

Potências do vazio: o vídeo entre o niilismo e a transfiguração

Osmar Gonçalves dos Reis Filho

Resumo: Desde suas primeiras experiências na década de 1960, o vídeo caracteriza-se por flertar com o vazio e com o silêncio, por nos oferecer obras nas quais as imagens aparecem como rascunho ou balbúcio, como algo ainda por vir, trabalhos que resistem à interpretação, que parecem beirar, muitas vezes, o *nonsense* cabal. O intuito desse texto é mostrar que, para além da pura negatividade ou de um gesto niilista ingênuo, existe, na arte do vídeo, uma proposta radical, uma poética anti-hermenêutica que propõe uma nova forma de lidarmos com as imagens e com o mundo, de “estar-no-mundo” – um modo em que a razão e a busca de sentidos se veem substituídas por uma percepção mais corporalizada e sensorial; onde estar no mundo significa muito mais sentir a presença e a materialidade das coisas, do que propriamente interpretá-las.

Palavras-chave: videoarte; niilismo; poética anti-hermenêutica.

Abstract: Emptiness potencies: video between nihilism and transfiguration. Since its early experiences in the 1960s, the video is characterized by flirting with the emptiness and silence, for offering us works in which the images appear as a draft or a mumbling, as something yet to come, works that resist interpretation, that seem to border on, sometimes, the complete *nonsense*. The purpose of this paper is to show that beyond pure negativity or a nihilistic naive gesture, there is in the art of video a radical proposal, an anti-hermeneutic poetic which proposes a new way of dealing with pictures and the world, of “being-in-the-world” - in a way that reason and the search for meaning find themselves replaced by a more embodied and sensory perception, in which being in the world means to feel much more the presence and materiality of things, rather than interpret them.

Keywords: videoart; nihilism; anti-hermeneutic poetic.

Na tentativa de definir a arte do vídeo, o teórico americano Frederic Jameson, certa vez, usou o termo “*surrealismo sem inconsciente*” (JAMESON, 2002). Ele buscava conceituar uma linguagem aberta e escorregadia, uma poética audiovisual constituída

mais de ruídos, de vazios e silêncios do que propriamente de sinais. Nascida na década de 1960, em meio à efervescência dos movimentos artísticos do pós-guerra, a arte do vídeo – ou videoarte, como ficou então conhecida – definiu-se, em princípio, como uma arma contra a televisão e o cinema tradicional. Sua meta era bastante precisa: tratava-se de transformar o aparelho televisivo, de implodir sua imagem, de distorcer-lhe o fluxo narrativo, colocando em movimento formas audiovisuais mais “livres” e sensoriais.

De fato, o vídeo nunca quis apresentar-se como uma arte narrativa. Desde suas primeiras experiências, ele abdicou de contar uma história, preferindo, ao invés de encená-la, corrompê-la. Na tela pequena, nem mesmo as imagens permanecem intactas, pois são frequentemente submetidas a distorções e interferências provocadas por moduladores de frequência, por programas de edição e mesmo por ímãs poderosos, acoplados diretamente aos televisores.

Como dizia o crítico Jean-Paul Fargier, “nada de grafia sem arranhão. É preciso que isto quebre para que isto passe. Arranhar, rasurar, obliterar, flicar, rasgar, grafitar. Tudo é bom para dilacerar. Nenhuma imagem deve sair inteira daí” — eis a arquitetura secreta do vídeo, eis o essencial. (FARGIER, 2001, p. 232). Nesse sentido, o que ele nos apresenta, muitas vezes, é uma colagem efêmera de imagens, um fluir drástico de signos, trabalhos que resistem à interpretação e que parecem beirar, muitas vezes, o niilismo, o nonsense cabal.

Se tomarmos as grandes obras da videoarte — dos fluxianos televisores preparados de Nam June Paik e Wolf Vostell às instalações interativas contemporâneas de Gary Hill, Bill Viola e Pipilotti Rist — veremos, com efeito, que há muito pouco para se “ler” ou para ser “visto”, pelo menos no sentido indicial do termo. Isto porque o vídeo caracteriza-se, por um lado, por flertar com o vazio e com o silêncio, por privilegiar espaços vazios e desabitados, espaços onde praticamente nada acontece, onde percebemos apenas microacontecimentos, deslocamentos mínimos, estremecimentos sutis na imagem¹. De outro lado, por um intenso trabalho de desconstrução da imagem, de exploração estética do ruído, do pixel, das cores, enfim, da pungência provocada pela desintegração das formas.

Num texto recente, o crítico e pesquisador francês Dominique Païni destacou essa qualidade de intervenção do vídeo e o modo como ela foi decisiva na reconfiguração da própria imagem cinematográfica a partir dos anos 1990. De acordo com este autor, durante décadas, o cinema seguiu sua dominante ontológica realista (seu princípio de

1 Como já observou Philippe Dubois, o vídeo nunca esteve interessado na instauração de uma narrativa, na construção de uma ficção com personagens, com ações e reações, organizações do tempo, desenvolvimentos dramáticos, etc. Mais do que na história, o vídeo parece interessado em devires. Isto é, na imagem em si mesma e na sua capacidade de gerar sensações, de produzir afetos e perceptos puros. Nas práticas do vídeo, o que se destacam, de fato, são os intervalos, os interstícios, o fragmento, aquilo que surge entre uma ação e outra, entre uma fala e outra, o que emerge no momento em que os corpos se distendem e o silêncio se instala. São pequenos acontecimentos, tempos mortos, micro-ações. Nascido na primeira metade da década de 1960, o vídeo parece sofrer maior influência do minimalismo e da arte da performance do que propriamente do cinema e da literatura, basta vermos as primeiras obras de Nam June Paik, Vito Acconci, Peter Campus, Joan Jonas e, no contexto brasileiro, Letícia Parente, Ivens Machado e Sônia Andrade. Cf. a este respeito, DUBOIS, Philippe. Por uma estética da imagem de vídeo. In: *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004; e PARENTE, André. Marca registrada. Vídeo e registro na obra de Letícia Parente. In: COSTA, Luiz Cláudio da (Org). *Dispositivos de registro na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Contra Capa/ FAPERJ, 2009.

simulação ou “reprodução” do real) e, nesse contexto, a intervenção sobre a imagem esteve absolutamente proibida, pelo menos desde os formalistas dos anos 1920. (Paini, (2008, p. 33). Para o crítico francês, foi a expansão da videoarte nos anos 1980 — com suas inúmeras experiências de interferência e distorção — que permitiu aos cineastas reencontrarem a validade estética de alguns procedimentos de escrita audiovisual que andavam praticamente esquecidos, como a câmera lenta, a dilação, a decomposição das imagens. Com efeito, o trabalho de intervenção a que se dedica o vídeo é tão intenso e tão irreverente que, muitas vezes, não resta ao espectador nada além de pálidos vestígios, de traços ou manchas inconsistentes.

Nas telas eletrônicas, as imagens tendem a aparecer misteriosas e precárias, como um balbucio ou um rumor, como peças de um brinquedo desmontado. No lugar de imagens estáveis e coerentes, o vídeo confronta-nos com algo ainda por vir, com um começo de visível, um regime onde operam forças (instáveis, em devir) mais do que formas (estáveis). Ele aponta mais para uma possibilidade, um “vir-a-ser”, do que propriamente uma “coisa” — uma instância definida e estabilizada. É nesse sentido, aliás, que Fargier vai dizer que a “realidade” não comparece no vídeo. Ela não vem mesmo ao nosso encontro como costuma vir, por exemplo, na televisão ou na sala escura do cinema. (FARGIER, 2001, p. 232)

Em muitos casos, como nas instalações em circuito fechado, em que se notabilizaram artistas como Bruce Nauman (Video Surveillance Piece, 1969-1970), Peter Campus (Mem, 1975), Dan Graham (Present Continuous Past (s), 1974), entre outros, não há, realmente, nada para se ver ou, dito no negativo, as obras só nos mostram que não há nada a mostrar. Trata-se de experiências que se dão fundamentalmente por meio da derrisão ou da frustração do olhar². Pois o que é apresentado nessas obras é o próprio vazio, a ausência transformada em proposta estética, o nada como condição da obra e da experiência, uma vez que não há imagem prévia a se exibir, não há DVD ou videocassete acoplado, não há áudio ou fala a ser ouvidos, apenas um circuito, um dispositivo engenhoso e sofisticado que convida o espectador à performance, à interação com a câmera e o espaço ao seu redor.

Nessas instalações, a obra é depurada de todo roteiro, de todo discurso (seja da história do cinema ou da história das artes) e a linguagem audiovisual é esvaziada, reduzida ao mínimo, almejando uma espécie de grau zero da escrita imagética. De fato, essas obras nos aparecem como “puras” instalações ou como “puras” *medialidades*, segundo a fórmula de Giorgio Agamben, só ocorrendo a partir dessa tensão com o nada originário — encenação de uma ausência primeira e fundamental.

A questão que gostaríamos de investigar aqui, então, é a de saber onde se inscreve e o que podem significar esse vazio, esse “não-dizer” videográfico. Tratar-se-ia de um maneirismo renovado, de mero formalismo, uma espécie de gratuidade estetizante? Seria a videografia uma estética niilista e decadente, o exemplo máximo de práticas culturais

2 Ver a este respeito DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Kátia (Org) *Transcineas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

pós-modernas caracterizadas por um processo de esquizofrenia, de perda de memória e de sentido, como argumenta Jameson em suas reflexões sobre o vídeo?

Não há como negar certo ar melancólico na videografia, uma veia pessimista que habita o coração da forma vídeo, mas parece que esse sentimento não é forte o bastante ao ponto de fazer dela uma prática niilista. Esta é, na verdade, a hipótese que gostaríamos de desenvolver aqui. Apesar de flertar com o silêncio, de se deixar seduzir pelo ruído e pela negatividade, a videoarte empreende, nos parece, aquilo que Friedrich Nietzsche chamou no, contexto da arte e da cultura, de destruição ativa, isto é, uma negação com poder afirmativo. Em nossa opinião, a arte do vídeo só pode ser inscrita no campo do niilismo ou do *nonsense* se compreendida a partir de um paradigma estético de origem classicista.

Fúria desconstrutiva ou a negatividade do vídeo

Sabemos que a história das relações entre o niilismo (o vazio, a falta de sentidos) e a arte é tão antiga quanto a história da própria arte no Ocidente, mas, certamente, nenhum pensador tomou tão seriamente para si essa questão quanto Friedrich Nietzsche. Coube ao filósofo alemão, de fato, o papel de enunciá-la no campo da Filosofia estética, preparando, assim, o caminho para sua investigação e compreensão contemporâneas. Trata-se, portanto, de uma referência indispensável.

Em *Humano, demasiado humano* (2005), Nietzsche já argumentava, por exemplo, que o niilismo não se define apenas pela falta ou pela ausência absoluta de sentidos, mas pela ascendência e o triunfo do negativo na vida. Tomada pelas forças decadentes, pelo sentimento de “vanidade” e de desperdício de forças ante ao *nonsense* da existência, a ênfase do pensamento fica presa à negação e, ao invés de criar ou instituir tábuas de valores, se reduz a negar e a reverter os valores existentes. Com efeito, se há vontade de poder no niilismo — e Nietzsche deixa claro que há, sustentando que o homem prefere, em última instância, querer o nada a nada querer — é por meio da negação que ela se manifesta. Destruir, aniquilar, corroer: eis as metas e a dinâmica do niilismo, a expressão clara da vontade de nada.

Ora, desde as experiências inaugurais de Nam June Paik, a videoarte sempre esteve marcada por uma forte tendência iconoclasta. Enquanto o cinema afirmou-se historicamente por certo pudor, por um respeito quase sagrado com relação à imagem, o vídeo constituiu-se por uma atitude irreverente, por uma liberdade lúdica, uma ousadia em intervir e rasurar. A escrita do vídeo retoma algo da fúria desconstrutiva das vanguardas, mas vai além dessas práticas, na medida em que faz da distorção a quintessência mesma de sua gramática. *Television Decollage* (1963), de Wolf Vostell e *Magnet TV* (1965), de Nam June Paik, por exemplo, duas obras fundadoras da videoarte, não são nada além de distorções do fluxo televisivo. Através de geradores de frequência, de processadores eletrônicos, essas obras desvirtuam a informação televisual, transformando a TV num suporte para imagens abstratas, experimentais, imagens que só aparecem no tubo

iconoscópico para dançar.

Eis aqui a veia negativa da videoarte! Não há como negar, seu imaginário é habitado pelo fogo, sua visualidade é flamejante — é a partir do etéreo e da combustão que ela se constitui. Mas isto não é suficiente para se fundamentar uma crítica, pois, se avançarmos nas reflexões de Nietzsche, veremos que ele diferencia uma negação reativa, fruto do ressentimento e do ódio que vive ainda como poder independente, conservando na vida as forças decadentes e reativas, de uma negação ativa, que se subordina à afirmação, constituindo-se ponte e passagem necessária para a transfiguração.

A dependência classicista do niilismo

Se o niilismo constitui essa negatividade reativa, essa vontade de nada que só respeita a si mesma, resta saber ainda como isso se manifesta formalmente nas obras, como dá-se a ver nos signos. No polêmico *O caso Wagner*, Nietzsche deixa claro que o niilismo e a vida decadente fazem-se presentes nas obras quando perdemos a noção de totalidade, quando não existe mais uma hierarquia, uma completude de sentido, quando há uma diminuição da força organizadora da obra e o fragmento ou as partes sobrepõem-se ao sentido do todo. Analisando o que chamou de “*décadence*” literária, Nietzsche afirma que o niilismo é facilmente identificado:

Pelo fato de a vida não mais habitar o todo. A palavra se torna soberana e pula fora da frase, a frase transborda e obscurece o sentido da página, a página ganha vida em detrimento do todo — o todo já não é um todo. (...) Mas isto é uma imagem para todo estilo da *décadence*: a cada vez, anarquia dos átomos, desagregação da vontade. (NIETZSCHE, 1999, p. 23).

Ora, esse era o sonho de Mallarmé, é o sonho do *Livre*, do texto eternamente aber-to, móvel, modificável; o sonho do brinqueado de armar, do poema que está sempre por ser escritor, pois cada palavra, cada frase, cada célula de sentido teria vida própria, in-dependente, podendo intercambiar-se de diversas maneiras para formar um todo sempre singular e inédito. Esse era também, em certa medida, o sonho do romantismo, com sua fascinação pelo fragmento, pela matéria partida, inacabada. Um dos livros mais belos e conhecidos de Schlegel, por exemplo, é o *Dialeto dos fragmentos*. Essa fascinação romântica transforma-se, quando dos movimentos de vanguarda dos anos 1920, em uma verdadeira obsessão, que toma forma no uso indiscriminado e universal das técnicas da colagem — uma das figuras de linguagem mais usadas pela videoarte.

De fato, na maioria das vezes, o painel videográfico apresenta-se ao espectador como um grande mosaico, como uma superfície híbrida, que substitui a visão única e sistemática da fotografia, por um olhar múltiplo e caleidoscópico. Ao invés de contemplar uma única paisagem de cada vez, o vídeo costuma encavalar as imagens, sobrepondo-as

umas sobre as outras através do uso do *chroma key* e da sobreimpressão ou dispendo-as lado a lado, através da abertura de “janelas”. Dessa maneira, os diversos fragmentos vão se acumulando infinitamente dentro da tela, e, quando menos se espera, estamos diante de uma imensa colagem eletrônica, de um arranjo heterogêneo e complexo. São estilhaços, fagulhas que salpicam o tubo catódico, ao mesmo tempo, num movimento incessante e acelerado. Nas palavras do teórico do vídeo:

Tudo se passa como se as relações “horizontais” da montagem cinematográfica (a cadeia do plano a plano, a regra da sucessividade, a dimensão sintagmática) se acumulassem “verticalmente” sob o paradigma da própria imagem (donde “composição de imagens” e a “espessura de imagens”). Se em vídeo ainda se monta, as imagens em todo caso são montadas umas sobre as outras (sobreimpressão), uma ao lado (janela), umas nas outras (incrustação), mas sempre no interior do quadro. A montagem é integrada, ela é interior ao espaço da imagem. (DUBOIS, 2004, P.89).

Como se vê, o que temos aqui não é a expressão de um grande cansaço, nem tam-pouco uma vontade de fim de quem já não tem mais o que dizer, trata-se, antes, da expressão de certa modernidade que pretende se sustentar aquém da ideia de totalidade, ressaltando a fragmentação da realidade e a insurgência da representatividade alegórica nesse cenário. Não se trata, portanto, de niilismo, mas de uma proposta estética afinada com seu tempo, que não deseja fazer resplandecer ideais estéticos sem respaldo na dinâmica sócio-cultural contemporânea. Embora precisa, a crítica de Nietzsche é bastante anterior às vanguardas modernistas e se vê, dessa maneira, muito presa ainda a uma estética clássica, estética que encontra seu fundamento na noção de símbolo, isto é, na ideia de uma feliz evidência e plenitude do sentido, na possibilidade de se apreender a realidade em sua totalidade³.

Para a videoarte, no entanto, não há mais como defender uma estética clássica, uma imagem luminosa e absoluta, se vivemos sob a égide da dispersão, do fragmentário e do fugaz. Essa é sua força, sua razão de ser. Se a colagem eletrônica rompe com a ideia de completude e organicidade da obra de arte tradicional, ela o faz iluminada por uma força crítica, na medida em que revela as contradições de nossa época e, ao mesmo tempo, treina nossa percepção para uma das necessidades mais urgentes da modernidade: “saber viver em descontinuidade”, como diz Norbert Bolz (1992).

Destruição ativa ou a poética anti-hermenêutica do vídeo

O leão torna-se criança, mas o “sim sagrado” da criança deve ser precedido pelo “não

3 Ver a respeito o conceito de símbolo: BENJAMIN, Walter. *Origine du drame baroque allemand*. Paris: Flammarion, 1985.

sagrado” do leão. A destruição como *destruição ativa* do homem que quer perecer e ser superado é o anúncio do criador. Separada dessas duas negações a afirmação nada é, ela própria é impotente para se afirmar. (Gilles Deleuze)

A fúria desconstrutiva da videoarte não deixa dúvidas quanto ao seu papel na história da imagem e das poéticas audiovisuais. Ela representa o leão, aquele que nega e destrói, mas sua negatividade não existe por si mesma, de forma autônoma e independente. Se a videoarte diz não ao modelo narrativo e à imagem figurativa, é somente para afirmar a possibilidade de novas formas de comunicação, novas poéticas visuais sustentadas em princípios outros, em modos de ser e de fazer mais livres e experimentais. A negatividade presente na estética videográfica possui, portanto, um caráter propositivo e criador. A questão, explica Nietzsche, é que não se pode ser criança, dizer sim e abençoar a vida, sem antes se ter dito não, sem primeiramente destruir e negar. Caso contrário, a afirmação não se constitui como afirmação real, despreendida, completa).

Sob o aparente silêncio, sob o vazio e a ausência de imagens, existiria, portanto, uma proposta radical, uma poética anti-hermenêutica que propõe uma nova forma de lidarmos com o mundo, de “estar-no-mundo” — um modo em que a razão e a busca de sentidos se veem substituídas por uma percepção mais corporalizada e sensorial; onde estar no mundo significa muito mais sentir a presença e a materialidade das coisas do que, propriamente, interpretá-las, reduzindo-as ao conceito ou à palavra. Nesse sentido, parece-nos que a videoarte contribui para operar um deslocamento no campo das poéticas audiovisuais, um deslocamento que vem sendo proposto desde as vanguardas históricas: trata-se de substituir a ideia dominante da representação por experiências fundadas em princípios outros, em outras lógicas (mais “livres”, ensaísticas, sensoriais), como o princípio da presença.

Em *Production of presence* (2004), o teórico alemão Hans U. Gumbrecht faz um intrincado percurso filosófico para esclarecer essa noção tão em voga hoje no campo da comunicação e das artes. E embora não tenha dado ao problema uma resposta direta e definitiva (evitando, talvez, perder a riqueza, a multiplicidade de uma experiência, que é, sem dúvida, mais sentida do que concebida), ele deixa claro que a presença aponta para um aspecto ou qualidade da experiência anterior à constituição de um significado. Em outros termos, a presença *designa* uma forma de comunicação que desloca a centralidade da interpretação, o interesse exclusivo pela busca de sentidos (cognitivos), em prol de *momentos de intensidade*, de sensações, de uma apreensão corporal dos fenômenos. A presença remeteria, assim, às dimensões corpóreas e sensoriais da experiência, àquilo que é tangível ao corpo e que não se reduz ao sentido (cognitivo), à palavra ou ao conceito.

O que assim se designa é uma semiose *in statu nascendi*, uma matéria ou mundo sinalético em vias de aparecer, em vias de se aglomerar sob nossos olhos.

Especialistas da teoria das materialidades, Erick Felinto e Vinícius Andrade afirmam

que a presença não designa uma ausência de sentido, mas constitui um tipo específico de experiência, onde os aspectos plásticos e somáticos da interação homem-mundo colocam-se em primeiro plano, sobrepondo-se à busca/atribuição de significados. (FELINTO & ANDRADE, 2005, p. 81) No campo teórico, ela é o conceito que permite tematizarmos “o significante sem necessariamente associá-lo aos significados” (GUMBRECHT, 1998, p. 145). No campo da vida, o que está em jogo na presença é outra postura de apreensão do mundo, pois que, na experiência de presença, não é mais o drama da representação que está em cena, mas algo de anterior, a *lógica da sensação*.

Nesses casos, portanto, o que importa no processo comunicativo não é mais a (re) apresentação, mas estar ali, sentir-se convocado, participar de uma experiência onde o corpo, o sensível e a materialidade ocupam lugares centrais. Ora, não é disso que tratam as instalações e, em especial, as instalações em circuito fechado? Não são as questões da percepção corporal e da materialidade centrais nas mais diversas manifestações do vídeo. Não foi por isso que Rosalind Krauss o definiu como a arte do corpo por excelência? (KRAUSS, 1976) Comparando alguns trabalhos em *single-channel* com instalações em circuito fechado, Philippe Dubois afirma, por sua vez, que, em ambos os casos, as questões se atravessam, se tocam ou permanecem as mesmas. “Em ambos os casos, a imagem é um ato e o ato, uma imagem, os artistas deixam de lado tudo o que é supérfluo e procuram substituir a ideia de representação pelo princípio mesmo da presença” (inserir referência). (DUBOIS, 2004, p. 110)

Dentro dessa lógica, parece-nos que a videoarte contribui para desconstruir, no universo do audiovisual, aquilo que Gumbrecht denomina *Meaning Culture* (cultura do significado), entendendo-a como certo modo de viver e de se relacionar com o mundo no qual a busca por significados tornou-se não apenas hegemônica, mas praticamente exclusiva. Como afirma Richard Shusterman, nós vivemos hoje a era da interpretação, a era do universalismo hermenêutico. Nosso modo de vida nunca foi tão centrado na consciência e na produção de significados quanto agora. (SHUSTERMAN, 2000)

Para o filósofo americano, parecemos ter esquecido de que a experiência não reduz-se ao sentido, que existem dimensões e camadas em nossas vidas que são irreversivelmente não-conceituais, que são imediatas, concretas, formas de entendimento mais corpóreas e sensoriais. Durante décadas, nós temos deixado de lado essa capacidade sensível de apreensão do mundo e, de certo modo, a arte do vídeo parece contribuir, de alguma forma, para restabelecer essa ligação.

Através de seu flerte com o vazio e com o silêncio, de suas imagens efêmeras e sensoriais, o vídeo contribui para instalar no lugar da cultura do significado uma *cultura da presença*, uma cultura liberada da “tirania da representação”, da “idade do signo”, segundo a fórmula de Jacques Derrida (2000). O vídeo representa a ponte, como já sugeriram Raymond Bellour e Philippe Dubois, a passagem, a transição. Personifica, ao mesmo tempo, o leão e a criança: “a condição preliminar para o desenvolvimento do afir-

mativo, sinal anunciador e serviço zeloso da afirmação como tal” (DELEUZE, 1976, p. 148).

Referências

- BENJAMIN, Walter (1985). *Origine du drame baroque allemand*. Paris: Flammarion.
- BOLZ, Nobert (1992). É preciso teologia para pensar o fim da história? In: *Revista USP*. Out., Dossiê Walter Benjamin. Disponível em: <<http://www.usp.br/revistausp/15/03-norbert.pdf>>. Acesso em: 4 de mar. 2011.
- DELEUZE, Gilles (1976). *Nietzsche e a Filosofia*. Rio de Janeiro: Ed. Rio.
- DERRIDA, Jacques (2000). *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva.
- DUBOIS, Philippe. (2004). *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: CosacNaify.
- DUGUET, Anne-Marie (2009). Dispositivos. In: MACIEL, Katia (Org.). *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contra Capa.
- FARGIER, Jean-Paul (2001). Poeira nos Olhos. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34 Ltda.
- FELINTO, Erick; ANDRADE, Vinícius (2005). A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação. *Revista Contemporânea*, jan-jul.
- GUMBRECHT, Hans U. (1998). O campo não-hermenêutico ou a materialidade da comunicação. In: GUMBRECHT, Hans. *Corpo e forma: ensaios para uma crítica não-hermenêutica*. Rio de Janeiro: EdUERJ, p.145.
- _____. (2004). *Production of presence: what meaning cannot convey*. California: Stanford University Press.
- JAMESON, Frederic (2002). *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática.
- KRAUSS, Rosalind (1976). *Video: the aesthetics os narcissism*. New York: Springer, pp. 57-64.
- NIETZSCHE, F. (1999). *O caso Wagner: um problema para músicos*. São Paulo: Cia das Letras.
- _____. (2006). *Ecce Homo: de como a gente se torna o que é*. Porto Alegre: L&M.
- SHUSTERMAN, Richard (2000). *Performing live: aesthetic alternatives for the ends of art*. London: Cornell University Press.

OSMAR GONCALVES DOS REIS FILHO é doutor em Comunicação pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com estágio de doutoramento na Bauhaus Universität-Weimar (Alemanha). Pesquisador e fotógrafo, possui graduação (2001) e mestrado (2003) pela Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG. Atualmente, é professor adjunto do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Ceará (UFC), concentrado principalmente nas áreas da teoria da imagem, semiótica e estética do audiovisual.

osmargoncalves@hotmail.com

*Artigo recebido em março de 2011 e
aprovado em maio de 2011*