

Videoarte em Brasília: apontamentos para uma história

Video Art in Brasília: Notes for a History

Marcelo Feijó Rocha Lima

Universidade de Brasília, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Brasília, Brasil

Moacir Martins Macedo

Universidade de Brasília, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Brasília, Brasil

Resumo

Neste artigo traçamos um panorama histórico, temático e estético sobre as obras e autores que compõem o universo audiovisual brasileiro da videoarte, com o objetivo de construir um relato retrospectivo inédito e que estimule novos estudos e pesquisas. A escassez de publicações que abordam tal tema nos estimulou a reunir registros de fatos e eventos que marcaram o processo de construção do universo criativo em torno da arte do vídeo na cidade de Brasília e seu entorno, o que nos aponta a necessidade da construção de uma historiografia, ainda inexistente. Buscamos identificar aqui elementos que nos permitam trilhar esse caminho. Analisamos como o vídeo passa a estar presente no ambiente de pesquisa acadêmica e também como é realizado por produtores independentes, mesmo que de alguma forma relacionados a instituições que lhe deram suporte. A questão da relação entre cinema e vídeo é também abordada, de forma generalizada, considerando suas origens comuns no universo audiovisual.

Palavras-chave: Videoarte. Historiografia. Audiovisual. Brasília.

Abstract

In this article, we provide a historical, thematic, and aesthetic overview of the works and authors that make up the audiovisual universe of video art in Brasília, with the aim of constructing a unique retrospective account that will stimulate new studies and research. The scarcity of publications addressing this topic encourages us to empirically present facts and events that marked the process of constructing the creative universe around video art in the city of Brasília and its surroundings, pointing to the need to construct a historiography that does not yet exist. Here, we seek to identify elements that will allow us to follow this path. We analyze how video has become present in the academic research environment and also how it is produced by independent producers, even if they are in some way related to the institutions that supported them. The relationship between cinema and video is also addressed in a generalized way, considering their common origins in the audiovisual universe.

Keywords: Video Art. Historiography. Audiovisual. Brasília.

Introdução

A produção videográfica brasileira é pouco conhecida, especialmente se considerarmos as obras experimentais, as que adentram o terreno expressivo da videoarte, as que registram performances ou ainda aquelas que apresentam possibilidades de interatividade com outros suportes e meios. Embora encontremos uma significativa e numerosa produção desde o início da década de 1980, praticamente nenhum catálogo ou publicação do eixo Rio-São Paulo trouxe em seu conteúdo relatos sobre obras videográficas brasileiras.

Podemos citar o livro *Made in Brasil – Três décadas do vídeo brasileiro*, do pesquisador Arlindo Machado (2007), e o catálogo *VideoBrasil: Três décadas de vídeo, arte, encontros e transformações* (Martinho, 2015), obras referenciais do audiovisual brasileiro que aparentemente desconhecem a existência dos criadores brasileiros. Como uma rara exceção, o livro *Extremidades do vídeo*, da pesquisadora Christine Mello (2008), inclui em seu capítulo “Novas mídias no Brasil a partir dos 1990” os nomes de Bia Medeiros, Corpus Informáticos e Suzette Venturelli, importantes representantes da arte brasileira no campo da performance e da aplicação de tecnologias da Comunicação em suas propostas estéticas, todos ligados à produção acadêmica dentro da Universidade de Brasília (UnB). A autora destaca o trabalho de Bia Medeiros

e do grupo Corpos Informáticos desde o ano de 1991, envolvendo a presença do corpo em suas performances, mediadas por câmeras, seja em videoinstalações, seja em telepresença ou arte pela rede (*net art*). A autora comenta sobre a performance *Macula@Corpos*, apresentada no I Circuito Centro da Terra de Artes Cênicas, em 2002, em São Paulo, mas não identificamos qualquer outro esforço em se verificar a existência dos demais criadores brasileiros ou a importância de suas obras.

Este artigo é um esforço no sentido de trazer à luz um pouco da história dessa produção, pesquisando acervos pouco consultados, buscando peças importantes para a compreensão de narrativas audiovisuais não hegemônicas e de construir um breve relato sobre a relevância da arte de vídeo produzida em Brasília. Vale citar aqui o importante acervo do CPCE (Centro de Produção Cultural e Educativo/UnB), produzido desde o ano de 1986. Esse acervo é ainda pouco estudado, tanto em função das dificuldades de acesso aos suportes analógicos em que se encontram gravados¹ como pelas inúmeras enchentes que destruíram parte das instalações e do próprio acervo, hoje ainda quase inacessível.

Este artigo apresenta a pesquisa do autor Moacir Macedo, que desde 1982 se dedica à recuperação da produção de vídeo independente em Brasília, reunindo um acervo composto por centenas de obras nos mais diferentes suportes: ficção, documentários, videoarte, performance, animação e videoclipes².

Para adentrarmos o universo da produção videográfica brasileira, propomos fazer uma breve retrospectiva histórica a partir do material que temos reunido ao longo de décadas, incluindo praticamente toda, e ainda escassa, literatura publicada sobre o tema, os catálogos de eventos, de festivais, de mostras, de encontros, oficinas, exposições etc. Vamos apresentar uma concisa história com alguns dos mais relevantes trabalhos realizados desde o início da década de 1980, dando passos no sentido de construir uma breve historiografia, envolvendo as publicações reunidas ao longo da pesquisa.

¹ U-Matic, Betacam, Hi8, SVHS e outros.

² O acervo vem se formando a partir de contato direto com realizadores e consultas a acervos de produtoras, do CPCE/UnB e de particulares. A recuperação dos arquivos envolve tecnologias analógicas e equipamentos praticamente extintos, processos de limpeza, restauração, digitalização e manutenção, o que demanda tempo e dedicação. O site Videoteca (<https://videoteca.com.br/>), criado por Macedo (2020), torna pública uma parcela do material, textos e dados retomados neste artigo.

Videoarte, antecedentes no Brasil

Em termos retrospectivos, podemos afirmar que, com o surgimento das câmeras portáteis, acopladas a gravadores Portapack Sony (1965) com rolo de 1/2 polegada, abriu-se um universo de possibilidades para a atividade videográfica, inclusive como alternativa expressiva para artistas e produtores independentes. Mas as primeiras experiências brasileiras com o vídeo independente começaram no início dos anos 1970, em sintonia com a produção de videoarte mundial. Surgidas mais em função da necessidade de os artistas visuais buscarem novos suportes, tal qual já o faziam com a fotografia e o cinema, os primeiros trabalhos ainda não se enquadram exatamente no que hoje entendemos por vídeos como obras acabadas. Sua existência estava ainda dependente de um conjunto de significação mais abrangente; não se trabalhava a questão da imagem eletrônica em si. Normalmente, o uso do vídeo estava integrado a outros meios plásticos de expressão. Se em países desenvolvidos os primeiros videoartistas encontraram apoio em laboratórios de instituições universitárias, estações experimentais de TV, com o auxílio de engenheiros e programadores e até com a existência de algumas galerias de arte com suporte para os sistemas de exibição, no Brasil o processo era extremamente diverso dessa realidade (Macedo, 2018). A produção nacional era prejudicada pela inexistência de equipamentos, recursos e locais de exibição. Essas dificuldades acabaram por marcar fortemente o tipo de trabalho desenvolvido.

Cabe lembrar que foi por iniciativa do diretor do Museu de Arte Contemporânea da USP, Walter Zanini, que se realizou a primeira exposição com as experiências brasileiras envolvendo o vídeo como meio expressivo. Zanini recebe do Instituto de Arte Contemporânea da Universidade da Pensilvânia (EUA), em 1974, um convite para selecionar uma série de trabalhos para a exposição internacional “Video Art”, organizada por Suzanne Delehanty na Filadélfia no ano seguinte. A partir dessa proposta pioneira, aglutinaram-se artistas e produtores: um grupo de cariocas, ligados ao Museu de Arte Moderna do Rio, e outro de paulistas, em torno do Museu de Arte Contemporânea de São Paulo, em 1977.

Após alguns anos de prodigiosa e significativa produção, o setor de vídeo do MAC-USP foi desativado em 1978, mas não sem antes realizar um último evento. Organizado por Marília Saboya e José Roberto Aguilar, ocorre o I Encontro Internacional de Video-arte, no Museu da Imagem e do Som (Costa, 2003). No entanto, já na apresentação, Walter Zanini laconicamente pergunta: “A vídeo-arte no Brasil? Ela existe”.

Foram muitas as produtoras surgidas na década de 1980, e mais numerosos os produtores e suas obras, marcando um grande crescimento do chamado vídeo independente em todo o país. Nesse momento, as produções em vídeo passaram a ocupar o espaço do experimentalismo nas escolas de Arte e de Comunicação antes restrito ao cinema. A sua popularização faz parte do processo de crescimento e amadurecimento da imagem eletrônica em seus vários segmentos, facilitada pela crescente disponibilidade de equipamentos e câmeras.

Cinema e vídeo

A partir dos anos 1960, o vídeo (assim como a televisão) passou a ocupar cada vez mais um papel de destaque no universo audiovisual e, além de se manifestar com as bases do cinema já incorporadas, se desenvolveu com um imenso poder de síntese de todas as mídias que o rodeiam. Vejamos o que nos traz Arlindo Machado em seu artigo “O vídeo e sua linguagem”:

Ao herdar da televisão o seu aparato tecnológico, o vídeo acabou por herdar também uma certa postura parasitária em relação aos outros meios, uma certa facilidade em se deixar reduzir a simples veículo de outros processos de significação, [...] largamente utilizado, a nível de massa, como mero veículo do cinema. Nesse sentido, a videoarte foi pioneira em denunciar e negar essa tendência passiva do vídeo, ao mesmo tempo em que logrou definir para ele estratégias perspectivas próprias (Machado, 1993, p. 7).

O autor destaca que o vídeo é um sistema híbrido, operando com códigos significantes distintos, parte deles importados do cinema, mas também do teatro, da literatura, do rádio e mais recentemente da computação gráfica, aos quais acrescenta recursos expressivos específicos e até exclusivos), próprios mesmo dessa interseção de linguagens que constrói, notadamente a partir dos procedimentos criativos e transgressores dos videoartistas. Se o modo griffithiano de cinema começou a ser questionado, após décadas de consolidação, por frentes inovadoras como a *nouvelle vague* francesa, o *underground* norte-americano e os novos cinemas que se espalhavam pelo mundo (Machado, 1993, p. 9), também o cinema industrial sofria há décadas de enorme crise de modelo. Baseado em produção com película e distribuição por meio de rolos de filmes de altíssimo custo (Machado, 1993, p. 126), com transporte dispendioso e difícil armazenamento – ainda a serem projetados por um maquinário gigantesco –, esse modelo já se tornava inviável e anunciava seu próprio fim.

Em caminho inverso, a tecnologia da imagem eletrônica cada vez mais se afirmava não apenas como opção, mas como uma estrutura mais prática, mais barata e adequada ao ambiente contemporâneo (Machado, 1993, p. 126). O formato eletrônico se desenvolveu a ponto de dar suporte ao cinema e oferecer vantagens para sua divulgação e distribuição, inicialmente, por meio de fitas magnéticas VHS³, analógicas, e logo em seguida via DVDs⁴, já digitais. Mais recentemente, o formato digital DCP⁵ se popularizou como padrão de qualidade para distribuição e projeção em salas de cinema de todo o mundo, reduzindo os custos de transporte, armazenamento e acesso, além de trazer também grandes vantagens para as camadas sonoras, permitindo também o uso de vários canais de áudio (5.1 e 7.1). Outros tipos de arquivos digitais, sejam comprimidos ou não, têm sido usados e vêm transformando radicalmente o modo de distribuição audiovisual via *web*.

A potência que o suporte vídeo atinge na produção audiovisual, a partir dos anos 1980, é surpreendente. Ele passa a servir como uma poderosa ferramenta do cinema de invenção, para os independentes⁶, e também como base de pesquisas estéticas em diversas escolas de arte. As possibilidades de desmonte da imagem eletrônica são então utilizadas para romper limites criativos e estéticos, a partir dos recursos de edição. A instantaneidade é outro componente importante nesse processo, propiciando respostas rápidas, instâncias de interatividade em performances no teatro, na dança, na música e em instalações, além de representar o poder de penetração desse novo suporte.

A contaminação das artes visuais pela imagem eletrônica, e vice-versa, é um forte elemento que marca o hibridismo característico da expressão visual do fim do século XX. O vídeo permite a absorção de certas “impurezas” do cinema experimental, oferecendo aos artistas as ferramentas para a manipulação de imagens, de cores e texturas – sua própria desconstrução se presta a todo tipo de composição, instalações e montagens interativas –, sem perder a capacidade de funcionar dentro dos cânones clássicos da montagem

³ VHS - Video Home System, formato de imagem eletrônica analógica, gravada em fitas magnéticas, que se popularizou a partir do início dos anos 1970.

⁴ DVD - Digital Video Disc, formato de imagem eletrônica digital (em que as imagens eletrônicas são codificadas em bits), gravada em discos para serem lidos por meio de equipamentos via raio laser.

⁵ DCP - Digital Cinema Package, suporte digital desenvolvido a partir dos anos 1990, por um consórcio de grandes estúdios, e utilizado a partir de 2005 para a distribuição e projeção em salas de cinema contemporâneas.

⁶ Em Brasília encontramos obras que surpreendem pela ousadia e inventividade, como *BSB* (1988), de George Duarte; *O mar de Mário* (1988), de Luiz Suffiati e Reginaldo Gontijo; e *Morto vivo* (1989), de Margot Yaggi e Cleon Homar, para citar alguns.

e edição do cinema industrial. São os procedimentos e processos que contam, mais do que o suporte, segundo Faro (2008, p. 21): “O que nos interessa não é o formato ou o suporte pelo qual essas obras são veiculadas, mas sim suas estéticas, discursos, linguagens, procedimentos de criação, características poéticas e formas expressivas. É neste lugar que se deu o encontro entre o cinema e o vídeo”. O cinema não perde ao se tornar eletrônico, na verdade ganha toda a ousada experiência dos criadores da imagem eletrônica.

Arte do Vídeo em Brasília: apontamentos para uma história

Em Brasília, encontramos uma produção videográfica inicialmente ligada ao curso de Cinema da Faculdade de Comunicação da UnB, que existiu oficialmente durante o ano de 1965, ao fim do qual foi extinto, com a demissão em massa do corpo docente. Voltou em 1970, como opção de formação acadêmica no então criado Departamento de Artes Visuais e Cinema do Instituto Central de Artes (ICA), dentro da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (Moriconi, 2012, p. 85-97). Como única alternativa para o trabalho em vídeo e televisão no antigo e depauperado curso⁷, os alunos dispunham de uma câmera Hitachi-Shibaden em preto e branco, com VT em ¾, utilizada desde 1968/69, até sair de atividade, em 1988⁸.

Já no início dos anos 1980, em parceria com a Escola Superior de Administração Fazendária (ESAF) – que cedia equipamentos videográficos em formato U-Matic Pal-M – e graças ao aguerrido esforço dos pioneiros, foi possível a realização de pequenas produções em cor, ainda com escassos recursos. Podemos constatar um interesse crescente pelo vídeo por parte de realizadores independentes ligados à UnB (estudantes, professores, artistas), estimulados pelo professor Climério Ferreira e motivados pelas novas possibilidades de expressão e pelo relativo baixo custo de produção, se comparado ao do cinema em película.

Durante o Curso de Verão de 1982 da Faculdade de Comunicação da UnB foram produzidos oito vídeos, tendo como temática personalidades e aspectos típicos de Brasília. São dessa época os títulos *Indiferença* (1982), de Marcelo Coelho, pequeno tributo poético e experimental com o músico cego que

⁷ Mesmo estando prevista em seu projeto original, a UnB nunca chegou a receber a concessão de um canal de televisão, em função da situação política que viveu o país desde a fundação da universidade, em 1963.

⁸ Dados fornecidos pelo professor Armando Bulcão, da Faculdade de Comunicação da UnB.

tocava latinhas na calçada da Plataforma Rodoviária; *Energia em Movimento* (1982), de Cynthia Rosa e Marília de Castro, um ensaio audiovisual com a bailarina e atriz Graziela Rodrigues, que encarna Graça Bailarina de Jesus, uma personagem periférica que dança e perambula pela Rodoviária, pela Torre de Televisão e outros locais do Distrito Federal; e o videoclipe *Estradas* (1983), de Armando Bulcão, Cláudio Pinho e Marcelo Coelho, a partir de música gravada em estúdio pelo compositor Aristides.

É dessa época, ainda, o vídeo *Orestes* (1983), do grupo Hundredone Producciones⁹, também utilizando equipamentos cedidos pela ESAF. Sob a direção de Almir Oliveira, Carmem do Vale e Cláudio Pinho, e gravado inteiramente no campus da UnB com alunos e amigos como atores e figurantes, a obra mistura teatro e realidade documental traduzidos numa ótica poética e politizada. O grupo tinha uma forte presença no dia a dia do campus universitário, realizando atividades cineclubistas com a projeção de filmes polêmicos e fora do circuito comercial, além de promover debates sobre questões culturais na UnB.

O catálogo 35 Anos de Vídeo Independente de Brasília (Macedo, 2018) reúne boa parte das obras realizadas no início dos anos 1980, e traz um pouco da história da formação dos núcleos de produção de vídeo em âmbito educacional e acadêmico.

O crescente aumento da portabilidade e a comprovada eficiência educacional, associados ao aumento da demanda por produtos, provocaram um notável incentivo aos processos de aquisição de equipamentos televisivos nas instituições educacionais. Com esse ânimo, foram montados núcleos de produção em vídeo na Faculdade de Comunicação da UnB, que adquiriu um equipamento portátil no formato VHS¹⁰, e também na Faculdade de Educação, que empregava o formato U-Matic Pal-M¹¹. Na Fundação Educacional do DF, foi formado o Núcleo de Telecomunicações (NUTEL), também em formato U-Matic Pal-M, em torno do qual se aglutinou então boa parte dos produtores independentes da cidade, na primeira metade dos anos 1980¹². Ali se produziram muitos trabalhos, na sua maioria documentários. Também na Fundação Pró-Memória e na Fundação das Pioneiras Sociais (Rede SARAH) foram implantados

⁹ O nome *Hundredone* era uma alusão ao famoso cinejornal Canal 100, criado pelo documentarista carioca Carlos Niemeyer, presente nas salas de cinema brasileiras de 1957 a 2000.

¹⁰ Dados fornecidos pelo professor Armando Bulcão, da Faculdade de Comunicação da UnB.

¹¹ Dados fornecidos pelo funcionário e editor Eliomar Araújo, da Faculdade de Educação da UnB.

¹² Dados fornecidos pela diretora Maria Coeli, que realizou inúmeras obras com o Nutel na década de 1980.

núcleos de produção em vídeo. O formato utilizado à época foi principalmente o U-Matic Pal-M e também o U-Matic NTSC, o mais comum nos EUA e bastante usado em todo o mundo¹³.

Com o apoio das estruturas institucionais, passou a haver um maior número de produções, também mais diversificadas. Um marco nesse processo foi a criação, em 1986, do Centro de Produção Cultural e Educativa da UnB (CPCE), para atender à comunidade universitária. O CPCE disponibilizou equipamentos de produção em televisão e cinema (câmeras profissionais de vídeo e cinema, ilhas de edição e finalização, telecinagem), além de manter importantes parcerias, gerando obras de caráter educativo, cultural e de alta qualidade estética. Muitos projetos experimentais, alguns inclusive premiados nacionalmente, foram apoiados pelo CPCE¹⁴, que também serviu de suporte para trabalhos finais de graduação na UnB.

A crescente demanda gerada pela expansão do mercado televisivo e publicitário em Brasília nos anos 1980 estimulou a abertura de produtoras privadas, com padrão de qualidade compatível com as necessidades técnicas da televisão comercial. Além de atender ao mercado corporativo e publicitário, algumas produtoras de vídeo apoiaram realizações de arte e invenção (Ema Vídeo, Provideo, Asa Vídeo, Câmera 4, entre outras), que contribuíram significativamente para a qualificação da produção local (Macedo, 2018).

Em meio à grande escassez de iniciativas que promovessem a divulgação de trabalhos em vídeo no Distrito Federal, o pioneiro projeto *Conviva Com Vídeo* promoveu o 1º Circuito Centro-Oeste de Vídeo, na Sala Alberto Nepomuceno do Teatro Nacional Cláudio Santoro, no ano de 1985; uma iniciativa do Núcleo de Produção e Veiculação de Vídeo, órgão interno da Fundação Cultural do Distrito Federal (FCDF). Essa mostra realizou o primeiro rastreamento da produção videográfica realizada na região Centro-Oeste, em que a maior parte das obras utilizava ainda o restrito formato U-Matic Pal-M¹⁵ (Macedo, 2018). Foram apresentadas 59 obras, que reuniam as mais diversas formas de aplicação da imagem eletrônica, como nos informa o próprio texto de seu catálogo:

¹³ Pal-M e NTSC são padrões diferentes de codificação de cores, embora as fitas tenham o mesmo formato. O padrão adotado pela TV brasileira foi o Pal-M, de origem alemã e pouco usado no resto do mundo.

¹⁴ Catálogo do CPCE (1998).

¹⁵ É conveniente observar que os equipamentos em formato Betacam (1/2"), da Sony, que propiciam melhor qualidade de imagem, só passaram a ser comercializados a partir do final dos anos 1980. Apenas no início dos anos 1990 chegam os primeiros equipamentos desse formato ao CPCE; devido a sua alta performance, o formato Betacam (e depois o Betacam-SP) se torna padrão mundial nos sistemas de televisão.

Aliado à pesquisa científica, ao registro de manifestações de vanguarda ou ainda à educação, o vídeo mostra como pode seguir ampliando suas funções. A eficácia desse *media* pós-moderno se comprova tanto no seu uso utilitário, onde ficam patentes também intenções artísticas, quanto indica uma possibilidade de uso especificamente estético, numa pesquisa sobre a linguagem, devolvendo-lhe sua autonomia e singularizando a expressão criadora (Catálogo Conviva Com Vídeo, 1985, acervo dos autores).

Das obras reunidas e apresentadas pelo 1º Circuito, uma grande parte, infelizmente, se perdeu. Não havia grandes preocupações em se preservar arquivos à época. Não temos registro de outro evento promovido pelo núcleo.

Figura 1



Capa do catálogo da mostra Conviva Com Vídeo (1985)

Fonte: Acervo pessoal dos pesquisadores

Desde essa fase inicial, a divulgação de trabalhos de vídeo em Brasília passou a ocupar, num crescendo, mais espaço no universo cultural da cidade. Cursos de formação¹⁶ e expressivas mostras nacionais e internacionais resultaram em aumento do interesse por parte dos realizadores e do público. Atraídos pelo estilo independente de produção, alguns jovens lançaram mão dos recursos e equipamentos disponíveis para dar vazão aos seus projetos de criação. Nessa trilha, foram realizados os vídeos *Eudoro* (1986), uma peça marcada pelo improviso, com falas e reflexões sobre a obra do pensador grego Heráclito, pelo professor e helenista Eudoro de Souza, fundador do Departamento de Filosofia da UnB; também o vídeo experimental *O Mar de Mário* (1988), com inserções quase abstratas de videoarte e poesia, traz raríssimos depoimentos com o cineasta Mário Peixoto, autor de *Limite* (1931), ambos feitos por Luiz Fernando Suffiati e Reginaldo Gontijo, alunos da UnB. O jovem Gontijo iniciou nessa época suas pesquisas com a arte poética aplicada a recursos gráficos de computadores, que depois vão gerar frutos em séries de animações, como *Infininho*, de 2003.

¹⁶ O Festival Latino-Americano de Arte e Cultura (FLAAC) de 1987 ofereceu uma oficina de vídeo. Também o Fórum Brasília de Artes Plásticas 1992 organizou oficinas com o videoartista americano Antonio Muntadas, que se repetiram no II Fórum, em 1993, com o artista multimídia americano Bruce Yonemoto.

Em 1987 foi realizada ainda a exposição-evento *Labirinto transparente*, vídeo-experimento do grupo Heleura Baboeilonests, um espetáculo multimídia independente que reuniu artistas, músicos e poetas da UnB em vários ambientes do prédio do Auditório Dois Candangos da UnB¹⁷.

O fim da ditadura militar abriu também as portas para a liberdade expressiva. O jovem diretor e aluno da UnB George Duarte, movido pelas possibilidades que o vídeo trouxe para aqueles que queriam fazer cinema com baixos custos, com maior mobilidade e versatilidade, dirigiu *Estudantes do Brasil* (1987), concebida a partir de oficinas de teatro. A obra, que tem a forma de uma crônica da vida universitária na UnB dos anos 1980, aborda as dificuldades metodológicas dos alunos frente ao ensino tradicional que paulatinamente tomava conta da universidade. Do mesmo diretor, temos ainda um requintado vídeo de ficção científica ambientado na arquitetura futurista de Brasília, o curta *BsB* (1988), que apresenta efeitos visuais inusitados a partir de soluções simples e criativas.

Em uma colaboração da Faculdade de Comunicação/UnB com o Instituto Goethe Brasília, foi montada em 1989, numa sala de aula da própria FAC, uma mostra internacional de vídeos e filmes experimentais, produzidos entre 1983 e 1987, nos formatos U-Matic e VHS. O evento “VÍDEO en el ámbito experimental y de largometraje” (Petzke, 1989) veio aquecer ainda mais o interesse pela ferramenta audiovisual na universidade. A mostra trazia um panorama do estado da arte em criação videográfica na Alemanha, com uma retrospectiva da produção na década de 1980, destacando o processo de transformação que o suporte vinha sofrendo desde que começou a ser usado apenas como forma de “armazenamento” de imagens:

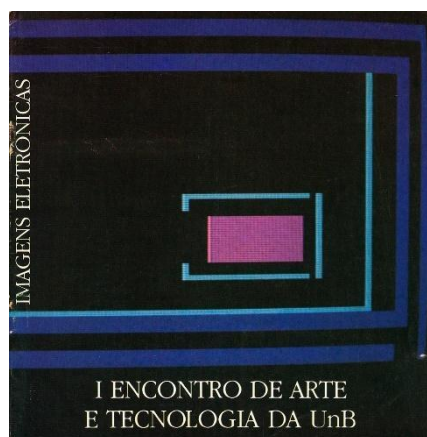
Por cerca de dez anos o vídeo era antes de tudo um material de armazenamento diferente: partículas eletromagnéticas em vez de emulsão química. Muito poucos eram os que suspeitavam que esse novo meio oferecia também possibilidades criativas. Entre eles, uma parte de artistas visuais, com os quais se desenvolveu a chamada videoarte. Seu ponto de partida parece ter sido o aspecto privado do vídeo: poder manobrar, entre quatro paredes domésticas ou em estúdio, totalmente a sós, com o novo meio. Resulta inquestionavelmente que disso surgiram brilhantes iniciativas, precisamente no campo de tensão entre artista/realizador por um lado, e por outro na estruturação eletrônica da imagem. [...] O trabalho com a imagem, propriamente dita, se aproximava perigosamente do redescobrimento da roda (Petzke, 1989, tradução nossa).

¹⁷ Folder do evento Labirinto Transparente, de 1987.

O interesse pelo vídeo como meio de expressão audiovisual crescia; uma razoável alternativa frente aos proibitivos custos da produção em película cinematográfica e que se apresentava como uma solução muito bem-vinda. O processo de extinção da Embrafilme pelo Governo Collor estava sendo encaminhado e a produção cinematográfica brasileira estava à míngua.

Em 1989, o I Encontro de Arte e Tecnologia da UnB apresentou numerosos vídeos representativos da produção nacional e internacional. No evento ocorreram debates sobre tecnologia e estética, com a presença do professor Arlindo Machado, da PUC/SP, entre outros pesquisadores e realizadores. Paralelamente, foi organizada a pequena exposição “Imagens Eletrônicas”, promovida pelo Núcleo de Imagem da UnB, com os resultados das pesquisas em imagem eletrônica, artes visuais e vídeo realizadas no Instituto de Artes Visuais¹⁸. O encontro gerou o MediaLab/UnB, que deu continuidade ao evento com edições regulares do “#ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia”.

Figura 2



I Encontro de Arte e Tecnologia (1989)
Fonte: Acervo pessoal dos pesquisadores

Um outro evento que encarnou bem o espírito *do it yourself*¹⁹, bem à margem das institucionalidades, foi o Festival Vídeo Experimental, realizado no SESC-Garagem, na 913 Sul, em 1989, que apresentou produções em VHS de Cleon Homar e Margoth laggy. Entre os trabalhos em parceria da dupla,

¹⁸ Catálogo do evento I Encontro de Arte e Tecnologia (1989).

¹⁹ *Do it yourself* (Faça você mesmo) foi um mote da geração *punk*, nas décadas de 1970 e 1980.

registramos videoclipes das bandas Kratz (1989), Zona (1989) e Cólera (1989), além de videopoemas, como *Versos Íntimos* (1989) e *Asas de corvo* (1989)²⁰.

O diretor Cleon Homar continuou o seu trabalho independente, realizando vários videoclipes para bandas brasileiras: Death Slam, *Political World* (1993); Dungeon, *State of Coma* (1994); Câmbio Negro, *Dê-nos ouvidos* (1994); Vernon Walters, *O futuro em suas mãos* (1995) – este em parceria com a diretora Marcela Tamm, utilizando variados recursos da videoarte; e Zamaster, com o videoclipe *Divino* (2003).

Um estranho incidente veio compor a temática para o vídeo *Altars Mores* (1990), de Vanderlei Schelbauer. A planejada exposição do artista goiano Antônio Carlos Elias esbarra com uma montanha de livros na Galeria Athos Bulcão, no exato local que daria lugar à instalação de suas peças executadas em ferro oxidado, e acabou gerando a performance registrada na obra de vídeo. Também dessa época é o vídeo *Sinfonia Athos Bulcão* (1990), do mesmo autor, produzido com o suporte da produtora Câmera4, em que se registra a rotina diária no ateliê do artista Athos Bulcão, brincando com o acaso, a luz e a musicalidade na montagem.

Podemos ainda citar, nessa mesma linha criativa, os vídeos experimentais de Maria Maia, diretora que também segue caminho não convencional. Ela trabalha os temas da poesia e da literatura, em obras como *Inferno e Paixão* (1992), que é inspirada na Divina Comédia de Dante Alighieri e nos textos de Clarice Lispector. Em *Os Deuses na Cidade* (1995), suas referências vêm da mitologia grega. Em *Espelhos Abomináveis* (1996), ela dirige seu olhar pioneiro à videodança, numa performance da atriz e dançarina Eliana Carneiro; a obra traz uma narrativa amparada em textos de Jorge Luis Borges.

Outro diretor cujos trabalhos são pouco conhecidos é o escritor e videasta Rodrigo Roal, que, em 1992, realiza o inquietante vídeo *O arquivo*, uma adaptação do premiado conto homônimo de Victor Giudice. Considerado à época como o conto brasileiro mais publicado no exterior, ele descreve satiricamente a rotineira saga de um trabalhador assalariado, no melhor estilo dos contos fantásticos de Jorge Luis Borges e Gabriel García Márquez. Nele, João, representado por um ator amador, degrada-se paulatinamente até se transformar em um arquivo de metal. A criatividade com que são utilizados os escassos, mas potentes recursos gráficos da época, enriquecem a narrativa de forma singular. Ainda de autoria de Roal, encontramos

²⁰ Não existe catálogo da mostra, mas recuperamos as gravações de uma fita VHS deteriorada.

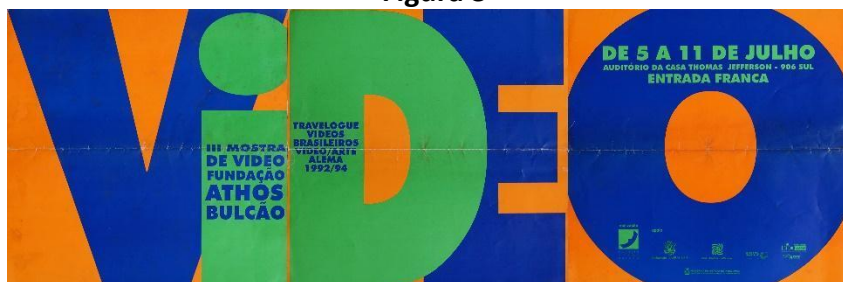
mais um exemplo de sua liberdade de composição quando registra, em *Hower, o faquir* (1992), a performance de um norueguês brincando com agulhas, *piercings*, argolas e tatuagens, fazendo de seu corpo uma obra de arte viva, em meio a efeitos simples e à gravação da tela de um aparelho televisor.

No mesmo ano de 1992, realizou-se na UnB o Fórum Brasília de Artes Plásticas, com a presença do destacado videoartista americano Antonio Muntadas para o workshop Vídeo e Arte Contemporânea. Em sua segunda edição, no ano seguinte, sob o nome Fórum Brasília de Artes Visuais (1993), foi organizada uma grande mostra de vídeos e cinema, com a apresentação de um acervo significativo de artistas de expressão internacional, a exemplo de Bill Viola, Gary Hill, Chris Robbins e Rachel Rosenthal, incluindo ainda palestras e obras dos professores Silvio Zamboni e Suzette Venturelli, ambos da UnB.

Em 1994, a Fundação Athos Bulcão realizou a II Mostra de Vídeo, que reúne a mais expressiva produção brasileira da época, juntamente com a coletânea “Território do Invisível”, do videoartista estadunidense Bill Viola, e uma pequena coletânea de vídeos produzidos pela Ema Vídeo e pelo CPCE para o programa Estação Ciência.

Procurando manter a regularidade, a fundação promoveu, dessa vez no auditório da Casa Thomas Jefferson, em 1995, mais um grande evento que deu continuidade a sua Mostra de Vídeos: a III Mostra de Vídeo da Fundação Athos Bulcão. Ela reuniu a produção de artistas e videastas brasileiros, de videoartistas alemães e de artistas de vários outros centros produtores, principalmente dos Estados Unidos. O material gráfico preparado para a divulgação do evento denuncia a importância que esse meio de expressão representa para o momento: um grande cartaz em cores fortes traz a palavra V-I-D-E-O diagramada em letras garrafais. Um atestado de idoneidade para uma mídia ainda tão jovem.

Figura 3



Cartaz da II Mostra de Vídeo Fundação Athos Bulcão (1995)

Fonte: Acervo pessoal dos pesquisadores

O destaque alcançado pela linguagem videográfica na primeira metade dos anos 1990 se reflete de forma significativa no interesse dos artistas contemporâneos pelo uso dessa mídia em videoinstalações, em propostas de interatividade e em produções que demonstram a importância da imagem eletrônica no panorama das artes visuais no fim do século.

No Brasil, um dos precursores na fusão das artes plásticas e da computação gráfica é, sem dúvida, o artista brasileiro Sílvio Zamboni, nascido em São Paulo, responsável pela criação do setor de artes no CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico). Zamboni, ex-professor do Instituto de Artes da UnB, apresentou, em 1988/1989, os seus trabalhos pioneiros realizados em um computador PC/XT, de apenas quatro cores, em que fundia imagens digitalizadas de vídeo com poemas animados. Mesmo sem registro em fita de vídeo, por dificuldades técnicas, o trabalho foi apresentado em 1989 no Congresso da ANPAP. Em 1991, essa pesquisa veio a fazer parte de uma videoinstalação no MAC/USP. Hoje temos recuperados e digitalizados os seus trabalhos *Poesia visual em computador* (1990), *Do pontilhismo ao computador* (1993) e *O Templo dos Signos* (1993).

Inegavelmente a fusão entre a linguagem videográfica e as artes visuais passou a viver um momento de intensa simbiose, revelada no forte apelo performático encontrado nas videoinstalações, que veio a constituir uma linha expressiva de pesquisa sobre a condição do homem na contemporaneidade. Um dos mais ativos e representativos grupos de pesquisa em arte contemporânea, que trabalha o vídeo e a imagem eletrônica como tônica em suas apresentações, é o *Corpos Informáticos*.

O grupo iniciou suas atividades em 1991, nos Departamentos de Artes Visuais²¹ e de Artes Cênicas na UnB, organizado pela professora Bia Medeiros, composto por diversos alunos e pesquisadores. As performances do grupo procuravam despertar a reflexão sobre o ser humano em sua relação ativa com as tecnologias colocadas pela imagem eletrônica, pela configuração virtual dos espaços e pelo conceito de obra de arte em contínua evolução e atuavam realizando intervenções urbanas, exposições, conferências, oficinas, apresentações de videoarte etc. Em 1995, apresentaram a mostra “Corpos Informáticos – Pesquisa em Linguagem Multimídia”, na Sala Alberto Nepomuceno do Teatro Nacional, reunindo uma coletânea de

²¹ É digno de citação o trabalho pioneiro da pesquisadora e professora Suzette Venturelli, da UnB, junto ao pioneiro grupo performático *Corpo Piloto*, que reuniu alunos do Departamento de Desenho nos anos de 1986 e 1987, envolvendo a produção e a projeção de vídeos, sem deixar registros gravados disponíveis.

seus trabalhos em videoarte. Pelo Projeto Obra Prima, o grupo apresentou uma instalação multimídia no ano de 1996, na Sala FUNARTE do Ministério da Cultura. Em 1997, montou a exposição “Íncubos e súcubos”, na Galeria da Caixa. Em 1998, o grupo organizou *Incubadora*, um evento multimídia, na mesma Galeria, que envolveu a exposição de objetos, videoinstalações, performances, oficinas e conferências.

Como resultado do estímulo às pesquisas estéticas com a imagem eletrônica, especialmente com o vídeo, que já estavam incluídas nos currículos das escolas de arte e reforçadas por bolsas de estudo de instituições como CNPq e CAPES, assistimos à crescente aquisição e disponibilização de novos equipamentos e tecnologias aos alunos de cursos de nível superior.

Muitos jovens artistas são incentivados dessa maneira e passam a desenvolver projetos individuais e ou em grupos, com resultados significativos. Dos alunos-artistas da UnB, podemos citar as seguintes obras: *Videonírese* (1996), *Palladium* (1995) e *F-X-X-X-T* (1995), trabalhos de Frederick Sidou, que elevam a sensorialidade das imagens e sons ao extremo; *Pintura* (1995), de Milton Marques, que explora a texturização pictórica da tela; *Varrum* (1995), de Carla Rocha, que provoca estranhamento com sua crueza visceral e ações sobre a pele humana; *Virtual* (1995), de Alice Stephanie, que explora os efeitos da duplicação da imagem ao infinito; e *Signal, Palavras e Olhar de dentro*, de Rodrigo Paglieri (1996), três obras cuja sutileza busca levar o espectador à reflexão sobre a ilusão narrativa e o processo transgressivo na arte. Numa fase posterior, entre os anos de 2006 e 2013, o grupo passou a contar com a participação do videoartista Márcio H. Mota, que elaborou obras inquietantes como o premiado *Olho no lance* (2009), *Nuclear dance* (2009), *Dança verde* (2011), entre outras – algumas realizadas com base em técnicas de *videomapping*²².

É importante destacar a participação do Grupo Infoestética, formado ainda em 1987 pela professora Suzette Venturelli, numa parceria entre as Artes Visuais e as Ciências da Computação/UnB, que traz para o Museu de Arte de Brasília os resultados da pesquisa *O Corpo Decomposto* (1993), em que uma série de imagens de corpos reais são decompostos por processos fotográficos e digitalizados, transformados em dados binários e pixels (Azambuja, 2012, p. 159). O grupo encerrou suas atividades em 1994.

²² *Videomapping* é uma técnica em que projeções de vídeo são feitas sobre objetos de forma localizada, gerando instalações artísticas, sonorizadas ou não.

Ao fim da década de 1990, o projeto Rumos Artes Visuais, do Instituto Itaú Cultural, destacou em seu Mapeamento Nacional da Produção Emergente 1999/2000 o trabalho de quatro artistas brasileiros com o vídeo: Milton Marques, Walter Menon, Rodrigo Paglieri e Oziel Araújo, sendo que Oziel já havia apresentado a instalação *Cursos* (1998) no projeto Prima Obra, da Funarte, em que fundia escultura e vídeo.

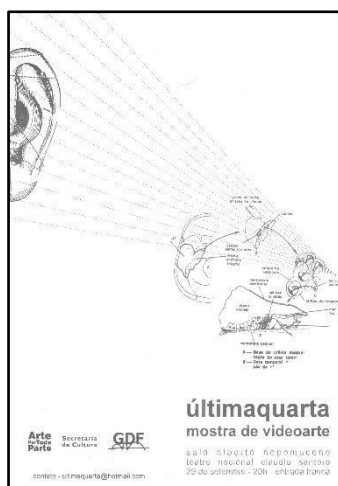
A produção brasileira, no início dos anos 2000, acabou sendo absorvida pelo chamado universo do digital e viveu uma revitalização. Vale citar o Festival Muvi, no Teatro Dulcina de Moraes/FBT, com edições em 2003 e 2004.

Outro projeto de grande destaque surgiu nesse momento: o Últimaquarta – mostra de videoarte, que se iniciou no fim de setembro de 2004 e se estendeu até o ano de 2008, na Sala Alberto Nepomuceno do Teatro Nacional Claudio Santoro. Criada pelos artistas Oziel Araújo e Sofia Fernandes, contou com o apoio do Projeto Arte Por Toda Parte/GDF e ocupou, com grande participação de artistas e de público, as últimas quartas-feiras dos meses em que se realizou. Os organizadores conceberam uma mostra em que não havia propriamente curadoria, mas apenas critérios de duração, de modo a caber dentro da programação semanal de aproximadamente uma hora, conforme explica Sofia Fernandes:

Intencionalmente, não praticávamos curadoria; a seleção dos vídeos apresentados obedecia apenas a um critério: duração de, no máximo, 10 minutos. Isso garantiu que o Últimaquarta atraísse artistas e público, pois era um espaço de livre acesso, não burocrático, não institucional, ou seja, naquele fogão não tinha panela (Azambuja, 2012, p. 180).

A diversidade conceitual, técnica e de composição nas obras permitiu traçar um perfil da quantidade de caminhos percorridos pelos realizadores e das possibilidades que o acesso às tecnologias de vídeo trouxe tanto para a pesquisa artística quanto para a concepção documental e ficcional com a imagem eletrônica até aquele momento.

Figura 4



Filipeta do evento Últimaquarta - mostra de videoarte (2004).

Fonte: Acervo pessoal dos pesquisadores

O início da década de 2000 é marcado por um crescimento do interesse pelo vídeo e suas possibilidades. Várias escolas inauguraram cursos de Comunicação voltados para a produção audiovisual, que trouxeram maior profissionalização dos processos de criação. Um dos representantes mais produtivos dessa geração é o artista multimídia Alexandre Rangel, que ocupa o espaço urbano, em eventos abertos ao público, com projeções gigantescas sobre as áreas externas; uma forma de retirar as obras audiovisuais dos ambientes herméticos das galerias e cinemas em que estavam confinados até o fim do século XX. Criador e incentivador da aplicação de *softwares* livres para o fazer artístico, ele se desdobrou como VJ e desenvolveu ferramentas para mixagem de música e imagem, como o Quase-Cinema.

A primeira mostra de vídeo independente exclusivamente brasileira, sem distinção de gênero audiovisual, só ocorreu recentemente, em 2024, com a edição da MOVI - Mostra de Vídeo Independente Brasileira, uma produção do Instituto Comunicar, incluindo obras de várias regiões do Distrito Federal. A produção tem uma perspectiva histórica e envolve uma programação retrospectiva de trabalhos pioneiros, obras experimentais, videoarte, performances, videocliques, musicais, videodança, animação, ficção e documentários realizados desde o início dos anos 1980 até o ano de 2016.

No ano de 2025, surge no Instituto de Artes da UnB o Videoarteclube, iniciativa da professora Bia Morgado e de alguns aguerridos alunos dedicados a trazer visibilidade e relevância para a produção em

videoarte dentro da universidade. O Videoarteclube promove mostras e debates, e lança em 2025 um novo festival envolvendo a produção contemporânea, o Olhares em Tela.

Historiografia da videoarte brasileira

Apresentamos as poucas publicações que abordam como temática a produção de obras de videoarte, obras experimentais, performáticas, poéticas, videocliques etc, produzidas no Distrito Federal:

Artes Visuais - Entre poéticas e políticas, de Renata Azambuja (2012)

Uma publicação da Coleção Arte em Brasília, produzida pelo Instituto Terceiro Setor, que inclui breves anotações sobre a produção de arte relacionada com tecnologias do vídeo, no período entre 1987 e 2012.

Catálogo 35 anos de vídeo independente em Brasília - DVD, de Moacir Macedo (2018)

A publicação em DVD-ROM *35 anos de vídeo independente em Brasília* (Macedo, 2018) é o resultado de um trabalho de pesquisa que tem por objetivo apresentar a produção em vídeo feita por realizadores do Distrito Federal. Além de textos sobre a produção brasileira e um panorama histórico do tema no Brasil, o catálogo reúne mais de 100 obras realizadas, disponibilizando os vídeos, suas fichas técnicas e outras informações disponíveis. O catálogo inclui trabalhos únicos e históricos, produzidos da década de 1980 até o ano de 2017. O material reunido envolve obras ficcionais, documentários, videoarte, computação gráfica, performances, animações, videocliques e trabalhos experimentais. O catálogo foi lançado em maio de 2018 no Museu Nacional da República e depois no 51º Festival de Brasília do Cinema Brasileiro, em setembro de 2018.

Catálogo MOVI - Mostra de Vídeo Independente Brasileira (2024)

A proposta dá continuidade ao catálogo *35 anos de vídeo independente em Brasília* e realiza a primeira mostra de caráter local, com vídeos produzidos exclusivamente no Distrito Federal, por realizadores que ali nasceram ou que ali se fixaram. O catálogo, lançado durante o 58º Festival de Brasília do Cinema Brasileiro, em setembro de 2025, reúne 41 obras da produção brasileira desde 1982 até 2016 e inclui as fichas técnicas, breves sinopses e algumas imagens de todas as obras. São obras pioneiras de artistas independentes, da produção em âmbito universitário e de grupos de pesquisa, apresentando

documentários, ficção, computação gráfica, animação, videoclipes, videoarte, videodança e performances. Todas as obras podem ser visualizadas em um canal online de vídeos da mostra²³.

Figura 5



Catálogo da MOVI - Mostra de Vídeo Independente Brasileira (2024/2025)

Fonte: Acervo pessoal dos pesquisadores

Considerações finais

Construir a história da arte do vídeo em Brasília não é tarefa pequena, nem que se esgota em um artigo. Mesmo que a produção tenha começado timidamente no início dos anos 1980, já na segunda metade da década identificamos um crescimento exponencial dessa produção, estimulada tanto pelo surgimento do CPCE/UnB como também pela demanda que o meio encontrou a partir do próprio mercado audiovisual. Desde então a produção vem num crescente, mostrando sua força, e não pode mais ser ignorada.

A partir de um levantamento empírico, procuramos trazer elementos que nos ajudem a compreender o processo de configuração de uma arte do vídeo brasileiro que tem se mostrado quantitativamente significativa e qualitativamente surpreendente. Observamos que tal produção é essencialmente diversa e até um tanto dispersa, pois sem continuidade e sem unidade. É forçoso constatar que inúmeras iniciativas criativas ocorriam mesmo sem que seus realizadores tivessem conhecimento de outras importantes produções contemporâneas; e que mesmo entre os diretores brasileiros é comum o desconhecimento dos trabalhos uns dos outros.

²³ <http://www.youtube.com/@videotecabrasilia>.

As poucas mostras que identificamos nos anos 1980 e 1990 ainda não tinham sido capazes de representar todo o universo dos diretores brasilienses atuantes. Um quadro que continua a se transformar e que nos estimula a continuar a pesquisa.

Não nos retemos aqui em discutir questões ontológicas sobre a relação entre o cinema e o vídeo, pois foge ao objetivo central deste artigo. Apresentamos algumas questões concernentes aos aspectos simbióticos que marcam suas estruturas, principalmente quando relacionadas à sobrevivência do aparato técnico que os sustentam e os possíveis caminhos de convergência e perenidade.

Ensaíamos a construção de uma história de forma bastante resumida e que aponta para a necessidade de um desdobramento futuro. Precisamos ainda deixar de lado aspectos estéticos que compõem as narrativas das obras citadas, que ajudariam a compreender sua importância, mas a necessária e exigida concisão do texto nos guia. Ainda há muito a ser feito na busca por trazer para a videoarte brasiliense a relevância que merece.

Marcelo Feijó Rocha Lima

Fotógrafo e professor titular da UnB e coordenador do Centro de Memória Digital (CMD/UnB).

Doutor em História, mestre em Artes e graduado em Comunicação pela UnB.

Fez estágio de doutoramento no ISCTE/ Universidade de Lisboa.

Brasília, DF, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-002-1972-0804>

E-mail: mfeijo@unb.br

Moacir Martins Macedo

Pesquisador da produção videográfica brasiliense, dirige documentários e trabalha com restauração de acervos audiovisuais. Mestre em Imagem e Som e doutorando no PPGCOM/UnB, pesquisa vídeos sobre a Rodoviária do Plano Piloto.

Brasília, DF, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-4508-3700>

E-mail: moacir.macedo@gmail.com

<https://doi.org/10.46391/ALCEU.v25.ed56.2025.497>

ALCEU (Rio de Janeiro, online), v. 25, n. 56, p. 47-68, maio/ago. 2025

Referências

- AZAMBUJA, Renata. **Entre poéticas e políticas**. Brasília: Instituto Terceiro Setor, 2012.
- COSTA, Cacilda T. **Testemunho sobre a video-arte no Brasil**. Anais do XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom, Belo Horizonte, 2003.
- FARO, Paula. **Procedimentos de Criação do Videoclip no Cinema**. Dissertação (Mestrado) – PUC-SP, SP, 2008.
- MACHADO, Arlindo (org). **Made in Brazil – três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras; Itaú Cultural, 2007.
- MACHADO, Arlindo. O vídeo e sua linguagem. **Revista USP**, São Paulo: N. 16, p. 6-17, dez./jan./fev. 1993.
- MACEDO, Moacir. Vídeo Independente em Brasília. *In*: MACEDO, Moacir. **35 Anos de Vídeo Independente de Brasília (DVD-ROM)**. Brasília: Comunicar, 2018.
- Mapeamento Nacional da Produção Emergente. **Rumos Itaú Cultural Artes Visuais 1999/2000**. São Paulo: Itaú Cultural/Imprensa Oficial do Estado/Editora da Unesp, 2000.
- MARTINHO, Teté; FARKAS, Solange (orgs). **Videobrasil: Três décadas de vídeo, arte, encontros e transformações**. São Paulo: SESC-SP, 2015.
- MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2008.
- MORICONI, Sérgio. **Cinema**. Apontamentos para uma história. Brasília: ITS, 2012.
- PETZKE, Ingo. **Video**. En el ámbito experimental y de largometraje. Munique: Goethe Institut, 1989.

Recebido em 20 de julho de 2025.

Aprovado em 20 de novembro de 2025.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Attribution Non-Commercial (CC-BY-NC 4.0), que permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, e embora os novos trabalhos tenham de lhe atribuir o devido crédito e não possam ser usados para fins comerciais, os usuários não têm de licenciar esses trabalhos derivados sob os mesmos termos.