen de campo expandido en los tiempos contemporáneos.

Recibido: 4 de marzo de 2019
Aceptado: 1 de septiembre de 2019
Publicado: 23 de diciembre de 2019

¹ Pós-doutora em Artes pelo IA/UNESP/SP. Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Docente permanente do Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMIT) e Professora Assistente Doutora (RDIDP) da FAAC/UNESP/Bauru/SP. Membro Diretoria ANPAP 2017-2018. Líder do Grupo de Pesquisa labIMAGEM – Laboratório de Estudos da Imagem – CNPq. Desenvolve pesquisas em Artes do Vídeo, Fundamentos e Crítica da Arte e Transdisciplinaridade. E-mail regilene.sarzi@unesp.br. ORCID: 0000000162676549

Palabras clave

Imagen y movimiento, fotografía y video, arte media, campo expandido

Abstract

The subject of this essay is the image and the interstice between languages in photography and video. It deals with the creation of imagetic experiences based on the space-time relationship and on the network systems caused by the photography and video and the phenomenon of expanded field image in contemporary times.

Keywords

Image and motion, photography and video, artemedia, expanded field,

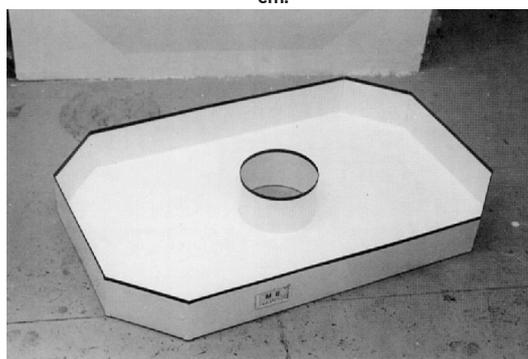
A filósofa francesa Anne Cauquelin, em *Arte Contemporânea: uma introdução* descreve a rede em termos de comunicação como “[...] um sistema de ligações multipolar no qual pode ser conectado um número não definido de entradas, cada ponto da rede geral podendo servir de partida para outras microrredes” (Cauquelin, 2005, p.59).

Ao passo que para o sociólogo belga Derrick de Kerckhove, na era eletrônica surge “um novo condutor comum, as comunicações em rede e seus efeitos residem na expansão do ego do espaço mental privado para o espaço partilhado on-line. O eu on-line não se apoia em nenhum tipo de tempo, espaço ou corpo, é sem dúvida, um tempo presente” (Kerckhove, 2009, p.221).

O tempo, diz o físico teórico franco-romeno Basarab Nicolescu, está no centro da nossa vida terrestre. O tempo presente dos filósofos é um tempo vivo. Ele contém em si mesmo tanto o passado como o futuro, não sendo nem o passado e nem o futuro (Nicolescu, 1999). O cinetismo, a mobilidade ou a estaticidade, como experiência espaço-temporal provocada pela plasticidade e dinâmica do movimento e da velocidade (tecnologia, máquinas) se reflete na experiência estética da duração temporal: característica essencial da estética contemporânea.

Em 1994, o artista visual Ricardo Basbaum criou o projeto NBP – *Novas Bases para Personalidade* (figura 1). O mote da experiência era aproximar a arte contemporânea e o campo da comunicação e potencializar a relação entre texto (*Novas Bases para Personalidade*) e imagem (objeto) a partir de um circuito simultaneamente aberto e fechado de comunicação que se alimentava ao mesmo tempo da adesão, participação e da presença do público, fora e dentro da rede de conexões que o artista propunha, entre um objeto e pessoas, entre registros e imagens da ação e o sistema-projeto.

Figura 1. Ricardo Basbaum. NBP - Novas Bases para a Personalidade. 1994. aço esmaltado. 125 x 80 x 18 cm.



Fonte: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra8073/nbp-novas-bases-para-a-personalidade>

A obra em processo NBP funcionava como um sistema em rede cuja construção teórico-discursiva promovia ao mesmo tempo a circulação (deslocamento) de um objeto-ativo, que distribui diferentes processos comunicativos, e o compartilhamento dessa experiência (figura 2).

Figura 2. Carme Nogueira. Vigo, Galicia. 2013. Experiência No. 177. fade in/ fade out (in collaboration with Javier Fernández Pérez de Lis).



Fonte: <https://www.nbp.pro.br/blog.php?experiencia=177>

O projeto funcionava da seguinte forma, o objeto-ativo NBP era enviado ao participante (indivíduo, grupo, escola, associação comunitária ou instituição) interessado em se apropriar da forma fazendo intervenções com a mesma no seu cotidiano e registrar, por meio de textos, fotos ou vídeos, a experiência, que depois era compartilhada em um sítio na internet.

Neste sítio, os participantes podiam postar seus registros, partilhar on-line e acessar um conjunto textos ou imagens que geravam a circulação e atualização das experiências com o objeto, cujo registro e seus fluxos constituem a obra. A partir do objeto, uma série de outras ações foi gerada e a experimentação se somava aos registros em fotografias e vídeos das intervenções do objeto no cotidiano das pessoas. A obra de Basbaum se estendia como uma teia e a criação em rede gerando um rizoma orgânico que integrava objeto mais participante mais comunicação. As situações deflagradas pelo objeto alimentavam o sistema proposto pelo artista e impregnavam o cotidiano dos participantes como um alimento nutritivo que gerava a sua própria expansão tornando a obra autopoietica.

Segundo Capra, cada comunicação cria pensamento e significado que originam outras comunicações e assim a rede inteira se caracteriza pela autopoiese e autopoietica (Varela e Maturana, citado por Capra, 2011).

Em 2007, Basbaum participou da Documenta 12 de Kassel, na Alemanha, com a série *Você gostaria de participar de uma experiência artística?* Além da circulação e da experiência com o objeto NBP, o artista criou uma arquitetura conceitual que agregava aspectos sensoriais e oferecia aos participantes, o acesso ao site com os registros das experiências no próprio espaço da instalação. Abrigados por colchonetes espalhados pelo ambiente que se remetiam às obras de Hélio Oiticica e os neoconcretistas (Maciel, 2009), o público tinha acesso a monitores de computadores e acessava a internet para visitar o projeto *Você gostaria de participar de uma experiência artística?*, e participar. Nesse espaço podiam ser experimentados sincronicamente diferentes dispositivos (câmeras, monitores de vídeo, computadores) que levavam o participante a hibridizar (fundir, mixar) diferentes processos comunicacionais e múltiplas temporalidades disponíveis, todas no presente, acontecendo em tempo real, aqui e agora.

A obra funcionava como uma máquina pós-cinema ou transcinema (Maciel, 2009), tal como cinema relação criado com situações de luz e movimento em superfícies híbridas como projeções em telas de formatos variados, monitores de TV e ou computadores (figura 3).

Figura 3. Ricardo Basbaum. Documenta 12 de Kassel, Alemanha, 2007. Instalação *Você gostaria de participar de uma experiência artística?*. Estrutura arquitetônica, colchonetes, vídeos, monitores de TV, computador e objeto NBP.



Fonte: <http://www.bienal.org.br/post/360>

Na obra em processo de Basbaum, o participante é um elemento do sistema de rede, uma micro rede, que gera a obra cuja estrutura arquitetônico-escultórica incorpora a visão sincrônica ao colocar em cena simultaneamente o objeto-ativo, textos, vídeos, câmeras, telas e computadores (Maciel, 2009).

Na cena da arte contemporânea é cada vez mais comum no *work in progress*, os projetos poéticos vão se definindo ao longo do percurso, em ato, um trabalho se liga ao outro. A ação se constrói durante o processo em estados de construção e transformação simultâneas, na “multiplicidade de eventos [...]” (Cohen, 2006, p.24). Segundo Renato Cohen, nas performances multimídias e vídeoperformances, o sistema de rede e a visão sincrônica desencadeiam a revolução das linguagens artísticas, as narrativas simultâneas, fluxos, entremeios, elementos do caos, recorrências, cartografias, rizomas que desembocam na cena transversal revelando as operações de criação decorrentes da fusão (hibridismo) entre imagem, performance, teatro, *happenings* e ou eventos (Cohen, 2006).

Conforme o pesquisador Luiz Claudio da Costa, o entendimento da obra como processo surgiu nos anos 1960 e levou os artistas a usarem técnicas essencialmente temporais, “o tempo real da obra se tornou uma das estratégias mais firmes das práticas artísticas” (Costa, 2009, pg.19). Nos trabalhos em processo a experiência espaço-temporal é comprimida, tempo e espaço são percebidos simultaneamente pela

transmissão e ou projeção ao vivo, em tempo real de textos, sons, imagens.

Na década de 1980 surgem neste contexto de entrelaçamento entre arte e tecnologia, os VJs (da sigla Visual Jockey), artistas que fazem apresentações de vídeo ao vivo, primeiramente em casas noturnas e posteriormente absorvidos pela televisão (Gontijo, 2013, p.52). Atualmente os VJs realizam o vídeo ao vivo, videoperformances em tempo presente, performances de som (*live sound*) e imagens ao vivo (*image live*), fruto das confluências do vídeo com a música eletrônica, da manipulação e edição de imagens em tempo real e improvisado (Mello, 2008). Resultado de novas formas de hibridismo *entre* imagens em movimento, videoarte, videoperformance e videoinstalação, os espetáculos de imagem-performance e vídeo ao vivo incorporam a visão sincrônica e o corpo (como um todo) aos ambientes arquitetônicos coletivos de experiências multissensoriais.

Essas apresentações estão ligadas à multissensorialidade – uma vez que as apresentações se dão, muitas vezes, com músicas em ambientes dançantes – e ao improvisado; e “são um tipo de manifestação que diz respeito à questão do rompimento da hegemonia do gosto contemplativo na arte, à inclusão de múltiplos pontos de vista e ao corpo em estado de deslocamento, inserido no contexto de significação do trabalho” (Mello, 2008. p.154).

Aos poucos os artistas sentem a necessidade de reinserir suas obras de vídeos editados em tempo presente novamente nos espaços de arte contemplativos. Os artistas que pretendem seguir por este caminho, criando obras que necessitam de atenção integral dos espectadores, na busca de aumentar o status de suas produções artísticas, integram a palavra “cinema” à terminologia desta modalidade artística, cunhando o termo *Live Cinema* (Gontijo, 2013, p. 63).

Rodrigo Gontijo é um dos artistas contemporâneos que explora trabalhos que relacionam fotografia, vídeo, projeções, performances, sons e dança. O artista associa grafismos, desenhos e narrativas que em uma fusão com sons e música, resultando em composições dissonantes nas quais as imagens são tocadas como partituras musicais. Imagem-tempo, ritmo. Gontijo desenvolve projetos de *live cinema* (cinema ao vivo) e performances de vídeo ao vivo, instalações e também documentários que trazem visibilidade a grupos em situação de

exclusão social, entre outros temas do cotidiano dos grandes centros urbanos. O *Live Cinema*, tanto no Brasil como no mundo,

[...] segue uma tendência iniciada a partir do início dos anos 2000 que teve na figura do VJ (o DJ de imagens) uma peça fundamental para o seu desenvolvimento e integração com a cultura POP. Dos vídeos clipes da MTV da década de 1980 aos remixes audiovisuais dos VJs das décadas de 1990/2000, o que vemos e experimentamos desde então são formas, não novas, mas sim atualizadas de se ver e experimentar um audiovisual que pelo uso das tecnologias e técnicas disponíveis invadiu nossa vida de forma nunca antes imaginada. Hoje o Live Cinema agrega artistas do porte dos cineastas Francis Ford Coppola e Peter Greenaway, de artistas multimídia como o canadense Herman Kolgen e dos japoneses Ryoji Ikeda e Daito Manabe ou ainda dos brasileiros HOL, Bruno Vianna e Duo N-1 que através do desenvolvimento de suas pesquisas, obras e pensamentos apontam para a criação de uma forma de arte audiovisual que transcende o meio, o espaço e o tempo. Uma arte conectada com a sua época, para a qual o futuro acontece no aqui e agora, em tempo real (Livecinema, s/d).

Nos trabalhos de *live cinema* de Rodrigo Gontijo, encontramos uma fusão entre performances audiovisuais e *happenings* que envolvem arte e vida e o corpo em ações de efeitos dramáticos criados em tempo real. O artista explora grafismos, desenhos e narrativas que somados aos sons e à música, resultam em composições dissonantes nas quais as imagens são tocadas como partituras musicais.

Em 2015, Gontijo produziu a instalação coreográfica TABULEIRO: 2 ou + pretextos poéticos, em parceria com Lua Tatit, Edith Derdyk, Dudu Tsuda e Aline Santini, apresentada na Temporada SESC Pompeia (figura 4).

Nesta instalação Rodrigo Gontijo compôs um *live cinema* envolvendo o corpo dos atores em cena, em imagens performances com objetos cênicos, à música e imagens em movimento. Gontijo recorda que a experiência foi um desafio e um diálogo intermídia que buscou pensar a música com cor e pensar a imagem/música/corpo, no qual o cinema sai da sala escura para ganhar os palcos da dança e dos espetáculos imersivos.

Figura 4. Rodrigo Gontijo. TABULEIRO: 2 ou + pretextos poéticos, em parceria com Lua Tatit, Edith Derdyk, Dudu Tsuda e Aline Santini, apresentada na Temporada SESC Pompeia, 2015. Instalação Coreográfica.



Fonte: <https://rodrigogontijo.com/portfolio/tabuleiro/>

Segundo Gontijo (2013, p.70), do cinema, que é fruto de experimentações realizadas no século XIX com imagens em movimento, nasce o audiovisual que se dava em ambientes como frequentados por indivíduos marginalizados, tais como as exposições em cinescópios, veiculadas nos Estados Unidos em feiras de atrações, teatros de variedades e *vaudevilles*. A princípio, tais imagens eram exibidas de maneira analógica, para fins de entretenimento. Aos poucos o cinema se tornou narrativo e passaram a ser exibidos em salas escuras, como conhecemos hoje.

O vídeo, uma invenção tecnológica eletrônica do século XX, esteve ligado à invenção de uma máquina televisual, cujo pressuposto é a transmissão (Dubois, 2004, p.46), ou seja, uma máquina que permitia que grande quantidade de pessoas recebesse uma imagem captada em algum lugar e transmitida. Essa imagem transmitida pelos aparelhos televisores ao vivo é feita para difundir-se e perder-se, mas posteriormente as câmeras portáteis de vídeo e aparelhos de videocassete permitiram que as pessoas também pudessem captar imagens e gravá-las, possibilitando, assim revisitá-las.

Para Dubois (2004, p.69), o vídeo sempre teve problemas de ordem identitária, sendo sempre uma “antiga última tecnologia”, que parece menos um meio em si do que um intermediário”. Ainda segundo o autor, os únicos momentos em que o vídeo é explorado em si mesmo foram nos vídeos de intimidade e nos vídeos de caráter artístico. Para Mello (2008, p.10), o vídeo é “um objeto híbrido, camaleônico, de identidades múltiplas, resistente a qualquer tentativa de redução, muitas

vezes nem mais objeto, mas acontecimento, processo, ação, dissolvido ou incorporado a outros fenômenos”.

Esse vídeo, que quando explorado por artistas, torna-se experimental, passa a transbordar-se para outras áreas da arte. Para Machado (2010, p.27), as artes tradicionais começam a se esgotar após um longo período de intensa exploração de seus domínios por parte dos artistas, neste momento começam a invadir o território de especificidade de outras linguagens artísticas. O resultado são obras híbridas, onde duas ou mais linguagens estão envolvidas na composição de uma única obra.

O período atual é marcado pela cultura digital, introduzindo novos meios para que possamos lidar com as informações. Jenkins (2009) dá a este fenômeno o nome de convergência, que não é apenas a invenção de aparelhos que comportam a capacidade de realizar cada vez mais tarefas, mas também é uma mudança cultural, no modo como convivemos entre nós mesmos e com a nossa cultura. O público, que até então era presumido como passivo pelos meios de comunicação hegemônicos, agora têm nas mãos a possibilidade de participar ativamente na construção de sua própria cultura:

Pode-se contar a história das artes americanas no século 21 em termos do ressurgimento público da criatividade de popular alternativa, à medida que pessoas comuns se aproveitam das novas tecnologias que possibilitam o arquivamento, a apropriação e a recirculação de conteúdos de mídia (Jenkins, 2009, p. 193).

As pessoas se veem no direito de se apropriar da cultura de massa, transmitida de cima para baixo, para criar suas próprias manifestações culturais, que muitas vezes estão associadas com a redistribuição de conteúdos produzidos por empresas privadas, a pirataria; ou a apropriação de fragmentos de conteúdos remanescentes de diversas mídias e reutilização destes conteúdos em suas produções, o *remix* (Lessing, 2008).

Após a segunda metade do século XX, o vídeo surge num período em que se tende a pensar mais os meios por suas especificidades, adotando também este posicionamento também no campo das artes visuais. (Machado, 2010, p.62). No entanto, após este período, vários artistas passam a se apropriar desta linguagem, criada para

comunicação e circulação de informações, para produzir obras de arte que atravessam as fronteiras da especificidade do vídeo:

A partir mais ou menos dos anos 1970, começa a se esboçar outra mentalidade com relação à produção cultural, em virtude principalmente do aparecimento de obras que transbordam para fora das especialidades, obras que poderíamos caracterizar como cross-media, no sentido de que atravessam os meios de expressão artística, mas sem se limitar a eles. [...] [Os artistas] trabalham com conceitos ou projetos que atravessam todas as especialidades, de modo que os meios utilizados variam de acordo com as exigências de cada projeto e são sempre múltiplos ou associados uns aos outros. É isso que Krauss chama de 'condição pós-midiática': as obras agora já não são mais media specific: elas são maiores que os meios, elas os atravessam e os ultrapassam (Mello, 2008, p.11).

Para Christine Mello (2008, p.209), as produções artísticas brasileiras a partir desse período de efervescência criativa possuem um caráter antropofágico, no qual se absorve elementos culturais que são impostos pela cultura hegemônica e se reutilizam para a criação de obras genuinamente brasileiras. Este movimento não se trata de submissão às culturas estrangeiras ou de uma caça predatória, mas sim de uma rebelião anticolonialista.

As inovações tecnológicas possibilitaram que as máquinas tivessem seus usos convencionais adaptados para que as possibilidades artísticas fossem ampliadas. As máquinas tornam-se cada vez mais complexas e difíceis de serem reprogramadas para usos além dos quais elas foram projetadas, sendo essas máquinas "caixas pretas", conceito forjado por Vilém Flusser (Machado, 2010, p.46).

No entanto, muitos artistas desenvolvem desde equipamentos físicos para a edição de vídeos até softwares. Os produtos artísticos desse cruzamento de diferentes tecnologias com finalidades artísticas são chamados de artemídia, definido por Arlindo Machado como:

[...] um conceito [que] extrapola as expressões utilizadas anteriores como arte & tecnologia, artes eletrônicas e poéticas tecnológicas. No âmbito da arte midiática podem ser inseridos trabalhos realizados com mediação tecnológica nas artes visuais e audiovisuais, literatura, música e artes performativas (Machado, 2010, p.08).

Para o filósofo francês Henri Bergson (1859-1941), conhecido por suas pesquisas sobre matéria, memória e consciência, a estética se baseia na intuição, isto é, no movimento pelo qual o espírito se desvia da aparência quantitativa das coisas para se voltar para a sua origem fundamental, para a sua duração qualitativa (Bayer, 1995, p.389).

A matéria que torna possível a nossa experiência concreta do mundo é possuidora de uma duração qualitativa que confere à consciência a memória da experiência do mundo. Essa duração qualitativa está diretamente ligada à experiência temporal do homem que conhece o mundo por meio da percepção de sua materialidade – espaço. A estética de Bergson seria, portanto uma estética (estudo dos efeitos da arte a partir de certas causas) da percepção pura.

Para Bergson, tempo e espaço não pertencem à mesma natureza das coisas do mundo. O tempo que vivemos é uma soma de momentos temporais que experimentamos em sua duração e qualidade, e o tempo físico é uma sucessão de momentos, é quantitativo. A duração não é compreendida pela inteligência lógica, pois é percebida pelo espírito, mas é entendida como uma novidade incessante e uma experiência metafísica. Os impressionistas buscam tornar visível o intangível, ou seja, buscam o tempo vivido na materialização da experiência metafísica da duração qualitativa do tempo por meio da representação da luz e do movimento. O Impressionismo rompeu com a estética clássica e abriu caminho para a pesquisa artística moderna, entre os anos de 1860 e 1870.

Depois do cinema e com o surgimento da imagem eletrônica e do vídeo, a experiência espaço-temporal é comprimida, tempo e espaço são percebidos simultaneamente pela transmissão e ou projeção ao vivo, em tempo real de textos, sons, imagens. A experiência espaço-temporal é mediada pelas redes e meios de telecomunicação, o tempo não é um tempo representado, é um tempo vivo e atuante, sincrônico.

O tempo, nas obras da artista multimídia Patricia Gouvêa, é tratado de diferentes maneiras, porém sempre fazendo relações entre o movimento e a espaço/paisagem. Observações sobre o tempo (2009/2017) é uma série que reúne nove trabalhos de vídeo,

[...] onde a câmera fixa confunde-se com o olho de um observador atento aos pequenos movimentos da vida e suas "singlezas". Livremente inspirada nos escritos de Manoel

de Barros, nestes trabalhos importa o acaso, o mínimo, o detalhe, o que pode passar despercebido na correria das horas (Gouvêa, s/d).

Trata-se da imobilidade e do olhar mais lento aos detalhes, o tempo se torna duradouro. Em um dos vídeos desta série é Tarde (figura 05), Patricia alterna o registro entre vídeo e fotografia, captando com delicadeza pequenos gestos cotidianos da cidade.

Figura 5. Patricia Gouvêa. *Tarde*. 2010. Videoarte. 2'16".



Fonte: <https://www.patriciagouvea.com/Observacoes-sobre-o-Tempo>

Tendo como protagonistas do vídeo, o tempo e o acaso,

Patricia cria uma espécie de jogo, no qual os quatro quadros articulam-se como coreografias casuais editadas em ritmo de poesia haicai. A delicadeza dos movimentos refletidos ganha ares de ancestralidade quando eles são observados entre a linha do horizonte que divide céu e mar (Chiodetto, 2011, p. 96).

Em *Imagens Posteriores* (2000/2010), (figuras 6 e 7), a paisagem e a diversidade de ecossistemas são os objetos desta pesquisa visual, que é construída a partir de imagens de viagens feitas pela artista desde o ano 2000, além de revisitar lugares-chave no Rio de Janeiro, foi percorrido (de carro, de ônibus ou de barco) de norte a sul do Brasil, passando pelo Uruguai, Argentina e Bolívia.

Figura 6. Patrícia Gouvêa. *Imagens Posteriores*. 2000/2010. Impressão fotográfica em papel de algodão 50 x 75 cm (dípticos e trípticos).



Fonte: <https://www.patriciagouvea.com/Imagens-Posteriores>

Patrícia expande a noção de fotografia como momentâneo e junto ao tema paisagem, cria uma relação, um movimento à imagem fotográfica e libertação dos fatores geográficos da temática.

Figura 7. Patrícia Gouvêa. *Imagens Posteriores*. 2000/2010. Impressão fotográfica em papel de algodão 50 x 75 cm (dípticos e trípticos).



Fonte: <https://www.patriciagouvea.com/Imagens-Posteriores>

Sobre as relações entre movimento e estaticidade e o tempo (memória e duração), Patrícia expõe,

Quando estamos num veículo em movimento e alcançamos uma experiência de imersão que desterritorializa nossos referentes, a paisagem que entra pelo visor do carro deixa de ser um local para ser uma experiência. Este foi o desafio da pesquisa: deixar que as experiências dos lugares fotografados retornassem ao corpo e à memória, produzir imagens que traduzissem a energia da natureza, onde o tempo deixa de ser instantâneo para ser duração. (Gouvêa, s/d).

A partir das imagens de paisagem, o que interessa à artista não é a transmissão de contornos morfológicos e a realidade natural, mas sim o conjunto das sensações e reações pessoais, além de memórias e sentimentos que podem ser percebidos. Com isso, a obra tem continuidade no olhar e no sentir do outro. A imagem duração se projeta na memória e na experiência do outro. A imagem na estética digital se expande para as relações com o som, o tempo e o espaço, tornar-se uma imagem rizomática, sistêmica e holística. Surge a fotografia e o vídeo em campo expandido, que se integram e não se sabe até que ponto é fotografia ou vídeo.

Em 1979, Rosalind Krauss, publica *Sculpture in the Expanded Field* é a primeira a estudar o fenômeno do campo expandido na escultura e as mudanças profundas que a linguagem tridimensional sofria com a ruptura da aura do objeto artístico e suas relações com outras linguagens artísticas como a pintura e a fotografia. Krauss apresenta artistas como Robert Morris e Alice Aycock, entre outros, que expandiram a escultura para a paisagem em diálogo com o lugar e a arquitetura, para discutir as complexas estruturas formais, por vezes minimalistas, que levaram a desconstrução das noções modernistas de escultura e sua inserção no campo ampliado. Neste sentido, o conceito de campo expandido hoje já se encontra naturalizado entre as inúmeras possibilidades de sua ação nas artes visuais e ainda em outros conceitos que o mesmo provocou ou com os quais dialoga como os *work in progress* e ou registros como arte.

O crítico norte-americano Gene Youngblood, com seu livro *Expanded Cinema* (1970), que discute a explosão do conceito tradicional de cinema; o francês Raymond Bellour, que assinala a passagem entre os meios em seu livro *Passages de L'Image* (1990); assim como *Escultura em campo ampliado*, em que a crítica norte-americana Rosalind Krauss coloca em debate determinados preceitos da visão de Clement Greenberg - como a especificidade e pureza dos meios- sinalizando para um momento pós-meio - ou seja, pós-mídia - são alguns dos exemplos de um discurso voltado para a expansão, intersecção, contaminação; ou melhor, nomadismos entre as linguagens que caracterizam algumas das produções contemporâneas (Arantes, 2004, p.39).

O conceito de campo expandido na arte surge por volta dos anos de 1960 como uma tentativa de compreender obras artísticas que não se encaixavam em nenhuma categoria – pintura, escultura, desenho,

gravura ou fotografia. Tais manifestações artísticas são compostas de trações que envolvem o caráter da ideia muito mais do que da forma, como a arte conceitual, *land art*, *earth art*, arte povera, mas que irão, também, desconstruir as fronteiras entre as linguagens artísticas, antes claramente definidas. Para historiadores e críticos de arte as questões do espaço-tempo e a conexão entre a arte e novos campos de expressão, além dos processos contemporâneos de hibridização provocados por toda sorte de tecnologias tanto na materialidade quanto na produção das obras de arte, foram algumas das principais causas do surgimento da arte em campo expandido e ainda, do que nos interessa: a imagem em campo expandido.

De igual forma, na fotografia e o vídeo – imagem tempo e movimento – o fenômeno do campo expandido revela a complexidade da imagem técnica, desde sua relação com o dispositivo maquínico – câmeras, projetores, telas e outros aparatos, até sua ação social e de construção de realidade. Desde seu surgimento, a fotografia - e os debates que a acompanham - revela uma tensão entre foto documentação e foto artística.

Em suma, a imagem extrapola a mistura e a contaminação entre linguagens, da fotografia ao vídeo, para se tornar imagem nômade, se deslocando por entre as possibilidades de expansão e projeção para novas formas de concepção e fruição, sempre nos interstícios e na fusão de linguagens. Contra o purismo e inaugurando a era pós-mídia, a imagem é em essência mutável, mesclada, mestiça tendo parte de sua programação simbólica, o objetivo de nos levar à experiência do *entre* e a vivência dos interstícios.

Referencias bibliográficas

- Arantes, P. (2014). Fotografia em campo expandido. *Revista PARALAXE*. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, Brasil. vol. 2, n.2. p.38-47.
- Bayer, R. (1995). *História da Estética*. Lisboa, Portugal: Estampa.
- Bergson, H. (2006) *Duração e simultaneidade*. Trad. de Cláudia Berliner. São Paulo, Brasil: Martins Fontes.
- Cauquelin, A. (2005). *Arte Contemporânea: uma introdução*. São Paulo, Brasil: Martins Fontes.
- Capra, F. (2011). *As conexões ocultas: ciência para uma vida sustentável*. São Paulo, Brasil: Cultrix.
- Cohen, R. (2006). *Work in progress na cena contemporânea: criação, encenação e recepção*. São Paulo, Brasil: Perspectiva.
- Costa, L. C. da (2009). *Dispositivos de registro na arte contemporânea*. Rio de Janeiro, Brasil: Contra Capa.
- Chiodetto, E. (2013). *Geração 00: a nova fotografia brasileira*. São Paulo, Brasil: Edições SESC.
- Dubois, P. (2004). *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo, Brasil: Cosac & Naif.
- Gontijo, R C. (2013). *Live Cinema: práticas expandidas do cinema experimental*. 178 p. Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP, disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/284494?mode=full>. (Acessado em 28/02/2019).
- Gouvêa, P. (sem data). *Topografias Nômades*, disponível em: <https://www.patriciagouvea.com/Topografias-Nomades>. (Acessado em 01/03/2019).
- Jenkins, H. (2009) *Cultura da Convergência*. São Paulo, Brasil: Aleph.
- Kerckhove, D. (2009). *A pele da cultura: investigando a nova realidade eletrônica*. São Paulo, Brasil: Annablume.
- Maciel, K. (2009). Ricardo Basbaum: a geometria do conceito e a participação comunicacional. In: Costa, L. C. (2009). *Dispositivos de registro na arte contemporânea*. Rio de Janeiro, Brasil: Contra Capa, p.143-150.
- Mello, C. (2008). VJs e a performance de vídeo ao vivo. In: Barbosa, A. M. T. B. y Amaral, L. (2008). *Interterritorialidade: mídias, contextos e educação*. São Paulo, Brasil: SENAC/SESC/SP, p.217-230.
- Nicolescu, B. (1999). *O manifesto da transdisciplinaridade*. Trad. Lucia E. Souza. São Paulo, Brasil: Trion.
- Lessing, L. (2008) *Remix*. London, Inglaterra: Bloomsbury.
- Livecinema (2015). *Conceito*. Mostra Live Cinema. Rio de Janeiro, Brasil. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20180903142101/http://livecinema.com.br/conceito/>. (Acessado em 28/02/2019).

Machado, A. (2010). *Arte e mídia*. São Paulo, Brasil: Zahar.

Krauss, R. (1979). *Sculpture in the Expanding Field*. October, Vol. 8.