



**Universidade de Brasília – UnB**  
**Instituto de Artes – IdA**  
**Departamento de Artes Visuais – Vis**

***Collage em Vídeo-arte:***  
**Um Percorso do Estático ao Movimento**

Erika Dixo DePauxis

Brasília, abril de 2022



**Universidade de Brasília – UnB**  
**Instituto de Artes – IdA**  
**Departamento de Artes Visuais – Vis**

***Collage em Vídeo-arte:***  
**Um Percurso do Estático ao Movimento**

**Erika Dixo DePauxis**

Trabalho de conclusão do curso de Artes Plásticas,  
Habilitação em Bacharel, do Departamento de  
Artes Visuais do Instituto de Artes da  
Universidade de Brasília.  
Orientadora: Profª Drª Cristina Azra Barrenechea

Brasília – DF  
2022

## RESUMO

Este trabalho baseia-se em uma pesquisa teórico-prática acerca da produção poética por meio da vídeo-arte e processos de produção envolvendo discussões de artistas e movimentos artísticos importantes nas artes visuais. Apresenta também, o projeto de uma série de *collage*, a colagem surrealista, realizadas durante o período da pandemia de Covid-19, quando ocorreu uma maior observação a partir de minhas percepções pessoais do momento vivido. Foram utilizadas técnicas de desenho gráfico para mesclar as linguagens das artes visuais como vídeos, fotos e colagem, visando sua construção em vídeo arte.

Palavras-chave: Artes visuais; vídeo-arte; fotomontagem; collage.

## **ABSTRACT**

The following work aims the development of a theoretical-practical research about videoart's poetic production and processes in search of important artists and artistic movements in visual arts. Also presents a series of *collage*, the surrealist collage, during Covid-19 pandemic, when occurred a major observation of the space we live in from a personal perception of this moment. Graphic design techniques were used to merge visual arts languages such as videos, photos and collage, seeking its construction as videoart.

Keywords: Visual arts; video art; photo montage; collage.

## SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	10
2. JUSTIFICATIVA	11
3. AVANÇOS TECNOLÓGICOS: DA FOTOGRAFIA À COLAGE	13
4. COLAGEM NOS MOVIMENTOS ARTÍSTICOS	22
5. IMAGEM EM MOVIMENTO	25
6. METODOLOGIA	27
7. VÍDEO-ARTE	30
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS	36

## LISTA DE FIGURAS

- Figura 1.** Grete Stern. Sueño 1. Artículos Eléctricos Para El Hogar  
(Colagem, Impressão em gelatina de prata, 26,5 x 23 cm), 1949.....12
- Figura 2.** Henri Cartier-Bresson. Behind the Gare St. Lazare  
(Impressão em gelatina de prata, 35,2 cm x 24,1 cm), 1932.....14
- Figura 3.** Henri Cartier-Bresson. Livorno, Italy.....14  
(Impressão em gelatina de prata, 35,2 cm x 24,2 cm), 1932
- Figura 4.** Oscar Gustave Rejlander. Two Ways of Life  
(Impressão de carbono marrom de 1925, a partir de negativos originais de colódio úmido, montado em moldura de madeira, 18,1 cm x 14 cm), 1857.....15
- Figura 5.** J. Collins Warren. Álbum de fotografias  
(Álbum de *Carte de visite* contendo 4 páginas e 16 fotografias), 1866.....16
- Figura 6.** Autor desconhecido. Álbum de *Carte de visite*, 1850 – 1890.....16
- Figura 7.** Georges Braque. Fruteira e Copo (Papel de parede impresso a carvão e recortado e colado com guache sobre papel branco; posteriormente montado em papelão, 62,9 cm x 45,7 cm), 1912.....18
- Figura 8.** Hannah Höch. Indian Dancer: From an Ethnographic Museum  
(Papel impresso recortado e colado e folha metálica sobre papel, 25,7 cm x 22,4 cm), 1930.....19
- Figura 9.** Max Ernst - Above the Clouds at Midnight  
(Colagem sobre papel, 18,5 cm x 13 cm), 1920.....20
- Figura 10.** René Magritte. La Décalcomanie  
(Óleo sobre tela, 81 cm x 10 cm), 1966.....21
- Figura 11.** Richard Hamilton. Just what is it that makes today's homes so different, so appealing? (Colagem sobre papel, 26cm x 25 cm), 1956.....22
- Figura 12.** Nam June Paik. Megatron/Matrix (Videoinstalação projetado em 215 monitores. 335.3 x 1005.8 x 121.9 cm), 1995.....24
- Figura 13.** Nam June Paik. Global Groove (Quadros da vídeo-arte), 1973.....24
- Figura 14.** MTV Brasil. Vinhetas (Exemplo do uso de colagem de vídeo experimental nas vinhetas da MTV Brasil) .....25
- Figura 15.** MTV Brasil. Vinheta (Desligue a TV e vá ler um livro), 2004.....25

<b>Figura 16.</b> Pipilotti Rist. Worry will Vanish (Instalação de vídeo e som em dois canais), 2014.....	26
<b>Figura 17.</b> Norman McLaren. Dots (Vídeo-arte), 1940.....	27
<b>Figura 18.</b> Erika Dixo - Seleção e recorte dos materiais .....	28
<b>Figura 19.</b> Erika Dixo - Captura de vídeo.....	29
<b>Figura 20.</b> Erika Dixo - Fotografia dos elementos recortados.....	30
<b>Figura 21.</b> Erika Dixo - Quadro do corte 1.....	32
<b>Figura 22.</b> Erika Dixo - Quadro do corte 2.....	32
<b>Figura 23.</b> Erika Dixo - Quadro do corte 3.....	33
<b>Figura 24.</b> Erika Dixo - Quadro do corte 4.....	33
<b>Figura 25.</b> Erika Dixo - Quadro do corte 5.....	34
<b>Figura 26.</b> Erika Dixo - Quadro do corte 6.....	34
<b>Figura 27.</b> Erika Dixo - Quadro do corte 7.....	35
<b>Figura 28.</b> Erika Dixo - Quadro do corte 8.....	35

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente agradeço às três mulheres que tenho em minha vida: minha vó, Normelinda, pelo colo, dedicação e carinho. À minha mãe, Solange, que me recolheu desse colo pra mostrar uma vida mais solta, amiga e risonha, e à minha tia, Norma, por pegar minha mão e apontar que a vida pode ser tudo isso sim, mas também uma aventura com caminho e consciência.

Agradeço aos meus primos, sobretudo à Luana, que me acompanha e divide as descobertas e aflições dessa fase em nossas vidas: a vida adulta.

Aos amigos, de Manaus e Brasília, que me compreenderam e me acolheram nos caminhos que abdiquei, neste caminho que escolhi e nas outras indecisões que estão por vir.

E principalmente ao professor Gê Orthof, professora Lynn Carone, professor Moisés Crivelaro, professor Denise Camargo, professor Vicente Barrios e professora Cristina Barrenechea pela dedicação na profissão e que fizeram valer cada segundo dessa *aventura* acadêmica, muito obrigada!

“Esta vida, como você a está vivendo e já viveu, você terá de viver mais uma vez e por incontáveis vezes; e nada haverá de novo nela, mas cada dor e cada prazer e cada suspiro e pensamento, e tudo o que é inefavelmente grande e pequeno em sua vida, terão de lhe suceder novamente, tudo na mesma sequência e ordem — e assim também essa aranha e esse luar entre as árvores, e também esse instante e eu mesmo. A perene ampulheta do existir será sempre virada novamente — e você com ela, partícula de poeira!”

*Nietzsche, A Gaia Ciência.*

## 1. APRESENTAÇÃO

Neste trabalho, desenvolvi uma pesquisa teórico-prática sobre minha produção através da vídeo-arte a partir da colagem surrealista, a *collage*. Nesse processo, explorei técnicas de design gráfico associadas à uma pesquisa poética que começou com a pandemia. Para basear este estudo, me apoiei na revisão bibliográfica de autores das áreas do design gráfico, da fotografia, das artes visuais e da vídeo-arte, tais como Bruno Munari, Sarane Alexandrian, Tadeu Chiarelli, Michael Rush bem como no estudo das obras de artistas da colagem como Max Ernst, Hannah Höch, Nam June Paik, Pipilotti Rist.

O processo criativo abordou o percorrer do espaço físico – casa – durante o período da pandemia, inspirado na obra de Xavier de Maistre em *Volta ao mundo ao redor do meu quarto*, quando houve mais contato e observação desse espaço e as percepções pessoais que ocorriam simultaneamente. Nessa experiência foram percorridos os espaços da casa e com a observação do ambiente ao redor, fui revivendo memórias, coletas de vestígios, descoberta de sons e a solidão.

Para Marjorie Perloff (1993), “cada elemento na colagem tem uma função dual: refere-se a uma realidade externa, ainda que o seu impulso composicional seja o de socavar a própria referencialidade que parece afirmar”. Tirar a imagem da referencialidade original permite criar em proximidade ao onírico, manuseando-a fora do cenário de onde essa imagem está racionalmente inserida, com o intuito de criar novas circunstâncias.

A edição do recorte das imagens, tanto de forma física através de revistas ou por manipulação digital, permitiu uma recombinação dos elementos observados no ambiente da minha casa. Porém, foram recombinações fora do contexto previsto. Investiguei de que maneira essa combinação de processos (fotografia, colagem e tecnologia) pode ser utilizada na composição da poética.

Desse modo, a ideia central desta produção se baseia na colagem em vídeo-arte, utilizando o conhecimento do desenho gráfico para integrar elementos de fotomontagem, movimentos artísticos e poéticas, descrevendo o percurso, as percepções e elaboração final destas diferentes imagens resultantes do momento vivido.

## 2. JUSTIFICATIVA

A minha trajetória dentro do ensino acadêmico começou com o design gráfico, onde ocorreu o direcionamento do olhar voltado para aspectos mais técnicos e sistemáticos, nos quais a concepção e domínio das ferramentas se voltavam para uma finalidade prática e comercial. Ao adentrar no campo das artes visuais, pretendia me dissociar disso, acreditava que não poderia seguir como designer enquanto desejasse caminhar pela arte.

Bruno Munari no livro *Artista e Designer*, tenta estabelecer uma relação dos dois mundos, sem diminuir um em favor do outro, citando que:

Em um extremo, temos, então, o artista puro, ao estilo romântico, com as suas ideias subjetivas, absolutas, indiscutíveis; no outro, o designer objetivo, racional, exacerbadamente lógico, que pretende justificar tudo o que faz com argumentos por vezes forçados. (MUNARI, 1971: 8)

No entanto, me deparei com a bagagem do design sempre me acompanhando ao longo dos meus trabalhos nas artes visuais, tentando contornar sempre o meu lado designer para me dedicar a um trabalho que acompanhasse o meu próprio discurso artístico, almejando a integração deste mundo do design ao das artes visuais, explorando o campo imaginativo, simbólico e principalmente poético.

Curiosamente, o design é um curso que nasceu na Bauhaus. Considerada uma escola de arte vanguardista na Alemanha em 1919, tinha como professores arquitetos, escultores, pintores e artesãos sem hierarquia, todos no mesmo nível, especialistas na cor, no espaço, no material etc. Entre eles Kandinsky, famoso artista plástico e importante precursor da arte abstrata; Paul Klee, e sua genialidade no uso das cores em suas obras; Anni Albers que utilizou tecelagem manual atrelada ao design moderno. Representada por tendências inovadoras em cada setor, a Bauhaus revolucionou o design moderno e a arquitetura ao popularizar o uso de formas e linha simplificadas, definidas pela função do objeto. O famoso arquiteto brasileiro Oscar Niemeyer, por exemplo, é formado na escola de Belas Artes e foi influenciado pela Bauhaus.

No começo da Bauhaus, essa discrepância entre o artista e o designer não era tão distinta. A Bauhaus foi responsável por muitas inovações no meio

artístico, dentre elas, com o legado da Bauhaus, Grete Stern colaborou com a modernização das artes visuais na Argentina através de suas fotomontagens.



**Figura 1.** Sueño 1. Artículos Eléctricos Para El Hogar, 1950.  
Fonte: <https://coleccion.museomoderno.org/Detail/objects/13594>

Grete Stern foge da Alemanha nazista e emigra para Buenos Aires. Já trabalhando nas páginas semanais da revista *Idilio*, fazia interpretações dos sonhos enviados de suas leitoras em fotomontagem, repleta de críticas relacionadas ao papel da mulher na sociedade argentina.

O design no Brasil é muito recente, tem como precursores foi Rogério Duarte, considerado um dos criadores que deu origem ao movimento Tropicália. Ademais, Aloísio Magalhães, pioneiro da introdução do design moderno no Brasil, criador de diversos logotipos e do *layout* gráfico das cédulas de cruzeiro novo.

O design gráfico formou meu olhar e me deu habilidades para explorar esta fronteira e criar com a intersecção entre o design e a arte. Acredito que essa capacidade de utilizar as diversas ferramentas, antes limitadas a uma funcionalidade, possam agora enriquecer o processo criativo e investigativo, livre para exploração dentro das artes visuais. Esse domínio das ferramentas para me apoiar no design gráfico pode me libertar dentro da vídeo-arte, sem comprometimento com a poética.

A intersecção do meu trabalho se faz a partir da junção da fotografia e do audiovisual, com a técnica de *collage* na linguagem da vídeo-arte. Devido ao meu interesse e formação, dentre eles, a fotografia, a edição de imagem e vídeo, os

elementos observados foram misturados utilizando ferramentas técnicas como *After Effects* e *Photoshop* e manuais como tesoura e estilete.

Em um contexto atípico da experiência humana que todos vivemos recentemente – uma pandemia – compus registros visuais, procurando uma criação não tão lógica durante a execução. Porém com uma narrativa lírica, de forma que expressassem os sentimentos, angústias, sonhos, delírios e por vezes situações cômicas pessoais do que se passava naquele momento, como a relação com a cama, as observações através das janelas e a percepção do tempo.

### **3. AVANÇOS TECNOLÓGICOS: DA FOTOGRAFIA À COLAGEM**

A humanidade sempre tem buscado experimentar novas plasticidades e perdurar o produto de sua vivência no tempo e no espaço. Dos primeiros indícios de escritas às linguagens atuais, este processo comporta-se como dinâmico e passível de interações.

Durante o desenvolvimento da indústria gráfica no século XIX, o inventor francês Joseph Nicéphore Niépce realiza a primeira fotografia do mundo em 1826 (Bauret, 1992). O surgimento da fotografia foi um símbolo para o entendimento da imagem e uma nova ferramenta técnica para a arte. O fotógrafo Henri Cartier-Bresson era pintor mas soube muito bem utilizar essa nova ferramenta como linguagem artística.

Os princípios estéticos da pintura eram aplicados nas fotografias de Bresson. Ele possuía o conceito do *instante decisivo*, para Bresson (1952), “há uma fração criativa de segundo quando você está tirando uma foto. Seu olho deve ver uma composição ou uma expressão que a própria vida oferece a você, e é preciso saber com intuição quando clicar na câmera. É nesse momento que o fotógrafo é criativo”.



**Figura 2.** Henri Cartier-Bresson.  
Behind the Gare St. Lazare, 1932.

Fonte: [www.moma.org/collection/works/98333](http://www.moma.org/collection/works/98333)



**Figura 3.** Henri Cartier-Bresson.  
Livorno, Italy, 1932.

Fonte: [www.moma.org/collection/works/46008](http://www.moma.org/collection/works/46008)

Dentro do movimento existe um instante no qual todos os elementos que se movem ficam em equilíbrio. A fotografia deve intervir neste instante, tornando o equilíbrio imóvel (BRESSION, 1952: 1).

Várias técnicas revolucionaram o meio artístico desde o advento da fotografia. Enquanto alguns fotógrafos buscaram se assemelhar à pintura na fotografia “crua”, outros tentaram concorrer com ela, criando cenas de natureza morta ou cenas religiosas muito similares à pintura.

Um dos processos para construção de imagem que surgiu foi a fotomontagem. A partir de múltiplos negativos ou múltiplas exposições que são reunidas quadro a quadro para compor uma única imagem, a fotomontagem saía dos princípios do realismo assumidos da fotografia e encaminhava para a fotografia alegórica. Essa técnica, criada pelo fotógrafo sueco Oscar Gustave Rejlander fez com que suas fotografias coincidisse muito com a pintura renascentista. A mais famosa delas, *Two ways of Life*, demorou 6 semanas para criar 32 negativos diferentes e mais 3 dias para impressão.



**Figura 4.** Two Ways of Life, 1857.

Fonte: <https://collections.vam.ac.uk/item/O1395700/the-two-ways-of-life-photograph-rejlander-oscar-gustav/>

O tema obedecia à iconografia da pintura acadêmica, que imitava inclusive na pose das figuras, evocadoras de estátuas greco-romanas (FABRIS, 1998: 187).

Contudo, foi com o *Carte de Visite* (cartão de visita), patenteado pelo fotógrafo francês André Disdéri, que viria para revolucionar a indústria de imagem com a popularização do retrato fotográfico.

A invenção de Disdéri possibilitou a reprodução de várias cópias de uma fotografia no mesmo negativo e com isso muitas pessoas passaram a juntar fotografias em álbuns, não só de familiares, mas de outras personalidades importantes da época. Os enquadramentos, as poses apoiadas em mobílias e os cenários das fotografias, remetiam a figuras ilustres e eram trocadas entre amigos e familiares com dedicatórias.

O tamanho do *Carte de Visite*, de 54 mm x 89 mm, proporcionou o envio através de cartões postais e abriu espaço para a colagem em fotografia.



**Figura 5.** Álbum de fotografias de J. Collins Warren, 1866.  
 Fonte: <https://collections.countway.harvard.edu/onview/items/show/12796>

No Museu Metropolitano de Nova York encontra-se, de forma inusitada para a época, um álbum de fotografias de *Carte de Visite* onde o autor desconhecido fez interferências nas fotografias, recortando e justapondo as cabeças em diferentes corpos ou até mesmo colorindo-os. Observa-se as interferências possíveis com a popularização da fotografia.



**Figura 6.** Autor desconhecido, 1850 – 1890.  
 Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/291745>

Cortar e reorganizar imagens fotográficas era uma forma de diversão popular e tornou-se comum seu emprego na criação de cartões postais, álbuns de família, murais e cartazes (BERNARDO, 2012: 55).

A colagem como processo tem uma história muito mais antiga, no século XII no Japão, os calígrafos colavam papel ao tecido como superfícies para as pinceladas de seus poemas. Desta forma, a técnica da colagem não é marcada apenas na composição física da tela, diversos materiais podem ser utilizados.

A colagem não é um mecanismo meramente visual, mas sim uma técnica ou estratégia formal contemporânea baseada no agrupamento de peças heterogêneas que formam um novo objeto ou ensabladura (MONTANER, 2002: 186).

A partir do século XX, com o Cubismo, o Dadaísmo e o Surrealismo, que a colagem começa a se formar como uma nova técnica de linguagem artística. Desta vez, em confronto com a arte tradicional e visto com um potencial de experimentação no meio artístico.

Por meio dessa técnica, o artista transforma imagens e objetos em composições abstratas ou com algum grau figurativo. O que está na base da colagem é a tensão entre o peso de realidade dos objetos materiais (areia, jornal, madeira, tecido etc.), uma tendência inicial das imagens figurativas utilizadas, e o projeto estético do autor (Vargas & Souza, 2011). A partir daí, existem muitas possibilidades das combinações geradas na relação entre esses elementos no trabalho compositivo e, em outro aspecto, os variados níveis de vinculação entre obra de arte e realidade.

#### **4. A COLAGEM NOS MOVIMENTOS ARTÍSTICOS**

A técnica da colagem foi incorporada a diferentes movimentos artísticos, principalmente a partir do século XX, que a viram como uma forma para se experimentar simultaneamente com a arte tradicional.

Foi o cubismo que deu um ponta pé inicial da colagem como técnica artística. Os elementos da colagem passaram a dividir lugar com o desenho e as pinturas na composição das obras de arte.

George Braque e Pablo Picasso iniciam assim, produções que utilizavam recortes de jornais em suas pinturas, fugindo da reprodução da realidade da arte tradicional. A obra *Fruteira e Copo* (1912) é considerada o primeiro trabalho com papel colado. Braque colou um papel impresso com uma falsa textura de madeira junto a desenhos feitos em carvão.



**Figura 7.** Fruteira e Copo, 1912.

Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/490612>

Depois de ter feito o papel colado, senti um grande choque e foi um choque ainda maior para Picasso quando o mostrei a ele (BRAQUE apud The Metropolitan Museum of Art, 1912).

Porém, os dadaístas apropriaram a técnica, até então utilizada dentro do processo de pintura e viram na colagem uma forma de questionar os conceitos artísticos estabelecidos, prezando para o trabalho feito ao acaso e de maneira irracional.

Esse movimento nasceu e se estabeleceu em um contexto de crítica social, política e cultural onde seu motivo principal era de indagação e reinvenção.

Hannah Höch, importante artista do movimento dadaísta, fez com que o termo fotomontagem como o trabalho com a colagem de fragmentos de fotos

despontasse. As colagens de Hannah Höch eram fragmentos de revistas, jornais e propaganda.

O trabalho *Indian Dancer: From an Ethnographic Museum* de Hannah Höch, é um exemplo da fotomontagem nesse contexto.



**Figura 8.** *Indian Dancer: From an Ethnographic Museum*, 1930.

Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/37360>

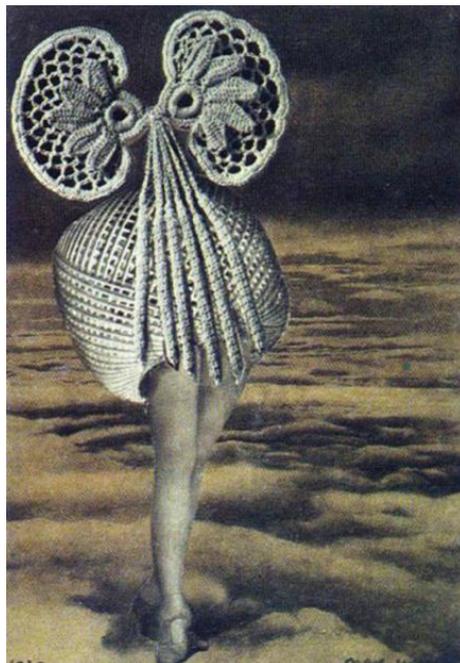
Em poucos anos, a colagem e os seus cognatos – montagem, construção, *assemblage* – estavam exercendo um papel central tanto nas artes verbais quanto nas visuais (PERLOFF, 1993: 99).

Durante a década de 1920 o Dadaísmo começa a perder força e alguns artistas começam a aderir a novas ideias, dentre elas, ganha-se destaque o Surrealismo, que em oposição aos dadaístas, eram pura espontaneidade.

Os surrealistas adotaram técnicas da psicanálise de Freud; assim como nos sonhos, durante as colagens, ocorreriam associações não produzidas conscientemente e essas conexões supostamente absurdas revelariam desejos inconscientes. Sendo assim, o movimento trouxe uma nova perspectiva, voltada para o imaginário, para um caminho de fantasia da linguagem poética.

O Surrealismo não possuía atributos éticos ou estéticos, para eles, segundo Alexandrian (1973), “a poesia está no centro de tudo servindo-se da arte para tornar-se visível”.

Oficialmente lançado em 1924 através do manifesto escrito por André Breton, o Surrealismo teve como destaque o artista alemão Max Ernst, que soube explorar todas as possibilidades da colagem. Ernst acreditava que colagem ia além do ato de colar, e sim com uma relação da escolha, do recorte da imagem e o distanciamento dela do seu contexto original, unindo esse elemento a outros e dando um novo significado na composição. Para essa linguagem, Max Ernst deu o nome de *collage*. A *collage* vai além das artes visuais, ela também está presente na música, teatro e escultura, por exemplo.



**Figura 9.** Above the Clouds at Midnight, 1920.  
Fonte: <https://arthur.io/art/max-ernst/above-the-clouds>

A essência da *collage* é promover o encontro das imagens e fazer-nos esquecer que elas se encontram (COHEN apud ISMAEL, 2002: 64)

Logo, se a *collage* é independente do uso de cola, papel e recortes, amplia-se o entendimento e a aplicação da mesma, dentre eles, nas novas interpretações dos elementos na composição. Tendo como exemplo, Max Ernst afirmava que René Magritte, outro artista surrealista, era autor de inúmeras “colagens pintadas à mão” (Danchev, 2020).

Magritte foi designer de cartazes antes de começar sua carreira como pintor. Suas obras eram pintadas bem próximas ao realismo, porém com as figuras realistas deslocadas da realidade na composição; representando

elementos, planos e silhuetas que lembram recortes. Em suas obras utilizava paletas de cores bem emblemáticas, em sua maioria, cores frias e com tonalidades suaves.



**Figura 10.** La Décalcomanie, 1966

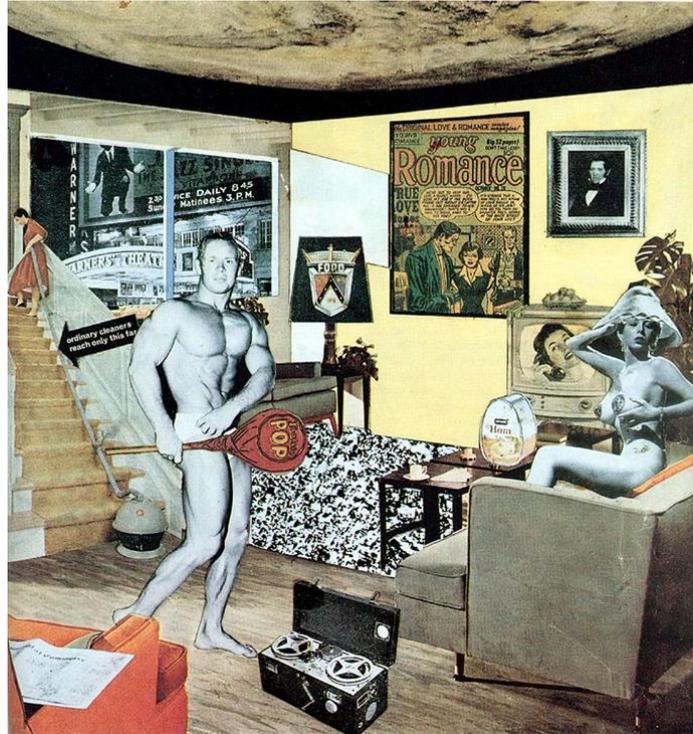
Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/rene-magritte-la-decalcomanie>

Com a evolução da indústria, desenvolveram-se registros fotográficos com cores, melhor resolução e durabilidade. Ocorre a popularização da televisão, de fotocopiadoras e outros meios de reprodução em massa.

A popularização da fotografia digital e a acessibilidade proporcionou o aumento do potencial criativo e se apresentou, durante o processo de trabalho, como um instrumento que poderia ser utilizado para modificar a percepção que se pudesse ter de uma imagem.

Nos anos 60, a Pop Art foi um movimento importante para a virada da utilização da colagem e para a relação posterior da mesma com o design gráfico. Uma das suas principais características da Pop Art, principalmente a inglesa, era a crítica sarcástica que fazia à sociedade por meio dos objetos de consumo. Artistas como o brasileiro Nelson Leirner e o inglês Richard Hamilton usavam dessa forma para dialogar na sociedade que estavam inseridos.

Conseguimos observar essas características na colagem de Richard Hamilton, o seu trabalho intitulado *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?*



**Figura 11.** Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?, 1956.

Fonte: <https://smarthistory.org/richard-hamilton-just-what-is-it/>

As colagens pop são espelhos cujas imagens revelam a redundância estrutural de uma sociedade de excessos e de vazios – a americana (MELO E CASTRO, 1993: 45).

É possível ver no trabalho de Hamilton a colocação acurada de seus objetos em cena de forma que correspondam a tridimensionalidade do espaço, por mais que estes sejam partes de outros materiais sem relação prévia. Ademais, a colocação das cores em seu trabalho, diferente da paleta de Magritte, têm relação entre figuras em preto e branco e cores quentes, esta última sendo uma das características fortes da Pop Art.

Para Philippe Garner (1996), a dramaticidade das cores intensas e dos contrastes vibrantes, presente no trabalho de artistas conhecidos como a segunda geração de abstracionistas norte-americanos, também foi incorporada, compondo a paleta de matizes puros e chapados que marcou a produção material no período da Pop Art. Dentre eles, Andy Warhol, que vem da moda, do design, sendo mais superficial e glamourizado, extremamente gráfico e fascinado com a América que vivia e similarmente, Roy Lichtenstein, também

gráfico em seus trabalhos, era fascinado com o mundo do quadrinhos e os levou para o museu.

## 5. IMAGEM EM MOVIMENTO

O fácil acesso às ferramentas para captura de imagens, possibilitou um mundo gradativamente mais conectado. A chegada de novas ferramentas do universo digital estimulou uma retomada da visualidade anterior de colagem dinâmica de imagens bidimensionais (Velho, 2008). Associados também ao menor custo, esse aspecto permitiu muita experimentação por parte dos artistas.

Com isso, o universo das imagens em movimento não era mais apenas direcionado ao meio corporativo de grandes empresas ou publicitário. A flexibilização para operar câmeras e gravadores trouxe adeptos dessas gravações sem a proposta comercial e sim, afim de propor reflexões ou um discurso anti-midiático ainda na década de 60.

Em 1963, Nam June Paik experimenta inverter os circuitos de um aparelho receptor de TV para perturbar a constituição das imagens geradas por ele. Essa experiência acabou dando origem ao movimento que revolucionaria toda a estética da arte eletrônica do século XX: a vídeo-arte (MENEZES, 2005: 2)

A linguagem televisiva já era um sistema eletrônico comum na época em que Nam June Paik, líder no movimento de arte Neo-dadaísta *Fluxus*, se interessou pela televisão como uma possibilidade de intervenção estética e levou a arte à tecnologia. Paik priorizava o processo em detrimento do produto, subvertendo a crescente comercialização da indústria da arte (Germano, 2020). O *Fluxus* tinha como característica a ruptura do conceito sobre arte daquele tempo e o fazia através da música, dança, poesia, vídeo e performance.

As primeiras experiências audiovisuais, como a vídeo-arte de Nam June Paik, incorporaram o vínculo entre arte e tecnologia através da televisão. Paik acreditava na capacidade da tecnologia de permitir acesso amplo e interativo à arte, à cultura e levá-las a um futuro revolucionário.

A *collage*, tal como foi definida por Max Ernst no Surrealismo, ou seja, a relação da escolha e a dissociação dela de um contexto original, pode ser percebida tanto na parte visual quando na sonoridade nos trabalhos de Paik.

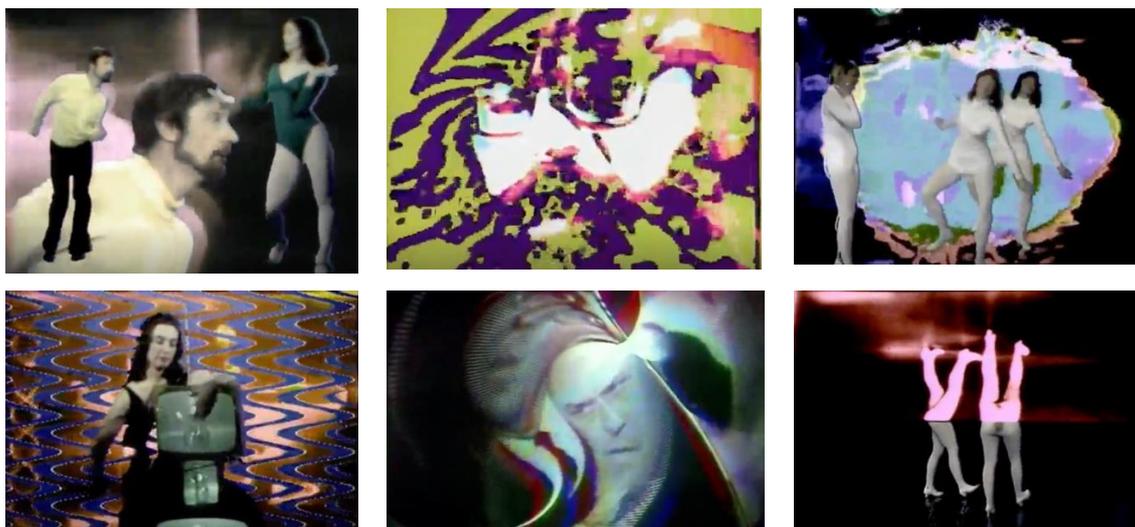


**Figura 12.** Megatron/Matrix 1995.

Fonte: <https://www.flickr.com/photos/greyloch/7100491259>

A obra Megatron/Matrix de Paik é composta por 215 monitores com uma mistura de vídeos frenéticos e sons não relacionados a eles. “Acredita-se que o efeito primordial era de que o telespectador fosse ‘agredido’ por muita informação” (Rush, 2003).

Outro trabalho interessante de Paik foi a *Global Groove* de 1973. Uma colagem digital de imagens alucinatórias, em camadas e *technicolor* editadas no estilo abrupto de videoclipe da MTV que se tornaria popular anos após a estreia da obra em janeiro de 1974 na WNET, a estação de televisão pública de Nova York (The Museum of Contemporary Art, 2022).



**Figura 13:** Quadros da vídeo-arte Global Groove, 1973.

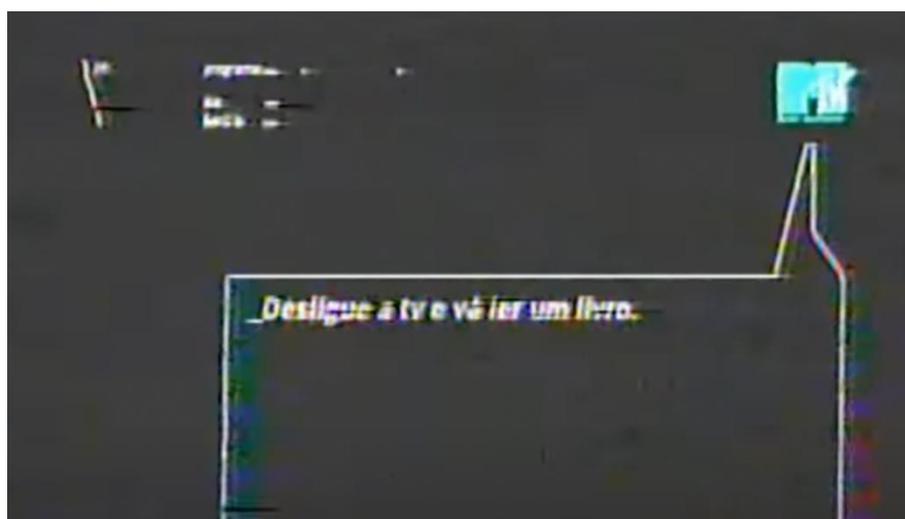
Fonte: <https://archive.org/details/1973namjunepaikglobalgroove720>

Essa técnica foi um fator importante para o surgimento de videocliques e como consequência, o surgimento do marcante programa de TV, a MTV (Shaun, 2007). Curiosamente contraditório, as vinhetas de propaganda da própria emissora eram essencialmente experimentais, sem propósito narrativo ou diretamente comercial. Não só as vinhetas se destacavam como o, a princípio, aspecto “anti-midiático” da emissora. Por exemplo, a famosa e nostálgica frase “Desligue a TV e vá ler um livro” que permanecia na tela por horas com um barulho incômodo e um efeito de tela falhando, despertando a curiosidade do público jovem na época.



**Figura 14.** Exemplo do uso de colagem de vídeo experimental nas vinhetas da MTV Brasil.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=fw9LQYCa6NA>



**Figura 15.** Desligue a TV e vá ler um livro. MTV, 2004.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=CwVfcaggx64>

Em meados da década de 1980, Pipilotti Rist também foi pioneira ao trazer as artes visuais para a vídeo-arte. “Rist desenvolveu seu trabalho em conjunto com avanços técnicos e na exploração lúdica de suas novas possibilidades para propor imagens que se assemelham a um cérebro coletivo. Por meio de grandes projeções de vídeo e manipulação digital, ela desenvolveu instalações imersivas que extraem vida de chuvas lentas e acariciantes de tons de cores vivas, como suas obras 'Sip My Ocean', 1996 ou 'Worry Will Vanish', 2014.” (Hauser & Wirth, 2015)



**Figura 16.** Worry will Vanish, 2014.

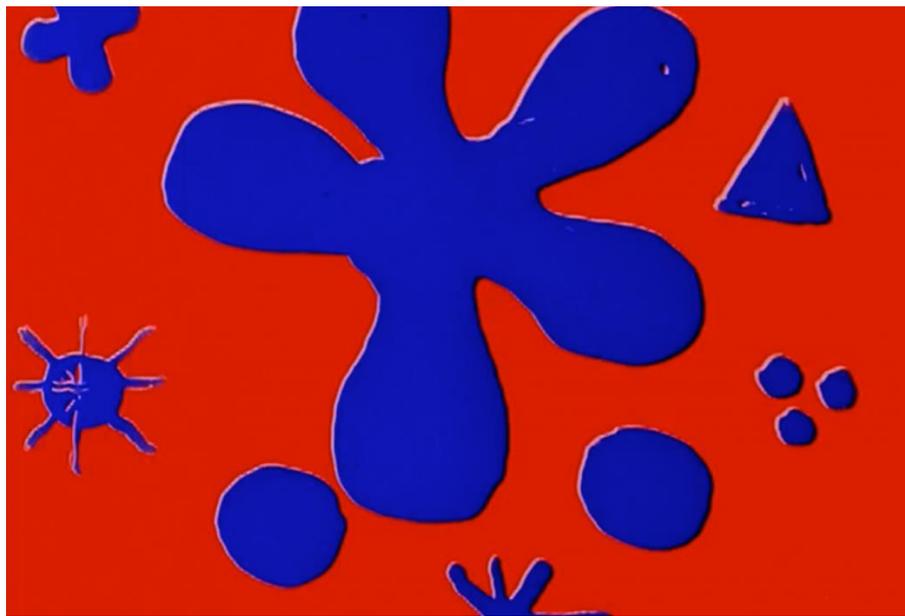
Fonte: [https://www.domusweb.it/en/news/2014/12/19/pipilotti\\_rist\\_worry\\_will\\_vanish.html](https://www.domusweb.it/en/news/2014/12/19/pipilotti_rist_worry_will_vanish.html)

Com uma colagem de camadas de vídeos em sobreposição e efeito de caleidoscópio, *Worry Will Vanish* é uma imersão para os espectadores. Para Risti, seus vídeos são como “pinturas em movimento atrás do vidro”. Explorando os recursos da tecnologia na pós-produção, Risti exagerava no contraste e intensidade das cores em suas vídeo-artes e instalações.

Neste contexto, observamos as influências que a digitalização proporciona nos trabalhos artísticos ao longo do tempo. Nota-se uma interferência não-convencional dos artistas da vídeo-arte em suas obras. Os vídeos “crus”, ou seja, antes da edição, perdem a sua coerência figurativa. Essas interferências muitas vezes conduzem a uma conversão, degeneração ou perda de qualidade dos vídeos, causando uma discrepância entre as cenas originais e

a realidade. Sendo assim, essa composição estética cheia de “rasuras” e desordem, se opõe ao controle da linguagem utilizada nos meios midiáticos de imagens regulares e previsíveis.

Outra forma de composição de imagens em movimento é por meio da animação. O trabalho de Norman McLaren, por exemplo, era voltado para a animação artística, sendo pioneiro na animação desenhada a mão, quadro a quadro.



**Figura 17.** Dots, 1940.

Fonte: <https://vimeo.com/32645760>

McLaren desenhava no próprio rolo de filme e também inovou ao utilizar como recurso sonoro o som gráfico, ou seja, sons artificiais criados por meio de sintetizadores associados no tempo dos elementos na vídeo-arte. Os videografismos de McLaren possuíam cores quentes e com fortes contrastes entre os componentes abstratos de suas animações. Observamos uma conjunção do *fazer* manual com processos tecnológicos em benefício para uma vídeo-arte que inovou nesse período.

## 6. METODOLOGIA

Segundo Philippini (2009), a colagem permite um campo simbólico de inúmeras possibilidades de estruturação, integração, organização espacial e descoberta de novas configurações. Essas habilidades conduzem o indivíduo à reorganização e melhor compreensão das suas vivências.

Os registros dos vídeos e das fotografias foram realizados por meio de uma câmera Canon EOS Rebel SL1, um tripé multi funcional Horizontal e monopé QZSD Q999H para apoio, um celular iPhone 12, livros e revistas, uma tesoura e um estilete.

Após a seleção, os materiais foram recortados, digitalizados ou fotografados, conforme mostra a figura 15.



**Figura 18.** Seleção e recorte dos materiais

Durante os registros, utilizou-se o conhecimento de técnicas de desenho gráfico para mesclar o material digital com a parte manualmente executada no corte, desenho e pintura das artes visuais. As fotos foram editadas no *Photoshop* e posteriormente combinadas a outros materiais provenientes de vídeos e recortes para construção de narrativa.

Essa montagem foi feita por meio do software *After Effects*, editando as figuras, separando-as em camadas e adicionado movimento junto às outras capturas de vídeo e outros objetos para uma interação entre si.

No ponto de vista plástico, ocorre o trabalho de seleção da cor e contraste dos componentes quando agrupados. De forma que a mensagem principal pudesse ser destacada, foram utilizadas cores planas na totalidade, por vezes cores quentes davam destaque a um elemento específico, assim como acrescentados de sobreposição dos objetos no quadro do vídeo.

A próxima etapa do processo consistiu na gravação de cenas, enquadramento, luz e som para depois realizar a seleção das melhores sequências para edição no computador.



**Figura 19.** Captura de vídeo



**Figura 20.** Fotografia dos elementos recortados

Na etapa seguinte, procura-se as associações que foram previamente pensadas para fazer os recortes digitais. Às vezes essas ideias apareceram no momento de observação da imagem de forma ampla na tela, quando outras sensações e outras perspectivas eram vistas de forma macro, ou simplesmente por outro ângulo.

(...) a fotomontagem é um processo de expressão lírica. As nossas tendências mais íntimas, os nossos instintos e desejos reprimidos, os nossos ideais, a nossa cultura, tudo é revelado na fotomontagem. E é natural que seja assim. Dentro de uma centena de imagens recortadas que estão à nossa disposição, dois temperamentos diferentes, inevitavelmente, escolherão as imagens mais gratas, encontrarão combinações diferentes, guiados por seus instintos e verdade. (ANDRADE apud CHIARELLI, 2003).

Houve um trabalho estético de composição dos registros, não somente das imagens como também do som. A maioria dos itens foi gravado com o som original do ambiente embutido no aparelho utilizado para captura. Da mesma forma que se realizou músicas e efeitos sonoros que enquadrassem com a ideia da vídeo-arte, e por vezes o silêncio, intencional.

## 7. CRIAÇÃO ARTÍSTICA

Em busca da poética nos tempos de pandemia, ocorre um redescobrimiento do ambiente, do espaço de reclusão e o sentimento em relação ao externo. Inspirada pelo livro de Xavier de Maistre, '*Viagem em Volta do Meu Quarto*'. Ou, levando para os dias de hoje, o quarto que muitos de nós permanecemos durante a pandemia.

Xavier de Maistre escreveu esse livro em 1794 aos 27 anos após ser obrigado a ficar no seu quarto por 42 dias como uma forma de punição depois de se envolver em uma briga. Porém, ao contrário do que todos imaginavam, ele não ficou chateado ou triste, ele olhou para esse isolamento de outra maneira, vendo uma oportunidade de fazer as viagens da *alma*. Maistre faz a distinção entre a matéria, ou seja, o corpo, que no livro se refere como animal, e a alma.

Se é útil e agradável ter uma alma tão desligada da matéria que podemos deixá-la viajar sozinha quando quisermos (MAISTRE, 1795: 13).

Dessa forma, foram percorridas as intimidades da casa. Revivendo memórias, coletas de vestígios, descoberta de sons e a solidão. A escolha dos materiais foi realizada a partir da observação do espaço, dos elementos do dia-a-dia de casa e interações externas. Com análise das fotografias, investigação sobre possíveis objetos e organização dos recortes em diferentes tipos, visando criar uma história de forma que elas se conectassem e gerassem uma mensagem.

Na minha pesquisa desenvolvi o tema que nasceu da necessidade de integrar vários elementos visuais observados de forma intensa no cotidiano da pandemia. A partir dos conceitos e da mensagem poética, o trabalho teve como resultado uma vídeo-arte (<https://youtu.be/JtNcGDFeJMo>) de oito cortes, com narrativas diretas ou não, de utilização da sonoridade em confluência com as imagens e com um tempo de duração de aproximadamente 1 minuto. O uso de perspectiva e sombra ressalta de forma sutil a parte manual do trabalho.

A colagem possibilitou novas camadas de sentido, a composição alterou o sentido original de cada parte resultando em um terceiro sentido que está na junção dos elementos. Esse deslocamento da imagem e a adesão à outras

imagens recortadas de seus contextos originários provoca uma articulação desses fragmentos na construção de um novo enunciado visual.

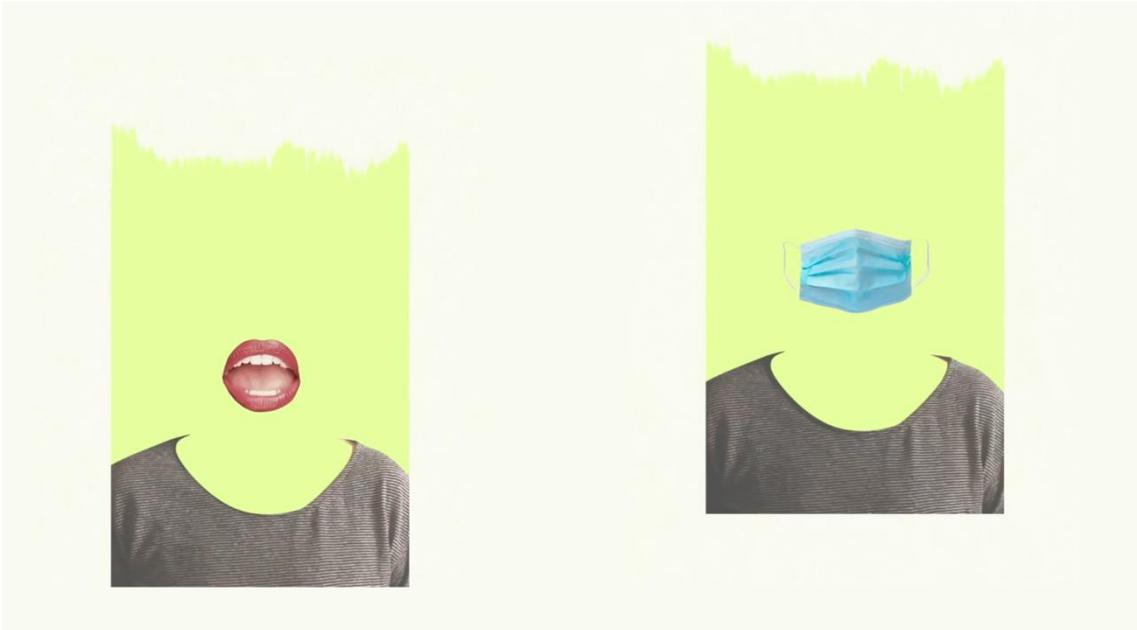
Mas que multidão de pensamentos, alguns agradáveis, outros tristes, povoam meu cérebro ao mesmo tempo! São misturas estranhas de imagens terríveis e deliciosas! (MAISTRE, 1795: 10).



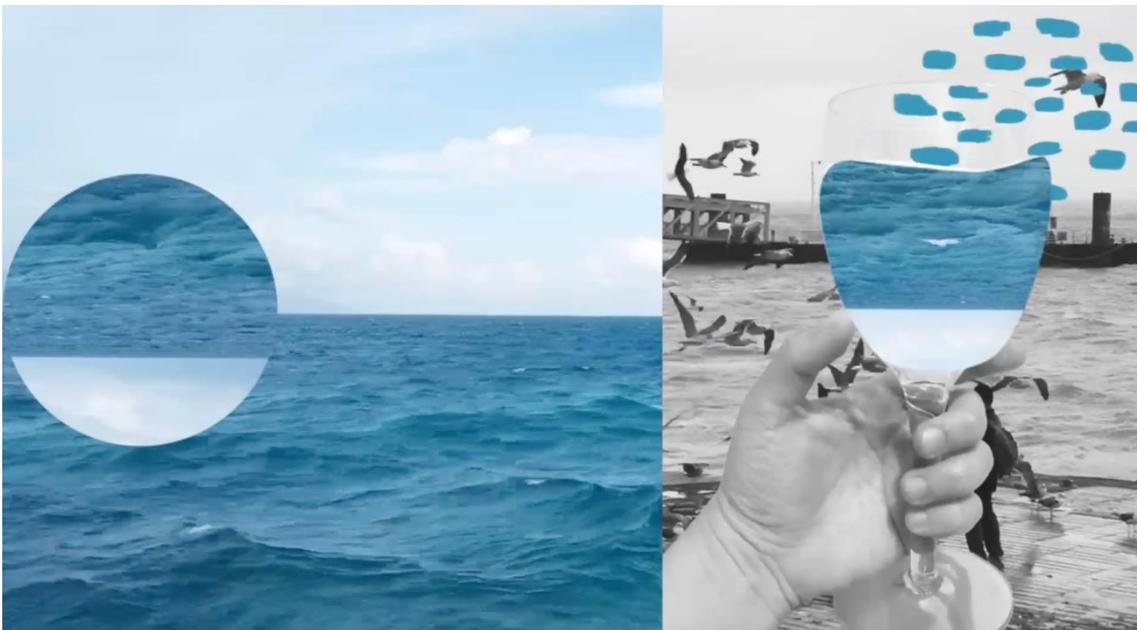
**Figura 21.** Quadro e do corte 1  
Fonte: <https://youtu.be/JtNcGDFeJMo>



**Figura 22.** Quadro do corte 2  
Fonte: <https://youtu.be/JtNcGDFeJMo>



**Figura 23.** Quadro do corte 3  
Fonte: <https://youtu.be/JtNcGDFeJMo>



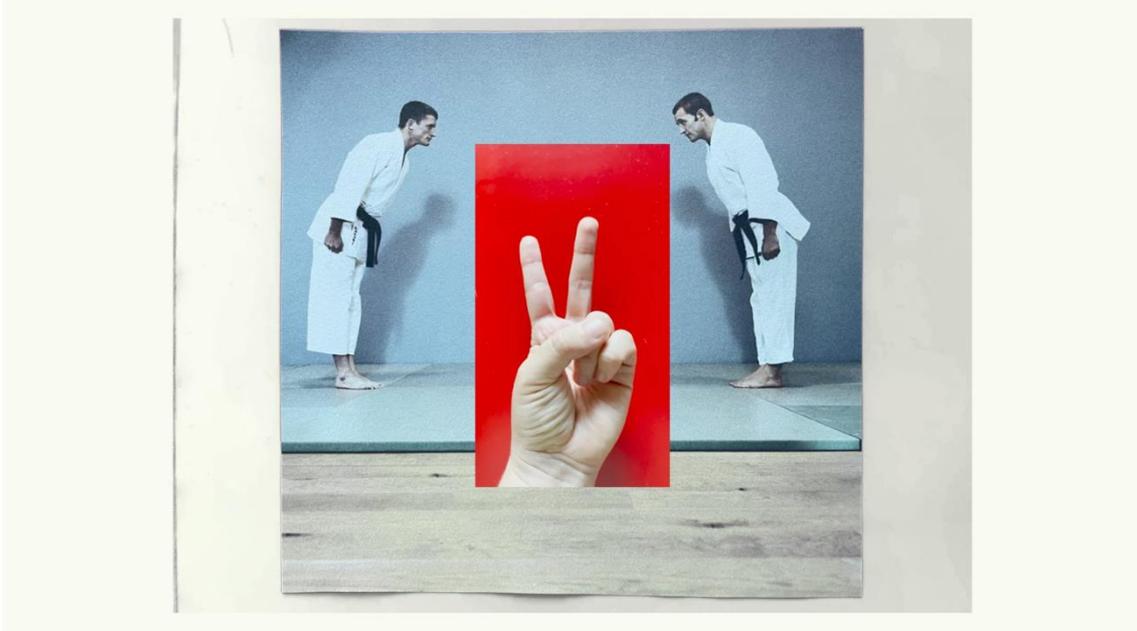
**Figura 24.** Quadro do corte 4  
Fonte: <https://youtu.be/JtNcGDFeJMo>



**Figura 25.** Quadro do corte 5  
Fonte: <https://youtu.be/JtNcGDFeJMo>



**Figura 26.** Quadro do corte 6  
Fonte: <https://youtu.be/JtNcGDFeJMo>



**Figura 27.** Quadro do corte 7  
Fonte: <https://youtu.be/JtNcGDFeJMo>



**Figura 28.** Quadro do corte 8  
Fonte: <https://youtu.be/JtNcGDFeJMo>

## 8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As possibilidades tecnológicas proporcionaram uma perspectiva diferente para as artes visuais e a vídeo-arte, mostrando novos jeitos de transcrever poéticas utilizando ferramentas digitais. Isto se tornou um recurso para expressão por meio visual de uma vivência durante a pandemia, gerando reflexões sobre o tema.

Segundo Cardoso (2008), “design, arte e artesanato têm muito em comum e hoje, quando o design já atingiu uma certa maturidade institucional, muitos designers começam a perceber o valor de resgatar as antigas relações com o fazer manual”. Neste projeto, o recorte de vídeos e imagens elaborados conduziram a *collage* para além do estático, trazendo movimentos pontuais de acordo com o objetivo final. Dentre eles, o uso da cor, que, diferente da Pop Art, é utilizada de forma mais branda, apresentando suavidade para situações dramáticas, contendo uma espécie de humor em contraste com a mensagem trágica por trás da mensagem. Ironia, inclusive, era uma característica do artista surrealista René Magritte em suas obras.

O grafismo também está presente em todas as composições. Os elementos gráficos como formas geométricas e uso do espaço vazio nos quadros dos vídeos carregam ainda traços do desenho gráfico na composição.

Vale ressaltar também, o uso do som no trabalho em confluência com o visual. Músicas distorcidas e barulhos pontuais fazem uma ligação entre as oito montagens finais em conjunto.

Durante o confinamento, o tempo de reclusão no ambiente proporcionou uma observação mais intensa dos elementos ordinários e utilizando a colagem e tecnologia através dos vídeos, foi possível fazer a ligação dessas duas técnicas de tal forma que acarretou na transformação desses elementos.

Coisas simples e cotidianas que passam despercebidas para uma sociedade frenética, podem ser motivos de criação para quando se tem tempo para parar e observar.

Utilizando essas técnicas das artes visuais em conjunto com o desenho gráfico, o ordinário se torna extraordinário quando transformado dentro da narrativa artística. Através da tecnologia podemos trazer a arte mais próxima, transformando-a em uma criação artística em conjunto com uma nova percepção criativa do cotidiano.

## REFERÊNCIAS

ADES, Dawn. **Photomontage**. London, Thames and Hudson, 1996.

ALEXANDRIAN, Sarane. **O Surrealismo**. Lisboa: Editorial Verbo. Tradução de Adelaide Penha e Costa, 1973.

BAURET, Gabriel. **A fotografia: história, estilos, tendências, aplicações**. Trad. J. Espadeiro Martins. Lisboa: Edições 70, 2010.

BERNARDO, Juliana Ferreira. **Colagem nos meios imagéticos contemporâneos**. São Paulo, 2012.

BRÁS, Celina. **Richard Hamilton (1922-2011)**. Disponível em: <<https://makingarthappen.com/2011/09/13/richard-hamilton-1922-2011/>>. Acesso em: 2 out. 2021.

BRESSON, Henri Cartier. **The Decisive Moment**. 1952. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/interactive/projects/cp/obituaries/archives/henri-cartier-bresson-photography>>

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CHIARELLI, Tadeu. **A fotomontagem como "introdução à arte moderna": visões modernistas sobre a fotografia e o surrealismo**. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ars/a/HSgDQHYkqRPzFWF3DZMLjyK/?lang=pt.>> Acesso em: 12 mar 2022.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação**. São Paulo: Perspectiva, 1989.

CRESWELL, J. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

DANCHEV, Alex. **Magritte: A life**. Profile Books, 2021.

DAWN. Ades, **Photomontage**. London: Thames and Hudson, 1993.

**DESLIGUE a TV e vá ler um livro - MTV (2004)**. Youtube, 2004. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CwVfcagx64>>. Acesso em: 21 mar. 2022.

ESCOREL, A. L. **As Linguagens do design**. In: LIMA, G. C. Design: Objetivos e perspectivas. Rio de Janeiro: PPDESDI UERJ, 2005.

FABRIS, A. et al. **A Fotografia e o Sistema das Artes Plásticas**. In: Fotografia: usos e funções no século XIX. 2. ed. São Paulo: EDUSP, 1998. (Texto e arte; v.3). p. 173-198.

GARNER, Philippe. **Sixties Design**. Alemanha, Colônia: Taschen, 1996.

GERMANO, Beta. **Nam June Paik: unindo tradição e tecnologia**. 2020.

Disponível em:

<<https://www.artequaeacontece.com.br/nam-june-paik-unindo-tradicao-e-tecnologia/>>. Acesso em 02.mai.2022.

GOVERNO DO BRASIL. **Brasiliana Fotográfica**. [S.l.]. Andrea C. T.

Wanderley, 2016. Disponível em:

<<https://brasilianafotografica.bn.gov.br/?p=3873>>. Acesso em: 26 abr. 2022.

HAUSER & WIRTH. **Pipilotti Rist Worry Will Vanish**. Disponível em:

<<https://www.hauserwirth.com/hauser-wirth-exhibitions/5154-pipilotti-rist-worry-will-vanish/>>. Acesso em: 21 abr 2022.

HIDALGO, M. **Grete Stern: una feminista irônica**. Disponível em:

<<https://www.elmundo.es/cultura/2015/10/17/56215c52ca4741d4168b4590.htm>>. Acesso em: 26 out. 2021.

INTERNET ARCHIVE. 1973 **Nam June Paik, Global Groove HDFruit**. Phil

Morton, 2019. Disponível em:

<<https://archive.org/details/1973namjunepaikglobalgroove720>>. Acesso em: 12 abr. 2022.

MAISTRE, Xavier de. **Viagem em volta do meu quarto**.: EdLab Press Editora Eirele, 2009. 144 p.

MELO E CASTRO, Ernesto Manuel. Ver-Ter-Ser. In: GOTLIB, Nádia B. (org.).

**O fim visual do século XX e outros textos críticos**. São Paulo: Edusp, 1993.

MENEZES, Kit. **Videoativismo – Breves Considerações**. 2005.

MONTANER, Josep. **As formas do século XX**. Barcelona, 2002, p. 186.

MUNARI, Bruno. **Artista e Designer**. Edições 70. 1971.

**Os sonhos de Grete Stern: fotomontagens.** Disponível em: <[http://www.mls.gov.br/exposicoes/temporarias/mls\\_236/](http://www.mls.gov.br/exposicoes/temporarias/mls_236/)>. Acesso em: 11 out. 2021.

PERLOFF, Marjorie. **O momento futurista: avant-garde, avant-guerre e alinguagem da ruptura.** São Paulo: Edusp, 1993.

PHILIPPINI, Ângela. **Linguagens e Materiais Expressivos em Arteterapia: uso, indicações e propriedades.** Rio de Janeiro: Wak. Ed., 2009.

**Pipilotti Risti.** Disponível em: <<https://www.hauserwirth.com/artists/2801-pipilotti-risti>>. Acesso em: 25 out. 2021.

RUSH, Michael. **Vídeo art.** Thames & Hudson. Londres, 2003.

SECRETARIA REGIONAL DE TURISMO E CULTURA DE MADEIRA. **Cultura Madeira.** Museu de Fotografia de Madeira, sem data. Disponível em: <<https://cultura.madeira.gov.pt/sabias-que-1/646-carte-de-visite-%E2%80%93-um-modismo-de-meados-do-s%C3%A9c-xix.html>>. Acesso em: 22 abr. 2022.

SHAUN, Wilson. **The New New: video art in the 21st century.** Neme Journal, 2007.

THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART. **The Metropolitan Museum of Art.** Fruit Dish and Glass. The MET Collection, 2016. Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/490612>>. Acesso em: 12 abr. 2022.

THE MUSEUM OF CONTEMPORARY ART . **MOCA.** The Museum of Contemporary Art , 2022. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CaVO5OQPLgN>>. Acesso em: 12 abr. 2022.

VARGAS & SOUZA, Herom; Luciano de. **A colagem como processo criativo: da arte moderna ao *motion graphics* nos produtos midiáticos audiovisuais.** São Paulo, Universidade Federal de São Caetano do Sul, 2011.

VELHO, João. **Motion graphics: linguagem e tecnologia - anotações para uma metodologia de análise.** Dissertação (Mestrado em Design). Rio de Janeiro: Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, 2008.

**VINHETAS MTV Brasil.** 2014. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=fw9LQYCa6NA>>. Acesso em: 21 jan.  
2019.

WILSON, Shaun. **The New New: video art in the 21st century.** Neme Journal,  
p. 1, 15 mar. 2007. Disponível em: <<https://www.neme.org/texts/the-new-new?redirected=1>>. Acesso em: 8 abr. 2022.