

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE BELAS ARTES
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA E TEORIA DA ARTE

Letícia Luiz Moreno de Souza

WORK IN PROGRESS:
PROCESSO E DESENHO NOS TRABALHOS DE VÍDEOARTE DE ANNA BELLA
GEIGER E REGINA SILVEIRA

Rio de Janeiro
2019

Letícia Luiz Moreno de Souza

WORK IN PROGRESS:
**PROCESSO E DESENHO NOS TRABALHOS DE VÍDEOARTE DE ANNA BELLA
GEIGER E REGINA SILVEIRA**

Trabalho de conclusão de curso de Bacharelado em História da Arte apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em História da Arte.
Orientador: Prof. Dra. Maria Luisa Luz Tavora.

Rio de Janeiro
2019

RESUMO

MORENO, Letícia. "*WORK IN PROGRESS*: processo e desenho nos trabalhos de vídeoarte de Anna Bella Geiger e Regina Silveira." Orientadora: Maria Luisa Luz Tavora. Rio de Janeiro: EBA/UFRJ, 2019- Monografia (Graduação em História da Arte)

Esta pesquisa apresenta uma investigação da ordem processual artística, em destaque do ato de desenhar nos trabalhos de vídeoarte *Passagens nº1* e *A arte de Desenhar* das artistas brasileiras Anna Bella Geiger e Regina Silveira, respectivamente. Ao definir processo artístico contemporâneo, investigamos brevemente o processo por definição, desenho, tempo e mídia como linguagem na produção artística. O propósito desta pesquisa é visibilizar o processo, as linguagens e seus desdobramentos, dando ênfase à linguagem do desenho e definindo-o como extensão do pensamento, segundo o teórico Luís Filipe S.P. Rodrigues. Possibilita-se assim o entendimento dos processos artísticos como facilitadores do ato de criação e de compreensão do objeto de arte contemporâneo ao assimilar o processo como objeto de arte por si só, não somente em seu estado final.

palavras-chave: processos artísticos, desenho, vídeoarte, anos 1970 e 1980, *performatividade*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1. PROCESSOS ARTÍSTICOS E LINGUAGENS CONTEMPORÂNEAS.....	9
1.1 Processo como linguagem	11
1.2 Tempo como linguagem	15
1.3 Desenho como linguagem	17
1.4 Mídia como linguagem.....	19
2. VÍDEOARTE: TEMPO E PROCESSO EM DIÁLOGO.	21
2.1. Nam June Paik e anos 60 a 80.	22
2.2 Brasil e o anos 60 a 80.....	29
3. ANNA E REGINA: DESENHO COMO MÉTODO NA VÍDEOARTE PIONEIRA	33
3.1 Anna Bella Geiger	35
3.2 Passagens Nº 1	40
3.3 Regina Silveira	42
3.4 A arte de desenhar	49
3.5 Corpos desenhistas	53
CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
APÊNDICES.....	61

INTRODUÇÃO

Referente à produção artística do século XX, notamos uma necessidade plástica, visual, de romper com a linguagem tradicional. Como a pintura, escultura e gravura, e explorar outras linguagens que correspondam com a vontade de se expressar catarticamente.

Linguagens estas que podem ser integradas à produção tradicional artística ou ressignificar fazeres originalmente não-artísticos ou utilitários. Esta proposta experimental toma conta da produção na segunda metade do século XX, destacando os 1960, na Europa e nos Estados Unidos.

O corpo se torna matéria através da *performance*, assim como o tempo, e também a experiência. A presença se torna elemento crucial para fruição e completude, diálogo entre artista obra e espectador.

No cenário brasileiro, podemos identificar esta pauta através de trabalhos como *Tiradentes – Totem-monumento ao preso político* de Cildo Meireles, *Trouxas Ensanguentadas* de Artur Barrio, *Título de Eleitor Cancelado* de Paulo Bruscky e *Marca Registrada de Leticia Parente* – os quatro da década de 1970. Distintas linguagens artísticas e processos experimentais abraçando a descoberta a cada pensamento materializado.

As décadas de 1970 e 1980 para a arte contemporânea brasileira são importantes não somente por seus trabalhos de cunho político, sendo respostas ao cotidiano em polvorosa no qual os artistas estavam inseridos, mas também pelas soluções processuais e experimentais que aconteceram durante aquele período. A arte necessitava de linguagens que arcassem com a inconstância do dia-a-dia.

Nesta monografia, investigamos a capacidade performática do desenho como linguagem, para além da dinâmica papel/lápis, compreendendo a relação de maneira mais ampla: superfície desenhável/ ferramenta desenhadora. O desenho é encarado como uma funcionalidade que abrange outras manifestações artísticas quando se relaciona à ação do pensamento.

A arte contemporânea exige protagonismo do pensamento, uma vez que o processo artístico resulta do refinamento das ideias geradas num processo não-linear, efêmero, do pensamento e do domínio das ideias geradas.

Destacamos duas artistas do cenário brasileiro, dentro do intervalo temporal de 1970 e 1980, que exploram o campo experimental da arte contemporânea. Anna Bella Geiger e Regina Silveira investigaram, naquele momento, formas de se fazer arte através da efemeridade do agir, através do mover dos corpos, e da eternidade proporcionada pelo vídeo, característica identificável na vídeoarte.

Devido à trajetória das artistas, posteriormente pesquisadas nesta monografia, o desenho se configura de maneiras distintas, variando entre processos de aprendizagem empíricos e acadêmicos. O desenho como expressividade do pensamento e manifestação *visível* de ideias é o elo entre os trabalhos de Regina e Anna Bella. E como o corpo reage ao desenho como linguagem processual artística.

Correlacionando processo, tempo, desenho, mídia e *performance*, este trabalho está dividido em três capítulos. O primeiro capítulo referente às linguagens artísticas contemporâneas, investigando processo, tempo, desenho e mídia como linguagem, respectivamente.

Com o auxílio da leitura do autor português Luís Filipe S.P. Rodrigues, para definição e entendimento do processo artístico, consideramos a importância do pensamento para compreensão do processo em sua autonomia. A partir disto, definimos desenho como algo mutável e associado ao ato de pensar, manifestando-se de maneira *visual*, independente do suporte em questão.

Sobre conceitos de *performatividade*, a leitura de Aarte da *performance* do artista, crítico e curador argentino, Jorge Glusberg é utilizada. Partindo de suas ideias, observamos capacidades *performativas* nos fazeres artísticos, também compreendendo o tempo como matéria e ferramenta artística, em relação aos vídeoartes de Regina Silveira e de Anna Bella Geiger.

Referente ao histórico e produção da vídeoarte respectivamente em cenário internacional e brasileiro, buscamos o apoio do crítico de arte e historiador Arlindo Machado, no segundo capítulo da monografia, o qual é dedicado à exploração de uma das linguagens apresentadas no capítulo: a mídia.

Nesta investigação sobre vídeoarte, apresentamos a produção videográfica no cenário internacional, na segunda metade do século XX, a partir dos anos 1960. Dentre os artistas que

denominamos "fundadores" da vídeoarte no seu fazer, escolhemos Nam June Paik e suas obras notáveis como referenciais.

Antes de um aprofundamento no estudo de caso das obras de Anna Bella Geiger e de Regina Silveira, estudamos brevemente sobre a produção videográfica brasileira no período referente às décadas de 1970 e 1980 . Neste período, observávamos a tendência introduzida por Nam June Paik se difundir em cenário nacional, na produção videoartística pioneira, em especial no eixo Rio-São Paulo. Entender o vídeo como ferramenta possibilitadora de produção artística é o propósito do segundo capítulo.

Não somente apresentar as criações em cenários internacional e nacional. Entender como este fazer se dispunha nas duas situações a partir dos dados levantados por Arlindo Machado auxilia a compreensão de como o vídeo se configura ao fazer artístico. Entendimento este que baseia o estudo de caso e as relações entre etéreo e eterno nos trabalhos analisados no capítulo seguinte.

O último capítulo, responsável pelo estudo de caso, é dedicado especificamente às artistas e seus trabalhos, Anna Bella e Passagens nº 1 e Regina Silveira e A Arte de Desenhar, respectivamente. Entendemos a particularidade de cada obra, sua passagem de tempo e como processo e características do desenho, segundo Luis Filipe Rodrigues, se mostram. Como Regina e Anna Bella manifestam características do ato de desenhar em suas obras, que são de suporte videográfico.

1. PROCESSOS ARTÍSTICOS E LINGUAGENS CONTEMPORÂNEAS.

Ao pensar no objeto artístico se percebe um esquecimento ao considerar o processo como parte da materialização do objeto em seu estado final. Entretanto, todas as ações tomadas ao longo da criação da obra ou objeto são tão importantes quanto sua forma final, sendo *performance*, filme, desenho ou pintura.

Por que a investigação sobre o processo na história da arte aparenta não ser feita, em comparação à investigações sobre suas formas finais? Como compreender o processo artístico como uma linguagem no fazer artístico contemporâneo?

Pensar o processo artístico como linguagem – e até mesmo como um fazer artístico autônomo–, independente de um resultado final "polido" abrange práticas experimentais. No sentido da exploração entre mídias, matérias, resultando numa linguagem de expressão plástica que é ao mesmo tempo conceito e externalização de ideia.

Manifestações estas que são permissivas à investigação dos seus meios, com o propósito de compreendê-los como linguagem artística e também como uma forma de diálogo com questões de seu próprio tempo, apropriando e reapropriando, significando e resignificando à medida que a experiência ocorre.

O fazer experimental torna a experiência da criação matéria. Torna o corpo matéria, torna o tempo matéria em prol de expressar-se e comunicar-se. O que não torna inválido o processo em modelos lineares, não experimentais per se, isto não significa que processos mais regrados sejam desinteressantes ou ineficientes. Mas sim que, em comparação aos fazeres experimentais, aparenta ser menos disposto à uma exploração por seguir um padrão criativo previamente determinado.

O interessante no processo artístico em formas experimentais de arte é este despreendimento de uma produção linear, de uma **etapa inicial x**, uma **etapa intermediária y** e uma **etapa final z**. As decisões são tomadas enquanto se faz. Descobre-se enquanto se faz. A experimentação dentro do processo artístico é uma forma de pesquisa e descobrimento do

funcionamento da mídia ou suporte e também de como o artista em questão se adapta e toma para si as possibilidades.

O autor Luís Filipe S.P. Rodrigues em seu livro *Desenho, criação e consciência* faz considerações sobre o desenho e suas relações com o pensamento, como o desenho se torna uma manifestação materializada de algo que não é palpável, o pensamento. Seu livro trata estritamente sobre as relações entre processos de criação, pensamento e desenho, entretanto, é possível relativizar seus estudos sobre processo para outras linguagens artísticas.

O desenho, por sua vez, pode ser entendido como parte importante do processo artístico, quiçá uma das manifestações artísticas que pode estar presente em todas as outras. Ora em um momento preparatório, em momento de estudo, momento de manifestação de ideias. Ao utilizar o desenho como linguagem, o artista, ou o “autor de desenhos”, como diz Luís Filipe, transforma algo pulsante que poderia facilmente escapar da mente em registro visual. É impossível pensar no objeto de arte sem dar importância ao seu processo, pelo fato que o objeto de arte não existe sem o processo de criação.

Mesmo os objetos de arte que foram apropriados — o deslocamento de significados e reapropriação conceitual destes objetos, muito populares durante o Dadaísmo— são resultado de um processo criativo. Ainda que o objeto não tenha sido *feito*, seu significado foi. O que o tornou novo. Deste modo, processo é indispensável para compreensão do objeto final, tendo em vista que, para sua existência — material ou conceitual — fora necessário um processo de *criação*.

Considerar o processo criativo como fator importante e fundamental proporciona uma abordagem para além do resultado final, dando credibilidade e visibilidade a fatores intrínsecos à obra de arte que se mantêm ocultos. Uma vez que, quando o objeto de arte está ali, em seu último estágio (finalizado), o processo não é contemplado como parte indissociável de sua existência. Daí, o questionamento: como o processo artístico pode ser compreendido como linguagem? Quais são as possíveis relações entre o tempo, processo e a obra/objeto em seu estágio final?

1.1 Processo como linguagem

Dar visibilidade ao processo artístico proporciona uma experiência distinta na sua compreensão, de forma que, ao entender que para que a obra exista em sua forma final. Afirmado a necessidade e reconhecendo a existência do processo para concepção do objeto artístico.

Pensando nisso, destacamos Regina Silveira e Anna Bella Geiger como artistas que dão protagonismo ao processo artístico e autonomia para seus próprios processos como elementos autossuficientes. Em seus trabalhos, o processo se caracteriza como linguagem indissociável à suas narrativas artísticas.

Se comparados, é perceptível uma diferença em suas concepções processuais, considerando que a abordagem de Regina Silveira se determina num processo de criação linear e essencialmente lógico-matemático, enquanto Anna Bella manifesta-se mais empírica e experimentalmente. Também analisamos trabalhos das décadas de 80, que determinam fases específicas do trabalho das artistas aqui trazidas à tona.

Sobre processos lineares, a reportagem de Rogaciano Leite Filho de 21 de maio de 1987 no Segundo Caderno do Jornal o Povo (ver apêndice 2) explicita o processo no trabalho de Regina. Rogaciano apresenta os trabalhos da exposição (In)Flexões (Arte Galeria, Fortaleza/CE, 1987), que, segundo a reportagem, seria "o retorno de Regina Silveira às galerias de arte". Como descrito pelo autor, aquelas obras eram resultado de uma manipulação de objetos do cotidiano para torná-los distorcidos, criando *novos* objetos.

O uso da perspectiva naqueles trabalhos determina um estudo e domínio do desenho a fim de ressignificar objetos. O processo linear de escolher objeto(s), utilizar-se das regras da perspectiva como ferramenta não para reprodução verossímil mas para uma re-produção, justifica o protagonismo do processo (e também do desenho por si) na criação de Regina Silveira. Como já dito, processo predisposto à uma linearidade nas etapas executivas do processo. (Escolher objeto; estudá-lo; distorcê-lo)



Figura 1:PROJECTIO II (1984)
Instalação
Latex sobre painéis de madeira
3 x 9 m

Como exemplo do que está sendo dito sobre Regina e processo, PROJECTIO II (**fig. 1**), que igualmente fora utilizada por Rogaciano em sua reportagem para demonstrar a "reperspectivação" no trabalho de Regina Silveira. A instalação traz consigo uma imagem em perspectiva de uma escada. À distância pode ser interpretada em uma escala específica e a medida que o observador vai se aproximando, o objeto se distorce.

Referente aos processos empíricos, destacamos a fala de Jorge Glusberg no livro *A Arte da Performance*, onde o autor dá conta do fazer artístico-performático em diversas vertentes, traçando um leve panorama histórico, considerando o início da *performance* no mundo ocidental, em destaque o eixo Europa-América do Norte.

E, dentro da narrativa histórica, Glusberg apresenta pontos sobre o ato da *performance*, e como a mesma pode ser interpretada como linguagem artística. E, sobre a intencionalidade dentro do fazer artístico na segunda metade do século XX, Jorge discorre sobre Jackson Pollock¹ e seus trabalhos de fim de carreira, os *action paintings*. E sobre Pollock há a seguinte passagem:

“Eis um relato de Pollock: ‘(...) **Não me dou conta do que faço. É só depois de estar familiarizado que tomo consciência do que eu estava fazendo. Não tenho medo de fazer mudanças ou destruir imagens, porque a pintura tem vida**

¹**Jackson Pollock**(1912-1956), pintor norte-americano conhecido por seu *expressionismo abstrato*. Segundo Gombrich, "Pollock foi um dos pioneiros do novo estilo conhecido como "pintura de ação" ou Expressionismo abstrato" (GOMBRICH, 2001, p. 604). Tendência de pintura que não exigia planejamento prévio, apenas execução imediata de acordo com o pulsar do pensamento.

própria. Eu tento deixá-la florescer. É somente quando perco o contato com a pintura que o resultado é caótico.(...)” (GLUSBERG, 2013, p. 27, grifo nosso)

O experimentalismo gráfico presente em seus *action paintings* era uma maneira de compartilhar simultaneamente seu processo criativo e portanto, suas tomadas de decisão. Quando diz que “não se dá conta do que faz” justifica a rapidez do pensamento em conjunto com o processo de criação. Como as tomadas de decisões são orgânicas e rápidas a ponto do corpo não se dar conta das mensagens enviadas pela mente. Há uma harmonia entre o processo e o impacto visual que o próprio processo pode causar e até mesmo como o processo pode ser abordado/compreendido como *parte* indissociável do seu resultado final.

Na compreensão do acaso e da organicidade ao fazer artístico, Anna Bella Geiger está mais próxima desse entendimento da vivência ao processo artístico. Integrar o acaso, o inesperado ao objeto em seu processo permite uma organicidade no resultado final. Independente do objeto, da mídia utilizada para criá-lo, a linguagem do processo artístico se mostra no fazer. É o que Anna Bella demonstra em *Passagens nº 1*, por exemplo, que será analisado com mais profundidade nos próximos capítulos.

As relações entre *Masterpieces* e *Meret Oppenheim* (**fig. 2 e 3**) demonstram a etapa de criação e desenvolvimento da obra. Definir o estudo, o projeto da obra como obra em si, dá autonomia para o processo artístico. Ainda que exista a possibilidade de trabalhar unicamente com a primeira ideia que possa ter surgido, o processo de transformar o pensamento em imagem através do desenho é um fazer metamorfósico do processo criativo.

Qual seria o valor do compartilhamento desses processos para compreensão aprofundada do objeto de arte? É realmente necessário compartilhar? Existe alguma funcionalidade em compartilhar? Quais são as vantagens de tornar transparente o processo artístico e quais as novas possibilidades de diálogo entre artista, objeto e observador? O que há de tão especial e inédito no processo?

Ao tornar explícita a existência do processo na concepção ou até mesmo como característica do objeto de arte, compartilha-se não somente as etapas do fazer mas fragmentos do exercício mental – do pensamento – que fora feito pelo artista, proporcionando um elo entre criador, obra e observador.

A razão de definir os processos artísticos como performáticos é sobre o sujeitamento do corpo à arte. É o desapego da ideia de soberania do autor; da distância entre objeto de arte, o artista e seus apreciadores. Jorge Glusberg também diz que o artista transforma-se em sua “própria obra ou, melhor ainda, em *sujeito e objeto* da sua arte”. (GLUSBERG, 2013, p. 43)

Assimilar o processo como linguagem dá autonomia para o pensamento, a medida que o pensamento, através do processo, se torna linguagem. Dessa maneira, compartilhando suas etapas de criação, o artista faz de seu pensamento a linguagem de seu trabalho.

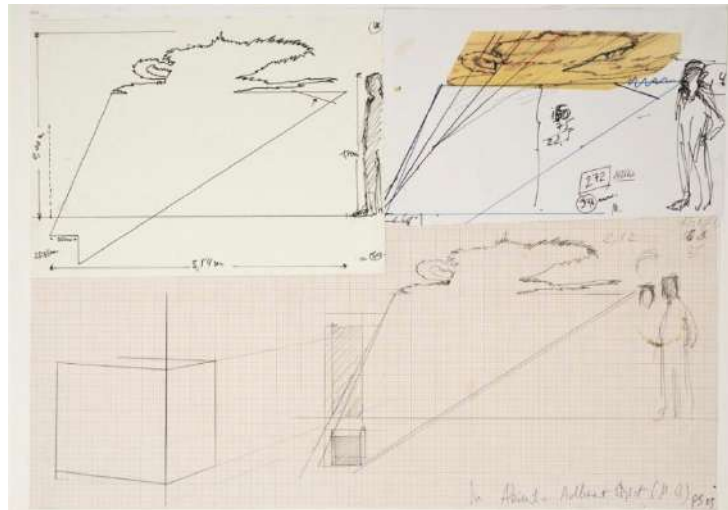


Figura 2: Masterpieces (In Absentia): Meret Oppenheim - Adherent Object
Desenhos preparatórios
48,2 x 66,3 cm
2003



Figura 3: Meret Oppenheim com sombra peluda..
(série Masterpieces).
Regina Silveira
Recorte em laminado de madeira coberto com pêlo sintético, 174 x 178 cm.
1993-1996.

1.2 Tempo como linguagem

Processo e tempo estão juntos. O processo *leva* tempo. Leva da mesma forma que o vento leva as folhas, leva da mesma forma que é combustível para o fluir da criatividade. Se é possível compreender o processo como linguagem dentro do fazer artístico, também é igualmente possível compreender o tempo como linguagem.

De um lado, o processo é o compartilhamento do íntimo do artista, daquilo que não era visto, do imaterial – o pensamento. O tempo, por sua vez é a vivência, o *momento* da inconstância, do fazer. E, neste sentido, o tempo se fundamenta como linguagem.

Neste contexto, o tempo não é o *assunto* do objeto artístico, mas sua matéria e portanto, linguagem. Manifestações artísticas que exploram e dão autonomia para o tempo seriam aquelas que protagonizam a experiência. Aquelas em que é necessário não somente compreensão do conceito, mas tempo para absorver o conceito em seu interior, como observador, dando completude à obra. E também aquelas que, sem o tempo, sem o malabarismo dos minutos e segundos, não seriam existentes.

Todas as obras levam tempo para serem feitas, mas algumas formas artísticas se prendem mais às necessidades temporais. Aquelas obras abraçam a efemeridade, a experiência do momento, por exemplo. Um dia, por mais que tenha a mesma quantidade exata de horas, não é o mesmo. Manifestações que usam o momento como elemento chave são as que tomam o tempo como linguagem.

E como linguagem, não significa necessariamente que a manifestação artística em questão dure um tempo indeterminado e tenda ao infinito, de modo algum. A experiência de vivenciar a obra é que torna o tempo linguagem. Por aspectos de fruição, compreendendo que o tempo é combustível necessário para o desenvolvimento da obra e igualmente para sua compreensão.

Ainda sobre os caminhos da *performance* na pós-modernidade, ainda Jorge Glusberg discorre sobre tempo e movimento dentro do universo da *performance*. Afim de correlacionar os levantamentos do autor e o que fora dito até agora sobre tempo como linguagem, eis a seguinte citação: “Tempo e movimento são, pois, chaves, matérias-primas da *performance*,

embora o primeiro adquira uma proeminência relativa sobre o segundo: uma *performance* pode ser estática, mas nunca atemporal.” (GLUSBERG, 2013, p. 67)

Pensando no *tempo* como chave de uma manifestação artística de forma ampla, como o necessário para seu decorrer e como o necessário para sua existência no contexto de subjetivação artística, a *performance* e a vídeoarte podem ser manifestações que contemplam com maior facilidade a importância do tempo, em comparação a outros fazeres.

Na *performance*, é impossível compreendê-la sem o tempo, é impossível que ocorra sem o mesmo. E a mesma *regra* vale para a vídeoarte. Sem o tempo, é impossível experimentá-la ; além de possuir o vídeo como matéria, possui os segundos, milésimos de segundos, minutos e até mesmo horas como matéria.

Entretanto, devemos observar algumas diferenças entre *registro* do tempo e *uso; apropriação* do tempo dentro destas manifestações artísticas. Vídeoarte e registro de *performance* são, como dito antes, manifestações que utilizam o tempo para sua existência, além de precisarem de tempo para sua concepção, durante o momento criativo. De qualquer maneira, o registro de uma *performance* não entra em diálogo com a Vídeoarte.

Por mais que a *performance* tenha-se transformado em vídeo, tornando a experiência efêmera do movimento do corpo em uma experiência eterna através do vídeo, a intenção de transformar o temporário em eterno não é a mesma. O registro de *performance* em vídeo possui obstáculos, não é possível registrar a experiência de modo que ela seja fruída da mesma forma que originalmente.

O próprio registro de *performance* pode interferir na originalidade da *performance*: o recorte da câmera, o recorte do observador, o tempo de gravação disponibilizado pela câmera, interferência sonora, *zoom in*, *zoom out*. Todas estas ações podem alterar a intenção original pois o registro da *performance* estaria a mercê das lentes.

Por outro lado, a vídeoarte não tem como fim registrar o efêmero per se, há uma intencionalidade de pesquisa sobre a mídia. Uma vontade de explorar o que a câmera portátil pode proporcionar como linguagem dentro de seu contexto histórico.

1.3 Desenho como linguagem

Luís Filipe Rodrigues em *Desenho, criação e consequência*, discorre sobre questões do desenho e suas capacidades comunicativas e de solução de problemas. Sobre isso, destacamos o seguinte trecho:

Numa palavra, desenhar pode ser um exercício de (des)codificação ou (des)cifração, associado, normalmente, a uma necessidade interior de conquistar sucesso no domínio dessa potencialidade comunicativa e cuja conjuntura é dada da resolução de problemas. (RODRIGUES, 2010, p. 36)

Sendo assim, quando o desenho é posto como linguagem artística, ele é compreendido como uma forma de criar universos e ao mesmo tempo solucionar problemas do campo da comunicação, por ser uma linguagem que transforma a ideia em imagem. O desenho, portanto, é resultado de um pensamento que se tornou matéria através da dimensionalidade da superfície do suporte e ferramentas do desenho.

É importante compreender a funcionalidade do desenho no meio artístico como uma linguagem por ser uma ferramenta de comunicação sem a urgência de códigos e regras, distinguindo-se da comunicação verbal, que possui suas particularidades idiomáticas.

Ou seja, por mais que existam ensinamentos de como desenhar de maneira "correta", seguindo modelos acadêmicos, por exemplo, o mesmo pode ser feito de forma empírica, sem a necessidade de aprendizagem prévia, apenas por experiência. O desenho pode ser utilizado como forma de comunicação sem barreiras de compreensão entre o emissor da mensagem e seu receptor justamente pela não dependência de uma decodificação constante.

Sobre isto, Luís Filipe diz que "o conceito de desenho é transitório, apesar de a sua essência não ser muito variável – o sentido poderá ser o mesmo, mas não as ideias que definem, a sua especificidade." (RODRIGUES, 2010, p. 23). O desenho se altera de acordo com as necessidades de cada artista e com suas respectivas referências imagéticas e ferramentas.

Associar o ato de desenhar às linguagens artísticas que contemplam o uso do corpo igualmente como método e/ou ferramenta pode ser uma combinação interessante, já que o desenho, sendo uma *forma* de manifestar as ideias e o corpo também como uma *forma* de

externalização de ideias e vontades, possuem propriedades performáticas parecidas. Sobre a adaptabilidade do desenho com suas respectivas ferramentas, Luís Filipe diz:

O conceito de desenho depende das circunstâncias em que é realizado e da tipologia de desenho a que nos reportamos. **Por sua vez, a tipologia de desenho é dependente do tipo de instrumentos, do suporte e dos interesses/necessidades do autor.** É desta conjuntura que resulta a expressão específica de um desenho. Esta expressão implica uma relação entre a percepção e a imaginação, da qual resulta a delimitação do espaço bidimensional através da conjugação do ponto, da linha e da mancha. Esta conjugação é gerida pelo binómio mente-corpo e consubstancia uma imagem que é o produto da coadunação ideia/representação/descrição/estruturação/reflexão. (RODRIGUES, 2010, p. 25a, grifo nosso).

Assim como Glusberg apresenta como o corpo fora compreendido como matéria, de maneira que " a cabeça, os pés, as mãos ou um braço podem se apresentar como elementos distintos do corpo que se oferecem contendo uma *performance* artística" (GLUSBERG, 2013, p. 56), interagir a capacidade comunicativa do desenho e do corpo como formas artísticas performáticas pode gerar frutos intrigantes.

Entretanto, como o desenho se manifesta no corpo e como o corpo se manifesta no desenho? Através do gestual? De grafismos? A interação entre estas duas linguagens pode concorrer para a capacidade *performática* tanto do desenho quanto do corpo com o mesmo propósito de manifestar conceitos.

Neste ponto de vista, tornar o desenho linguagem e considerá-lo um fazer artístico que transpassa o conceito de linearidade e de figurativismo e, ao mesmo tempo, entendê-lo como uma expressividade que por si só compartilha e expõe o interior, o íntimo do artística – que é, portanto, seu pensamento – dá autonomia ao ato de desenhar como exercício mental, e também, linguagem gráfica.

Porém, dizer que o desenho é uma forma de expressar os pensamentos não se limita a compreensão do ato de desenhar como uma *representação gráfica* do pensamento, mas na verdade, como um ato reflexivo (RODRIGUES, 2010, p. 25b). O desenho, além de manifestação do pensamento, é um esforço, um resultado de um momento de concentração e portanto, reflexão do autor ao buscar suas referências.

Atribuir ao desenho função reflexiva e apreender o ato como exercício da mente sobre o olhar e o gesto, pode integrar capacidade performativa, ao compartilhar o ato de desenhar como método de pensar e expressividade gráfica. O gesto neste momento pode configurar-se como um padrão repetitivo, podendo também ser utilizado como matéria para *performances*. Como por exemplo, o ato de segurar um pincel ou de riscar repetidas vezes.

Para além do desenho como forma de reflexão, também pode ser entendido como uma espécie de facilitador ou auxiliador de compreensão do mundo inteligível, em dimensões reais e imaginativas. Uma linguagem que se utiliza de recursos do pensamento com o propósito de tornar visível o que está no campo das idéias, independente do suporte ou instrumento em questão se mostra como um fazer que pode ser plenamente adaptado e mesclado com outras linguagens artísticas.

A arte que utiliza do desenho como linguagem possui estas características, de modo que, quando concebida, tem como função externalizar o universo inteligível de forma *visível*. Independente do suporte ou do instrumento utilizado para tal, contanto que o desenho se torne real e não preso no invisível, imaterial.

1.4 Mídia como linguagem

“Objetos, do modo como nós captamos e desenvolvemos em forma de arte, serão sempre um testemunho do tempo.”²

Manifestações artísticas dentro do contexto da arte contemporânea ressignificam meio e linguagem com o propósito de produzir algo que externalize os questionamentos de seu próprio tempo. Referente à ressignificação de meios, destacamos a fala de Glusberg:

As *performances* permitem, graças a um trabalho de libertação dos estereótipos, **aumentar as possibilidades de ação num percurso desalienante e progressivamente aconchegante.** (...) a arte desmonta os mecanismos ritualizados, ao mesmo tempo que os aproveita, enriquecendo-os. (GLUSBERG, 2013 , p. 93, grifo nosso)

² Frase de Anna Bella Geiger. Retirada de entrevista ocorrida em 2009, na Escola de Artes Visuais Parque Lage - EAV. Disponível no Cadernos EAV - Escola de Artes Visuais Parque Lage de 2009.

"Aumentar as possibilidades" dentro do contexto processual artístico não se limitaria à *performance* na compreensão única e exclusiva do corpo como meio e ferramenta mas também à outras ferramentas *possíveis* à exploração material.

O autor também diz que a *performance* nasce como resultado de um experimentalismo *mix-media*, da integração do corpo à arte, agora compreendido como uma matéria e um campo a ser trabalhado. Onde se pode desenvolver questionamentos e investigações sobre o cotidiano, mas principalmente desenvolver novas relações entre artista-arte-apreciador.

Uma das possibilidades visíveis de compartilhar o processo criativo e torná-lo um objeto autônomo é através do uso da tecnologia contemporânea (sendo ela rádio, televisão, telefone ou computador) para produção de arte (MACHADO, 2010, p. 10). Utilizar-se de instrumentos que não foram propositalmente criados para compartilhamento e/ou criação artística como ferramenta é uma transgressão do meio e possibilita experiências conceito e materiais.

Cada geração possui sua vontade de explorar o meio técnico-artístico. São particulares e de acordo com o contexto não somente social mas também tecnológico. Podemos considerar que as mídias sociais, neste sentido, influenciam no desenvolvimento da linguagem dos artistas contemporâneos por serem elementos do cotidiano e tal qual o processo no conceber artístico.

Sendo assim, ao relacionar a vivência midiática da segunda metade do século XX, podemos compreender que a apropriação de meios de comunicação e mídia, como arte-correio e vídeo arte, era a exploração da tecnologia de seu próprio tempo como matéria artística.

O crítico de vídeo Arlindo Machado discorre sobre as possibilidades de compreensão das mídias vigentes de seu tempo como ferramentas artísticas. Reapropriar e ressignificar estas mídias, que, como já dito, não foram feitas especificamente para o uso experimental artístico, proporcionam ao artista uma vivência que protagoniza a contemporaneidade, ao incluir a mídia como matéria. Uma vez que a mídia em questão, integra o cotidiano por sua funcionalidade primária comunicativa e/ou midiática.

2. VÍDEOARTE: TEMPO E PROCESSO EM DIÁLOGO.

A segunda metade do século XX é entendida como um momento de experimentalismo técnico e temático dentro do universo artístico, levando em consideração a criação de *novas* tecnologias que poderiam ser subvertidas à matéria. Ao mesmo tempo do desenvolvimento de novas mídias, observa-se grandes mudanças no cenário mundial, devido a conflitos políticos.

A expressividade contemporânea exploradora não se satisfazia somente nos fazeres artísticos tradicionais. Por esta razão, a manifestação plástica e visual da inconstância do cotidiano era condizente com o suporte midiático do momento. Se justifica, assim, o interesse do vídeo como matéria, da câmera como meio e o corpo, como canvas. Assim como observa Arlindo Machado:

Se toda arte é feita com os meios de seu tempo, as artes eletrônicas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem da virada do terceiro milênio.
(MACHADO, 2002, p. 21)

As ferramentas semióticas são subvertidas, desviadas de sua funcionalidade primária e apropriadas por artistas afim de contemplar o experimentalismo formal e temático, de forma que fosse possível dialogar ambos questionamentos sobre a contemporaneidade e sobre a arte. Trata-se da vontade de reinventar o cânone e de criar outras linguagens através do experimentalismo. É neste contexto, da apropriação de meios, do desvio de suas funções primárias que nascem manifestações artísticas como a vídeoarte.

Posto isto, se pode ler a produção videográfica como uma representação da contemporaneidade que contempla a inconstância e o desconforto dos tempos contemporâneos. Arlindo Machado afirma que o vídeo é uma das principais "instâncias criadoras" da contemporaneidade artística (MACHADO, 2003, p. 26), o que implica numa compreensão do vídeo como uma linguagem que se adapta às vontades do artista e cria sua própria narrativa estética a cada vídeo. Sendo, portanto, uma ferramenta de pura exploração e experimentação, passível às ideias de seus criadores.

2.1. Nam June Paik e anos 60 a 80.



Figura 4: Good Morning mr. Orwell
(<https://www.youtube.com/watch?v=UKmANnn8zlk>)

Sobre a invenção da vídeoarte, constata-se seu pioneirismo entre o sul-coreano Nam June Paik e o alemão Wolf Vastell. Mas não há dúvida que esta produção é o resultado de um experimentalismo tanto no conceito artístico quanto no conceito de mídia/matéria. Arlindo Machado³ diz que a vídeoarte inicia-se nos primeiros anos da década de 1960, graças ao lançamento do *portapack* (gravador portátil de vídeos) e também da interação entre a produção feita através da câmera portátil e do universo televisivo.⁴

Também identifica-se o interesse pela apropriação do vídeo no fazer artístico durante a década de 1960, nos Estados Unidos. Segundo Dubois, o vídeo apenas fora bem explorado em duas modalidades: a primeira com os artistas com a vídeoarte e a segunda com vídeos familiares, documentários autobiográficos, dentre outros. (DUBOIS, 2004, p. 69)

³ MACHADO, A. Arte e Mídia: aproximações e distinções. *Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica*. n. 4, p. 19 - 32, 2002.

⁴ MACHADO, 2002, p. 25

No mesmo período, registra-se uma produção artística que problematiza a cultura de massas⁵ e a torna objeto ao apropriar-se de símbolos e elementos da publicidade, afim de comunicar-se com a vida cotidiana dentro do mesmo contexto pós-guerra: a Arte Pop.

Arte Pop e Vídeoarte podem dialogar facilmente pela mesma intencionalidade de tornar o cotidiano uma questão a ser investigada. Neste contexto, diferentemente de Roy Lichtenstein (fig. 5) ou Andy Warhol⁶ (fig. 6) que apropriam-se da imagem impressa tal como a estética dos quadrinhos de Roy e das embalagens ou retratos de Andy, a vídeoarte apropria-se da imagem em movimento, principalmente do universo televisivo como objeto investigativo de uma estética artística.



Figura 5: Hopeless

Óleo sobre tela

Roy Lichtenstein (1963)

Imagem disponível em: <<https://www.wikiart.org/en/roy-lichtenstein/hopeless-1963/>>

⁵ Segundo Hans Belting, o conceito que rege o termo "cultura de massa" não possui uma compreensão universal. Uma vez que, adquire sentido associado ao período pós-guerra e com o perfil norte-americano. (BELTING, 2012, p. 140)

⁶ Nomes notáveis quando se pensa neste tipo de produção no contexto norte-americano. Andy Warhol (1928 - 1987) foi um pintor norte americano, conhecido principalmente pelos seus trabalhos dentro do movimento *pop art* durante a década de 60. Roy Lichtenstein (1923 - 1997) também foi um pintor norte americano conhecido por seus trabalhos de *pop art*. Enquanto Lichtenstein ressignificava os quadrinhos, encarando a cultura de massa através da arte sequencial, Warhol ressignificava elementos do cotidiano e figuras populares de seu tempo.



Figura 6: 3 Coke Bottles

Andy Warhol (1962)

Imagem disponível em: <<https://www.wikiart.org/en/andy-warhol/coca-cola/>>



Figura 7: Nam June Paik em 1983.

Imagem disponível em: <<https://www.wikiart.org/pt/nam-june-paik>>

Nam June Paik, nascido em Seoul em 20 de junho de 1932, mudou-se para Hong Kong e Japão com a família durante o período da guerra da Coreia. Durante este período formou-se na Universidade de Tóquio em História da Arte e da Música. Mais tarde em 1958, conheceu David Tudor e seu futuro mentor John Cage durante um festival de música em Darmstadt, na Alemanha.

Durante a década de 70, inicia suas experimentações com arte e tecnologia, como por exemplo *a instalação TV Garden*, trabalho de 1975 apresentado na Bienal de São Paulo. Na década seguinte, continua suas experimentações, inclusive com Joseph Beuys e John Cage como no trabalho *Good Morning, mr. Owl*, de 1984.

É contemplado com exposições retrospectivas ao longo de sua carreira, seguindo a linguagem experimentalista, apropriando-se do universo televisivo e questionando-o a cada trabalho. Paik falece em 2006, logo após receber uma homenagem do Museum of Modern Art, o MoMa através de uma exposição antológica. Além de outras exposições post-mortem.⁷

O historiador da arte Marco Pierini discorre brevemente sobre os trabalhos de Nam June Paik no texto *Nam June Paik e a TV: a vingança do gigante tímido*.⁸ Neste texto apresenta rapidamente sua intenção de trabalhar com o vídeo durante a década de 1960 nos Estados Unidos. Basicamente, o vídeo classificava-se como uma matéria plástica, moldável, alterável, segundo a vontade do artista. Pierini destaca esta fala do artista para ilustrar a capacidade do vídeo sobre a perspectiva de Paik:

"(...) permitir-nos moldar a tela de tevê/com a precisão de Leonardo/ com a liberdade de Picasso/ com o colorido de Renoir/ com a profundidade de Mondrian/ com a violência de Pollock e/ com o lirismo de Jasper Jones."⁹(PIERINI, 2017, p. 17)

Em primeiro lugar, é importante compreender que a Vídeoarte é resultado de apropriação e resignificação de ferramentas que não foram criadas para propósitos artísticos. Sobre isto, Arlindo Machado diz:

⁷ PIERINI, 2017, p. 49 - 51

⁸ PIERINI, Marco. *Nam June Paik/ Marco Pierini (curadoria)*. São Paulo: Base7 Projetos Culturais; Rio de Janeiro: OiFuturo, 2017. (Coleção Oi Futuro Arte & Tecnologia; 110). Texto elaborado para a exposição ocorrida em 2017 no OiFuturo Flamengo, no Rio de Janeiro.

⁹ Nam June Paik, *Versatile TV Synthesizer*. In: DECKER-PHILIPS, Edith. *Paik Video*. Barrytown: Barrytown Ltd., p. 154. (1998). "(...) enable us to shape the TV canvas/ as precisely as Leonardo/ as freely as Picasso/ as colorfully as Renoir/ as profoundly as Mondrian/ as violently as Pollock and as lyrically as Jasper Jones.

Em geral, aparelhos, instrumentos e máquinas semióticas não são projetados para a produção de arte, pelo menos não no sentido secular desse termo, tal como ele se constituiu no mundo moderno a partir mais ou menos do século XV. Máquinas semióticas são, na maioria dos casos, concebidas dentro de um princípio de produtividade industrial, de automatização dos procedimentos para a produção em larga escala, mas nunca para a produção de objetos singulares, singelos e “sublimes”. (MACHADO, 2002, p. 21)

Pode-se observar a necessidade e *presença* do processo, como linguagem de criação de narrativa (neste sentido, narrativa não significa linearidade) em dois trabalhos do início da vídeoarte: *Good Morning Mr. Orwell* (**fig. 4**) e *Global Groove* (**fig. 8**), ambos de Paik. Desta maneira, percebe-se a importância de um processo para transformar a matéria vídeo em vídeoarte.

Compreendendo assim, que a vídeoarte em sua forma final não resulta de um registro único e orgânico. Para tal, fora necessário uma interferência na matéria primária, que é alterada a fim de criar um objeto de arte. Se aproveitando da experiência particular que o vídeo pode proporcionar no momento de apreciação do objeto artístico.

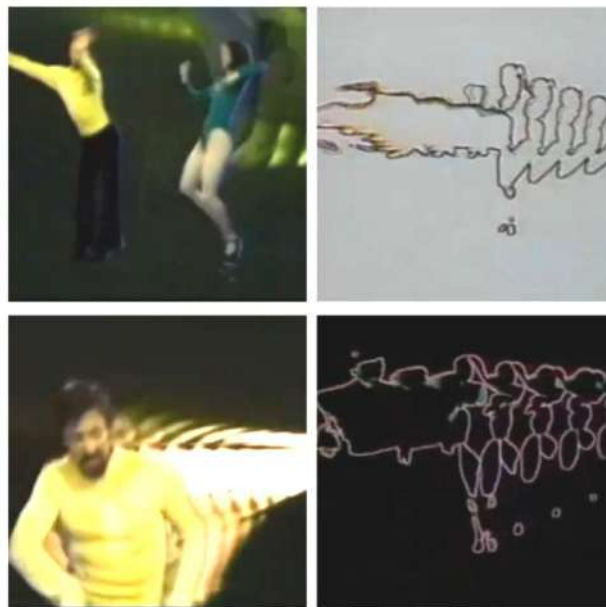


Figura 8:Global Groove.
Vídeo,
Nam June Paik (1975)

Neste contexto, observando a obra de Paik, torna-se impossível desvincular o processo do objeto arte. Principalmente por sua visualidade, torna-se explícita a necessidade e existência do processo. Entretanto, aqui, ele se materializa de forma particular – cada momento de transição, sobreposição de frames e repetição de frames é uma mensagem direta do que o artista quer comunicar. O processo, portanto, é a linguagem comunicativa implícita na narrativa da vídeoarte.

Philippe Dubois toma *Global Groove*, de Nam June Paik, como o modelo de sua época das "possibilidades da 'nova imagem' eletrônica". (DUBOIS, 2004, p. 101a). De fato, nesta ocasião, o vídeo mostra a presença de uma alteração na imagem, ora na produção ou na pós-produção, no momento de edição da imagem registrada – como Dubois destaca a presença de *chromakey* e colorização eletrônica, por exemplo (DUBOIS, 2004, p. 101b). *Global Groove* pode ser abordado como uma demonstração do que o vídeo pode ser nas mãos de um artista determinado a explorar a mídia como matéria, assim como Paik não hesitou em fazer.

Os recursos visuais e sonoros são uma manifestação das possibilidades da imagem-dispositivo, no sentido de ser uma imagem que por si só é autônoma a ponto de ser compreendida individualmente. Dubois também afirma que:

Global Groove é uma instalação por ser uma imagem que, em vez de representar algo (um objeto, um tema [...]), surge como uma forma que presentifica. Ela existe como estado, não como objeto. Esta imagem-presença se sustenta não por seus 'efeitos' ou 'motivos', quanto por seu ser. Um ser-vídeo fundado no múltiplo e na velocidade (DUBOIS, 2004, p. 102)

Ou seja, a imagem possui uma potência tão grande que se torna viva e presente, não necessariamente de forma material, mas no sentido metafísico, tal qual uma imagem-entidade que sobressai sua própria existência cinética e conceitual.

É fundamental a existência de um processo para que os vídeos se tornem o que são e ao mesmo tempo o processo se mescla e com seu resultado final, tornando vídeo e processo uma única coisa. Desassociar processo ora criativo ora de edição do vídeo da produção da vídeoarte é impossível, sem esta etapa, a vídeoarte seria apenas um registro de qualquer acontecimento, mas sem propósito ou narrativa.

O que torna a vídeoarte particular dentro das manifestações artísticas de seu tempo é a vontade de tornar à mostra a alteração, a interferência com propósito de comunicação visual.

O vídeo portanto, não está em seu estado primário, foi alterado pelos processos criativo e artístico, para se tornar a imagem em seu estado final. Sendo assim, pode-se dizer que a vídeoarte protagoniza o processo pela sua existência.

2.2 Brasil e o anos 60 a 80.



Figura 9: A Arte de Desenhar.
Vídeo, 2min 33sec.
Regina Silveira. (1980)

Arlindo Machado em seu texto "*As linhas de força do vídeo brasileiro*"¹⁰ apresenta alguns nomes chaves como participantes importantes da primeira fase da vídeoarte brasileira, grande parte do eixo Rio-São Paulo, tais como: Antonio Dias, Sonia Andrade, Fernando Cocchiarele, **Anna Bella Geiger**, Ivens Machado, **Regina Silveira**, Julio Plaza, Carmela Gross, Donado Ferrari, Gabriel Borba, Marcello Nitsche, Gastão de Magalhães e Geraldo Anhaia Mello¹¹.

Entretanto, "dentre aqueles que deram continuidade ao projeto estético dos pioneiros, o nome mais importante foi, sem dúvida, o de Rafael França" (MACHADO, 2003, p. 17). Arlindo atribuí importância a Rafael França por ser um desvio, por si só. Segundo o texto, Rafael não fazia parte do eixo Rio-São Paulo, por ser de Porto Alegre e também por ter se prendido a sua crítica pessoal à produção televisiva.¹²

¹⁰ MACHADO, Arlindo (org.). **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. Curador Arlindo Machado; Texto Walter Zanini, Fernando Cocchiarele, Cacilda Teixeira da Costa et al.. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

¹¹ MACHADO, 2003, p. 16 - 17

¹² MACHADO, 2003, p.18

Além disso, o trabalho de Rafael França parecia se destacar dentre os outros por produzir uma narrativa ficcional dentro dos seus trabalhos de vídeoarte. Desta forma, França acrescentava drama em suas produções, muitas vezes colocando-se em diálogo com o espectador enquanto questionava e dirigia a fala diretamente para quem o estava assistindo em vídeo.

De qualquer maneira, o início da vídeoarte no Brasil, em suas primeiras décadas, entre 1960 e 1970 –praticamente contemporâneas em relação à sua criação no exterior – pautava-se no experimentalismo do suporte. Isto é, muito mais na vontade de compreender as possibilidades de diálogo entre o fazer criativo e novas tecnologias.

Num certo sentido, é impossível compreender a primeira Vídeoarte fora desse movimento de expansão das artes plásticas ou de reapropriação dos processos industriais, que já havia antes aulhado experiências no terreno do audiovisual (projeção de diapositivos) e do cinema de 16 mm ou Super-8. (...) Na verdade, o vídeo foi uma tecnologia particularmente privilegiada nesse movimento, em decorrência de seu baixo custo de produção, de sua absoluta independência em relação a laboratórios de revelação ou de sonorização. (MACHADO, 2003, p. 17)

Nesse sentido, no momento inicial, a vídeoarte se classifica como uma manifestação artística que é acessível e libertadora: promove ao artista experimental mobilidade em amplos sentidos. Pode-se produzir o vídeo sem uma dependência da estabilidade de imagem, por exemplo, por ser uma ferramenta portátil.

E ao mesmo tempo, por ser uma mídia desconhecida entre os fazeres artísticos até aquele momento, os processos de concepção execução da vídeoarte podem ser os mais dinâmicos e plurais. Cabe a cada artista desenvolver seu próprio processo criativo e transportar sua individualidade através do seu ponto de vista narrativo e da maneira que sua intencionalidade se torna material no momento de edição da imagem gravada.

Segundo o levantamento de Arlindo Machado, podemos visualizar a trajetória da vídeoarte brasileira até os anos 1980 dividida entre dois grupos protagonistas: **Os Pioneiros** e **A Geração do Vídeo Independente**.

O primeiro grupo, formado por experimentalistas formais, atuantes entre as décadas de 1960 e 1970, com agentes concentrados no eixo Rio-São Paulo, preocupados com a novidade formal apresentada pelo vídeo como matéria. O segundo grupo, no início dos anos 1980, responsável por "reorientar a trajetória do vídeo brasileiro" (MACHADO, 2003, p.18),

formado por universitários/recém formados que utilizavam o meio televisivo como linguagem artística, portanto, como "sistema expressivo".

O segundo grupo parecia estar mais preocupado em usar o vídeo como matéria e ao mesmo tempo como veículo, como voz artística. O experimentalismo, portanto, já não era tanto o foco neste momento. Neste segundo momento da vídeoarte brasileira, coletivos artísticos pareciam estar melhor estruturados, seguindo o mesmo propósito de criação estético-crítica, como por exemplo o grupo TVDO (TV TUDO), composto pelos "videastas" Tadeu Jungle, Walter Silveira, Ney Marcondes, Paulo Priolli e Pedro Vieira e também o grupo Olhar Eletrônico, composto por Marcelo Machado, Fernando Meirelles, Renato Barbieri, Paulo Morelli e Marcelo Tas.

Arlindo observa uma distinção entre os recursos na pós-produção do vídeo na vídeoarte brasileira, em comparação com a produção exterior que precisa ser destacada.

É preciso considerar que, nos anos 1970, os recursos tecnológicos de que dispunham os artistas brasileiros para trabalhar com vídeo eram mínimos. Entre outras coisas, não havia possibilidade de edição: **editava-se diretamente na câmera durante a gravação ou com lâmina de barbear e fita adesiva posteriormente, ou ainda concebia-se o trabalho num único plano contínuo, tomando em tempo real, para que não houvesse necessidade de edição.** Enquanto autores como Nam June Paik ou Ed Emshwiller, nos Estados Unidos, trabalhavam como artistas residentes, em laboratórios eletrônicos de instituições universitárias ou redes públicas de televisão, com a ajuda de engenheiros e especialistas em tecnologia, no Brasil os pioneiros do videotape não podiam contar senão com um conjunto de câmera e monitor de vídeo. (MACHADO, 2003, p. 22, grifo nosso)

Desta maneira, há uma diferença crucial entre os pioneiros brasileiros e os pioneiros no cenário norte-americano: recursos. A possibilidade de edição e de alterar o trabalho num momento posterior de sua concepção possibilita não somente a retirada de cenas mas também a união entre um *vídeo tape* e outro, entre o vídeo gravado e um áudio distinto. Usando o vídeo como uma matéria que *pode* ser trabalhada em um segundo momento.

No cenário brasileiro, pela falta desses mesmos recursos, a compreensão do vídeo certamente era distinta, configurando-se como uma matéria portátil e adaptável ao ambiente que não possibilitaria muitas alterações após o vídeo feito. O que implicaria numa produção videográfica que prezasse pela ideia preconcebida, ou minimamente pela ideia em um estado mais maduro, provocando algo da natureza da *performance*, utilizando o vídeo como ferramenta registradora e linguagem catalisadora, que transformaria o ato performático em vídeoarte.

Comparativamente, os trabalhos da primeira fase brasileira podem não ser tão polidos quanto os trabalhos feitos por Nam June Paik, apresentados aqui previamente, entretanto, destacam-se questões de narrativa que contrastam com o cenário político-social vivido pelos artistas nacionais.

Arlindo inclusive cita o trabalho *A arte de desenhar*(1980) da artista Regina Silveira, que posteriormente será aprofundado em outra perspectiva. Segundo Arlindo, a vídeoarte deste momento inicial é um exemplo de uma demonstração "de um repertório de ofensas e obscenidades para agressão do público" (MACHADO, 2003, p. 22)

3. ANNA E REGINA: DESENHO COMO MÉTODO NA VÍDEOARTE PIONEIRA



Figura 10: Marca Registrada
 Vídeoarte
 Letícia Parente (1975)
<https://www.youtube.com/watch?v=J5RakZ433wA>

Ao associar a metodologia do pensamento através do desenho, apresentada por Luís Filipe Rodrigues, podemos perceber um diálogo no campo do processo, em destaque otimização de tempo e recursos. Considerando que os recursos para edição e produção de vídeo eram limitados, se comparados ao cenário internacional. Aproveitar o máximo de uma ideia em sua forma bruta de pensamento e transformá-la em mídia (vídeo) era um exercício de manifestação do pensamento adaptado às urgências do experimentalismo.

Quanto ao desenho, Luís Filipe apresenta-o como uma manifestação gráfica do pensamento e por consequência, uma manifestação visível do íntimo, do interior do artista. A ideia do que *pode vir a ser* se torna real através do ato de desenhar. Em seu livro, destaca a importância das ferramentas para que o desenho se torne vivo e presente, como forma de dar espaço ao pensamento.

As tais ferramentas para externalização do desenho, digamos assim, não necessitam ser, especificamente as que se esperam quando se pensa no ato de desenhar, como lápis, pincel ou caneta. A condição principal para que o desenho aconteça é transportá-lo do campo das ideias para o campo real. Ou seja, contanto que o *desenho-ideia* se transforme em *desenho-matéria*, o propósito de tornar o pensamento, antes efêmero, eterno, já é cumprido.

Ao pensar na produção pioneira de vídeoarte brasileira e na sua relação entre a produção, seus processos e a dependência de um fazer contínuo videográfico, pode-se considerar uma relação entre o vídeo e o desenho nos momentos de construção narrativa.

Pensando na necessidade de respostas rápidas e de uma maneira de integrar as ideias à forma de vídeo, o corpo, de fato, se mostra como uma ferramenta interessante para vídeoarte. Dentro deste cenário, o corpo não é necessariamente o protagonista das narrativas desenvolvidas em formas de vídeo, mas sim uma forma de poder, de fato, tornar visível a ideia.

É curiosa a relação entre organicidade e não-organicidade, interagindo o corpo-matéria e o vídeo-matéria para produção videográfica da segunda metade do século XX. Sendo assim, o corpo – no caso, a matéria orgânica – é o que tornou o conceito (ideia) algo eterno. O que torna compreensível a escolha pelo corpo para ser o catalisador da ideia nos vídeos de Anna Bella Geiger e Regina Silveira, respectivamente de título *Passagens nº 1* e *A Arte de Desenhar*.

Nestes casos, pode-se pensar no corpo como uma espécie de ferramenta que deixa marcas sobre o suporte. E as possibilidades de suporte são múltiplas, inclusive o próprio corpo pode ser um suporte, como bem apresentado por Letícia Parente em seu vídeo *Marca Registrada*, de 1975. (**fig. 10**) Pode-se observar o corpo que se submete ao desenhar através da *performance* pensada para o vídeo. Os desenhos adquirem capacidade performática.

Dentro dos artistas do grupo Pioneiro de vídeoartistas do Brasil, destacamos Anna Bella Geiger e Regina Silveira com seus trabalhos *Passagens nº1* (1974) e *A arte de desenhar* (1980), respectivamente. As duas artistas utilizam-se do desenho como linguagem e investigam o corpo como ferramenta e matéria transmissora da intencionalidade de cada obra e o desenho se manifesta como escolha processual artística.

3.1 Anna Bella Geiger



Figura 11: Anna Bella Geiger ao lado de sua obra "Mona Lisa com Morro de Santo Amaro", na exposição Fotografia Além da Fotografia, de 2019.

Anna Bella Geiger (1933, Rio de Janeiro) é uma artista brasileira conhecida principalmente por sua multiplicidade experimental quanto pesquisa dentro da dinâmica do universo artístico. Anna Bella, inicia seus estudos em artes junto com Fayga Ostrower (1920 - 2001) em 1949 em seu ateliê, até 1953.

Segundo a cronologia do livro *Territórios, Passagens, Situações* de Adolfo Montejo Navas sobre o método de ensino de Fayga diz que "(...) sempre propôs uma educação politizada, e Anna Bella foi, desde cedo, estimulada a experimentar, não tendo passado nunca por uma fase acadêmica, como muitos outros artistas de sua época."(NAVAS, 2007, p. 189)

Durante a década de 1950, tem suas primeiras experiências em salões e exposições de arte como o Salão Nacional de Arte Moderna, em 1952 e a I Exposição Nacional de Arte Abstrata, em 1953. Em 1957, Anna Bella gradua-se em Letras Anglo-Germânicas na UFRJ. Na primeira metade da década de 1960 começa a frequentar o Ateliê Livre de Gravura do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro.

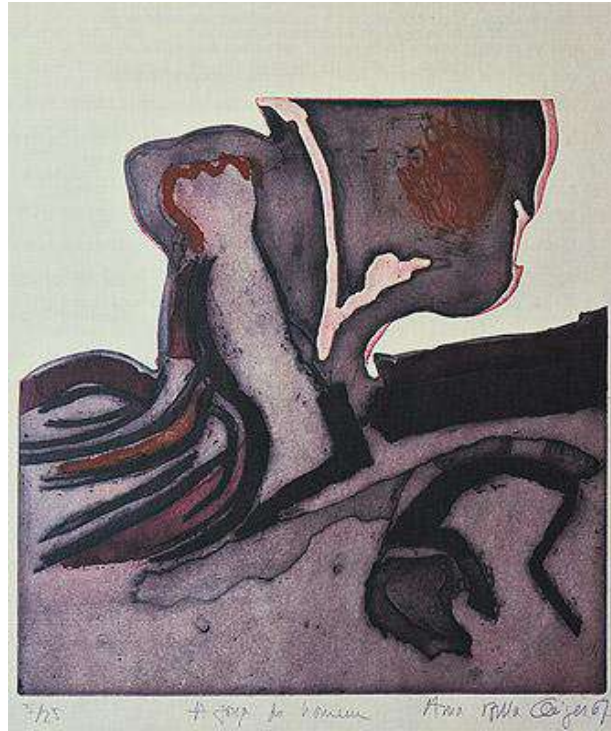


Figura 12: A força do Homem
 Água-forte, água-tinta e recorte
 Anna Bella Geiger (1967)



Figura 13: Garganta
 Água-forte, água-tinta e recorte
 Anna Bella Geiger (1967)

Anna Bella Geiger revela com mais intensidade seu caráter experimental durante a década de 1970, com trabalhos em fotografia, Xerox e vídeo. Também durante a década de 1980, decide integrar à sua linguagem a prática da pintura. Durante os anos 1990, Anna Bella torna a desenvolver uma espécie de cartografia, integrando a materialidade dos objetos, desenho, pintura e gravura.

Seu trabalho está em busca constante por uma maneira/forma de manifestar-se. Pensando na vontade artística como força motora autônoma, independente de suporte, não se limita à materialidade e/ou questões formais básicas do desenvolver da imagem. Dito isto, torna-se compreensível a variabilidade em seu trabalho. Não decide manter-se em apenas uma linguagem/suporte para dedicar-se artisticamente, indo conforme salienta o crítico:

Mutação pode parecer a principal característica na obra de Anna Bella Geiger, desde a primeira metade da década de sessenta, não só pela flagrante variedade dos meios utilizados (gravura, Xerox, vídeo, fotografia, pintura, desenho) como sobretudo, pela diversidade dos resultados obtidos. **A aparente fragmentação do trabalho da artista, revela, porém, a busca sistemática de uma alteridade em trânsito, fundamento paradoxal de sua unidade profunda** (COCCHIARALE, 1995, grifo nosso)

O crítico Márcio Doctors¹³ afirma que a artista transita entre questionamentos da imagem e sobre a imagem, a fim de descobrir como a imagem pode representar e dialogar com seu próprio tempo ou com questões do pensamento ou imaginação. "São essas as questões que surgem na obra de Anna Bella Geiger e que se resumem em saber se é possível viver em um mundo sem imagens." (DOCTORS, 2001, p. 174a)

Doctors discorre sobre a intensa busca de Anna Bella por uma compreensão da imagem na contemporaneidade. Segundo o autor, pode-se perceber em sua produção um interesse pela compreensão da forma em suas múltiplas faces, sem que a imagem se perca de sua originalidade. Neste sentido, a imagem, para Anna Bella seria o resultado de algo entre o real e o imaginário. Márcio diz que a artista

(...) quer conservar da imagem a forma, evitando que ela se dissolva na ebulição de fundo da abstração. É por esta razão que sua obra trata de forçar o limite entre representação e abstração, como se concentrar-se no momento da constituição da imagem a preservasse de se diluir e gerasse reflexão sobre a densidade metafísica de sua imanência. (DOCTORS, 2001, p.174b)

¹³ DOCTORS, Márcio. **A emergência da imagem**. 2001. In: NAVAS, Adolfo Montejo. *Anna Bella Geiger: Territórios, Passagens, Situações*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2007. p. 174 - 175.

Márcio Doctors (1952-) é graduado e mestre em Filosofia pela UFRJ (1989), atual curador da Casa Museu Eva Kablin no Rio de Janeiro e responsável pelas instalações no Museu do Açude, também no Rio de Janeiro. Foi crítico do Jornal O Globo entre 1979 e 1982. <informações disponíveis em: <https://www.escavador.com/sobre/764868/marcio-doctors>>

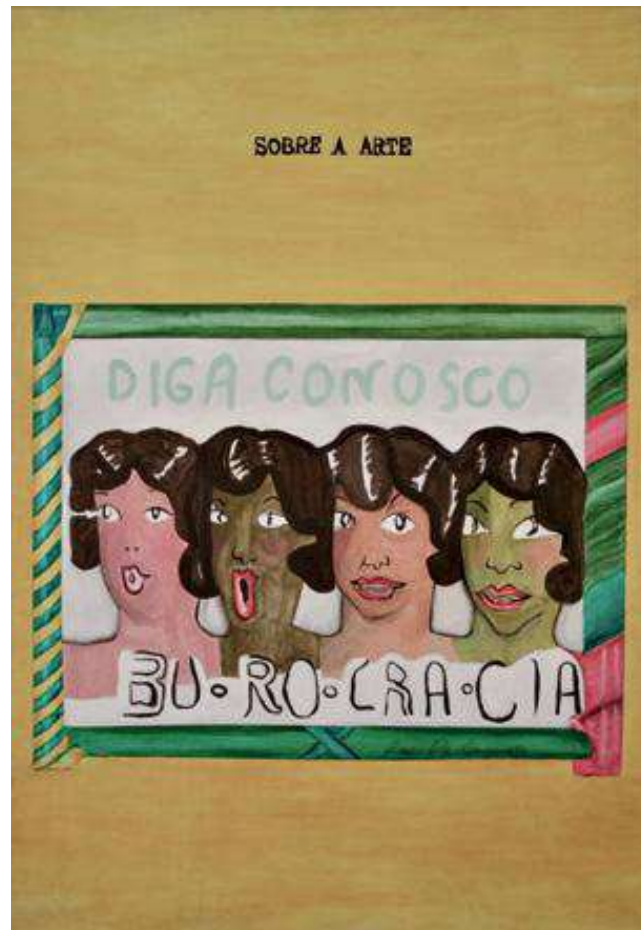


Figura 14 :Sobre a Arte, Diga Conosco BU-RO-CRA-CIA
Anna Bella Geiger (1976)



Figura 15: Burocracia.
Vídeo em cores.
30 sec.
Anna Bella Geiger (1982)

Como a artista demonstra uma preocupação com a imagem e sua coexistência entre o mundo metafísico e o mundo real, é interessante observar o quanto a imagem se torna real em suas obras. Como, por exemplo, a utilização do recurso figurativo na série Sobre a arte (**fig. 14**) não diminui o sentido ou dá mais importância se comparado a Burocracia (**fig. 15**). Pelo contrário, só reforça a busca da artista da compreensão da imagem e suas consequências.

(...) seus trabalhos são intensos e sedutores, como se não tivessem medo de absorver todas as pulsões e marcas das camadas do tempo. Ao contrário, sua objetividade está em aceitar a idéia de que a imagem é constituída no tempo e pelo tempo e de que é ela que é a matéria do espaço. (DOCTORS, 2001, p. 175)

Trata-se de uma busca pela compreensão da imagem e, como dito por Fernando Cocchiarale, uma mutação da forma afim de compreendê-la e explorá-la. Certamente, definir Anna Bella Geiger somente como artista não fosse o suficiente para expressar seu interesse artístico. Quando se pensa, por exemplo, na série de trabalhos que gira em torno de questões de mapeamento e cartografia isto faz sentido (e também pela convivência com seu marido, Pedro Geiger, que é geógrafo). Anna Bella não é apenas artista, mas sim uma exploradora intermídia¹⁴. Manter-se apenas em um suporte não satisfaz a sua curiosidade plástica, se assim pode ser dito, considerando-se seu depoimento:

Não me interessa enfatizar o uso deste ou daquele meio no sentido de uma identidade de caráter técnico-ideológico de minha obra com a arte. **Acredito que princípios e procedimentos estritos só têm significação artística se inseridos na totalidade das questões da arte.** (...) Quer dizer com isso que não pode haver na arte campo para fundamentalismos, pois suas questões devem se incorporar exclusivamente a um campo estético, com leis próprias. (GEIGER, 2003, p. 75, grifo nosso)¹⁵

¹⁴ Devido ao experimentalismo formal dentro do movimento Fluxus – movimento da década de 1960 que sugeria inovação para o fazer artístico, cria-se o termo *intermedia* (intermídia) para determinar um fazer que integra duas ou mais mídias afim de criar um novo meio.

¹⁵ Anna Bella Geiger em depoimento para o livro *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*, organizado por Arlindo Machado. (2003)

3.2 Passagens Nº 1



Figura 16: Frame de Passagens nº 1
Filme, 12 min.
Anna Bella Geiger (1974)

Passagens nº 1 certamente é um dos trabalhos mais conhecidos de Anna Bella Geiger. Gravado durante o período de fervor da vídeoarte pioneira, em 1974, Anna Bella dispõe do próprio corpo para desenhar sobre a rotina, torna o andar ferramenta ao traçar sobre cotidiano, o suporte. Traça uma linha cortante sobre a normalidade, num ritmo eterno enquanto dá passos vagarosos ao subir pares de escadas.

Neste trabalho percebe-se um corpo agente, que caminha e se faz presente a cada passo dado. Ao equiparar *Passagens nº 1* à dinâmica do ato de desenhar, o corpo é o instrumento que fere, suavemente, os lugares que passa. Enquanto Anna Bella caminha, ela registra, mesmo que de forma passageira, sua ideia sobre o rotina, tornando seus passos fissuras na temporalidade – criando um *loop* entre pensamento e o traçar dos caminhos.

O corpo se configura tão organicamente como parte do cotidiano e de sua normalidade que torna objeto de trabalho de Anna Bella ao expressar uma quebra na trivialidade do dia-a-dia, da rotina. Os passos auxiliam o corpo a explorar o espaço que ocupa numa espécie de cartografia do andar. Cada passo é um risco investigativo e ao mesmo tempo efêmero.

A efemeridade em *Passagens nº 1* dialoga com as relações presentes entre o dinamismo do movimento e das faculdades do pensamento. Da mesma maneira que Luís

Filipe apresenta o desenho como forma de solucionar problemas da ordem do pensamento, como um ato de registrá-lo rapidamente, Anna Bella torna o corpo esta ferramenta. Assim, sendo responsável por manifestar o pensamento da artista através do andar. A medida que o tempo passa e o corpo ocupa espaço, cada passo é um traço temporário que se renova. Cada pisar registra partes do pensamento da artista. *Passagens n° 1* registra o pensamento de sua forma mais bruta e imediata através do agir instantâneo do corpo.

O corpo é aquele que desenha, não Anna Bella. A artista torna-se instrumento da vontade do desenho de se tornar real, apesar de estar contra o tempo. A cada degrau pisado, é uma forma diferente. É um fragmento de tempo que se perde e se torna movimento. A metamorfose neste trabalho de Anna Bella é constante, o corpo desenha com autonomia.

Ao optar pelo vídeo como matéria de registro de sua investigação gráfica – considerando aqui o caminhar como fazer gráfico temporário – a artista torna suas decisões eternas e possibilita *loops*, repetições da sua experiência efêmera. Por consequência possibilitando repetições do mesmo desenho, diversas vezes, sem alterar sua originalidade, seu traço primário.

Desta forma, compreendemos que o pensamento é efêmero e apenas seu registro pode transformá-lo em eterno a partir de sua materialidade – do traço sobre o suporte *desenhável*. Entretanto, as inconstâncias do caminhar geram registros temporários, cada passo, como já dito aqui, configura uma parte do pensamento e causa uma fissura sobre o tempo. Simultaneamente, o temporário se torna eterno através da materialidade do vídeo.

Tendo ciência do experimentalismo artístico dentro do período de pioneirismo da vídeoarte, não se questiona a intenção de *Passagens n°1* ser um trabalho de vídeoarte. Outra mídia não comportaria os questionamentos acerca de processo e temporalidade, tal qual ocorre ao investigar a vídeoarte em questão. Deve-se destacar, mais uma vez, o corpo como agente receptor da vontade autônoma do ato de desenhar em *Passagens n° 1*. Tornando, por fim, *desenhar* um fazer autossuficiente e autônomo – suficientemente capaz de se tornar visível, mesmo que pelo agir natural do corpo através do caminhar, no caso da vídeoarte em questão.

3.3 Regina Silveira



Figura 17: Regina Silveira e sua instalação *Abyssal* em Lodz, Polônia, em 2010.
Abyssal
 Vinil adesivo, paredes pintadas e filtros de luz
 10,41 x 13,57 m
 Atlas Sztuki, Lodz, Polônia
 Regina Silveira (2010)

Regina Silveira (1939, Porto Alegre, Brasil) é artista plástica de grande atuação em São Paulo, onde vive atualmente. Formou-se em Artes Plásticas pelo Instituto de Artes da UFRGS, em 1959. Durante o período de 1964 a 1969 lecionou no Instituto de Artes da UFRGS, entre 1969 e 1973 na Universidade de Porto Rico, Campus Mayagatez. Entre 1975 e 1985, na FAAP, em São Paulo. Fez mestrado e doutorado na Escola de Comunicação e Artes da USP, respectivamente em 1980 e 1984. É docente aposentada do Departamento de Artes Plásticas da ECA/USP, onde esteve em atividade desde 1974.

O desenho se mostra como uma questão nos primeiros trabalhos de Regina Silveira, a princípio, durante os anos 1970. Período que estava lecionando artes. Tomar conhecimento do fato que Regina Silveira obteve formação acadêmica pode tornar mais fácil a compreensão da dinâmica de seus trabalhos, com a exploração do desenho e suas propriedades - mais especificamente, a perspectiva, que se tornaram assuntos frequentes em sua produção.

Como outros artistas de sua geração, Regina Silveira também contempla o experimentalismo como linguagem artística. Entretanto, percebe-se uma metodologia particular. Regina experimenta diversas possibilidades de tornar o desenho matéria, de forma autônoma, muitas vezes, aproveitando-se de recursos da materialidade para tornar a ideia visível. Regina, assim como Anna Bella, mostra-se aberta a aplicar suas ideias em demais superfícies. Não se limita a um único tipo de suporte para resolver seus questionamentos com o desenho e suas reverberações. Busca solucionar problemas através de seus desenhos preparatórios, instalações, objetos artísticos, *site specific* e projeções. Conforme Lígia Rodrigues:

O desenho é peça essencial do processo de trabalho de Regina Silveira, através deles a artista desenvolve suas idéias e todos possuem o caráter preparatório para suas obras. Na maioria das vezes, o processo acontece em folhas de papel milimetradas, nas quais a imagem é pensada e repensada até ganhar corpo como desenho ou maquete para depois ser transformada em gravura, objeto ou instalação. **Com o desenho a artista realiza um exercício de imaginação.** Essa ação tem em si um caráter projetivo, um sentido de ser prelúdio a qualquer modo de expressão. (RODRIGUES, p. 42, 2008a, grifo nosso)

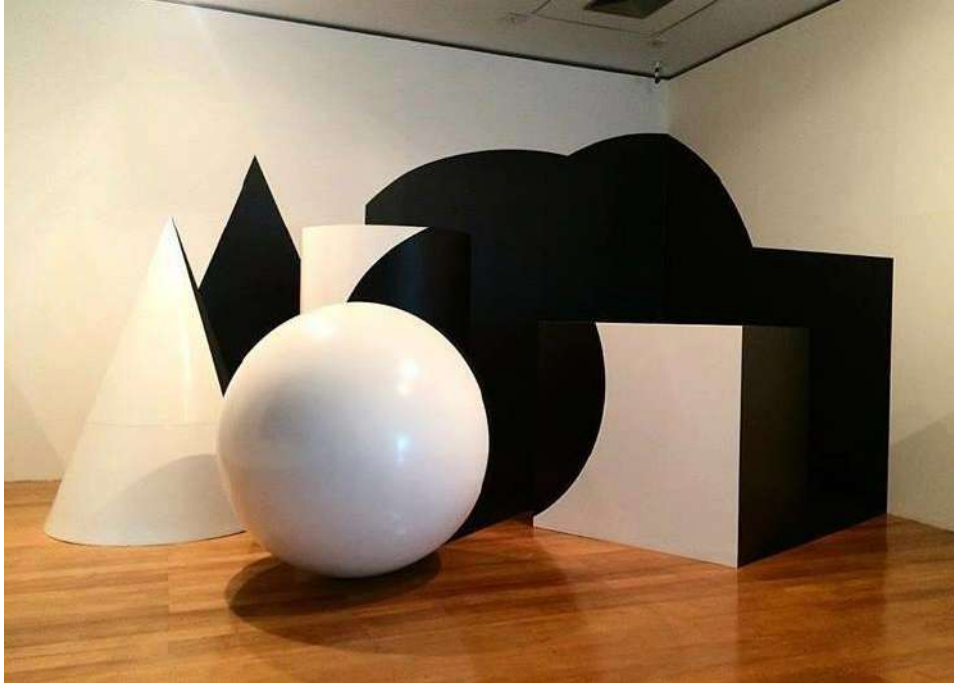


Figura 18: A Lição
Madeira, vinil e pintura automotiva
80m²
Estação Pinacoteca, São Paulo, Brasil
Regina Silveira (2016)



Figura 19: Super-herói (Night and Day)
Projeção a laser
Avenida Paulista, São Paulo, Brasil
Regina Silveira (1998)



Figura 20:Frenazos
Vinil adesivo
228m²
Arsenal, Trienal Poligráfica, San Juan, Porto Rico
Regina Silveira (2004)



Figura 21: Post Scriptum
Metal, fibra de vidro e vinil adesivo
Regina Silveira (2008)

A perspectiva é algo que se mostra tanto como assunto quanto como método de desenvolvimento e criação de seus trabalhos, tornando-se um elemento explorado em suas obras de forma recorrente. Pode-se compreender a perspectiva como uma convenção; um código para criação da imagem verossímil.

Segundo Erwin Panofsky em seu livro *Perspectiva como Forma Simbólica*, perspectiva define-se como um mecanismo de ordem matemática que, através de planos lineares representa o/um espaço abstrato da experiência psicofisiológica¹⁶. A perspectiva transforma a experiência da percepção espacial – existente no plano real – em espaço matemático. Além disso, a perspectiva foi criada na tentativa de estabilizar e reproduzir o que existe no espaço visual e transformá-lo em uma imagem entre planos sem o intermédio direto do olho físico.

Nos trabalhos de Regina, a perspectiva se manifesta como um elemento de criação de objetos e mundos através do recurso da distorção e deformação. No seu caso, a perspectiva torna-se simultaneamente uma ferramenta de alteração e de compreensão do *conceito* de realidade. Ao considerar o desenho como via possibilitadora de soluções, Regina Silveira afirma que seus desenhos "são uma perseguição do mundo das ideias, **um acercamento de determinados tipos de soluções para visualidades**. É quando estou desenhando que me sinto mais à vontade e, ao mesmo tempo, mais provocada." (SILVEIRA, 2009, p. 46, grifo nosso)

Apropriar-se de objetos do cotidiano e distorcê-los a ponto de criar um novo objeto e ao mesmo tempo atribuir nova significância é o resultado do trabalho de Regina Silveira. Na medida que a artista questiona a formalidade da perspectiva como parte da construção da imagem ou objeto e, por consequência, de sua interpretação através do olhar.

Lígia Luciene Rodrigues em sua tese "A perspectiva no trabalho de Regina Silveira: uma investigação sobre a utilização da perspectiva na arte contemporânea" desenvolve uma pesquisa sobre os trabalhos de Regina, dando atenção maior à perspectiva aplicada às suas instalações, ou seja, em seus trabalhos que envolvem ambientação e a presença de objetos. Entretanto, a autora não descarta a importância dos desenhos no trabalho da artista, dando atenção aos seus desenhos preparatórios.

¹⁶ Segundo o dicionário *priberam*, psicofisiologia é a ciência que estuda as relações entre os fenômenos psicológicos e fisiológicos. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/psicofisiologia>>

Lígia diz que o interesse de Regina Silveira pela perspectiva funda-se no questionamento referente à arbitrariedade por trás da perspectiva em si como convenção artística. A perspectiva detém o poder sobre o objeto de arte de tal modo que pode alterar noções da realidade, atribuir a algo criado artificialmente a propriedade de organicidade por ter simulado de forma verossímil a realidade. Segundo Lígia:

Por sua vez Regina Silveira passa a se interessar pela natureza da perspectiva, começa a questionar, por exemplo, o caráter de convenção e artifício desse sistema de representação, como um jogo de aparências, questionando sua artificialidade, ambigüidade e arbitrariedade. (RODRIGUES, p. 16, 2008)

Regina em seu trabalho dá protagonismo e autonomia ao desenho como linguagem por tratar de aspectos formais do ato de desenhar de maneira tão meticulosa que não depende da obviedade do desenho sobre o papel para tornar seu trabalho exposto. Trabalhar com um aspecto tão relevante do desenho e da sua potência de criação proporcionou para a artista uma possibilidade de solucionar - até mesmo de criar - problemas do universo da imagem. A esse respeito, Agnaldo Farias traz considerações, quando afirma:

A maioria dos artistas concebe o processo de criação exclusivamente como uma seqüência de novidades plástico-formais. O resultado é que eles mergulham fundo naquilo que parece ser a compulsão do século: a produção vertiginosa de imagens. Quanto a esse fato em particular, **o percurso de Regina Silveira parece ser diametralmente oposto, pois, em vez de contribuir para o soterramento dos nossos sentidos, ela prefere utilizar imagens já existentes e nos obrigar a pensar como as vemos, como elas chegam até nós e quais são seus efeitos.**(...) Troca o extravagante pelo ordinário e faz da criação uma re-apresentação porque isso lhe facilita o aprofundamento de uma questão essencial: o desvendamento da lógica do olhar; a revelação da mecânica do seu funcionamento. (FARIAS, p. 14, 1989, grifo nosso)¹⁷

Além do desenho como linguagem em seu trabalho, o processo artístico pode ser compreendido como elemento chave no trabalho de Regina Silveira. Como destacado acima pelo crítico e curador de arte Agnaldo Farias ao criticar a exposição *Tapeçarias*, o processo artístico torna-se identificável de tal forma que auxilia a compreensão do observador. De modo que, ao deparar-se com o desenho preparatório, pode entendê-lo não somente como um projeto, mas também como uma etapa de concepção do objeto final.

Sobre os mesmos desenhos, Lígia Rodrigues diz que: "Durante o processo de criação e elaboração de sua obra, muito pode ser alterado, mas a maioria das mudanças acontece na

¹⁷ Agnaldo Farias sobre a exposição *Tapeçarias* de Regina Silveira, que ocorrera em São Paulo entre outubro e novembro de 1989. "A perspectiva assombrada de Regina Silveira", O Estado de São Paulo. 24 de outubro de 1989, página 14, Caderno 2.

etapa do desenho, que possui uma essência construtiva" (RODRIGUES, p. 42, 2008b), o que confirma a capacidade catártica do processo de criação de maneira que torna visível a intencionalidade do pensamento da artista, levando em consideração alterações práticas que podem ser feitas ao longo do processo em si.

3.4 A arte de desenhar



Figura 23: Frame retirado de A Arte de Desenhar.
Vídeo, 2min 33sec.
Regina Silveira.
(1980)

A Arte de Desenhar (**fig. 23**) é um vídeo de 2:33' de 1980, um dos trabalhos da série de mesmo nome criada pela artista Regina Silveira. Além desta vídeoarte, a série é composta de gravuras, desenhos (**fig. 24**), fotolívros e livros de artista. Regina desenvolve este trabalho a partir da problematização de duas das características importantes de um trabalho artístico: forma e tema.



Figura 24: A Arte de Desenhar
Regina Silveira
Nanquim sobre papel
1982

O ato de desenhar é o ponto de partida desta série de trabalhos, sendo assim, a primeira problematização se desenvolve no desenho como linguagem a partir de seus desdobramentos em distintas mídias. Como um mesmo tema pode ser abordado sobre suportes diferentes e sua interpretação pode ser alterada de acordo com estas mídias. No catálogo da exposição *Linha de sombra* de Regina Silveira há uma citação da artista sobre seus desenhos que diz:

(...) Eles são algo que eu gostaria de chamar de gráficos que conduzem a outros meios, a outros tipos de realizações no papel (como é o caso da gravura) ou no espaço tridimensional (como as instalações e os objetos). São desenhos preparatórios. São o lugar da invenção, uma espécie de depósito de idéias. (SILVEIRA, Regina. 1996)¹⁸

Acerca do desenho na vídeoarte em questão, Regina adapta questões da superficialidade do papel para outra mídia, considerando a presença do corpo durante toda a vídeoarte. O corpo é a ferramenta para manifestação do desenho, está lá em função da imagem, seguindo os comandos sequenciais dados pelas imagens, que segundo a artista, são condutores para outras realizações e uma delas é *A Arte de Desenhar*. A ideia da série de trabalhos manteve-se a mesma, entretanto, fora abordada de maneira distinta.

O corpo está em movimento, mas não de forma orgânica e autônoma. Obedece às imagens de tal maneira que, se o gesto feito pela mão-corpo não for de acordo com a mão-imagem, gestos distintos devem ser feitos até que o corpo esteja em função da imagem. A representação da mão, seu desenho está numa posição hierárquica maior que a mão-corpo. Desta maneira, afirmando a autonomia do desenho.

A segunda problematização está relacionada ao tema, como observado por Arlindo Machado¹⁹. Tal qual Letícia Parente, Regina Silveira manipula o corpo a fim de utilizá-lo, mais uma vez, como ferramenta e meio de um tema específico: violência. Do mesmo modo que as imagens exercem poder sobre os corpos, na hierarquia da representação sobre o corpo, as imagens ditam ordens. O corpo obediente à interferências e ordens das imagens seria um modo de agressão?

A mão-corpo se manifesta em função de obediência, submissão. O corpo se submete à vontade narrativa da vídeoartista. De modo que, quando analisada em conjunto, a série de desenhos *A Arte de Desenhar*, a autonomia do desenho se manifesta e justifica a fala de Arlindo Machado ao incluir o trabalho de Regina Silveira como um dos tipos de

¹⁸ SILVEIRA, 2009, p. 46

¹⁹ MACHADO, 2003, p. 22

expressividade encontrada na vídeoarte pioneira, ao criar um "repertório de ofensas e obscenidades".

Os desenhos demonstram maestria, domínio de proporção e anatomia quando se trata de representar mãos. Ao mesmo tempo que estas mãos desenhadas de acordo com os conceitos o ideal acadêmico, elas se encontram como portadoras de armas, aparentando ser uma espécie de cartilha sobre violência. Um manual de modos de postura ou de defesa a partir das mãos, que pela limpeza das imagens criadas por Regina, o item que incita violência se torna parte das mãos, se torna parte do corpo.



Figura 25:Frame retirado de A Arte de Desenhar.
Vídeo, 2min 33sec.
Regina Silveira.
(1980)

Ao pensar na vídeoarte *A Arte de Desenhar*, a mão-corpo percebe-se ovacionada ao reproduzir os gestos que são comandados pela mão-imagem, e são gestos que incitam agressividade, reprovação e até mesmo obscenidade ao expectador (**figuras 25 e 26**).

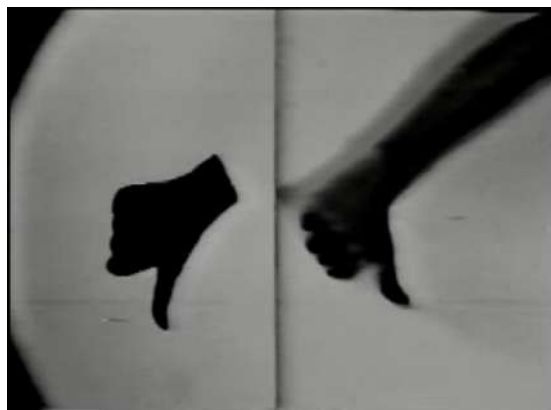


Figura 26: Frame retirado de A Arte de Desenhar.
Vídeo, 2min 33sec.
Regina Silveira.
(1980)

O que Machado diz ao se referir à Regina Silveira enquanto ao repertório pode ser solucionado nesta análise que explicita a obscenidade e agressão pelos gestos. Entretanto, a submissão – a obrigação – que o corpo na vídeoarte em questão tem de se expressar de acordo com a imagem pode ser compreendida como uma espécie de agressão ao corpo e sua austeridade e autonomia. O corpo não é dono de si, neste contexto. O corpo depende diretamente da imagem.

3.5 Corpos desenhistas

O corpo, tanto no trabalho de Geiger quanto no de Silveira são submissos e dependentes da ideia, do conceito. Independente da maneira que a ideia se manifesta, o corpo está diretamente ligado a ela, como ferramenta e via de externalização. Os corpos, nos dois trabalhos, se submetem ao desenhar através das *performances* ao seguir comandos baseados no ato de desenhar de acordo com as seguintes relações: passo/traço e gesto/traço.

Antes de definir as relações é importante compreender que a submissão dos corpos às ideias e ao fazer do desenho não é sinônimo de passividade. O corpo segundo Christine Mello em seu texto "*Arte nas extremidades*"²⁰ na produção vídeográfica dos artistas pioneiros é um corpo ativo "que intervém de forma crítica e desloca de modo subjetivo o eido de discussões até então não previstas(...)".

Assim posto, o corpo não é inexpressivo, imóvel e muito menos ausente dessas produções. Mesmo ao obedecer ordens impostas pelo desenho como expressividade do pensamento, o corpo se movimenta ao comportar-se como ferramenta. O corpo age ao receber interferências e comandos, cada ordem ou alteração de estado implica num tipo de ação. Mostrando inclusão do corpo – mesmo como ferramenta – na produção vídeográfica como uma resposta a urgência citada por Christine Mello em relação ao corpo ativo.

Sendo assim, a relação **passo/traço** é manifestada no trabalho *Passagens* nº 1 de Anna Bella Geiger. A artista usa seu corpo como ferramenta ao transitar pela cidade, subindo degraus vagarosamente, (re)conhecendo o suporte do cotidiano, o cimento, o paralelepípedo, a madeira. Suportes diversos que recebem o traçado de seus pés. O traço está submisso ao passo e o traço é o passo, coexistem na medida em que o corpo se move e se desloca.

Na vídeoarte de Anna Bella, o corpo parece sem rumo e a mercê da intencionalidade do caminhar. O ato de caminhar, como força motora do corpo se relaciona com o ato de desenhar como força motora deste mesmo corpo que segue o ato de pensar e transforma-o em passos que vagueiam pela cidade.

Através do movimento, o corpo se torna um *desenho-vivo*, manifestando efemeridade do pensamento que está diretamente ligado ao andar, forma de traçar sobre o suporte que o

²⁰Referência ao texto presente no livro *Made In Brasil: Três Décadas do Vídeo Brasileiro* organizado por Arlindo Machado.

mundo lhe proporciona no contexto da vídeoarte. O corpo, no trabalho de Anna é ideia e ferramenta em movimento. Cada passo dado é uma etapa da metamorfose do pensamento, para o passo e por último, o traço.

No trabalho de Geiger, a narrativa se relaciona com a vontade do desenho se manifestar corporeamente. O desenho está relacionado com o ato de pensar e sua manifestação direta que, ao invés de utilizar o lápis como ferramenta e o papel como suporte, utiliza-se o corpo, a ação de andar e seus passos como ferramenta de manifestação deste pensamento.

A relação **gesto/traço** está presente no trabalho de Regina Silveira. O corpo se encontra submisso e incapaz de tomar uma decisão em relação ao seu gesticular de forma autônoma, sem obedecer diretamente às ordens da imagens e, quando o faz nas tentativas de reproduzir o gesto indicado, segue a riscar a cada movimento. Risca sobre o ar, a cada mover de dedos e ajeitar de braços.

No trabalho de Regina, a dependência direta do corpo com as imagens demonstra uma premeditação, um pensar preocupado com os gestos que a mão-corpo deveria executar. Diferente de Anna Bella, o traçado não está somente relacionado ao movimento e ao ato de pensar efêmero.

Em "A arte de desenhar", o ato de desenhar está relacionado ao pensamento refinado, que já fora transformado em conceito e já está manifestado em imagem, a mão-corpo gesticula para alcançar a ideia já pensada e transformada em traço. A obediência se torna uma maneira de indicar ou influenciar o movimento da mão-corpo e torná-la ferramenta em prol do processo artístico.

No trabalho de Regina, o desenho se manifesta de maneira esquematizada, demonstrando refinamento e aprimoramento do pensamento – antes presente no campo das ideias. Se comparado à *Passagens nº 1*, em *A Arte de Desenhar* o corpo não manifesta a efemeridade do pensamento, mas sim da momentaneidade. Cada gesto é um momento/movimento distinto de tentativa de obediência à imagem, não implica numa relação direta do movimento do corpo ao traçado, considerando uma imagem a ser seguida como premissa.

A submissão dos corpos nos dois trabalhos os torna desenhistas sobre a perspectiva que inclui o desenho como um fazer para além da superficialidade do papel e lápis.

Compreendendo assim, propriedades do pensamento e de sua expressão corpórea como partes integradas às vídeoartes aqui investigadas.

O desenho, tal qual definido por Luís Filipe, integra processo e fazer enquanto transforma a efemeridade e fluidez do pensamento em algo visível. Sendo assim, cada passo e gesto feito pelas artistas é uma mutação de estado e conceito do desenho: do pensamento para a visibilidade corpórea através do movimento.

A vídeoarte, como "metaprocesso" artístico auxilia na compreensão desta linha de pensamento à medida que eterniza a ideia em uma única mídia que pode ser (re)assistida e (re)compreendida de tempos em tempos. E, ainda assim, o desenho se mantém vivo através dos corpos.

O processo na vídeoarte não é somente o fazer per se, mas também seus artistas, objetos, assuntos e ferramentas. Ao entender o desenho como processo criativo e artístico na produção vídeoartística, destaca-se a manifestação do pensamento de maneira efêmera e sua capacidade de se tornar eterno pelo registro em vídeo. O corpo, dentro desta questão, está a seguir vontades do desenho enquanto força dominante que molda e doma o pensamento, independente da mídia que se transforma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O experimentalismo proporciona a descoberta e criação de fazeres artísticos através dos processos. Reconhecer as ferramentas disponíveis como matéria a serem exploradas e também como catalisadores e transformadores de ideias pode ser um caminho para se desviar do que se espera do processo criativo artístico.

Desta maneira, entender o processo como linguagem considera a vivência da contemporaneidade como caminho do fazer artístico. Investigar o processo em si demanda atenção não somente ao trabalho dos artistas mas a compreensão do seu contexto de atuação. Ora, de onde saem os processos? Quais são as ferramentas que a proporcionam?

Dar atenção a estas questões direcionam um entendimento do processo na produção artística contemporânea, como nos trabalhos de Regina Silveira e Anna Bella Geiger. Em seus trabalhos, o processo se mostra como direcionamento principal, atrelado à manifestação instantânea do pensamento, entretanto, cada uma com sua particularidade.

Entender, portanto, o processo como linguagem é identificar e compreender o passar o tempo e o pensamento do artista como fatores motores e inseparáveis da obra. Não considerando somente o objeto de arte finalizado como obra. A obra de arte em seu estágio final é, por definição, etapa do processo artístico – entendendo conceito, o executar da obra e seu estágio de completude, etapas.

O pioneirismo da vídeoarte brasileira, em destaque nos trabalhos de Regina Silveira e Anna Bella Geiger aqui discutidos, demonstra desapego de um processo linear e inflexível, possibilitando a criação de trabalhos instigantes quanto à sua forma e conteúdo. Ao utilizarem o corpo como instrumento, *via* de transformação da ideia e objeto metamórfico, as artistas confirmam as possibilidades do experimentalismo artístico.

Incluir o corpo, antes *objeto* de estudo e narrativa e transformá-lo num *agente* híbrido que está em função da arte e suas narrativas – sem ignorar o ineditismo do uso da vídeoarte no Brasil na época que foram desenvolvidos, resulta numa alternância de significados para o corpo, dentro do universo artístico.

O diálogo entre corpo e desenho se dá através da manifestação do pensamento. Como definido e apresentado por Luís Filipe, o corpo neste contexto é entendido como expansão do pensar, portanto, o que é gerado a partir disto é uma reação do pensamento que utiliza o corpo

em toda sua extensão como caminho. Como visto em *Passagens n° 1* (**fig. 16**), um dos objetos principais desta investigação e em *Sobre a Arte, Diga Conosco BU-RO-CRA-CIA* (**fig. 14**). O corpo inteiro ou o suficiente dele para criar uma imagem em superfície.

Para além do corpo como ferramenta, o desenho como metodologia, como caminho de compreensão do fazer artístico pode ser aplicado como caminho de entendimento do fazer experimental. Ao levar em consideração um pensamento fluido e constante que **necessita** de um suporte, de um local para recebê-lo e transformá-lo em matéria, perceber a arte experimental como um desdobramento desta linha de pensamento torna o ato de desenhar um método indispensável para o fazer artístico.

Compreendendo a eficiência da mídia de transformar e capacitar o fazer artístico, a possibilidade de transportar o desenho como metodologia para os fazeres artísticos contemporâneos pode gerar resultados interessantes. *Performances* do desenho, autonomia e protagonismo do traço possibilitando telepresença via internet e redes sociais. Uma interação e conexão instantânea entre o fazer, autor, máquina e expectadores.

Da mesma maneira que Regina e Anna Bella tomaram o desenho – uma das formas artísticas mais primárias – como caminho para desenvolver suas experimentações conceito e materiais, caberia ao artista contemporâneo compreender a tecnologia vigente como um campo a ser explorado, mesmo que seja necessário retomar um fazer "antigo" como o desenho ou a pintura e colocá-lo disponível a diálogo com as ferramentas do dia-a-dia atual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PUBLICAÇÕES

BELTING, Hans. **O fim da história da arte - uma revisão dez anos depois: Hans Belting.**[tradução Rodnei Nascimento]. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard / Philippe Dubois;** [tradução Mateus Araújo Silva]. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 69 - 116.

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance / Jorge Glusberg;** [tradução Renato Cohen]. São Paulo: Perspectiva, 2013.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia: aproximações e distinções.***Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica.* n. 4, p. 19 - 32, 2002.

_____. **Arte e mídia/ Arlindo Machado.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010

_____. (org.).**Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro.** Curador Arlindo Machado; Texto Walter Zanini, Fernando Cocchiarale, Cacilda Teixeira da Costa et al.. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. p.15 - 35; p. 75 - 80, p. 143-147.

NAVAS, Adolfo Montejo. **Anna Bella Geiger: Territórios, Passagens, Situações.** Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2007.

PANOFSKY, Erwin. **Perspective as symbolic form.** [Translation of: Die Perspektive als symbolische Form.] New York: Zone Books, 1991. p. 27 - 37.

RODRIGUES, Luis Filipe S.P.**Desenho, criação e consciência.** Lisboa: Bond, 2010.

ESCOLA DE ARTES VISUAIS DO PARQUE LAGE. **Cadernos EAV 2009: encontros com artistas.** Rio de Janeiro: Escola de Artes Visuais do Parque Lage, 215 p. 2012

MONOGRAFIAS, TESES E DISSERTAÇÕES

RODRIGUES, Lígia Luciene. **A perspectiva no trabalho de Regina Silveira:** uma investigação sobre a utilização da perspectiva na arte contemporânea. Dissertação (Pós Graduação em Artes). Campinas: Universidade Estadual de Campinas, SP. 2008

CATÁLOGOS DE EXPOSIÇÃO

BUENO, Guilherme. **Anna Bella Geiger / Guilherme Bueno ;** revisão e tradução Quesco Brasil. – 1. ed. – Niterói : Fundação de Arte de Niterói, MAC de Niterói, 2013. 64 p.

PIERINI, Marco. **Nam June Paik/ Marco Pierini (curadoria)**. São Paulo: Base7 Projetos Culturais; Rio de Janeiro: OiFuturo, 2017. (Coleção Oi Futuro Arte & Tecnologia; 110).

SILVEIRA, Regina. **Crash!**. Curitiba: Museu Oscar Niemeyer, 2015. 96 p.

_____. **Linha de sombra/ José Roca e Alejandro Martín (curadoria)**; tradução: Pablo Cardellino, Steve Yolen. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2009. 164p.

FILMES

CANAL CONTEMPORÂNEO. **Regina Silveira no CCBB RJ**. 2010. 3min 51sec.
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1oQmg6LB8W8>>.
Acessado jul. 2018.

GEIGER, Anna Bella. **Passagens nº 1**. 1974. 12 min. Filme em preto e branco, sonoro.

PAIK, Nam June. **Global Groove**. 1973. 3min 08 sec.
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhIQsYXY>>
Acessado em jun. 2018.

_____. **Good Morning, mr. Orwell**. 1984. 58min 11sec.
Disponível em: <<https://youtu.be/SIQLhyDIjtI>>
Acessado em jun. 2018.

SILVEIRA, Regina. **A Arte de Desenhar**. 1980. 2min 33sec.
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MnOVW16_ihg>
Acessado em abr. 2018.

PARENTE, Leticia. **Marca Registrada**. 1975. 10min 33sec.
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=J5RakZ433wA>>
Acessado em jul. 2018 .

PÁGINAS ELETRÔNICAS

LOPES, Fernanda. **Mundos de luzes e sombras**. 2010.
Disponível em: <<http://dasartes.com/materias/mundos-de-luzes-e-sombras/>> Acessado em jul. 2018.

NORBIATO, L.P. STOFFA, F. SILVEIRA, R. **O artista formador: Regina Silveira**. 2007.
Disponível em: <<https://www.select.art.br/o-artista-formador-regina-silveira/>>.
Acessado jul. 2018

REGINA SILVEIRA. Disponível em: <<http://reginasilveira.com/>> Acessado em jul. 2018.

2017: A história da videoarte no Brasil na obra de Anna Bella Geiger 1974/2017 – de 23/11/2017 à 22/12/2017. Disponível em: <<http://murilocastro.com.br/a-historia-da-videoarte-no-brasil-na-obra-de-anna-bella-geiger-19742017-de-23112017-a-22122017/>> Acessado em jul. 2018.

Entre linguagens na exposição fotográfica de Anna Bella Geiger. Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/entre-linguagens-na-exposicao-fotografica-de-anna-bella-geiger-c2anhyfo308inus71sazx5tu6>> Acessado em jul. 2018.

APÊNDICES

1. O Estado de São Paulo. 24 de outubro de 1989, página 14, Caderno 2.

ARTES PLÁSTICAS/**Crítica**

A perspectiva assombra

Em exposição a partir de hoje, as tapeçarias de Regina Silveira atacam e destroem a perspectiva e demonstram os moldes restritos em que acontece nossa visão

Agnaldo Farias
Especial para o Estado

A maioria dos artistas concebe o processo de criação exclusivamente como uma sequência de novidades plástico-formais. O resultado é que eles mergulham fundo naquilo que parece ser a compulsão do século: a produção vertiginosa de imagens. Quanto a esse fato em particular, o percurso de Regina Silveira parece ser diametralmente oposto, pois, em vez de contribuir para o soterramento dos nossos sentidos, ela prefere utilizar imagens já existentes e nos obrigar a pensar como as vemos, como elas chegam até nós e quais são seus efei-



SERVIÇO
Tapeçarias — Regina Silveira — Galeria Luisa Strina (Rua Padre João Manoel, 974 A — fone 280-2471 — São Paulo). A partir de hoje, até o dia 17 de novembro.

É um monstro de filme B? Não: é uma tapeçaria de Regina Silveira

ada de Regina

tos. Recusa-se a ser mais um a promover visões espetaculares. Troca o extravagante pelo ordinário e faz da criação uma re-apresentação porque isso lhe facilita o aprofundamento de uma questão essencial: o desvendamento da lógica do olhar; a revelação da mecânica do seu funcionamento.

Esse aspecto do trabalho de Regina Silveira pode ser conferido na exposição **Tapeçarias** que ela abre hoje na Galeria Luísa Strina e vai até o dia 17 próximo. Tudo lá é aparentemente comum. Bordados em preto como se fossem sombras, encontramos sobre tapetes — esse velho freqüentador das nossas casas — alguns objetos familiares: uma mesa com cadeiras, um ventilador, um aspirador de pó, um cabide, uma cadeira de balanço e outra “diretor”. O recurso a temas tão banais é um ponto-chave na estratégia da artista, que, a partir deles, consegue demonstrar exemplarmente os moldes restritos em que acontece a nossa visão. Debruçar-se sobre o vulgar significa para a artista avançar em discussões sofisticadas que acontecem em dois níveis intrinsecamente ligados.

O primeiro deles se refere ao tema propriamente dito. Sob a ótica particular de Regina, os objetos perdem sua aura domesticada e mantêm-se calados e à espreita. Deforma-se a aparência de cada um, rebenta-se a casca familiar que os envolve, e eles passam a expor uma vida intensa e secreta. Outros artistas já haviam nos alertado disso anteriormente: Lispector, em um conto memorável, sugeria que pela manhã os móveis retornam a nós embeirados e arrependidos do fluxo denso da noite. Herbertho Helder vai além e recomenda que não toquemos os objetos próximos, porque todos eles são loucos. É possível reconhecer essa mesma constatação em Regina Silveira. De início, ela prefere tapetes a telas como forma de

na Silveira

se assegurar de que os seus inquietantes objetos sejam levados para utilizar dentro das casas. Achatados nos tapetes, arremessados para suas superfícies pela ação de alguma força centrífuga, vemos os contornos nítidos e assombrados de algum objeto que a força do hábito pressupunha sem vida. E o que são essas sombras deformadas: retrato virtual dos objetos surpreendidos no instante exato em que se destravavam, ou susto e recuo diante da evidência da sua realidade material e previsível?

O segundo nível da obra de Regina Silveira, além de explicar melhor essa opção, pouco tem com a dimensão temática, de conteúdo, exposta acima. Nesse nível fica clara a carga conceitual da sua reflexão, rica o suficiente para ser aplicada em qualquer imagem, por comum que ela seja. Através de toda sua trajetória a artista vem cuidando em desmontar o sistema de visão institucionalizado. Seu trabalho consiste em atacar e destruir a perspectiva como forma consagrada de se representar o visível e, por extensão, de se ver. Discutindo o modo como ela se constitui, Regina aponta impiedosamente seus paradoxos, suas fragilidades, seus limites, enfim toda a arbitrariedade natural que atravessa sua condição de discurso. O uso da sombra apenas enfatiza esse limite: afinal, o que são as formas de representação, entre elas a perspectiva, se não formas de se tentar atingir o inatingível, de se derramar luz sobre um objeto que insiste em manter seu âmago na escuridão?

Magritte nos ensinou que a pintura de um cachimbo não é um cachimbo. Regina Silveira amplia esse achado e ensina que toda imagem ou palavra sobre algo não se confunde com ele, é uma sombra que se irradia do nosso esforço de capturá-lo.

Segundo Caderno

Quinta-feira, 21/5/87

Regina Silveira

Distorções na perspectiva do mobiliário cotidiano

Uma arte que se fundamenta nas distorções imaginárias da perspectiva de escadas, cadeiras, cabides, bancos, mesas... Tentativa de evidenciar aspectos caricatos dos objetos através do prolongamento/deformação de determinados detalhes. Assim podemos situar os trabalhos atuais da artista plástica gaúcha Regina Silveira, 48 anos, em exposição individual a partir das 21 horas de hoje, na Arte de Galeria (Rua Barão de Aracati, 80).

Regiciliano Leite Filho

Depois de participar, no ano passado, da coletiva "Imaginar: O Placeta Sauda o Cometa", realizada também na Arte Galeria, e da Exposição Internacional de Esculturas Efêmeras, promoção da Fundação Demócrito Rocha, montou agora a primeira individual em Fortaleza com recortes (em eucalipto) pintados, representando peças do mobiliário cotidiano. A diferença básica dos trabalhos anteriores está na utilização da cor que a artista

reabilita em sua pintura. Durante seis anos seguidos, Regina Silveira preferiu imprimir o preto em todas as obras, recusando-se ser desafiada por um movimento de exploração da cor.

Outra diferença pode ser observada também na ilusão de volumes, com alguns contrastes claro/escuro. Mas tudo obedece à evolução normal da artista que vem caricaturizando, "por meio de distorções projetivas, uma certa 'expressão' de algumas peças". Devido às experiências com relação a trabalhos em multidimensão e grandes insulações (algumas com cerca de 200 metros quadrados), não tinha

condições de expor em galerias ou ambientes pequenos. Nos últimos dez anos, portanto, procurou trabalhar em espaços de maiores volumes culturais.

RETORNO AS GALERIAS

A série "(In)Fletores", é o retorno de Regina Silveira às galerias de arte. E o acontecimento se reveste de especial importância exatamente por ter sido Fortaleza a cidade escolhida pela artista. A mostra fica em cartaz até 20 de junho, quando o público terá oportunidade de conhecer a produção desta gaúcha residente em São Paulo desde 1973, que tem no currículo exposições no Museu de Arte Contemporânea de São Paulo e Museu de Arte Moder-

Fortaleza



A gaúcha Regina Silveira em exposição a partir de hoje na Arte Galeria.

na do Rio de Janeiro, além de instituições internacionais: Madrid, Montevideo, Porto Rico, Buenos Aires, Lisboa, Barcelona, Nova Iorque... Silveira graduou-se em Artes Plásticas pelo Instituto de Grande do Sul, onde foi professora no período de 1964 a 1969. Ainda em Porto Alegre, estudou pintura com Francisco Stockinger e litografia com Marcelo Grassmann. Exerceu a docência na Faculdade de Filosofia e Letras de Madrid. Estudou também no Departamento de Arte da Universidade de Porto Rico, entre 1968 e 1973. A partir daquele ano, passou a morar em São Paulo, ensinando na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo e na Faculdade de Artes Plásticas da Fundação Armando Álvares Penteado.

FIGURAS EM PERSPECTIVA

Na mostra da "Arte Galeria", Regina Silveira afirma que "o conjunto responde à ideia de construir 'achatamentos' projetivos, isto é, figuras perspectivadas aderidas a planícies, manifestando uma condição ambígua: a de serem silhuetas e ao mesmo tempo ilusões de volume, pela cor, claro-escuro e fatura pictórica". Embora que suas produ-

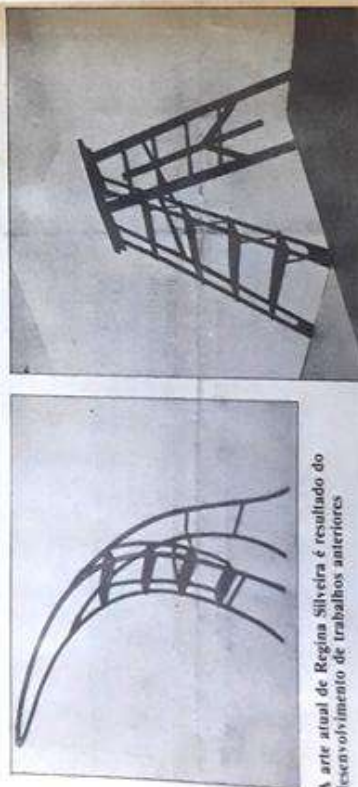
ções, trabalhos anteriores, "há bastante tempo voltados para a crítica da representação iconomista e utilizando como instrumento de referência (visual) a metamorfose de figuras em perspectiva". E acrescenta: "Nas '(In)Fletores', além de perspectivas, projeções, utilizo quase sempre malhas construídas em curvas, na tentativa de escamotear os pontos de vista e de fuga para o olhar. Mas, contraditória e debidamente, os ângulos de visualização desse olhar são essenciais à aparência das figuras, pela repetitiva que lhes imprime outras tantas (descelegadas) distorções".

ARTE CONTEMPORÂNEA

A partir de 1970, Regina Silveira começou a publicar livros de gravura, colaborando ainda em edições de arte, tanto no Brasil como no exterior. Participou de experiências em arte de microfichas, vídeo, gravuras não convencionais, desenhando-se nas pesquisas no campo da visualização. Integrante das mais importantes movimentações da arte contemporânea, dedicou-se, até 1984, a uma exposição no Museu de Arte Contemporânea, na área de gráficos, resultando de seu trabalho de pós-graduação na USP. Desde então, aprimora cada vez mais a tendência

CRÍTICA DE ARTE

Quando a crítica, é de opinião que está em péssima situação, pois não consegue abranger a grande quantidade de artistas que se desliza no cenário nacional. Aponta uma das fragilidades da crítica atual: ligação em demasia com o mercado de arte: "Deve, ao invés, obedecer a outras injunções. Não deve querer direcionar o mercado, pois pode criar falsos 'booms', inflando determinados artistas". Reclama finalmente da Lei Sarney, que concede benefícios fiscais aos investimentos no campo cultural: "Não está sendo utilizada. Muitos não entendem como funciona e têm



A arte atual de Regina Silveira é resultado do desenvolvimento de trabalhos anteriores