

VIDEOGRAVURAS: PROCESSOS HÍBRIDOS DO VÍDEO

Videoengravings: hybrids process of video

Mateus Dutra Brandão Moreira¹
Daniela Fávaro Garrossini²

Resumo: Este artigo contempla reflexões e práticas sobre os conceitos do vídeo como um processo híbrido, de interligação midiática que passa a ser valorizado em seu caráter de interface, como um sistema de conexões entre as práticas artísticas. É apresentado o encontro entre a gravura e o vídeo, com o objetivo de investigar as transformações ocorridas no processo de hibridização entre diferentes elementos das gravuras “*Los Caprichos*”, de Goya, nas videoartes do autor. Por meio de um processo criativo, são apresentados os experimentos de três obras autorais chamadas “Sonho 1”, “Sonho 2” e “Sonho 3”, que buscam analisar esses conceitos, suas aberturas, diálogos e hibridez.

Palavras-chave: vídeo. hibridismo. Goya. videoarte. releitura.

Abstract: *This article presents reflections and practices on the concepts of video as a hybrid process, of media interconnection becomes valued in its interface character, as a system of connections between artistic practices. With a theoretical and practical direction, the encounter between the picture and the video is presented. The objective is to investigate the transformations that occurred in the process of hybridization between different elements of Goya's Los Caprichos engravings and the videoarts of author. Through a creative process, we present the experiments of three copyrighted works called Dream 1, Dream 2 and Dream 3, that seek to analyze these concepts, their openings, dialogues, and hybridity.*

Keywords: *video. hybridity. Goya. videoarte. rereading.*

¹ Mestre na área de Arte e Tecnologia pelo Programa de Pós-Graduação em Arte - Instituto de Artes da UnB (PPG-Arte - Ida/UnB) - 2017. Possui graduação em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais (2006) e especialização em Imagens e Cultura Midiática pela mesma instituição (2009). Tem experiência na área de vídeo, com conexões em cinema e artes.

² Possui graduação em Desenho Industrial pela Universidade de Brasília (2000), mestrado em Engenharia Elétrica pela Universidade de Brasília (2003) e doutorado em Comunicação pela Universidade de Brasília (2009) e pós-doutorado no Centro de Estudos Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL). É Professora associada da Universidade de Brasília, do Instituto de Artes, D

Introdução

O campo conceitual do vídeo é um lugar de difícil entendimento. Talvez, isso se deva as infinitas possibilidades de manipulação de sua linguagem e aparatos técnicos, que tanto fascinam. Hoje em dia, é cada vez mais comum ver as produções artísticas aliadas às tecnologias digitais. O vídeo, apesar de seus quase 60 anos de existência, caminha lado a lado com as evoluções tecnológicas e faz parte dessa integração repleta de infinitas probabilidades.

De acordo com Christine Mello (2008), o discurso videográfico não se perde, nem se dilui em outros discursos, mas contamina irreversivelmente a outra linguagem criando sentidos. Ela chama de lógica do “vídeo +” (como videoclipe, videodança, videoteatro, videoperformance, videocarta, videopoesia, videoinstalação e intervenções midiáticas no espaço público). A soma dessas linguagens não pode mais ser lida separadamente.

Oliveira e Albuquerque afirmam que “o vídeo ocupa lugar fundamental nas práticas culturais contemporâneas, sendo uma espécie de mediador privilegiado sobre os modos de apreensão do sensível, fruição artística, entretenimento etc., na contemporaneidade.” (Oliveira; Albuquerque, 2011, p. 106).

Philippe Dubois, em “Cinema, Vídeo, Godard” (2004), recorre à etimologia da palavra vídeo para esclarecer essa dupla face do que ele trata como “antiga última tecnologia”. Segundo Dubois, “video”, sem acento, é um verbo em latim, conjugado na primeira pessoa do singular do presente do indicativo, que significa “eu vejo”. Se a palavra designa tanto o objeto quanto o ato de ver, além de ser comumente usada como um complemento nominal (câmera de vídeo, videogame, videoclipe), a natureza do vídeo é, também, lugar de flutuações, de indefinições, do que o autor define como “incomensuráveis problemas de identidade”. “O vídeo se propõe a ser, ao mesmo tempo, uma imagem existente por si mesma e um dispositivo de circulação de um simples sinal.” (Dubois, 2004, p. 74)

Dubois define três grandes conceitos estéticos que predominam no vídeo, e que o difere da linguagem cinematográfica. Mas, com o crescimento das novas tecnologias, essa fronteira é cada vez menor. O que Dubois aponta são os modos plásticos do campo videográfico, enumerados por sobreimpressão (de múltiplas camadas), jogos de janelas (sob inúmeras configurações) e incrustação (*chroma-key*).

Sobreimpressão, como o autor coloca, visa sobrepor duas ou várias imagens de modo a produzir um duplo efeito visual. Jogos de janelas se referem à predominação de recortes e a justaposições delas. Na incrustação, combinam-se dois fragmentos de imagens distintas, por separação, no sinal do vídeo. Esse “modo plástico” – se é que existe um modo do fazer, mas que não podemos ignorá-lo pelo fato de ser inerente à linguagem da videoarte – serviu como caminho para percorrer, na construção das videoartes do autor. Há um aprofundamento, mais adiante, para o desenvolver poético de criação dos vídeos.

Além do caráter plástico do vídeo, sua natureza a respeito da constituição da imagem é bem diferente da cinematográfica. No cinema, a imagem é gravada a quadros fixos, de uma só vez, ou seja, é o princípio da fotografia: entre um frame/quadro e outro, o obturador se fecha e abre, revelando a película à luz. Já no vídeo, ela é “escrita” sequencialmente, por meio de linhas de varredura. É o que chamamos de imagem eletrônica, um impulso elétrico composto por sinais de crominância, luminância e sincronização, algo que não se vê como imagem. “Não há nada para se ver na banda de uma fita de vídeo, nem sequer um fotograma, nada além de impulsos elétricos codificados.” (Dubois, 2004, p. 64).

No vídeo, o que vemos como imagem é consequência de uma varredura entrelaçada, numa tela fosforescente, de uma trama de linhas e pontos, por um feixe de elétrons. Segundo Dubois, o vídeo não tem nada a oferecer como unidade mínima visível além de um sinal elétrico codificado ou do ponto de varredura da trama, algo que não é imagem, nem objeto. Já na concepção de Machado (1997, p. 41), “o vídeo retalha e

pulveriza a imagem em centenas de milhares de retículas, criando necessariamente uma outra topografia que, a olho nu, aparece como uma textura pictórica estilhaçada e multipontuada.”

O campo conceitual do vídeo se consagra como um meio adequado à experimentação. A experiência da imagem se dá por fragmentos, desde o momento de sua apreensão pelos sentidos; e creio que é nesse instante que acontece a poética do vídeo, o acontecimento do agora, da apreensão, o encanto com a velocidade do mundo e a fugacidade de suas coisas. Do mesmo modo, Raymond Bellour (1997) diz que um outro tempo surge nestas passagens da imagem. “Passagens” que, para o Bellour, estão diretamente relacionadas entre o móvel e imóvel, entre a analogia fotográfica e o que a transforma. O autor diz que “[...] entramos, com o vídeo e tudo o que ele implica, num outro tempo da imagem.” (Bellour, 1997, p. 15).

Ao dialogar com outras linguagens, o vídeo cria discurso. Em muitos casos, ele se apropria de outro campo e passa a fazer parte de uma nova linguagem, mas, também, é muito tomado de empréstimo para compor outro campo. Como define Raymond Bellour, “o vídeo é essa mancha”, e, como uma mancha, a imagem eletrônica e digital se expande, transforma-se e se insinua entre o passado e o presente das artes.

Hoje, o vídeo passa por uma recontextualização. Suas funções foram ampliadas para terem novas atribuições e abrangências. Ele é visto como um circuito expressivo, como um processo de significação híbrido e, não necessariamente, como uma linguagem compreendida em sua autonomia. Isso faz com que o vídeo não fique mais, na sua maior parte, no modo plástico. Ele pode estar presente na simples forma de registro ou até interfaceado com sistemas complexos, ligados à tecnologia ou inseridos em ambientes intercalados pelo eletrônico-digital.

O acesso à construção imagética é algo vigente no mundo contemporâneo. Existe uma variedade enorme de suportes para captura de imagens e é nesse contexto tecnológico em ascendência que se localiza

a popularização do vídeo. O hibridismo imbricado em sua natureza, junto à característica multifacetada de sua linguagem, permite que o vídeo acumule, em si, um número vasto de representações.

Hoje, o audiovisual compreende o videogame, o vídeo feito pelo celular, enviado e baixado, e o ao vivo pela internet – os serviços de *streaming* de vídeo são plataformas que permitem a transmissão online de conteúdo audiovisual sem que se precise fazer *download* de arquivos. O vídeo *streaming* está ganhando cada vez mais força, com várias opções disponibilizadas para o público. Plataformas como o Google+, Hangouts, On Air e Netflix são alguns dos principais serviços de *streaming* com usuários por todo o mundo.

Não podemos negar a importância do vídeo no campo das artes contemporâneas, o seu diálogo com as tecnologias digitais e as contribuições essa ideia de contaminação do vídeo, que, segundo Mello, se manifesta nas artes visuais. “A contaminação é um tipo de ação estética descentralizada em que o vídeo se potencializa como linguagem a partir do contato com outra linguagem.” (Mello, 2008, p. 137)

Diante do amplo modo de pensar a arte na contemporaneidade, este artigo trata das relações e investigações a respeito da hibridização do vídeo com outras práticas artísticas. Com um cunho teórico-prático, é apresentado o encontro entre a gravura e o vídeo, por meio de diálogos entre a série “*Los Caprichos*”, de Goya, e as experiências videográficas realizadas pelo autor.

Goya

Quanto à obra de Goya, buscou-se torná-la aliada, no decorrer do processo artístico de criação, visando caminhos experimentais, que levaram ao entrelaçamento com a linguagem videográfica, desdobrando-se em outras poéticas. “*Los Caprichos*” é uma série de 80 gravuras em metal que descreve uma crítica, um deboche à sociedade espanhola de finais do século XVIII, principalmente com a nobreza e o clero. Essas

foram as obras norteadoras dentro do universo do artista.

Goya é uma figura chave na história da arte. Sua obra tem uma espontaneidade e objetividade que atraem e fascinam muitas pessoas. Suas gravuras ainda chocam e impressionam. Quando olhamos para elas, temos a impressão de que Goya era alguém que conhecia a natureza humana com todos os seus apetites e imperfeições.

Este trabalho se deixa contaminar pelo lado obscuro de Goya, como inter-relação para a feitura das obras audiovisuais. Algo parecido fez o cantor e compositor Tom Zé, em sua “estética do arrastão”, proposta no álbum “Defeito de Fabricação”:

Re-utiliza o lixo civilizado sonoro (sinfonia cotidiana), sejam eles instrumentos convencionais ou não convencionais [...]. Utilizaremos alguns materiais plagiados, pequenas células. Esta prática deliberada pode ser chamada de estética do plágio, uma estética do arrastão que embosca o universo da música famosa e tradicional. Nós estamos ao fim, assim, da era dos compositores, inaugurando a era de plagi-combinator.

Arrastão – uma rede de arrastar; técnica usada em roubo urbano. Um grupo de pessoas se forma e então corre furiosamente por uma multidão, levando dinheiro, jóia, bolsas, às vezes até mesmo roupas. (Tom Zé, em “Defeito de Fabricação”,1998)

A “estética do arrastão” dialoga perfeitamente com o vídeo, pois, segundo Christine Mello (2008), o vídeo carrega consigo uma contaminação que amplia o diálogo com outras linguagens, na construção de um discurso dialético. As práticas videográficas, muitas vezes, tratam da (ir)realidade das coisas, das imagens. De acordo com Oliveira e Albuquerque (2011), a qualidade das imagens em vídeo sugere sua proximidade estrutural com o mundo onírico, dos sonhos e pensamentos, ou seja, não linear, ambíguo e normalmente sem uma hierarquia definida. Assim nos parece o universo de Goya, onde o onírico e o real se misturam em muitas, gerando resultados impactantes.

Existe uma literatura vasta sobre Francisco de Goya. Abarcar o universo desse “gênio da pintura” não é o objetivo deste artigo. Mas, façamos uma

pesquisa sobre um ponto de vista iconológico a respeito de suas gravuras, principalmente as da série “*Los Caprichos*”. Essa série contém 80 gravuras feitas entre os anos de 1797 e 1799. São, tecnicamente, gravuras inovadoras, combinando água-forte, água-tinta e retoques de buril. Elas abordam, de forma caricata e satírica, os costumes e vícios da sociedade, do clero e da aristocracia espanhola daquela época. Os traços exagerados na fisionomia e nos corpos das figuras retratadas dão aspectos bestiais na composição dos temas – são bruxas, seres com traços animalizados e deformados.

Segundo Nunes (2013), elas inovam, ao mostrar uma percepção de mundo ambígua, que contempla os aspectos irracionais e sombrios como realidades inescapáveis do homem. Goya viveu em uma época de grandes mudanças, na passagem do século XVIII para o XIX. Muitos países europeus e a América, por carregar ainda o peso de colônia, estavam passando por grandes conturbações e mudanças em suas estruturas fundamentais com a chegada da modernidade. Na Espanha, não era diferente. Em meio aos anos do nascimento e morte (1746-1828) do artista, sucederam-se acontecimentos de grande significado para a história da humanidade.

Muitos estudiosos separam as 80 gravuras por núcleos temáticos, como: prostitutas, mulheres e casamento; bruxas e fantasias; clero; a má educação, a ignorância e os vícios da sociedade; e o abuso de poder. Mas, o conjunto das estampas não tem uma sequência coerente. Elas podem ser lidas das mais diversas formas. Ainda mais por possuírem explicações, com frases de caráter moral, como provérbios populares ou refrãos de músicas e poesias. Isso prova o interesse que a série despertou e continua a despertar, com temas ainda relevantes, que mostram algumas das loucuras e erros da sociedade.



Figura 1. "El sueño de la razón produce monstruos". (Estampa 43). "Los Caprichos", Goya, 1797-1799. Museu do Prado, Madri. Gravura em metal, em preto e branco, que mostra uma pessoa debruçada sobre uma mesa, sentada, com o corpo de lado, virada em nossa direção, com as pernas cruzadas. Ela veste um casaco longo, calças justas, meias até o joelho e sapatos pequenos. Na lateral da mesa, de frente para nós, está escrito o título da obra. Atrás da pessoa, há dezenas de animais voradores, como corujas e morcegos, além de um felino deitado na parte direita desse fundo mais escuro. Toda a imagem é composta por pequenos traços duros, que se misturam e se sobrepõem nas partes mais escuras.

O termo “caprichos” já era usado por outros artistas em outros países, como Itália e França. Segundo Hughes (2007), a palavra se referia a figuras saídas de um sonho, vestidas com fantasias ou não, com seus atos serenos, alegres ou misteriosos. Mas para o autor, Goya foi o primeiro a usar a palavra capricho para caracterizar imagens que tinham algum propósito crítico: uma veia, uma essência de crítica social.

Goya elege para seus “*Caprichos*” o estilo grotesco, uma mistura de observação e fantasia, realidade e imaginação. A fantasia convive com a realidade. São frutos tanto da observação, quanto da fantasia. O grotesco e a monstruosidade surgem como se estivessem embrenhados na sociedade. As estampas parecem empenhar-se em mostrar uma nova realidade, mais ligada à vida comum e muito expressiva, num estilo vivo e atrevido.

Na metodologia, aqui, buscou-se criar experimentos videográficos, analisar e registrar como essas linguagens se relacionam. A questão não é mostrar o vídeo mesclado às técnicas artísticas tradicionais, o que já ocorreu e muito no universo das artes, mas refletir a respeito dessas novas hibridizações na arte e seus fatores, especificamente o encontro com as tecnologias digitais. O vídeo, aqui, é visto como uma linguagem que esteve sempre atrelada à experimentação e à inovação.

Videogravuras

Para enveredar no “universo de Goya” sob a ótica do vídeo, pensando na força hipnótica de suas gravuras, complexas e ambíguas, o caminho perseguido, dentro do processo de edição, incluiu o onírico, a investigação do inconsciente e seus surreais desdobramentos, que atravessam as obras autorais. Além das imagens gravadas para construção das obras finais, utilizou-se imagens oriundas da web, de livre autorização de uso. São imagens pautadas por uma força experimental que permeia o trabalho de alguma forma, gerando possibilidades criativas. A partir desse material

conceitual e de imagens da web, surgiram obras na forma de fragmentos.

O argumento criativo,³ a partir da apropriação de imagens, se aplica sobre o exercício de edição de pequenos vídeos, nos quais elementos e reflexões estimulam novos procedimentos na esfera da criação videográfica e poética da obra. Esses pequenos vídeos, chamados pelo autor de cadernos videográficos, são, na verdade, edições em processo; e foram “finalizados” em edições de até 3 minutos, para facilitar a visitação a esses materiais.

A ideia era que o material capturado fosse editado sem atrasos, o que chamamos de primeira montagem, mesmo que essa precisasse de mais sessões de edição para ser terminada. O intuito era que esses vídeos relatassem um panorama do que se registrou, do que se pensou. Ou seja, todos esses vídeos estariam subordinados à metodologia dos cadernos videográficos: ao final de cada experiência captada em vídeo, e de cada etapa de pesquisas de imagens na internet, seria editaria uma célula fílmica, como que um primeiro corte, gerando montagens e criando uma conexão entre esses materiais.

Após esses trabalhos, surgiu a obra “Sonhos”, uma série composta por três videoartes, que chamamos de videogravuras: “Sonho 1”, “Sonho 2” e “Sonho 3”. Nessas obras, buscou-se experimentar e desenvolver imagens poéticas videográficas, a partir de relações de apropriação com a série de gravuras “*Los Caprichos*”. Trata-se de investigações a respeito das extremidades apresentadas no encontro entre essas estampas e o vídeo.

Uma das relações que se empregou nas videogravuras “Sonhos”, como forma de apropriação, foi da técnica empregada por Goya na feitura das gravuras com a técnica/estética usada na edição dos vídeos: a fotografia

³ Esse argumento se baseia em anotações, reflexões e palavras-chave a respeito de análises tanto das gravuras de Goya quanto da pesquisa e estudo sobre os autores da área audiovisual. As anotações aconteciam assim como as edições de pequenos vídeos, ou seja, foram escritas de acordo com o que se gravava e editava, para não se perder o “*time*” das conclusões e ou dúvidas que surgiam. Esse processo era escrito em blocos de notas, cadernos e no computador. São frases, palavras, afirmações e questionamentos que, no fim, culminaram nos três grandes temas das obras “Sonhos”: religião, prostituição e sombras.

monocromática, o preto e branco (P&B). Os recursos técnicos são fundamentais para compreender as estampas, pois, graças a eles, se alcança uma expressiva dramatização nas figuras, e cria-se uma luz igualmente significativa. Para Barbosa (1999), os fundos noturnos de espaço indefinido favorecem de forma poderosa, pois criam superfícies diversas, apesar de uma certa uniformidade luminosa. “Os poros da resina ‘animam’ essa superfície e produzem um efeito de indefinição e escuridão que permite falar de um mundo da noite, um mundo de sonho.” (Barbosa, 1999, p. 21).

Em “*Los Caprichos*”, Goya usou combinação de duas técnicas: a água-forte e a água-tinta. Resumidamente, o complexo processo de feitura das gravuras em água-forte consiste em cobrir toda a área de uma chapa de cobre com uma superfície resistente ao ácido, geralmente, usa-se cera. Em seguida, cobre-se a chapa com fuligem para enegrecê-la e, depois, como uma ponta afiada, se risca o desenho. Posteriormente, a chapa de cobre é mergulhada no ácido, que “corrói” as linhas traçadas, que já não estão mais protegidas pela cera. Quando a gravura é “impressa” na chapa de cobre, retira-se a cera e aplica-se a tinta; depois, retira-se todo o excesso, deixando a tinta apenas nas ranhuras. A chapa então é colocada em uma prensa com um papel umedecido por cima e, na sequência, é feita a compressão, transmitindo o desenho para o papel. Falamos, aqui, apenas do método de gravação em água-forte.

Segundo Nunes (2013), a maestria alcançada por Goya, em “*Los Caprichos*”, deriva de outro refinamento técnico: o uso da água-tinta. “Antes do surgimento da técnica da água-tinta, o sombreado era produzido por meio de traços cruzados, rigorosamente espaçados, método em que Rembrandt era o mestre maior.” (Nunes, 2013, p. 75).

A técnica da água-tinta possibilita o surgimento de tons uniformes, constituídos por manchas. Esse método possibilita a criação de uma graduação de tons que vão desde os cinzas mais claros à consistência de um intenso preto. Isso permite uma riqueza de nuances bem maior do que

as geradas pela gravura em água-forte. Diante disso, é possível ver o complexo processo de construção das imagens de Goya. Por meio de seus desenhos preparatórios, percebemos o quanto o artista se dedicou. No processo de edição de “Sonhos”, chegou-se a perder o número de vezes que se aplica algum efeito, algum tratamento de cor para se chegar ao tom de preto e branco que se desejava para cada cena.

Pensar em preto e branco significa pensar em contrastes. De fato, essa prerrogativa é condizente, pois a riqueza das texturas está nos contrastes, nas luzes e sombras. É importante pensar nesse jogo de contrastes antes de gravar, imaginar os tons e, principalmente, para que, quando se transforme a imagem gravada colorida em preto e branco, esse valor tonal se sobressaia. Mesmo trabalhando isso na ilha de edição, aprimorando a amplitude tonal, enfatizando campos de luz ou escuridão, é importante que esse material bruto esteja pensado, gravado para esse objetivo.

“Sonho 1”

Em “Sonho 1”,⁴ trabalhou-se com os conceitos das imagens sacras, sobre o olhar panóptico da Igreja, mas, também, os olhares tementes às coisas dos reinos celeste e mundano/infernal, sofridos e submissos. O outro lado explorado foi o universo das forças obscuras, sombrias, representados por seres monstruosos. A série busca dialogar com os temas grotescos, oníricos e místicos de “*Los Caprichos*”.

Nessa obra (Figura 2), temos uma emblemática cena na qual nos deparamos com várias figuras grotescas. Na verdade, é o mesmo ser, porém, em posições e movimentos diferentes. São, ao todo, 10 imagens da mesma figura nua com uma máscara bizarra. Nas laterais direita e esquerda da cena, existem dezenas de braços buscando agarrar algo, como se tentassem puxar para fora do quadro. Ao fundo, uma imagem de

⁴ Disponível em: <https://youtu.be/mydCgTDeiSs>

uma coruja voando, em câmera lenta, em direção ao primeiro plano, em direção à câmera, em direção às figuras grotescas.

Essa figura grotesca é o próprio autor do vídeo. Aqui, procura-se relacionar a imagem com o sentido do autorretrato, presente tanto nas gravuras de Goya quanto na linguagem da videoarte. Em *“Los Caprichos”*, Goya aparece na primeira estampa, em perfil, como alguém que observa com um certo desdém, e ressurgue, dormindo/sonhando, na gravura mais famosa da série, a de número 43, *“El sueño de la razon produce monstruos”* (O sonho da razão produz monstros). Segundo Nascimento (2011) isso seria uma maneira de enfatizar que as gravuras são resultado tanto da observação quanto da fantasia, mas, não separadamente.



Figura 2. Frame de “Sonho 1”, 2017. Em preto, branco e tons de cinza, sobre fundo preto, há a repetição da mesma figura humana nua, em variadas posições, como em uma fila vista de lado. A figura utiliza uma máscara com forma distorcida, pouco compreensível. Ao centro, em segundo plano, há uma coruja gigante de asas abertas. Nas laterais, surgem mãos e braços estendidos.

Bellour (1997), em *“Entre-imagens”*, dedica um capítulo inteiro à ideia do autorretrato como algo inerente à videoarte. Segundo o autor, o autorretrato se situa do lado do metafórico e do poético, mais do que do narrativo. Sua aparência vem do descontínuo, da justaposição anacrônica da montagem. Diferente da autobiografia, o autorretrato diz: “Não narrarei o que fiz; direi quem sou.” (Bellour, 1997, p.331)

Em “Sonho 1”, buscou-se relacionar os reinos iconográficos dos céus e da feitiçaria; algo em torno, dentro de um imaginário religioso e dito popular; do que Goya possa ter vivenciado em seu tempo e que representou muito nas suas obras. A trilha sonora segue como algo a reforçar o conteúdo onírico, perturbador e grotescos que as imagens carregam.

“Sonho 2” e “Sonho 3”

Em “Sonho 2”,⁵ buscou-se referenciar o universo da prostituição, muito explorado em “*Los Caprichos*”, junto às imagens relacionadas ao mundo satânico, obscuro. No vídeo, foram usadas diversas imagens vindas da internet, de sites relacionados à pornografia e à prostituição.

Em “*Caprichos*”, a mulher é sempre rotulada como prostituta, feiticeira ou noiva. Percebemos que a opção por retratar mulheres de forma negativa se inclui na intenção da série, pois Goya as retratou em diversas outras pinturas e não é possível concluir que ele tivesse uma visão da mulher como inferior ao homem. Há de se notar que os temas prostituição e casamento, em Goya, não estabelecem críticas apenas às figuras femininas, mas, também, aos homens que integram a relação. Mesmo que o tema seja retratado, geralmente, pela imagem feminina, é preciso ter em mente o propósito da crítica. Nascimento (2011) explica que Goya não criticava as feiticeiras, mas sim a superstição de quem acreditava nelas.

Em “Sonho 2” (Figura 3), para representar esse universo de promiscuidade, fez-se uso da *cyber* prostituição, termo que designa a oferta de serviços sexuais via internet. Hoje, a indústria da pornografia, também conhecida como “entretenimento adulto”, movimenta milhões em todo o mundo e não apenas com profissionais estabelecidos, mas com amadores, que se utilizam das facilidades que as novas tecnologias proporcionam para fazerem seus vídeos, fotos, *blogs* e *chats*. Essa explosão do erotismo surgiu

⁵ Disponível em: <https://youtu.be/JmTKTapaQ1E>

no século XX, com a fotografia, o cinema, a televisão e a internet.

Uma cena que merece destaque é a de uma figura maior, de um poderoso satã, um ser animalesco, de grandes chifres, que solta fogo pela narina e parece fazer um ritual. À sua frente, várias imagens pequenas de garotas de programa dançando, sensualizando aleatoriamente, com movimentos fragmentados. Nas pontas do plano, existem duas bruxas. A cena mostra uma espécie de ritual, algo no sentido de sedução. A ideia é deixar o interator “meio que hipnotizado” com tantas mulheres de lingerie. A sensação é a de querer ver todas, mas o tempo da cena e tamanho das imagens não permite.



Figura 3. Frame de “Sonho 2”, 2017. Em preto e branco e tons de cinza, várias figuras de mulheres de lingerie estão enfileiradas. Percebe-se que foram recortadas de outras fontes de imagem e suas proporções e posições em relação a quem observa são variadas, mas todas estão de pé. Nos extremos esquerdo e direito dessa fila de figuras femininas, há duas que diferem, pois estão vestidas com vestidos cinza até os joelhos e não fazem poses sensuais. Ao fundo, há a figura gigante de um crânio de boi ou búfalo, vestido por uma pessoa, que mostra suas mãos na lateral do crânio.

Esse ritual, assim como a figura do grande satã, aqui representado por uma enorme ossada chifruda, remetem aos sabás que Goya ilustrou, não só na lâmina 60 dos caprichos (“*Ensayos*”), mas na pintura “*El Aquelarre*” (Sabá das bruxas) e na composição “*El Gran Cabrón*” (O grande bode), das chamadas “pinturas negras”.

Nas cenas finais, novamente, aparece a figura satânica com seus movimentos cortados e desconexos, rodeada por algumas bruxas. No decorrer da cena, as bruxas desaparecem, deixando somente a imagem satânica no plano. Essa é a “última” cena e o vídeo faz o seu *loop*, retornando à primeira. Essas imagens e figuras repetitivas trazem a conexão entre os vídeos/sonhos e reforçam o caráter de unidade da obra. A ideia é que algumas imagens percorram os três vídeos; pois sempre há aquelas que te perseguem por vários sonhos diferentes.

O último vídeo da série aborda o mundo das sombras.⁶ As coisas que são reveladas e escondidas remetem àquilo que está em outra dimensão, no lado obscuro de nossos sonhos, no inconsciente, em relação direta com as sombras vistas nas gravuras de Goya. Em “Sonho 3” (Figura 4), buscou-se, através do jogo de luzes, do claro-escuro, criar um universo sombrio, desconecto, composto, muitas vezes, por cenas performáticas.



Figura 4. frame de Sonho 3. Autor, 2017. Em preto, branco e tons de cinza com fundo preto, três cabeças aparecem com expressões variadas. Ao centro, em primeiro plano, a expressão é de desespero, com a boca muito aberta e uma mão na lateral esquerda da cabeça. Não é possível ver os olhos, pois estão nas sombras. A cabeça da esquerda, em segundo plano, aparece séria e com as mãos cobrindo os olhos. Da cabeça da direita, em segundo plano e parcialmente encoberta pelo braço da primeira figura, podemos perceber apenas a parte de se queixo, meio escondido pelas próprias mãos, o resto está na escuridão.

⁶ Disponível em: https://youtu.be/3cOEyBC_s0c

Considerações Finais

Com tudo que foi debatido ao longo deste trabalho, espera-se uma expansão da compreensão do que se denomina vídeo. Entende-se que, ao dialogar com outras linguagens, o vídeo cria discurso. Com as novas tecnologias, principalmente o vídeo digital, o campo da imagem em movimento é aumentado e se hibridiza com várias formas artísticas. Acreditamos que este trabalho, aplicado aos conceitos teóricos aqui apresentados, pode contribuir para refletir sobre as questões híbridas do vídeo, que, ao certo, nunca estarão respondidas ou resolvidas. Essa é a conjuntura de um trabalho de pesquisa em videoarte, de um incessante processo de construção de trabalhos artísticos.

Como foi dito, o vídeo é um meio adequado à experimentação, e isso foi comprovado ao longo desta pesquisa. Na interlocução criativa, fica fácil perceber a influência de Goya, não apenas nos traços mais marcantes dos vídeos, como a presença de prostitutas, bruxas, fantasias, religiosidade, os vícios da sociedade, mas na vontade de “expressar” várias informações diferentes em um mesmo quadro/situação, que, no caso das obras autorais presentes nesta pesquisa, são as camadas de imagens sobrepostas.

Em “Sonhos”, o universo iconográfico da religiosidade, da fantasia e do onírico estão muito presentes. Mas, é importante destacar que obras autorais são sempre uma experiência plural, mesmo que o caráter subjetivo se sobressaia. O resultado poético alcançado tem, inevitavelmente, muito da fruição audiovisual: carrega uma fusão de linguagens para se chegar a imagens polissêmicas, que levam a uma obra inacabada, ainda que este seja um dos propósitos do autor.

Chegamos à conclusão com a ideia de que as tecnologias, em especial os modernos processos de edição e captura de imagens, por si só, não definem os caminhos que uma obra toma. É importante ressaltar que elas, sozinhas, não determinam as produções artísticas. As novas tecnologias

são como intermediários. Elas possibilitam novas formas de criação estética, agregando a um ideal artístico para que a concepção de algo novo suceda. Assim, entendemos um trabalho híbrido é árduo, mas, instigante, especialmente dentro do viés de uma absorção e progressão das infinitas ideias que despontam no decorrer do processo de edição, ainda mais a partir do encontro entre a gravura e o vídeo, trabalhando com uma série tão desafiadora, no sentido de possíveis interpretações e entendimentos, como é o caso de “*Los Caprichos*”.

Referências

- ARLEQUINOU. **Ho god owl scary me!** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sB7Imp1EyhQ>>. Acesso: 13 de fevereiro de 2017.
- BARBOSA, Ana Letícia V. B. **A Espanha vista por Goya**. 1999. 66 f. Monografia (Graduação) – História, Universidade Federal do Paraná. Curitiba. 1999. Disponível em: <http://www.historia.ufpr.br/monografias/1999/ana_leticia_barbosa.pdf>. Acesso: 9 de fev. 2017.
- BBC Earth Unplugged. **Slow Motion Barn Owl Attack - Slo Mo #11 - Earth Unplugged**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FkP4Ro2gRl8>>. Acesso: 13 de fevereiro de 2017.
- BELLOUR, Raymond. **Entre-Imagens**: Foto, cinema, vídeo. Campinas: Papirus. 1997.
- GOYA. **Goya en el Prado**. Museo Nacional del Prado. Disponível em: <www.museodelprado.es>. Acesso: 12 de janeiro 2016.
- GRÉCIA ANTIGA. Disponível em: <<http://greciantiga.org/>>. Acesso: 15 de janeiro 2017.
- GREEN SCREEN. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCBoq1w_7t5R8sx9IJcYWPig>. Acesso: 20 de fevereiro 2017.

Recebido em: 13 de outubro de 2020.

Publicado em: 29 de dezembro de 2023.