

Em *loop* a obra abre-se: Reflexão videográfica sobre a obra aberta

Filomena Antunes Sobralⁱ

Instituto Politécnico de Viseu/ Escola Superior de Educação CI&DETSⁱⁱ| Universidade Católica Portuguesa – Escola das Artes/ CITARⁱⁱⁱ, Portugal

Orlando José Lomba Pinto

Instituto Politécnico de Viseu/ Escola Superior de Educação, Portugal

Abstract

The objective of this article is to reflect on the video art work in its loop production to perceive the possibility of it being received as an open work. In order to contextualize this reflection the text is anchored in the concept of image-crystal from Gilles Deleuze. For the purpose of empirically explore theoretical concepts such as video art, open work and image-crystal it was produced a practical project of video art that intends to reflect on the notion of time in a context of a loop exhibition. Therefore this project aims to motivate the reflection on the loop as a mechanism to contour the ephemeral character of video art and, at the same time, it seeks to emphasize questions about the element of multiplicity and plurality in art. It is a scientific and artistic project in which the practical component supports the dialectic between theory and practice, action and reflection. In this sense, based on the video entitled "The Walk" this article demonstrates how the theoretical concepts were used to support the artistic creation. Finally the conclusions sustain that the work of video art, when presented in loop, is a creative and expository strategy which encourages multiple interpretations that vary according to the narrative, the context in which it takes place and the attitude and the background of the spectator.

Keywords: Video Art, Loop, Image-Crystal, Time, Open Work.

Introdução

A repetição é um fenómeno presente e comum em muitas atividades do quotidiano de tal forma que muitas vezes nem nos apercebemos dela. Os atos de rotina desenrolam-se numa cadeia de acontecimentos que se repetem ao longo do tempo e através desse desenvolver constante de acontecimentos fluindo do passado, desembocando no presente e desaguando no futuro, sobrevém a transformação, a aprendizagem, o crescimento e a edificação de uma percepção cada vez mais elaborada e complexa acerca do mundo e inclusive do próprio ser humano. Sem este refazer, tornar a acontecer e insistir numa ideia ou num

fenómeno talvez fosse difícil compreender a mais simples das ocorrências.

Por conseguinte, a repetição com o intuito de aprofundar o conhecimento e percepção inicial, é um fenómeno que ocorre, por exemplo, também na literatura, o que leva a sucessivas leituras através das quais se descobrem novos caminhos e se alcançam outras apreciações. A experiência de releitura aproxima-se daquilo que Umberto Eco (2009) designa por obra aberta e ocorre em múltiplas áreas do saber. Similarmente esta estratégia propositada de repetição também pode acontecer na apresentação de inúmeras obras videográficas ou de carácter fílmico, sobretudo no âmbito da linguagem da *video art*. Esta revisitação é uma forma de aprofundar a percepção inicial, por vezes fugaz, e, paralelamente, observar pormenores e detalhes que só o tempo permite aprimorar, podendo assim expandir-se o leque da percepção preambular.

Partindo do contexto expositivo proporcionado pela exibição intitulada *Meio Concreto* (Serralves, Junho e Setembro de 2013) que, na sua maioria, apresentava vídeos em *loop*, deixando ao espetador a possibilidade de interpretar e decidir como, quando e quantas vezes observar determinado trabalho, nasceu o projeto "O Passeio" cujo foco central é apresentar uma obra de *video art* sobre o tema "Tempo" em estratégia expositiva e criativa *loop* para verificar como a repetição interfere na percepção do conteúdo temático. Devido à definição conjuntural do assunto, o conceito de *imagem-cristal* de Gilles Deleuze (2006) surge como fundação estrutural da vertente criativa, pois "a imagem-cristal é a operação mais fundamental do tempo: visto que o passado não se constitui depois do presente que foi, mas ao mesmo tempo, é necessário que o tempo se desdobre a cada instante em presente e passado" (Deleuze 2006, 111).

Sabendo que "As normas científicas exigem uma interação constante entre os métodos e os objetos de estudo" (Gauthier citado por Oliveira 2006, 70) e que a "investigação artística se pode definir como o uso sistemático do processo artístico para a realização da expressão artística em todas as diferentes formas de arte, como principal meio de compreensão e inquirição da experiência" (McNiff 2008, 29) e tendo em conta que no domínio artístico, pelas suas características específicas, se deve procurar a abertura e encorajar a experimentação ousada (Hannula, Suoranta e Vadén

2005, 14), a metodologia adotada baseia-se na obra *Artistic Research - Theories, Methods and Practices* (Hannula, Suoranta e Vadén, 2005) e *Art Practice as Research* (Sullivan 2010) cujo sentido geral defende que na investigação artística os métodos são flexíveis e os resultados por vezes imprevisíveis. Neste sentido, é valorizada a prática da reflexão-ação-reflexão para sustentar a fundamentação teórica e o projeto experimental.

Neste artigo é feita uma análise incisiva da relação entre *loop* e foco temático, procurando depreender como a repetição altera a percepção. O eixo analítico direcionado para a representação do tema através de *video art*, o papel colaborativo do espectador e a construção da dimensão interpretativa através do *loop* são os elementos chave que abordaremos a seguir. Sugerindo, no entanto, que o objeto fílmico seja encarado como uma obra aberta numa edificação conjunta e dinâmica que convoca o espectador a assumir um papel ativo, autónomo e simultaneamente questionador.

Video Art em *loop*

Considerar a *video art* como movimento artístico *per se* carece atualmente de consenso entre artistas, curadores e do meio artístico em geral. Isto porque o vídeo é um meio ubíquo, utilizado em diversas atividades tais como em videojogos, nos telemóveis ou na internet, sendo igualmente transversal a várias formas de arte. Apesar de ser uma forma de expressão artística vanguardista sobretudo no âmbito das artes plásticas, a designação *video art* como um movimento artístico autónomo surgiu do debate teórico em meados dos anos 1970-1980, relacionado com a produção e distribuição de obras videográficas nas instituições de arte (Turco 2004). Devido à convergência dos meios eletrónicos e ao desenvolvimento da tecnologia digital, a *video art* está muitas vezes associada a qualquer forma de arte que inclua imagens em movimento expostas numa galeria, sobretudo quando ela envolve várias projeções em simultâneo. Chega a ser comum, atualmente, considerar-se o vídeo como um subgénero do cinema (Meigh-Andrews 2013).

Apesar de no início o vídeo ser uma tecnologia pouco atraente e fiável, com problemas de sincronização entre áudio e vídeo, com fraca qualidade de imagem, o certo é que atraiu muitos artistas principalmente pelo facto de ser um meio instantâneo e, mais importante, ser uma ferramenta para conceber mensagens que os artistas utilizam para criar arte (Sherman 2005). Os criadores que optaram por usar o vídeo como meio de expressão foram influenciados por movimentos e

correntes artísticas dos anos 1960, como o Fluxus, a Performance, a Pop Art, o Minimalismo, a Arte Conceptual, o Filme Experimental e a Música de Vanguarda (Meigh-Andrews 2013).

O Fluxus, em especial, "teve um efeito profundo, porém subtil, na maneira como entendemos a arte e o mundo em geral" (Frank 2012, 44). Muitos dos eventos do Fluxus desafiavam as convenções estabelecidas pelas instituições e pela arte, subvertendo-as, como por exemplo a *Composition 1960#5* de 1960, de La Monte Young. Desta composição faziam parte borboletas que deveriam ser libertadas da sala onde a apresentação estava a decorrer. Um outro exemplo foi a *Piano Activities* de 1962, de Philip Corner que se desenvolveu em diversas ocasiões "durante as quais um grande piano era meticulosamente desmantelado bocadinho a bocadinho". (Walther, Schneckengerber, Christiane e Klaus 1999, 586). Também sob a égide do Fluxus surgiram obras de *video art* metalinguísticas que deliberadamente procuravam surpreender o espectador, por atração ou, outras vezes, por repulsa (Cruz 2012, 20). Segundo Roberto Cruz (2012) muitos dos primeiros filmes do Fluxus foram feitos no formato *loop*, o que permitiu destacar que "Quando não esta sendo exibida, interpretada ou lida, a obra de arte simplesmente não existe: ela deve ser experienciada no tempo, ou seja, trata-se de uma experiência temporal que naturalmente não existe até que o filme ou o vídeo seja reproduzido (Cruz 2012, 47).

Portanto, a designação atual de *video art* raramente se refere a uma categoria artística fechada em si mesma, capaz de abarcar consenso em torno de todas as obras que envolvam o vídeo como parte integrante e interconecta-se frequentemente com a ideia de instalação.

A Instalação teve a sua origem na década de 60 do século XX englobada no que Rosalind Krauss (1979) denominou como campo expandido, referindo-se àquelas obras que não encaixavam nas categorias de pintura ou escultura devido aos meios usados pelo artista, ou pelo local da sua exposição e também pela forma como as apresentavam. A Instalação faz uso dos mais diversos meios e estratégias para a edificação da obra, de acordo com os propósitos do artista e impõem-se no espaço onde se mostra (Krauss 1979).

Há uma tendência para as instalações de vídeo atuais possuírem características cinematográficas e uma dinamização das designadas instalações de imagens projetadas (Turvey et al. 2003) que permitem ao espectador uma relação com estas obras ao mesmo tempo escultural e cinemática. O espectador determina a duração exploratória da obra e decide, por si próprio, quanto deve afastar-se.

Diferente desta estratégia expositiva está o *loop* que tem sido uma ferramenta formal importante sobretudo

no cinema experimental. Um dos primeiros registos de uma sequência em *loop* é a obra *Ballet Mécanique* realizada por Fernand Léger em 1924. Trata-se de uma experiência singular e nada convencional, uma espécie de ensaio acerca do movimento que mescla o elemento humano com máquinas: imagens vertiginosas de máquinas humanizadas intercaladas com imagens impetuosas de seres desconstruídos numa cadência surrealista e experimental.

O *loop* evoca uma espécie de caleidoscópio em que através da repetição cíclica, do *loop*, a obra de vídeo permite ao espetador poder apreender o seu significado enquanto deambula pelo espaço de acordo com as suas necessidades (Hall e Fifer 1990).

Obra aberta e imagem-cristal

O conceito de *Obra Aberta* está contido no livro de Eco com o mesmo título. Neste livro o autor propõe uma visão de abertura interpretativa em relação à obra de arte, no sentido em que "uma obra de arte, forma acabada e fechada na sua perfeição de organismo perfeitamente calibrado, é igualmente aberta, com possibilidades de ser interpretada de mil modos diferentes sem que a sua irreproduzível singularidade seja por isso alterada" (Eco 2009, 68). De uma outra perspetiva, Theodor Adorno também entende que "todas as obras de arte, e a arte em geral, são enigmas" (Adorno 2012, 186).

Todavia, Eco reconhece manifestamente dois problemas relacionados com a obra aberta: Por um lado "as razões históricas, o background cultural de uma tal decisão formativa, a visão do mundo que ela comporta" e, por outro lado, "as garantias de uma relação de comunicação que não degenere no caos, a tensão entre uma massa de informação posta intencionalmente à disposição do fruitor e um mínimo de compreensão garantida" (Eco 2009, 178). No entanto, a assunção da abertura interpretativa diante de uma obra de arte é essencial na medida em que permite ao observador atento e interessado uma postura eclética face à arte contemporânea, à sua linguagem, meios e forma.

Nesta relação de fruição/ interpretação aberta, o tempo é uma noção fundamental. Não só o tempo de visionamento, a possibilidade de voltar a ver, o tempo do espectador e o tempo da própria representação imagética. Daí Deleuze (2006) destacar quatro ideias principais relacionadas com o conceito de imagem-tempo: "a imagem-tempo como apresentação direta do tempo; a deslocação temporal do tempo fora dos eixos enquanto marca da imagem-tempo; o passado transcendental em Bergson; e, por último, a imagem-cristal como paradoxo temporal" (Viegas 2010). Para Deleuze a imagem-cristal é crucial porque comporta "muitos elementos distintos, a sua irreduzibilidade

consiste na unidade indivisível de uma imagem atual e da «sua» imagem virtual (...). O presente é a imagem atual, e o seu passado contemporâneo, é a imagem virtual" (Deleuze 2006, 108). É precisamente esta dualidade e coexistência entre presente e passado que as imagens em movimento do cinema em si encerram e a possibilidade de elas conterem múltiplos significados que Deleuze incorpora no conceito de imagem-cristal.

Ora, podendo uma obra de *video art* ser apresentada em *loop* para representar a ideia da passagem do tempo, encerrando em si a ideia de tempo passado, tempo presente e tempo futuro e permitir ao espetador desfrutar de uma interpretação aberta e significações diversas, exibida numa estratégia expositiva projetada, renuem-se aqui todas as noções exploratórias que induziram à expressão criativa de "O Passeio" e fundamentaram a obra do ponto de vista autoral como a seguir se demonstra.

Projeto de video art "O Passeio"

Alicerçando a componente experimental do projeto de *video art* no conceito de imagem-cristal de Deleuze (2006) foi materializada uma obra videográfica acerca do tempo e exibida em *loop* com o intuito de proporcionar ao espectador a liberdade de criar as suas próprias interpretações e livres associações, no seu próprio tempo e ritmo. Paralelamente pretendia-se explorar como a repetição interfere na perceção do conteúdo temático.

Seguindo um plano que serviu de guia para estruturar a investigação e que ao longo do tempo se foi adaptando a outras necessidades decorrentes do percurso investigativo, o projeto desenvolveu-se em três fases fundamentais e consolidantes: a pré-produção, a produção e a pós-produção (Lopes, 2014). Na primeira etapa engendrou-se a organização sistemática conducente às filmagens e retificaram-se eventuais sustentáculos essenciais à materialização da obra. Esboçaram-se ideias, anotando várias possibilidades de ações que o protagonista poderia desenvolver durante o passeio de acordo com os objetivos definidos e com vista à realização da obra de *video art* a partir das ideias-chave *tempo* e *repetição (loop)*. A fase seguinte, produção, demandou um elevando nível de concentração e rigor a fim de concretizar o planeado previamente e obter resultados imagéticos e sonoros dignamente profissionais, exigentes e satisfatórios. Na terceira etapa procedeu-se à composição digital, sonorização e finalização do produto audiovisual.

O vídeo realizado tem uma duração aproximada de oito minutos e o local de filmagem é um percurso na natureza à beira de um canal de água, próximo da Senhora do Desterro, localizado perto de Seia, na

Serra da Estrela. A escrita do guião obedeceu à ideia de repetição porque a intenção é espelhar a estrutura narrativa a partir do *loop* e pretende retratar a caminhada de um indivíduo ao longo de um percurso pelo meio da natureza. O objetivo é mostrar a ação em momentos diferentes de modo a sugerir um passado imediato/presente e também o presente/futuro imediato, com o tempo a desdobrar-se em dois, testemunhando em sobreposição a mesma ação, mas em tempos diferentes, quase imediatos, de maneira a dar expressão à afirmação Deleuziana de "esse passado e esse futuro que coexistem na imagem presente" (Deleuze 2006, 57).

Foi realizado um plano geral demorado de cada cena, em ângulo normal porque era preciso dar tempo ao espetador para se envolver serenamente com o que estava a ver, de acordo com o guião. O protagonista do vídeo desenvolve uma ação que se repete ao longo do tempo inserido na própria narrativa. Todo o vídeo foi filmado num só dia, após cinco tentativas, para não quebrar o fluxo narrativo da representação da passagem do tempo. A seleção musical recaiu sobre dois temas: *The Descent* (Immundus) e *Into The Mist* (Soundgram), tendo cada música sido cuidadosamente cortada e editada de forma a sugerir uma atmosfera de introspeção e envolvimento. No seu conjunto a narrativa não esclarece objetivamente a tensão que criou durante o seu desenrolar, deixando ao espetador essa tarefa de adaptar um fim de acordo com a percepção que teve do visionamento do vídeo.

Em termos de influências para a realização do projeto de *video art* é importante destacar do ponto de vista histórico, artístico e formal os trabalhos de artistas como Nam June Paik, Bill Viola e Alexandre Estrela, entre outros igualmente inspiradores como Isaac Julien, por exemplo. Paik foi pioneiro em perceber o potencial do vídeo como forma artística para a instalação em exposições em galerias e em eventos ao vivo (Meigh-Andrews 2013, 39). *The Reflecting Pool* (1977-79) de Viola é particularmente interessante por implicar questões relacionadas com o tempo, pela câmara fixa e pela referência explícita ao cinema estrutural (Meigh-Andrews 2013) e *Le Moiré* (2010) de Estrela apresenta uma instalação criativa com uma projeção de vídeo em *loop*, ecrã em vidro e som mono. Relativamente ao trabalho de Julien, este reflete acerca das preocupações com a globalização e questões raciais. *Ten Thousand Waves* de 2010 é uma instalação de filme imersiva (*immersive film installation*) projetada em nove ecrãs suspensos do teto e inspirada em factos reais sobre a tragédia de vinte pescadores chineses que se afogaram na costa noroeste de Inglaterra em 2004. Neste trabalho Julien cruza a cultura chinesa contemporânea com a sua mitologia ancestral. Referindo-se a este trabalho Julien afirma que ele é uma maneira de ligar o presente, o

passado, fantasmas e modernidade (Gritten 2010). Inspirador no trabalho artístico de Julien é o tratamento das suas instalações em ecrãs planos e em muitos dos seus trabalhos a narrativa ser descrita de forma fraturante. Para além disso, a sua obra ilustra a simbiose entre cinema e *video art*.

Resultado de várias fontes de inspiração e incorporando noções como *video art*, *loop*, imagem-cristal e obra aberta "O Passeio" assenta na ideia de contemplação e descoberta, sem nunca indicar respostas concretas a eventuais questionamentos que o espetador levante ao observar a obra. A estratégia criativa decorre de um encadeamento de *loops* da própria ação com vista a refletir a temática. É um produto que pretende aproximar-se da possibilidade de ser uma obra aberta tal como a definiu primeiramente Eco em 1962, ou seja, uma "proposta de um «campo» de possibilidades interpretativas, como configuração de estímulos dotados de uma substancial indeterminação, de modo que o fruidor seja levado a uma série de «leituras» sempre variáveis" (Eco 2009, 173-174).

Em termos de contacto com o público o pretendido é uma projeção em parede numa sala escura em *loop* contínuo, sem título nem genérico, à semelhança da recente exposição de Bill Viola em Paris de 5 de Março a 21 de Julho de 2014.

Trata-se de um vídeo multifacetado em termos de interpretação que se focaliza na imagem-tempo como fator de transformação, porque há uma transformação no decorrer da narrativa, ao longo do tempo. Para além disso, sabendo que a forma como uma obra de arte é interpretada está subordinada a vários fatores, tais como: a sua origem cultural, o espaço expositivo, a obra em si mesma portadora de uma estética particular gerada a partir de um campo de forças formal e expressivo da responsabilidade do seu autor e, não menos importante, o espetador com o seu saber e herança cultural para quem a obra se destina e a complementa, "O Passeio" oferece-se como uma obra aberta. Perante a estratégia da representação em *loop* o espetador pode observar o vídeo quantas vezes achar necessário e durante o tempo que lhe for conveniente. Deste modo, a obra não está limitada pela sua duração intrínseca e nem o espetador fica refém da estrutura temporal do vídeo.



Figura 1 – Fotograma do vídeo final

Em termos de resultados, após o visionamento por parte de uma amostra de tipo não probabilística, por conveniência, de seis espetadores percebemos efetivamente que a obra de *video art* apresentada em *loop* representou uma estratégia criativa e expositiva que potenciou múltiplas interpretações acerca da passagem do tempo. O *loop* para além de ser uma estratégia de exposição usual gerou, ao mesmo tempo, um mecanismo conducente a uma mutação preceptiva da obra. Cada espetador ao ser outra vez imerso na obra, motivado por um visionamento em *loop*, aprofundava sensações, reações e interpretações. Novos patamares foram percorridos e em conotação com o conceito de imagem-cristal o vídeo induziu várias interpretações, à semelhança do cristal que, sendo o mesmo, reflete várias realidades.

Conclusão

Procurando estabelecer uma reflexão videográfica sobre a obra aberta, foi desenvolvido propositadamente um projeto artístico de *video art* sustentado na repetição com o desígnio de aprofundar o conhecimento e a percepção inicial acerca da temática da passagem do tempo, mesclando noções de tempo presente, passado e futuro. Esta intenção de revisitação pretendeu aprofundar a percepção inicial motivando a observação de pormenores e detalhes que só o visionamento consecutivo permite aperfeiçoar, podendo assim expandir-se as possibilidades da interpretação inicial e patrocinar diversas conjeturas embutindo a obra na tipificação de obra aberta passível de interpelar o espetador e este projetar variados juízos de apreciação e análise. Neste sentido, o trabalho desenvolvido resulta de um projeto de investigação cujo propósito visa especificar como quatro conceitos (*video art*, *loop*, obra aberta e imagem-cristal) emergem como pretexto e oportunidade para a conceção e desenvolvimento de

uma obra videográfica. O foco central visava sublinhar que o *loop* potencia variadas conotações da obra, aproximando-a, assim, de obra aberta sem a sua singularidade ser afetada e patrocinando leituras variáveis.

Perante o questionamento: que obra o espetador percebe quando esta é exposta em *loop* ou como a repetição interfere na percepção do conteúdo temático, verificamos que embora a criação artística seja sempre a mesma, o sentido em que se toma o que se vê e se ouve pode diferir a cada visionamento permitindo releituras, compreensões diferentes e explicações fundamentadas. O espetador pode perceber uma obra com algum aspeto diferente de cada vez que a vê e a repetição interfere necessariamente no entendimento do assunto representado, seja por reforço ou acréscimo. O espetador pode optar por assumir um papel de mero usufruto ou preferir uma posição mais ativa, independente e simultaneamente argumentadora. Conclui-se, deste modo, que o desenvolvimento empírico de uma obra de *video art* exposta em *loop* e consolidada em fundamentos teóricos de reconhecido valor permitiu desenvolver uma reflexão videográfica sobre a obra aberta. O conhecimento profundo obtido através do trabalho realizado permitiu concretizar a ideia de que "em *loop* a obra abre-se".

Notas

ⁱAcknowledgments: FCT and CI&DETS (PEst-OE/CED/UI4016/2014), CITAR (PEst-OE/EAT/UI0622/2014) POCI 2010, Portuguese Government and the European Union (FEDER).

ⁱⁱ CI&DETS: Centro de Estudos em Educação, Tecnologias e Saúde, Instituto Politécnico de Viseu, Av. Cor. José Maria Vale de Andrade, Campus Politécnico, 3504-510 Viseu, Portugal.

ⁱⁱⁱ CITAR: Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes, Escola das Artes, Centro Regional do Porto da Universidade Católica Portuguesa, Rua Diogo Botelho, 1327, 4169-005 Porto, Portugal.

Bibliografia

Adorno, Theodor. 2012. Teoria Estética. Lisboa: Edições 70.

Cruz, Roberto. 2012. Arte como filme, vídeo como arte in Catálogo Fluxus|Black & White 18-27. http://www.fluxusfestival.com/bw/_pdf/FLX_Catalogo.pdf. Acedido em 20 de fevereiro de 2015.

Deleuze, Gilles. 2006. A Imagem-Tempo. Lisboa: Assírio & Alvim.

Eco, Umberto. 2009. Obra Aberta. Lisboa: Difel.

Frank, Peter. 2012. Fluxfilms: para compreender o filme e vídeo dentro do movimento Fluxus in Catálogo Fluxus|Black & White 44-61. http://www.fluxusfestival.com/bw/_pdf/FLX_Catalogo.pdf. Acedido em 3 de Março de 2015.

Gritten, David. 2010. Isaac Julien on Ten Thousand Waves. <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/filmmakersonfilm/8045498/Isaac-Julien-on-Ten-Thousand-Waves.html>. Acedido em 23 de Janeiro de 2014.

Hall, Doug and Fifer, Sally Jo, eds. 1990. Illuminating video: an essential guide to video art. New York: Aperture in association with the Bay Area Video Coalition.

Hannula, Mika, Suoranta, Juha and Vadén, Tere. 2005. Artistic Research - theories, methods and practices. Academy of Fine Arts, Helsinki, Finland and University of Gothenburg, Sweden.

Krauss, Rosalind. 1979. "Sculpture in the Expanded Field" in October vol. 8: 30-44.

Lopes, Sandra. 2014. Manual Prático de Produção. Lisboa: Chiado Editora.

McNiff, Shaun. 2008. "Art-Based Research". In Handbook of the Arts in Qualitative Research. Gary Knowles and Ardra Cole, 29-40. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Meigh-Andrews, Chris. 2013. A History of Video Art. London: Bloomsbury Academic.

Oliveira, Lia Raquel. 2006. Metodologia do desenvolvimento in Educação 10 (1): 69-77. http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/8129/1/art_igo_unisinos_06.pdf. Acedido em 26 de março de 2014:

Sherman, Tom. 2005. The Nine Lives of Video Art. http://www.gama-gateway.eu/uploads/media/Nine_lives_of_video_art.pdf. Acedido em 26 de março de 2014.

Sullivan, Graeme. 2010. Art Practice as Research. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Turco, Marina. 2004. Changing History, Changing practices. An Instance of Confrontation Between Video Art and Television in E-View n.2. https://www.academia.edu/6990244/_Changing_History_Changing_practices._An_Instance_of_Confrontation_Between_Video_Art_and_Television_E-View_n.2_2004. Acedido em 12 de fevereiro de 2015:

Turvey, Malcolm, Foster, Hal, Iles, Chrissie, Baker, George, Buckingham, Matthew and McCall, Anthony. 2003. "The Projected Image in Contemporary Art" in October n°104: 71-96.

Viegas, Susana. 2010. Film and Philosophy - 1. Gilles Deleuze. <http://filmphilosophy.squarespace.com/1-gilles-deleuze>. Acedido em 25 de janeiro de 2015.

Walther, Ingo, Schneckenburger, Manfred, Christiane, Fricke, and Klaus, Honnef. 1999. Arte do Século XX: Pintura Escultura Novos Media Fotografia (Vol. II). Colónia: Taschen.

Filmografia

Ballet Mécanique. 1924. De Fernand Léger. França.

O Passeio. 2014. De Orlando Pinto. Portugal.

The Reflecting Pool. 1977-79. De Bill Viola. EUA.
