

Universidade de Brasília – UnB  
Instituto de Artes  
Departamento de Artes Visuais

**A Poética do Desencarnado na Videoarte**

Maiara Martins Gomes

Brasília  
2025

Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – PPGAV

## **A Poética do Desencarnado na Videoarte**

Dissertação de Mestrado apresentado ao  
Programa de Pós-Graduação em Artes  
Visuais, Instituto de Artes da  
Universidade de Brasília para obtenção  
do grau de Mestre em Artes Visuais.  
Linha de Pesquisa: Arte e Tecnologia  
Orientador: Antenor Ferreira Corrêa

Brasília  
2025



Universidade de Brasília  
Instituto de Artes Visuais  
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais

**Dissertação de Mestrado intitulada “A Poética do Desencarnado na Videoarte”,  
de autoria de Maiara Martins Gomes, aprovada pela banca examinadora constituída  
pelos seguintes professores:**

---

Prof. Dr. Antenor Corrêa  
Universidade de Brasília

---

Prof. Dra. Regilene Aparecida Sarzi-Ribeiro  
Universidade Estadual Paulista

---

Prof. Dra. Vera Pugliese  
Universidade de Brasília

---

Prof. Dr. Carina Flexor  
Universidade de Brasília

**Data de aprovação: Brasília, 03 de Novembro de 2025**

Campus Darcy Ribeiro – Brasília, DF – 70.910-000 - Brasil - Tel.: (61) 3107-1174



## AGRADECIMENTOS

Percorrer dois anos de pesquisa, inevitavelmente e felizmente, exige um trabalho em coletivo. O sucesso da jornada depende de um tripé: suporte financeiro para permitir a dedicação, rigor intelectual para guiar os estudos, e um suporte essencial, e muitas vezes silencioso, de apoio emocional. Felizmente, tive estes pilares garantidos. Aos amigos e familiares que me deram o suporte emocional —cada um à sua maneira— e a todos que contribuíram intelectualmente para esta dissertação, dedico minha mais profunda gratidão.

Ao meu bisavô Elizeu, com quem aprendi a dar nó em pingo d'água e inventar moda.

À minha mãe, por sempre ter uma história para contar, me ensinando o valor da narrativa e do compartilhamento de memórias, sejam elas quais forem.

Ao meu pai, pelo jeito singular de olhar as coisas banais, lembrando-me de que uma percepção aguçada reside na atenção que paira e não captura.

Ao Mathews, meu benzinho, por não me deixar desistir nunca. Seu amor e apoio incondicional foram o alicerce emocional que sustentou o meu foco aos trancos e solavancos.

À Ana, pelo simples caminhar comigo no cemitério e pelos diálogos densos e não menos divertidos.


Às minhas irmãs de Tradição, Circe, Perséfone, Brígida, Nuth, Pythia e Hawk pelos encontros sempre enriquecedores nos caminhos da leveza de existir.

Ao MediaLab, por ter sido minha segunda casa, oferecendo o espaço físico e intelectual para o desenvolvimento deste trabalho.

Agradeço ao Antenor, meu amigo-orientador, pela escuta atenta, e, acima de tudo, pela sinceridade crua.

No campo institucional:

Os meus agradecimentos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e ao Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília, por terem oferecido o suporte essencial e os subsídios necessários para a concretização desta trajetória de pesquisa em Arte no país.



*Cuncta fluunt, omnisque vagans formatur imago. Metamorfoses de Ovídio, Livro VX<sup>1</sup>.*

---

<sup>1</sup> Tudo flui e as formas não são mais que imagens fugidias

## RESUMO

Esta dissertação investiga a possibilidade de uma poética do desencarnado na videoarte contemporânea, articulando teoria da imagem, psicanálise e prática artística. Partindo da pergunta “se há um encarnado na pintura, poderia haver um desencarnado no vídeo?”, o estudo propõe uma ponderação sobre as especificidades do corpo e da imagem videográfica como possibilidades estéticas em que a oscilação, o rastro e a fantasmagoria ensejam práticas artística e poéticas na videoarte. A pesquisa se ancora em referenciais da psicanálise freudiana em diálogo com as artes visuais e com quatro obras autorais: *Play Dead* (2024), *Desassossego* (2024), *Aperto* (2023) e *teste* (2025). No curso da investigação, foi se revelando que a videoarte, em sua natureza espectral, de cor-luz, oferece um modo específico de instâncias de visibilidade e pensamento, no qual o desencarnado se delineia como poética, articulando simultaneamente o infamiliar, conceito estético freudiano e o encarnado, ideia proposta por Didi-Huberman. O corpo, ao se desencarnar, não desaparece e não recusa o encarnar: torna-se rastro, imagem inquietante, encarnando a ausência que oscila entre o visível e o vestigial.

**Palavras-chave:** Videoarte; Infamiliar; Encarnado; Desencarnado.

## ABSTRACT

This dissertation investigates the possibility of a poetics of the disembodied in contemporary video art, articulating image theory, psychoanalysis, and artistic practice. Starting from the question “if there is an incarnate being in painting, could there be a disembodied being in video?”, the study proposes a consideration of the specificities of the body and the vídeo image as aesthetic possibilities in which oscillation, traces, and phantasmagoria give rise to artistic and poetic practices in video art. The research is anchored in Freudian psychoanalysis in dialogue with the visual arts and four original works: *Play Dead* (2024), *Desassossego* (2024), *Aperto* (2023), and *teste* (2025). During the course of the investigation, it was revealed that video art, in its spectral, color-light nature, offers a specific mode of visibility and thought, in which the disembodied is outlined as poetics, simultaneously articulating the unfamiliar—a Freudian aesthetic concept—and the embodied, an idea proposed by Didi-Huberman. The body, upon disembodying, does not disappear and does not refuse to incarnate: it becomes a trace, a disturbing image, embodying the absence that oscillates between the visible and the vestigial.

**Key-words:** Video Art; Uncanny; Embodied; Disembodied



## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Maiara Martins, <i>Sem Título</i> , 2014, Fotografia.....	p. 10
FIGURA 2 - Vito Acconci, <i>Centers</i> , 1971, Vídeo.....	p. 33
FIGURA 3 - Anna Bella Geiger, <i>Passagens I</i> , 1974, Vídeo.....	p. 41
FIGURA 4 - Bill Viola, <i>Reflecting Pool</i> , 1977-1979, Vídeo.....	p. 43
FIGURA 5 - Bill Viola, <i>Reflecting Pool</i> , 1977-1979, Vídeo.....	p. 43
FIGURA 6 - Maiara Martins, <i>Resíduo</i> , 2023, Vídeo.....	p. 51
FIGURA 7 - Maiara Martins, <i>Play Dead</i> , 2024, Vídeo.....	p. 59
FIGURA 8 - Maiara Martins, <i>Play Dead</i> , 2024, Vídeo.....	p. 60
FIGURA 9 - Maiara Martins, <i>Play Dead</i> , 2024, Vídeo.....	p. 60
FIGURA 10 - Eliane Chirón, <i>Les Nageuses I</i> , 2011, Vídeo.....	p. 71
FIGURA 11 - Maiara Martins, <i>Desassossego</i> , 2024, Vídeo.....	p.73
FIGURA 12 - Maiara Martins, <i>Desassossego</i> , 2024, Vídeo.....	p.74
FIGURA 13 - Maiara Martins, <i>Desassossego</i> , 2024, Vídeo.....	p.76
FIGURA 14 - Maiara Martins, <i>Aperto</i> , 2023, Vídeo.....	p.85
FIGURA 15 - Maiara Martins, <i>Aperto</i> , 2023, Vídeo.....	p.86
FIGURA 16 - Francesca Woodman, <i>House #3</i> , 1975-1976, Fotografia.....	p.98
FIGURA 17 - Maiara Martins, <i>Rastro nº3</i> , 2025, Fotografia.....	p.103
FIGURA 18 - Maiara Martins, <i>Rastro nº5</i> , 2025, Fotografia.....	p.104
FIGURA 19 - C. H. Reutlinger, <i>Loië Fuller</i> , século XIX, Fotografia.....	p.114
FIGURA 20 - Albert A. Hopkins e Henry Ridgely Evans, <i>Loië Fuller</i> , 1897, Frontispício de Magic.....	p.116
FIGURA 21 - Auguste Lumière, <i>Danse Serpentine</i> , 1896, Vídeo.....	p.117
FIGURA 22 - Maiara Martins, <i>teste</i> , 2025, Vídeo.....	p.120
FIGURA 23 - Ana Mendieta, <i>Butterfly</i> , 1975, Vídeo.....	p.127

# SUMÁRIO

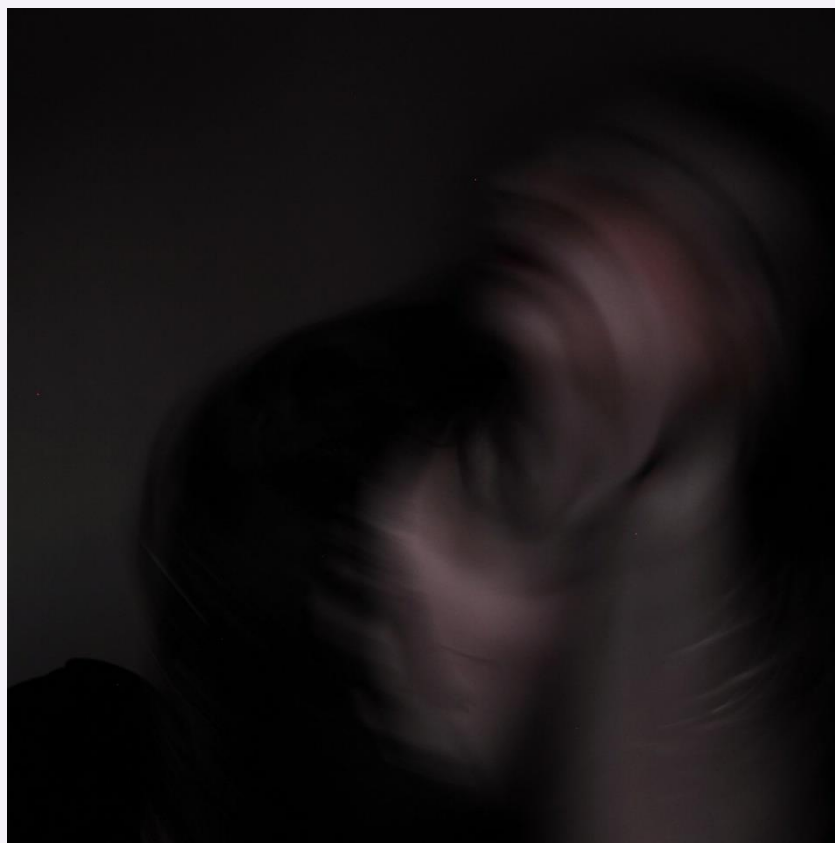
<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 1. O Infamiliar na videoarte .....</b>	<b>18</b>
<b>1.1 Pluralidades estilísticas na videoarte .....</b>	<b>21</b>
<b>1.2 Entre o Narcisismo e o Infamiliar .....</b>	<b>29</b>
1.2.1 Videoarte e Narcisismo.....	30
1.2.2 Videoarte e Infamiliar.....	35
<b>1.3 Mas de que videoarte estamos falando? .....</b>	<b>45</b>
<b>CAPÍTULO 2. O Encarnado .....</b>	<b>53</b>
<b>2.1 Encarnado teológico .....</b>	<b>55</b>
<b>2.2 Encarnado tátil.....</b>	<b>66</b>
<b>2.3 Encarnado visual.....</b>	<b>77</b>
<b>CAPÍTULO 3. A Poética do Desencarnado .....</b>	<b>90</b>
<b>3.1 Fantasmagoria: tateabilidade da imagem desencarnada.....</b>	<b>96</b>
<b>3.2 Aparição: O que se encarna no desencarnado? .....</b>	<b>106</b>
3.2.1 Borboletear .....	109
<b>3.3 Desencarnar .....</b>	<b>119</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>137</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>142</b>
<b>ANEXO .....</b>	<b>149</b>

## INTRODUÇÃO

Esta investigação nasce de uma pergunta que foi se formando ao longo de mais de uma década de experimentações artísticas: de que modo o corpo se inscreve na videoarte contemporânea quando não comparece como presença plena, mas como vestígio, rastro e aparição intermitente? Constitui-se algo que foi se adensando lentamente, desde os primeiros autorretratos fotográficos realizados em 2014, como a fotografia adiante (*Figura 1*), em vez de uma indagação súbita. Desde então, quando adquiri minha primeira Canon, iniciei a produção de uma série de autorretratos que, embora à época eu ainda não soubesse nomeá-los, já traziam à tona a figura persistente de um rastro-fantasma.

Eram imagens domésticas, modestas em recursos, mas carregadas de uma densidade expressiva, como se me devolvessem a mim mesma na forma de um borrão, uma espécie de corpo à deriva entre o ser e o não ser, entre o desejo de fixar-se e a vocação para o esvaecimento. Continuei a produzir essas imagens de forma quase ritualística, sem me deter na interpretação de seus sentidos. No entanto, havia uma busca insistente por algo que se insinuasse no movimento: um entre-lugar da imagem, uma fenda por onde a materialidade e o espectro pudessem coexistir.

FIGURA 1 – *Sem título* (2014)



Maiara Martins. Fotografia Digital. 2014. Fonte: Acervo Pessoal.

Mesmo de forma despropositada, penso que essas imagens acabaram motivando a pesquisa aqui apresentada pelo seu teor evanescente e espectral. As questões que hoje estão presentes no meu trabalho já me rondavam latentes, em forma de espectros e assombros silenciosos que se insinuavam nas frestas do cotidiano. Foi a partir desse acúmulo de imagens, atravessado pelo olhar crítico e pelos debates do Ateliê I do curso de Bacharelado em Artes Visuais, em 2022, que a investigação artística começou a ganhar contornos mais precisos.

Naquela disciplina, pela primeira vez, as imagens que eu produzia receberam uma nomeação que vinha de fora de mim. O professor Vicente Martinez nomeou o que via em minha produção: apontou que havia ali "algo de fantasmagórico". A observação de Vicente, como um golpe súbito, ativou em mim uma associação imediata com os conceitos de retorno e repetição da obra freudiana, que na época eu cursava em Teoria Psicanalítica no UniCEUB. Essa nomeação trouxe à tona os rastros imagéticos que eu vinha acumulando ao longo dos anos, provocando uma experiência íntima do *Unheimlich*: algo ao mesmo tempo estranho e profundamente familiar.

Este episódio abriu um percurso de investigação que me levou a desejar compreender, com maior profundidade, o que seria esse "fantasmagórico". Na mesma época, atuava como monitora da disciplina Arte e Psicanálise, ministrada por Cecília Mori, que viria a ser minha orientadora na graduação em Artes Visuais. Nossas reuniões de orientação eram atravessadas por diálogos sobre Freud, Didi-Huberman e Hal Foster. Foi nesse contexto que conheci a obra *Invenção da histeria: Charcot e a iconografia fotográfica da Salpêtrière*, de Didi-Huberman (2015) — um livro que, mais do que trazer excelentes discussões, me afetou profundamente, alimentando a prática poética e as questões estéticas que atravessavam o vídeo que desenvolvi no meu Trabalho de Conclusão de Curso.

Nesse projeto, a repetição e a experiência do Infamiliar tornaram-se os eixos centrais de investigação. Ainda assim, a fantasmagoria, nomeada por Vicente Martinez, permaneceu como uma questão latente, como um eco que reverberava e exigia desdobramentos artísticos e reflexivos. Contudo, foi a partir da leitura de um texto de Didi-Huberman acerca da pintura encarnada que a materialidade da imagem me capturou, notadamente o modo como as camadas de tinta se sobrepunham e formavam um corpo espesso, denso, quase tátil.

Tendo o vídeo como meu principal meio expressivo, uma pergunta tornou-se recorrente: seria possível transpor o conceito de encarnado, próprio da pintura, para um desencarnado específico do vídeo? A hipótese que então formulei partia da compreensão de que, dadas as particularidades do meio videográfico e suas formas de exibição, tal transposição

não apenas era possível, mas também podia ser construída de forma imagética, como um corpo que, mesmo em dissolução, insiste em deixar seus vestígios.

Assim, esta pesquisa se inscreve no campo das artes visuais como um percurso teórico-prático, em que criação e reflexão se alimentam mutuamente. Os trabalhos em videoarte produzidos no decorrer do mestrado atuam como dispositivos de pensamento e instâncias imagéticas. As obras funcionam como questionadores dos conceitos que as atravessam ao invés de ilustrarem os conceitos previamente definidos ou aplicar teorias sobre obras acabadas.

A pesquisa se inscreve no campo das artes visuais como um percurso teórico-prático, em que criação e reflexão se alimentam mutuamente. Consiste em as videoartes produzidas no decorrer do mestrado atuarem como dispositivos de pensamento e instâncias imagéticas que interrogam os próprios conceitos que as atravessam, em vez de ilustrar conceitos previamente definidos ou aplicar teorias sobre obras acabadas.

A metodologia adotada aproxima-se dos métodos da pesquisa baseada em arte, ou seja, de modo não rigoroso, investigo e analiso tanto minha produção quanto o trabalho de outros artistas como ponto de partida para uma compreensão mais aprofundada das possibilidades interativas entre vídeo arte, vídeo performance e conceitos intrínsecos à psicanálise (infamiliar, fantasmagoria) e à estética. Desse modo, tanto as minhas obras quanto as de outros artistas funcionam como dispositivos dialógicos, atravessando o texto, apontando direções e tensionando conceitos, em vez de participarem como ilustrações ou comprovações de conceitos.

Em consonância com o que é apresentado no artigo *Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico* (Fortin; Gosselin, 2014), a pesquisa em artes é a mais controversa categoria de pesquisa, pois "ela mistura teoria e prática ao longo do processo criativo e no objeto de arte". Nesse sentido, concordando com Donald Schön, os autores dizem que os artistas possuem um certo "saber encarnado", que provém de sua experiência e que na pesquisa é explicitado. O artista, ao longo da pesquisa, cata seus rastros de criação e os documenta.

Ao mesmo tempo, para Anne Cauquellin (2008, p. 140), "o campo da pesquisa é quase infinito", remetendo à noção de que, no mundo contemporâneo, tudo é linguagem. Se tudo pode ser lido como linguagem, então todas as linguagens artísticas são convocadas para falar sobre aquilo que é — ainda que esse "aquilo" seja instável, fugidio, contraditório. Para a autora, a arte se alimenta de saberes externos a ela — filosofia, física, antropologia, semiótica, psicanálise, entre muitos outros. Esses campos funcionam como disparadores de ideias

criativas, oferecendo vocabulários, conceitos e imaginários que o artista pode reconfigurar plasticamente, deslocando o lugar da pesquisa e tornando-a heterotópica.

Quando se trata desse tipo de pesquisa, ao qual os autores atribuem o nome de "tese-criação", há quem diga que a imagem e o processo bastem por si mesmos. Há, no entanto, outros pesquisadores que preferem a via da teorização. Esta teoria, por sua vez, não precisa seguir um rigor monolítico, podendo "borboletear" entre teorias exógenas ao campo das artes, utilizando-os como disparadores criativos, alimentando a pesquisa.

Tendo como pano de fundo esse diálogo entre teoria e prática, o objetivo geral foi investigar a possibilidade de uma poética do desencarnado na videoarte. Essa investigação configura e reafirma o corpo como latência, como espectro e como modo de aparição que se dá no rastro, em oposição a pensar sua ausência completa. Nesse sentido, a hipótese inicial, intuída ainda na graduação, parte da ideia de que, se a pintura pode ser compreendida como linguagem do encarnado (como propõe Georges Didi-Huberman), o vídeo, com suas especificidades, talvez ofereça um território fértil para a emergência do desencarnado.

Quatro objetivos específicos organizaram esse percurso: (1) abordar como o conceito freudiano de *Unheimlich* (infamiliar) pode deslocar a imagem de si na videoarte da lógica narcísica delineada por Rosalind Krauss no sentido estético da videoarte; (2) delimitar três dimensões do encarnado: teológica, tátil e visual, para então vislumbrar seus possíveis desdobramentos no desencarnado videográfico para compreender as instâncias de visibilidade da imagem<sup>2</sup> que percebo no encarnado; (3) investigar as estratégias formais que permitem ao corpo emergir como espectro, por exemplo, repetição, sobreposição, alteração cromática, fragmentação temporal; e (4) experimentar, em diálogo com artistas como Ana Mendieta, Francesca Woodman e Loïe Fuller, minhas próprias videoartes (*Play Dead*, *Desassossego*, *Aperto e teste*), buscando compreender as aberturas da produção da imagem desencarnada na videoarte.

A estrutura da dissertação acompanha esse vaivém entre teoria e prática, entre encarnação e desencarnação. O primeiro capítulo, *O Infamiliar na videoarte*, propõe uma torção do olhar sobre a imagem de si, sugerindo o infamiliar como chave analítica para uma

---

<sup>2</sup> No presente estudo, o conceito de "instâncias de visibilidade" é empregado para designar os distintos modos e estratificações da visibilidade inerentes a uma imagem, seja ela estática ou em movimento. Esta terminologia guarda uma similaridade conceitual com o termo "regimes de visibilidade", adotado por Sarzi-Ribeiro (2012) em sua tese de doutoramento. Na referida obra, a autora examina diversas abordagens para a análise das camadas imagéticas, fundamentando sua metodologia na Semiótica. Contudo, considerando que a presente investigação adota um arcabouço teórico-metodológico distinto para a análise e compreensão das imagens, opta-se pelo termo "instâncias". Essa escolha visa enfatizar a permeabilidade e a interconexão entre as camadas da imagem, tornando tal característica analítica mais precisa no contexto específico desta pesquisa.

videoarte que ainda apresente o corpo, mas não se defina a partir do eu do artista, embasando-se no viés do narcisismo. O segundo, *O Encarnado*, explora as instâncias de visibilidade do encarnado em uma perspectiva teológica, pictórica e visual, contanto com as obras em videoarte produzidas ao longo do período da produção da dissertação como condutoras do que é o encarnado com a finalidade de compreendê-lo como contraponto necessário ao desencarnado. O terceiro capítulo, *A Poética do Desencarnado*, articula a fantasmagoria no sentido visível, o borboletear como método de criação, a figura da Ninfa Fluida e a produção e análise de obras que habitam as bordas da visibilidade.

Desse modo, cada capítulo da dissertação atua como uma dobra teórica que tensiona, sustenta e prolonga a hipótese da poética do desencarnado na videoarte. No primeiro capítulo, “*O Infamiliar na videoarte*”, a investigação parte da instabilidade da linguagem videográfica para se debruçar sobre a imagem de si e seus deslocamentos. O vídeo, pensado como meio ambíguo e bifronte por Philippe Dubois (2004), permite observar a oscilação entre corpo e imagem, entre presença e apagamento, instaurando uma instância espectral de visibilidade. Essa flutuação é retomada por Arlindo Machado (1988, 1990, 2011), que relaciona o vídeo às fantasmagorias do pré-cinema, apontando para a natureza evanescente da imagem videográfica. Christine Mello (2008) amplia essa discussão ao situar o vídeo como uma linguagem que transita entre suportes e experiências sensoriais, marcada pela performatividade e pela descontinuidade. Nesse contexto, o conceito de infamiliar (*Unheimlich*), formulado por Freud (1919/2019), funciona como chave analítica central, comportando-se como um princípio de desestabilização da imagem de si. Em diálogo com Rosalind Krauss (2008), que havia lido a videoarte inicial sob o signo do narcisismo estrutural, proponho uma torção crítica: em vez de espelho fechado, o vídeo se torna superfície vacilante, marcada por fantasmas e duplos inquietantes. Hal Foster (2017), ao retomar o infamiliar como retorno do reprimido na arte contemporânea, contribui para situar essas imagens como sintomas, como vestígios de um real que insiste em retornar pelas frestas da imagem. Jacques Aumont (2004), por sua vez, sustenta o diálogo entre vídeo e pintura, desdobrando o argumento para além das comparações técnicas e apontando para modos compositivos comuns, como a sobreposição, o ritmo interno e a fragmentação da figura. Ao final do capítulo, a própria videoarte é proposta como linguagem que carrega em si um duplo movimento: aquele que mostra e aquele que se esconde e entre o corpo que aparece e o corpo que se dissolve.

No segundo capítulo, *O Encarnado*, investigam-se as instâncias de visibilidade do corpo encarnado na pintura e suas possíveis reverberações na videoarte. A partir de Georges Didi-Huberman (2012), o encarnado é compreendido como aquilo que emerge da densidade da

matéria pictórica, um corpo constituído por camadas de tinta, cor, luz e sombra. Retomando sua análise sobre a cor encarnada (*incarnat*) e sobre a carne como lugar do *pathos*, articulam-se três instâncias do encarnado: teológico, tátil e visual.

O encarnado teológico é trabalhado em diálogo com minha experiência pessoal de formação cristã e com a obra *Play Dead* (2024), ancorando-se na concepção da carne como lugar de encarnação divina, conforme o pensamento mariológico explorado por Salvador González (2015). A relação entre palavra e carne — a concepção pelo ouvido — torna-se, então, um ponto de inflexão para pensar a linguagem videográfica como encarnação sensível. A essa camada soma-se a dimensão tátil do encarnado, presente na tradição pictórica e nos experimentos cromáticos da videoarte *Desassossego* (2024), onde a “cor cicatriz”, proposta por Éliane Chiron, articula-se à saturação magenta, ao ruído da imagem de vídeo e à sobreposição como formas de encarnar o sintoma da imagem.

Por fim, o encarnado visual é investigado em *Aperto* (2023), como fissura na superfície da imagem. Nesse caso, a imagem encarnada configura-se como uma aparição que se aproxima do abalo visual que Didi-Huberman (2015) reconhece na imagem pictórica, não sendo completamente apreendida no sentido visível e superficial, em vez de se referir a um corpo pleno. Merleau-Ponty (2000), embora não seja aprofundado na presente pesquisa, surge como referência de fundo para o pensamento da carne como entrelaçamento entre corpo e mundo, dimensão também evocada pela própria prática artística que estrutura o capítulo. A escolha de não iniciar imediatamente pela teoria, mas pela produção das obras em vídeo, permite que o encarnado se estabeleça como um campo tensionado entre vicissitudes, corpo e imagem, e não como um conceito estanque.

No terceiro capítulo, intitulado *A Poética do Desencarnado*, propõe-se uma elaboração própria do desencarnado enquanto instância imagética em que o corpo emerge como rastro, espectro ou ruína. Este capítulo retoma o prefixo “*des-*” enquanto trânsito, reversão e transformação, e não como mera negação, conforme as formulações de Bechara (2009) e Lieber (2004).

Consequentemente, a imagem desencarnada caracteriza-se pela sua presença espectral que se manifesta no intervalo entre aparição e apagamento, em oposição à sua definição pela ausência completa do corpo. Para isso, aprofunda-se a noção de fantasmagoria, retomando o conceito freudiano de *Unheimlich* e articulando-o à teoria da imagem espectral formulada por Erick Felinto (2008), que entende o fantasma como aquilo que se apresenta entre o sensível e o indizível, entre o visível e o não visto, entre o passado e o porvir.



É necessário esclarecer que a definição de poética foi tomada em um sentido ampliado, ou seja, não apenas restrito aos aspectos técnicos do fazer artístico, mas englobando os elementos motivadores e inspiradores dessa produção. Desse modo, o desencarnado como disparador criativo permite ser concebido no âmbito de uma poética extensiva.

A videoarte, com sua carnadura luminosa, suas texturas digitais e seus ritmos fragmentados, é apresentada como o meio por excelência da imagem fantasmagórica. Maria Carriço (2015) amplia essa discussão ao situar a fantasmagoria como performance tecnocientífica, atravessada por espanto e maravilhamento, o que se desdobra na análise da videoarte *teste* (2025). A essa linha de pensamento soma-se a leitura das imagens fotográficas de Francesca Woodman, a partir do texto de Fabiane Souza e Cláudia Sanz (2020), como corpos-fantasma que acumulam rastros, memórias e tempos sobrepostos.

Philippe-Alain Michaud (2013) é convocado para pensar a gênese da imagem espectral nas primeiras fotografias, onde a longa exposição tornava a presença algo difuso e vacilante. A figura da Ninfa, recorrente na obra de Didi-Huberman, é deslocada aqui para o campo da fluidez. Essa ninfa fluida, evocada também na obra *Butterfly* (1975) de Ana Mendieta, fornece o elo entre as duas produções analisadas: minha videoarte *teste* (2025) e a obra de Mendieta são lidas pelo método de criação concebido como “borboletear” por Didi Huberman (2015b), que busca captar o instante fugidio da imagem que se move e se desfaz.

Assim, cada capítulo se articula em desdobramento à hipótese inicial por meio de aproximações rítmicas, fugacidade e vislumbres, e não através de oposições fixas. Se o primeiro capítulo tensiona a imagem de si pela via do infamiliar, o segundo capta as camadas do encarnado como pulsação visível da carne na tela. Já o terceiro se arrisca a desenhar, mesmo que por entre rastros, uma poética do desencarnado a partir de uma imagem-limite que se sustenta na intermitência, no brilho instável, na aparição suspensa. Ao acompanhar esse percurso, as videoartes produzidas interrogam, atravessam e, por vezes, desfazem os conceitos, em vez de apenas ilustrá-los.

Esse percurso é sinuoso, tal como as imagens que se interpuseram ao longo dos anos de escrita desta dissertação. Reconhece-se, ao redigir esta introdução, que muitas dessas questões já estavam presentes nos trabalhos artísticos muito antes de serem nomeadas e que a escrita acadêmica forneceu as ferramentas para escutá-las de modo distinto.

Portanto, mais do que buscar uma resposta fixa ou estabelecer regras sobre o que constitui a poética do desencarnado, o presente trabalho busca aproximar-se dessa possibilidade artística, visando cercá-la sem, contudo, capturá-la integralmente. Convido o

leitor a mover-se no *momentum*, entre o aparecer e o desaparecer, no sopro da imagem que não se fixa, na reverberação que continua a pulsar mesmo após o corpo se esvair.



# capítulo 1

## Capítulo 1 – O Infamiliar na videoarte

Antes de iniciar o capítulo, considero relevante refletir sobre os modos como o vídeo é nomeado e conceituado ao longo desta pesquisa. Ao examinar livros e pesquisas dedicadas ao tema, incluindo a formulação de “poética aberta” por Walter Zanini (1978), o uso intercambiável dos termos “linguagem” e “estética” por Philippe Dubois (2004), ou ainda a expressão “linguagem da videoarte” frequentemente empregada por Arlindo Machado (1990), torna-se evidente a diversidade de abordagens e o uso flexível de determinadas terminologias para referir-se ao vídeo e à videoarte. Essa multiplicidade de nomenclaturas sugere que a videoarte se estabelece como um território em construção, e não como um campo conceitualmente estável, no qual os próprios termos que a descrevem transitam entre funções descritivas e estruturais.

Ao se referirem diretamente ao vídeo enquanto objeto, os autores utilizam expressões como “linguagem”, “meio” e “*medium*”. Em muitos casos, “linguagem” aparece como sinônimo de vídeo, funcionando como uma substituição direta. Em outros contextos, no entanto, ela se apresenta como algo que está *no* vídeo, como ocorre na expressão “linguagem da videoarte”, que indica um conjunto de procedimentos ou características internas ao fazer videográfico. Já termos como “poética”, “estética” e “técnica” são tratados como atributos do vídeo e de qualidades que emergem dele, mas que não desempenham a mesma função substitutiva observada em “linguagem” ou “meio”. Em outras palavras, ao passo que “meio” e “linguagem” nomeiam o vídeo em sua totalidade, “poética”, “estética” e “técnica” dizem respeito a aspectos que o compõem.

Seguindo essa lógica, a videoarte, quando entendida como “linguagem”, aparece como uma vertente ou desdobramento específico dentro de um campo mais amplo denominado simplesmente “vídeo”. Assim, conforme discorre Arlindo Machado (1990), o termo “linguagem” atua como um marcador de uma modalidade singular de produção videográfica, situada sob o guarda-chuva da categoria “vídeo”.

Essa variação terminológica torna-se ainda mais complexa quando se observa o uso do termo *medium*. Marco Bastos (2012), em um artigo que investiga as distinções entre *medium*, *media*, *mediação* e *mediatização*, observa que não há consenso teórico sobre o conceito de *médium*. Segundo ele, a popularização do termo se deu a partir de 1964, com a obra de Marshall McLuhan, que passou a incluir, dentro dos *media*, meios como o rádio, a televisão e outros dispositivos de comunicação de massa. Já na perspectiva do austríaco Fritz Heider, segundo Bastos, *medium* é entendido como um espaço vazio ou intermediário que, ao ser preenchido,

possibilita a mediação (Bastos, 2012). Essa última formulação aproxima o termo dos sentidos de meio e de suporte, os quais adoto nesta pesquisa para me referir à videoarte em sua materialidade e estrutura técnica.

Contudo, além de compreendê-la como meio, também tratarei a videoarte como linguagem, especialmente quando for necessário enfatizar seus modos específicos de articulação. Essa escolha permite evidenciar o próprio fazer do vídeo e de suas particularidades técnicas, decisões formais e procedimentos composicionais, aspectos que são fundamentais para a compreensão da videoarte sob a perspectiva de uma poética aberta, conforme formulada por Zanini (1978).

Compreendo, ainda, a articulação entre “estética” e “linguagem” na medida em que a estética da videoarte revela, em sua materialidade e forma, as características específicas dessa linguagem no contexto do meio vídeo. Como se trata de uma linguagem cujas técnicas são amplas, experimentais e continuamente reconfiguráveis, sua poética tende à abertura, oferecendo terreno para novos desdobramentos formais e conceituais.

A partir desse esclarecimento, este capítulo tem como propósito apresentar o objeto de investigação desta pesquisa: o desencarnado com uma ênfase específica na produção de imagens em movimento, em videoarte. Dada a amplitude da videoarte como linguagem, que oferece múltiplas possibilidades estéticas e técnicas, torna-se imprescindível delimitar a vertente abordada e as razões que a justificam. Assim, esta investigação deriva da minha própria produção artística, da sua observação sistemática e da análise crítica de obras selecionadas na plataforma de filmes e vídeos, *UbuWeb*. Tais obras exploram experimentações estéticas no campo videográfico que, a meu ver, aproximam-se intrinsecamente da ideia de desencarnado, conceito que será elaborado e aprofundado ao longo dos capítulos subsequentes.

A premissa fundamental que norteia este trabalho é a de que o vídeo, um meio ambíguo e bifronte, conforme Philippe Dubois (2004), atua em instâncias de instabilidade perceptiva e de sugestão de presenças fantasmagóricas. Nesse contexto, a pesquisa busca compreender como a imagem do corpo perpassa a tangibilidade e a efemeridade, entre o visível e o vestigial. Para tanto, inicialmente, delineia-se um panorama da videoarte, destacando as características técnicas, estéticas e poéticas que evidenciam a relação intrínseca entre corpo, fantasmagoria e heterogeneidade, fundamentando-se nas contribuições de autores como Arlindo Machado (1988, 1990, 2011), Philippe Dubois (2004), Raymond Bellour (1997) e Anne Cauquelin (2008).

Subsequentemente a essa contextualização, abordam-se as tensões presentes na imagem de si, estabelecendo um diálogo crítico com a formulação de Rosalind Krauss (2008) sobre o

narcisismo estrutural da videoarte. Investiga-se como, ao explorar a "desmaterialização" e o "vestígio" do corpo (Mello, 2008), a videoarte pode proporcionar uma experiência da imagem de si que transcende a lógica narcísica, inserindo-a num campo de ambivalência e infamiliaridade.

É nesse ponto que se introduz e se conduz a investigação por meio do conceito de *Unheimlich* (infamiliar), retomado por Freud (2019) e revisitado por Didi-Huberman, que aqui funciona como dispositivo analítico central. Assim, o infamiliar e o encarnado constituirão as lentes pelas quais serão examinadas as tensões visuais e sensoriais na imagem em movimento, revelando como o corpo na videoarte pode ser simultaneamente presente e ausente.

Essa abertura, por sua vez, tensiona as fronteiras entre o encarnado e o desencarnado, definindo a especificidade da videoarte abordada nesta pesquisa. A partir dessa contextualização, introduzo a minha própria produção artística como um norte, permitindo perceber como nela o corpo oscila entre esses estados, intensificando a experiência visual e sensorial da imagem em movimento.

### **1.1 Pluralidades estilísticas na videoarte**

Considerando a etimologia, as características técnicas e estéticas, percebo na videoarte aberturas. Por exemplo, nas configurações estéticas e poéticas é possível notar uma variedade considerável de modos de fazer e de expressão por meio do vídeo. É partindo dessa característica formativa do campo e da produção artística em vídeo que esta pesquisa delimita sua abordagem. A própria junção dos termos "vídeo" e "arte" já sugere uma fresta que desvela em expansão. "Vídeo" remete a uma tecnologia, a um meio de gravação e reprodução de imagens em movimento, enquanto "arte" evoca uma prática criativa, expressiva e conceitual.

Sob a perspectiva léxico-etimológica, o pesquisador Philippe Dubois, em sua obra *Vídeo, Cinema e Godard* (2004), aponta que o termo "vídeo" é marcado por uma irresolução constitutiva. Com frequência, ele não é utilizado como um substantivo autônomo, mas sim como um complemento nominal ou partícula associada a outro termo, atuando como uma modalidade que se limita a qualificar ou classificar elementos vinculados à linguagem tecnológica. Esse uso periférico contribui para uma imprecisão semântica, abrindo a possibilidade de o vídeo assumir mais de uma identidade própria. Desse modo, o vídeo configura-se como um sufixo flutuante, portador de múltiplas possibilidades de significação, e não como um elemento com necessidade de determinação estável; ou seja, uma entidade cuja origem remete a um lugar que, paradoxalmente, não lhe pertence de forma plena, podendo deslocar-se livremente.

Embora a reflexão etimológica de Dubois esteja ancorada na língua francesa, a ambiguidade ou a indeterminação apontada pelo autor permanece pertinente também no contexto da língua portuguesa. Dubois observa, ainda, que “vídeo é o ato mesmo do *olhar*. Portanto, podemos dizer que o vídeo está presente em todas as outras artes da imagem” (Dubois, 2004, p. 71). Segundo o autor, em latim, *video* é um verbo e corresponde à forma da primeira pessoa do singular do indicativo: “eu vejo”. Dessa forma, o vídeo, em sua origem latina, já se encontra implicitamente associado a todas as artes visuais.

A versatilidade lexical da videoarte ecoa, em menor escala, a proposta de Freud no início de seu texto sobre o *Unheimlich* (Freud, 2019), visto que ambos os termos (*videoarte* e *Unheimlich*) compartilham a mesma característica: a busca por um sentido mais profundo reside em desvendar as camadas já existentes na própria nomeação do objeto, em vez de repousar em algo novo, explorando os encontros e desencontros que a linguagem já contém. Em consonância com essa perspectiva etimológica, Marcelo Kraiser, videoartista e pesquisador brasileiro, oferece suas impressões sobre a natureza do vídeo no capítulo inicial de *Horizontes Transversais: artistas da imagem e do som em Minas Gerais* (Kraiser, 2014). Assim como Dubois, Kraiser parte da etimologia da palavra “vídeo” — “eu vejo” —, indicando a necessidade de retornar à origem do termo para aproximarmo-nos das produções em videoarte.

Kraiser (2014) utiliza a metáfora de “cercar o vídeo”, sugerindo que, embora seja impossível apreendê-lo totalmente, é possível sitiá-lo em seus “muros”. Para tanto, o autor recorre à literatura de Clarice Lispector, mais precisamente ao texto “*Lucrecia*”, uma obra que aborda aspectos psicológicos da personagem que metaforicamente se cerca de muros e busca, felizmente, transpô-los. Kraiser nomeia essa abordagem como “*lucreciana*”, buscando uma brecha para “fisgar” o vídeo, ainda que transversalmente.

Nesse sentido, na tentativa de contextualizar a matéria do vídeo e seu histórico, Arlindo Machado, no livro *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas* (2011), opta por distinguir cinema e vídeo, endossando a ideia de que para o vídeo ser visto por ele mesmo, seria necessário não apenas cercá-lo, mas identificar e separar características específicas. Para ele, o vídeo está mais próximo do pré-cinema, das fantasmagorias dos Vaudevilles no século XIX, do que da experiência cinematográfica tradicional: uma sala fechada, tela grande, ambiente propício à fruição contínua, ideal para formar uma imaginação fluida, como a de um sonho. A despeito da distância temporal entre o surgimento de cada linguagem, Machado observa um movimento simultâneo dessas épocas aparentemente contraditórias em direção ao passado e ao futuro. As antigas formas mágicas do pré-cinema e as configurações tecnológicas contemporâneas da videoarte são, para o autor, atravessadas por um mesmo impulso imaginativo. Apesar das



ressalvas à divisão rígida entre cinema e vídeo proposta por ele, considero produtiva a noção de fantasmagorias e de aparição para pensar esteticamente a videoarte em relação ao desencarnado.

Portanto, o vídeo apresenta-se, segundo Dubois, como um “vídeo-Janus”, que, à semelhança do deus romano, volta-se simultaneamente para o passado e o presente (Dubois, 2004, p.73), mas, para além de indefinido, é, prossegue o autor, múltiplo, carregando consigo uma linguagem heterogênea por natureza, marcada tanto por sua condição técnica quanto pela materialidade da imagem que produz. A projeção videográfica é, muitas vezes, fantasmagórica, e a imagem, dúbia (Machado, 2009); essa dubiedade manifesta-se no próprio campo do visível, onde o que se mostra é, por vezes, impreciso, recortado e deslocado, bem como na instabilidade do suporte eletrônico. Enquanto meio e linguagem, a videoarte oferece uma vasta gama de possibilidades técnicas por meio da manipulação de imagens e sons, da interatividade e da imersão, e mais do que uma ferramenta, constitui uma linguagem própria, com questões e desafios específicos, o que permite explorar tanto as especificidades do suporte quanto às potencialidades narrativas, não narrativas e poéticas.

Complementando essa discussão, Philippe Dubois (2004) interroga a natureza do vídeo: seria imagem ou dispositivo? Técnica ou linguagem? Processo, meio de comunicação ou obra de arte? Esses questionamentos revelam o caráter relacional do vídeo, frequentemente comparado a outras linguagens visuais, como pintura, fotografia e cinema. Como escreveu o autor, “o vídeo é bem o lugar de todas as flutuações, e não devemos estranhar que ele apresente, no final das contas, inmensuráveis problemas de identidade.” (Dubois, 2004, p. 35)

A pesquisadora Christine Mello (2008) aponta que esta flutuação de identidade e aberturas poéticas e estéticas do vídeo nas Artes Visuais reside na condição desta linguagem ter nascido já na fronteira com outras. A videoarte mistura-se, imbrica-se e se confronta com a fotografia, pintura, instalação, performance e prossegue o fazendo, pois transforma-se com a cultura digital da imagem em movimento, podendo ser um meio de expressão que atravessa plataformas, formatos e amplia o arcabouço das imagens produzidas na arte contemporânea. A autora pontua que há muito o vídeo deixou de ser uma ferramenta de registro e se tornou o centro da produção artística, rompendo também a fronteira entre espaço e espectador. Na tese de Christine Mello, o vídeo é observado na sua maleabilidade e adaptabilidade de técnicas e suportes que causam estranhamento que considero bastante pertinentes para aproximarmos do vídeo.

Nesse sentido, Christine Mello observa que, na videoarte, “o vídeo é compreendido não apenas como suporte, mas como linguagem que executa deslocamentos na própria noção de



presença, tempo e corpo” (Mello, 2008, p. 75). Em outras palavras, embora o vídeo esteja presente “em tudo”, carrega em si a potência do deslocamento, ou seja, a capacidade de deixar de ser aquilo que era, assumindo novos contornos a cada contexto. Como propõe Raymond Bellour (1997), o vídeo se constitui como um espaço de entre-imagens, um lugar de trânsito contínuo entre o fixo e o móvel, entre a presença e sua suspensão.

A estética da videoarte é, portanto, ampla. Podendo variar de obras minimalistas e conceituais a instalações imersivas e espetaculares. Também, muitas vezes, a videoarte subverte algumas convenções do cinema e da televisão, explorando a descontinuidade, a repetição, a fragmentação e a não-linearidade. Essa característica a torna resistente a classificações rígidas e a convida a constante experimentação e redefinição do que é arte. Muitas obras do começo da videoarte eram elaboradas partindo das configurações do equipamento de vídeo, ora danificando o material do vídeo, ora produzindo montagens com pequenos cortes nas fitas de vídeo ou aproveitando a simultaneidade da imagem para experimentar processos de criação com os reflexos projetados em tempo real (Rush, 2006). Nas primeiras décadas de existência do vídeo, os artistas interagem com a própria imagem, com a voz ou performando para a câmera num gesto sedutor e colocando o espectador em um estado de escopofilia (Krauss, 2008).

Como ocorre em grande parte das pesquisas em videoarte, é importante reconhecer que esse campo emerge, na década de 1960, como uma linguagem que desafia os limites entre imagem, corpo e tecnologia. Com a popularização da câmera portátil e as possibilidades de gravação e reprodução em tempo quase real, artistas passaram a explorar formas de expressão direta por meio do vídeo, frequentemente utilizando o próprio corpo como suporte e matéria da obra, instaurando o que Sarzi-Ribeiro (2018) denomina vídeo-corpo, conceito desenvolvido no artigo O dispositivo videográfico e as narrativas de si mesmo e do outro: vídeo-corpo. A autora propõe que neste aspecto, o corpo dá-se como uma forma de escrita de si mediada pela imagem eletrônica, na qual o corpo se torna simultaneamente suporte, dispositivo e narrativa, o que proporcionou aos artistas uma nova forma de registrar e manipular o tempo, o corpo e o espaço com relativa autonomia. Assim, o vídeo emergiu como uma tecnologia acessível e maleável, distinta do cinema tanto em seus dispositivos técnicos quanto em seus modos de produção, circulação e recepção (Machado, 1990).

No início da produção de imagens em vídeo que, para Arlindo Machado (1988, p. 55), não se distinguiam das imagens televisivas, era possível falar em alta ou baixa definição com base na qualidade da imagem capturada. As câmeras de vídeo, por exemplo, produziam imagens mais granuladas do que as câmeras fotográficas da época (analógicas), cujas imagens

ainda eram formadas por grãos de prata que registravam a informação luminosa de forma independente. Como o vídeo era gerado a partir da modulação de sinais elétricos por variações de voltagem, a quantidade de detalhes registrada pela imagem eletrônica dependia da velocidade com que essa voltagem oscilava, bem como da qualidade do equipamento utilizado. Ressalto que a materialidade produzida pelo aparelho de vídeo não constitui o foco desta pesquisa; contudo, certos aspectos estéticos presentes nesses primeiros experimentos — como a construção de figuras evanescentes, de contornos pouco definidos, a formação de halos e o “vazamento” da informação luminosa — revelam-se pertinentes para os testes estéticos propostos aqui, na tentativa de configurar o desencarnado da imagem videográfica.

Philippe Dubois, sobre a estética do vídeo, busca aquilo que constitui a identidade dessa linguagem, considerando seu caráter histórico e econômico, situado entre o cinema e a imagem infográfica, que, segundo o autor, logo a superou. Nesse contexto, o vídeo adquire um caráter “frágil, transitório e marginal” (Dubois, 2004, p. 69). Para formular sua proposta estética, o autor também levanta a questão técnica, lembrando que o vídeo pertence ao campo da imagem eletrônica e, esteticamente, se desloca no entre: ficção e real, filme e televisão, arte e comunicação. Dubois afirma que o único terreno no qual o vídeo foi explorado por si mesmo foi o da videoarte. Nesse âmbito, os artistas experimentaram a plasticidade dessa linguagem, tanto nas formas quanto nos tipos de vídeo utilizados, fossem eles provenientes de câmeras de segurança, ambientes privados ou registros documentais. O autor conclui que o vídeo é, em si, “flutuante, mal determinado” e, sobretudo, “não tem por trás de si uma verdadeira e ampla tradição de pesquisa” (Dubois, 2004, p. 69). Para esta busca, o autor concentra-se em questões de estética visual comparada.

Dubois comenta, em uma nota de rodapé, que há inúmeros catálogos e monografias de artistas, mas os estudos individuais teóricos sobre o vídeo são relativamente escassos. De fato, há uma vasta produção acadêmica, composta por teses, dissertações e estudos, que se debruça sobre a obra de artistas cuja prática se inscreve na linguagem da videoarte. Muitos desses artistas elegem o vídeo como objeto de investigação por reconhecerem, nessa linguagem, uma poética marcada pela transitoriedade, pela memória e pela fugacidade, aspectos que se articulam diretamente com os conteúdos mobilizados em suas criações. Inscrevo-me nesse conjunto de artistas, na medida em que identifico no vídeo um meio expressivo particularmente adequado às questões que orientam minha pesquisa.

Minha poética videográfica emerge desse mesmo impulso de experimentação e de autorreflexão. O corpo, nas obras que produzo, não é apenas matéria de registro, mas campo de desintegração e reaparição, um lugar de trânsito entre presença e apagamento. Penso a minha

produção como também inserida nas práticas contemporâneas da videoarte que exploram o corpo como escritura em movimento, aproximando-se das noções de *video-corpo* (Sarzi-Ribeiro, 2018) e de *poética aberta* (Zanini, 1978), na medida em que se articula por gestos que revelam tanto a instabilidade do meio quanto a permeabilidade entre o visível e o espectral.

Quanto ao conteúdo apresentado em tela, a videoarte apresenta um tipo de narratividade que rompe com a linearidade frequentemente observada em outros meios audiovisuais, como o cinema tradicional (Machado, 1988). Diferentemente da sucessão de imagens que muitas vezes não se articulam de forma causal ou direta no cinema, o vídeo permitiu experimentações mais livres, descontínuas e fragmentárias. Ainda segundo Machado, enquanto a estrutura narrativa cinematográfica é fortemente enraizada em convenções industriais e linguagens codificadas, o vídeo emergiu como uma ferramenta privilegiada em práticas artísticas que buscavam romper com os discursos hegemônicos da imagem e tensionar a própria ideia de representação. Dessa forma, na videoarte, o vídeo assume uma função que transcende o meramente narrativo ou documental.

Antes da abordagem de Dubois, segundo o autor, a transposição lexical entre as duas linguagens não havia sido examinada e era vista como algo dado ou estabelecido. O autor, então, aprofunda sua reflexão, indagando se as imagens em movimento comportam-se da mesma forma em ambos os meios. Ele questiona se elementos como a edição, o espaço *off* (fora de campo), o *close-up* (plano fechado), o olhar da câmera e a profundidade de campo mantêm o mesmo sentido e função no vídeo e no cinema.

Dubois avança em seu argumento ao destacar que a montagem cinematográfica é uma práxis que encadeia e agencia os planos para conferir “corpo” e continuidade ao filme. Assim, no cinema, uma boa montagem resulta em um bloco homogêneo e conciso. O vídeo, por sua vez, remete às experimentações dos primeiros filmes (Machado, 2011), uma estética também presente no cinema experimental. Para Dubois, a blocagem narrativa conduzida pela montagem não é predominante no discurso videográfico, afirmando que “No campo das práticas videográficas, porém, o modo narrativo e ficcional está longe de representar o gênero majoritário” (Dubois, 2004, p. 77). E prossegue indicando que

Em vídeo, os modos principais de representação são, de um lado, o modo plástico (a “videoarte” em suas formas e tendências múltiplas) e, de outro, o modo documentário (o “real” – bruto ou não – em todas as suas estratégias de representação). E sobretudo – é o que os une contra a transparência –, ambos com um senso constante do ensaio, da experimentação, da pesquisa, da inovação. (Dubois, 2004, p. 77)

Essa constatação de Dubois foi corroborada por minha experiência ao explorar o acervo do site *UbuWeb*<sup>3</sup> (vide alguns exemplos no Anexo) que reúne um amplo conjunto de videoartes, obras de cinema experimental e documentários sobre artistas visuais e autores da literatura. Ainda que alguns vídeos, devido a sua longa duração, não tenham sido assistidos na sua totalidade, foi possível identificar que as narrativas e montagens da maioria desses trabalhos não demonstravam o compromisso com a concisão predominante no cinema. É nesse contexto que o autor propõe uma linguagem ou estética videográfica, a qual não é exclusiva do vídeo, mas só se institui com uma força expressiva evidente a partir das práticas videográficas (Dubois, 2004). Embora eu concorde parcialmente com essa afirmação uma vez que o cinema experimental também manifesta essa estética, não pretendo desenvolver tal discussão no presente trabalho. Assim como o autor, adoto nesta pesquisa a paridade entre linguagem e estética, compreendendo-as como indissociáveis.

Esteticamente, para além da imagem vista, o vídeo, segundo Dubois, se caracteriza por sua temporalidade específica, que é simultaneamente real e manipulável, por sua condição espectral (marcada por rastros, repetições e aparições), e por sua capacidade de perfazer um entre-lugar da imagem em movimento. Essa posição ambígua é marcada por uma instabilidade identitária: o vídeo não se ancora em uma tradição consolidada como o cinema ou a pintura, mas circula entre elas, incorporando elementos de ambas sem fixar-se em nenhuma. Aprofundando o olhar sobre temporalidade e da repetição na imagem eletrônica, Raymond Bellour também contribui para a compreensão de como o vídeo desafia as narrativas lineares e convida a uma experiência mais contemplativa do tempo. Trata-se, portanto, de uma linguagem flutuante, marcada pela transitoriedade e por um estatuto híbrido que a aproxima de questões contemporâneas como a desmaterialização da arte, a performatividade da imagem e a imbricação entre arte, tecnologia e comunicação.

Corroborando com a questão lançada por Dubois (2004) a respeito de uma linguagem contingente do vídeo, Ivana Bentes (2003) propõe uma diferenciação entre as imagens em movimento do cinema e do vídeo. Para a autora, enquanto o cinema se ancora numa gramática narrativa, com uma linguagem baseada na continuidade e na ilusão do real, já o vídeo rompe com essa lógica ao trabalhar com a fragmentação, o tempo real, o improviso e a precariedade. Essa abertura do vídeo à performatividade e à presença marca sua diferença em relação ao cinema e aponta para uma estética da não ficção, da subjetividade e do corpo-em-processo,

---

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.ubu.com/>

unindo diversas linguagens artísticas, como fundamentos pictóricos, *bodyart* e performatividade.

Sabendo que vídeo e o cinema também compartilham princípios técnicos, o pensamento do teórico de cinema francês Jacques Aumont é um norte para se entender a relação entre pintura e videoarte. Para Aumont, o cinema é uma extensão da pintura, pois possui aspectos técnicos, como a montagem, o enquadramento, a profundidade de campo, a perspectiva, as camadas, dentre outros, que são similares ao processo composicional de um pintor (Aumont, 2004).

A natureza aberta e em constante reformulação do vídeo, marcada pela sua capacidade de deslocamento e pelo seu caráter intrinsecamente experimental, encontra eco nas reflexões de Walter Zanini (1978) sobre o surgimento da videoarte no Brasil. Zanini propõe uma compreensão do vídeo como linguagem poética aberta e destaca sua especificidade em relação ao cinema e à TV, enfatizando que a "poética" do vídeo não reside em valores estéticos tradicionais, mas no próprio processo técnico de produção. Para ele, a videoarte se define por um gesto de ruptura com os códigos da arte, agindo em um plano de "intersemiotividade" e abrindo-se a uma poética da indeterminação, onde a instabilidade formal e a contaminação entre meios revelam uma linguagem radicalmente maleável, exemplificada pela diversidade de artistas como Ana Bella Geiger, Sônia Andrade e Letícia Parente, que exploram o vídeo como um campo expandido onde a forma emerge da experiência e tensiona a hegemonia da televisão.

Segundo Machado (1990), a diferença entre o vídeo para fins que não são artísticos e a videoarte é que o vídeo no geral trata de uma escolha de *medium* e das técnicas atreladas a este meio, como a gravação e a exibição em telas, sem levar em consideração aspectos artísticos como as impressões do artista e seus rastros de criação. Logo, trata-se de um formato de apresentação imagética, que pode ter fins outros que não a arte. Já ao observar as produções em videoarte, suas finalidades perpassam o intuito de trazer questões de criação artística, como problemáticas a respeito do próprio meio, investigação da produção de artistas, questionamento sobre o contemporâneo e as consequências de se viver neste tempo (Machado, 1990), assim como questões de autopoiesis.

Ao situar a videoarte como uma prática recente, surgida cerca de vinte e cinco anos após a difusão da televisão, Zanini (1978) destaca a especificidade do vídeo em relação a outros meios, como o cinema e a TV. A sua natureza eletrônica, que permite a manipulação do tempo, da imagem e da cor, confere-lhe um caráter intrinsecamente experimental e aberto. Para o autor, a "poética" do vídeo reside no próprio processo técnico de produção, e não em valores estéticos

tradicionais. Nesse sentido, a captação, a edição e a transmissão tornam-se, por si mesmas, dispositivos criativos.

Por conseguinte, o pesquisador entende que a videoarte não se define por um estilo ou forma, mas por um gesto de ruptura com os códigos estabelecidos da arte. Nesse contexto, a poética do vídeo se configura como uma abertura: uma linguagem em constante reformulação, permeável às transformações tecnológicas e discursivas. O autor também ressalta a potência do vídeo em tensionar a hegemonia da televisão e se afirmar como alternativa ao modelo massificador da comunicação (Zanini, 1978). No vídeo, o tempo, mais que o espaço, torna-se matéria sensível e plástica, ativando uma poética ampla significados e processos. A videoarte, nesse sentido, funda-se em uma lógica da indeterminação, onde a instabilidade formal e a contaminação entre meios revelam uma poética radicalmente aberta.

As discussões precedentes revelaram a natureza ambígua da videoarte, presente em seu caráter etimológico, na sua dualidade como meio e linguagem, e nas questões estéticas e poéticas que a configuram como uma "poética aberta". Para dar conta das questões estéticas do vídeo, apresento, a seguir, duas abordagens que servirão como conceitos norteadores das análises propostas nos capítulos seguintes: o narcisismo e o infamiliar.

## **1.2 Entre o Narcisismo e o Infamiliar<sup>4</sup>**

No estudo da videoarte, a ambivalência intrínseca do meio nos permite explorar nuances que podem ir além das interpretações observadas na superfície da imagem. Embora a imagem de si no vídeo possa, à primeira vista, remeter à ideia de narcisismo a partir da perspectiva freudiana, como fez Rosalind Krauss (2008), é possível estabelecer uma distinção clara com o conceito do Infamiliar (*Unheimlich*), que oferece uma perspectiva, também dentro dos termos psicanalíticos, sobre as questões estéticas da imagem. A maneira como um vídeo é percebido e produzido, especialmente no que tange à imagem de si, pode apontar para diferentes caminhos estéticos. Enquanto o narcisismo pode se concentrar na idealização ou fortalecimento da ideia do eu, o Infamiliar, como proposta estética freudiana, explora a perturbação do conhecido, o estranhamento do familiar e a polissemia que emerge dessa confrontação.

---

<sup>4</sup> Parte desta subseção faz parte do artigo: CORRÊA, Antenor Ferreira; GOMES, Maiara Martins. Videoarte e repetição: análise da obra Passagens I orientada pelo conceito do infamiliar. *Arteriais – Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes*, Belém, v. 10, n. 17, p. 1-15, nov. 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufpa.br/index.php/ppgartes/article/view/17260>

É perceptível que muitos artistas transitam entre essas duas estéticas, brincando com as fronteiras e as intersecções. Contudo, parece salutar demarcar essa diferença, pois é simples e direto que haja uma tendência comum a associar automaticamente a presença da imagem do artista à estética do narcisismo. Minha abordagem propõe justamente adotar o Infamiliar como norteador devido à sua ambivalência estética intrínseca, que pode ressoar diretamente com a ambivalência e pluralidades constitutivas da videoarte. Essa perspectiva nos permite ir além da superfície da autoimagem, investigando as camadas de estranhamento e familiaridade da videoarte.

### 1.2.1 Videoarte e Narcisismo

O período inicial da videoarte foi marcadamente povoado pela presença de corpos, sobretudo os dos próprios artistas (Rush, 2007). Essa inclinação à autoimagem e ao reconhecimento do sujeito encontra ressonância na psicanálise, na qual Freud, em seus Ensaio sobre a Sexualidade (originalmente publicados em 1905), descreve o narcisismo primário como uma etapa do desenvolvimento infantil na qual as pulsões se voltam ao próprio corpo, configurando um "amor de si mesmo" (Freud, 2016), o que, levado ao extremo, seria um estado de desconhecimento do outro e dos limites que este impõe. No entanto, isto exige na verdade um outro que dê consistência à onipotência desejada por Narciso (Saceanu, 2001) o que seria, no contexto da videoarte, a relação entre o artista, sua autorrepresentação e quem o vê.

É nesse contexto que Rosalind Krauss, em seu ensaio seminal "*Video: A Estética do Narcisismo*" (2008), propõe que o narcisismo não é apenas um tema recorrente, mas uma condição estrutural da videoarte. Suas observações sobre as propostas artísticas dos pioneiros do vídeo, sobretudo no final da década de 1960 e durante a década de 1970, apontam para a forma como o meio explicita uma lógica subjetiva e psicológica. A possibilidade de gravar e exibir simultaneamente cria um circuito de feedback entre corpo, câmera e monitor, transformando o corpo em espelho e centro da imagem. Essa dinâmica autorreflexiva faz com que a linguagem do vídeo se organize a partir de um retorno constante ao eu.

Leandro Vieira, no artigo "*Panorama da auto-imagem videográfica no Brasil*" (2006) também sugere que o uso inicial dos artistas do vídeo também foi auto-referente. As produções videográficas apresentavam em tela a presença de seus autores, formando o que o autor chama de "tradição autorreferencial" (Vieira, 2006, p. 35) que atravessa as décadas 1970 chegando até o presente. Para Vieira, o vídeo foi e é um dispositivo metalinguístico, que se centra no próprio código, ou seja, por ser reflexivo, também reflete como conteúdo a imagem do próprio artista.



Krauss (2008), sobre a simultaneidade reflexiva entre gravação e exibição na videoarte, argumenta que a videoarte gera uma "consciência de um presente em colapso", no qual o "agora" se descola do passado. A imagem do self projetada no monitor adquire uma centralidade que ofusca o que a antecede, fixando-se como um "texto imutável" do performer. O artista, então, vê-se atrelado à repetição contínua dessa imagem, comprometido com sua permanente reprodução. Dentro desse contexto, a videoperformance se caracteriza pela suspensão de narrativas externas ou estruturas lineares, substituídas por um circuito de autorreferência especular. O resultado é a exibição de um self desvinculado de temporalidade e de qualquer conexão significativa com o mundo. Para Krauss, o narcisismo na videoarte é, portanto, uma condição constitutiva do meio, que redefine a relação do artista com o tempo, com o corpo e com a própria noção de obra.

A crítica de arte aprofunda sua análise ao afirmar que, dadas as características de reflexão especular com feedback absoluto, torna-se "inapropriado falar de um *medium* físico em relação ao vídeo" (Krauss, 2008, p. 150). Segundo Krauss, os recursos eletrônicos do vídeo se tornam "meros acessórios" diante da suspensão do objeto. O *medium* real do vídeo é, então, uma situação psicológica na qual a alteridade é retirada e a participação do Outro é suspensa, convertendo-se em um investimento no self do artista. Citando Freud, Krauss (2008) descreve essa condição como a de alguém que abandonou o investimento libidinal nos objetos e transformou o objeto-libido (o espectador, um possível destino da pulsão artística) e o reinvestiu no ego-libido, voltando a imagem e a atenção para si mesmo.

Krauss aprofunda sua análise ao relacionar a oposição entre o reflexivo e o refletivo ao projeto psicanalítico, apoiando-se nas ideias de Jacques Lacan. Segundo o psicanalista Wladimir Safatle, o campo terapêutico lacaniano, o espaço é concebido como um vazio onde o paciente projeta seu narcisismo, em um monólogo que constrói uma imagem imaginária de si mesmo como objeto. A frustração surge porque o paciente jamais coincide plenamente com essa projeção, gerando uma condição fixa e perpétua de insatisfação (Safatle, 2017).

Assim, para o autor, a função da análise psicanalítica é intervir nessa fascinação especular por meio da reflexividade, buscando separar a subjetividade real das projeções ilusórias. O processo visa restabelecer o tempo histórico vivido, substituindo a atemporalidade da repetição pela temporalidade da transformação (Safatle, 2017). Em contrapartida, o feedback circular do vídeo age como uma "dupla repressão", submergindo simultaneamente a consciência do tempo e a distinção entre sujeito e objeto. Isso resulta numa "queda imponderável no espaço suspenso do narcisismo" (Krauss, 2008, p. 152), caracterizando o modo de funcionamento narcísico próprio à videoarte.



Nessa configuração, o paciente, ou melhor, o artista do vídeo, frustra-se constantemente ao projetar-se e não conseguir realmente capturar o objeto-libido (o espectador). O feedback circular do vídeo, portanto, apresenta-se para a autora como instrumento de dupla-repressão pois tanto a “consciência da temporalidade quanto a separação entre artista e espectador são submersas, ou seja, “uma espécie de queda imponderável no espaço suspenso do narcisismo” (Krauss, 2008, p. 152), comprometendo tanto a consciência da temporalidade quanto a separação entre quem vê e quem é visto. O circuito do vídeo frustra o alcance do espectador, pois a imagem projetada retorna sempre ao artista. A experiência do vídeo se converte, assim, em um espaço suspenso, em que a imagem do eu insiste, reiterada sem cessar.

Krauss propõe uma distinção essencial entre dois modos: a reflexão especular própria do vídeo e a reflexividade presente na arte modernista. No caso do vídeo, a reflexão especular promove uma fusão entre sujeito e imagem, anulando, ainda que ilusoriamente, a separação entre quem vê e o que é visto. O monitor atua como espelho, permitindo que o artista se veja como imagem, enquanto os equipamentos técnicos se tornam coadjuvantes. O verdadeiro meio do vídeo, nesse contexto, não é o suporte físico, mas uma disposição psíquica voltada para o investimento no próprio eu. Isso configura, para Krauss, a expressão de um narcisismo no sentido freudiano, marcado pelo desvio da libido dos objetos externos e sua conversão em energia voltada ao ego.

Já a arte modernista, segundo a autora, trabalha com uma lógica oposta. A reflexividade, citando obras como *American Flag* de Jasper Johns, parte de uma assimetria radical que emerge do interior da própria obra. Essa estratégia estabelece um distanciamento entre elementos distintos, como o objeto concreto e os códigos da pintura enquanto linguagem. A tensão entre essas instâncias visa a delimitação clara de suas diferenças, e não a fusão, permitindo que uma comente a outra sem se anular. A expressividade modernista, portanto, nasce da descoberta das condições materiais e históricas do meio, sempre dependente do reconhecimento da alteridade e da independência do objeto.

Rosalind Krauss exemplifica o narcisismo na videoarte por meio de obras que mostram a relação direta entre artista e imagem. Em *Centers* (1971), Vito Acconci se filma apontando para o centro de um monitor durante vinte minutos (*Figura 2*). Essa ação representa e subverte a crítica formalista ao usar o monitor como espelho, criando um ciclo de auto-observação que caracteriza o narcisismo. De modo similar, em *Air Time* (1973), Acconci se posiciona entre a câmera e um espelho, realizando um monólogo com seu reflexo. As duas obras criam uma situação de autorreflexão, em que o performer reage a uma imagem repetida de si mesmo, que se torna seu “texto”.

Em *Now* (1973), Lynda Benglis apresenta a cabeça em perfil, sincronizada com uma gravação anterior exibida no monitor. Os perfis, ao vivo e gravado, se movem em sincronia, criando um acoplamento autoerótico. A repetição da palavra “agora!” destaca a fissura temporal, pois todas as camadas do “agora” coexistem pela reprodução. A obra ilustra o “presente em colapso” e a substituição do texto pela reflexão especular. Krauss também cita *Revolver Upside Down* (1968), de Bruce Nauman, no qual o artista se filma com uma câmera invertida enquanto gira no estúdio por sessenta minutos. Embora menos focada no narcisismo, a obra demonstra os efeitos duplos da performance para o monitor e a suspensão do texto.

FIGURA 2 – *Centers* (1971)



Vito Acconci. Vídeo digital de canal único, transferido de fita de vídeo, 22 min., 28 seg. 1971. Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/292045>

Apesar de defender o narcisismo estrutural da videoarte, Krauss identifica três categorias de obras que, intencionalmente ou não, questionam ou contradizem essa premissa, funcionando como críticas internas ao meio. A primeira categoria reúne gravações que usam o próprio vídeo para criticá-lo internamente. Em *Boomerang* (1974), de Richard Serra, Nancy Holt ouve suas próprias palavras com atraso por meio de fones de ouvido. Esse feedback de áudio interfere em seu pensamento, causando confusão e a sensação de não conseguir completar uma palavra, descrita como a “prisão de um presente em colapso”. Diferente das obras narcísicas, *Boomerang* mantém distância crítica de seu tema ao priorizar o *feedback*

sonoro em vez do visual, permitindo ao espectador observar a cena de fora. A condição narcísica é apresentada como um processo mentalizado que abre espaço para a reflexão crítica, reforçada pela curta duração do vídeo, que destaca seu caráter discursivo.

A segunda categoria inclui obras que “atacam” fisicamente o mecanismo do vídeo para romper seu efeito psicológico. Em *Vertical Roll* (1972), Joan Jonas causa a dessincronização entre câmera e monitor, fazendo a imagem rolar ritmicamente para cima. Essa instabilidade contradiz a natureza estabilizada do vídeo, e o monitor funciona como carretel, sugerindo o fim da imagem. Ao mirar a câmera diretamente e interromper o rolamento, Jonas quebra o circuito e evoca a realidade física da gravação. Por fim, Krauss destaca instalações de vídeo que funcionam como variações da pintura ou escultura.

Obras como *Mem* (1974/1975) e *Dor* (1975), de Peter Campus, exemplificam essa abordagem. Nelas, o foco está na “estase do plano da parede”, estabelecendo uma relação entre câmera, projetor e superfície. A experiência do espectador depende de sua posição corporal. Em *Dor*, a imagem do espectador só é registrada quando ele sai da sala, projetada na parede, criando uma relação periférica e contínua com a ilusão. Em *Mem*, o espectador deve se aproximar para ser registrado, mas ao se afastar para enxergar melhor a imagem, perde a nitidez.

Essas obras confirmam, para a autora, a impulsão narcísica do espectador, mas impõem o reconhecimento da separação entre corpo e parede. Essa distinção permite que a parede seja percebida como um “Outro absoluto”, um objeto externo ao self. Para Krauss, nas obras de Campus, o narcisismo do vídeo funciona como uma estratégia para examinar a condição pictográfica da imagem, reafirmando a materialidade do objeto contra as motivações narcísicas da projeção.

Krauss sustenta que o narcisismo define o *medium* do vídeo, resultado da capacidade de feedback instantâneo que funde sujeito e objeto em um presente desprovido de passado. Contudo, essa condição narcísica não se apresenta de forma absoluta na videoarte, pois muitas obras promovem uma crítica intrínseca ao meio e à sua linguagem. Essas obras subvertem a auto referencialidade do vídeo por meio de estratégias diversas: um feedback sonoro pode questionar a percepção e a linguagem do meio; ataques físicos rompem a ilusão de estabilidade, revelando a materialidade do suporte; e a expansão da videoarte no espaço físico força o espectador a reconhecer a separação entre seu corpo e a obra, estabelecendo uma relação com um “Outro” em vez de um mero reflexo de si. Assim, Krauss aponta para produções que rompem o circuito fechado da projeção narcísica, abrindo o vídeo a uma interação complexa com o espectador, o ambiente e suas próprias condições materiais.

### 1.2.2 Videoarte e Infamiliar

Freud designa como *Das Unheimliche* (o infamiliar) a sensação de angústia, terror e dúvida que emerge diante de determinados acontecimentos ou imagens. Ao propor essa categoria estética, o psicanalista austríaco desloca o foco da experiência do Belo e do Sublime (um campo já tradicionalmente debatido pela Filosofia) para uma zona de inquietação até então pouco explorada. À época, o tema era praticamente ausente nos campos da Psicologia e da Psiquiatria, constituindo um desafio conceitual para a Psicanálise. O termo, originalmente filosófico, passa, assim, a ser mobilizado por Freud para compreender certas percepções evocadas pelas artes (Freud, 2019, p. 19).

“*Das Unheimliche*” é um termo complexo, antinômico<sup>5</sup> e antitético<sup>6</sup>. Alguns apontamentos sobre a sua tradução para outros idiomas, o apresentam como “intraduzível” e que não cessa de se desdobrar em outras traduções. Intrinsecamente, é a união de dois pólos opostos, sobrepondo-se para gerar um significado único. Os termos que se unem para formar este conceito estético são o prefixo de negação “-Un”, e a palavra alemã “*heimlich*” que denota algo conhecido, íntimo e familiar. Na primeira parte de seu texto, Freud faz um apanhado em dicionários e em outras pesquisas da área da psiquiatria onde estudiosos utilizaram este termo, expondo contextos de uso, contradições e desdobrando suas várias alternâncias.

No Brasil, o texto freudiano recebeu várias traduções na tentativa de abarcar toda sua complexidade e melhor descrevê-la. “Estranho”, “Inquietante”, “Inquietante-estranheza” e em 2019, após cem anos de sua publicação original, foi lançado como “Infamiliar”. Adotaremos esta tradução para o presente trabalho pois, segundo as palavras dos tradutores de *Infamiliar* (2019) “apesar de seu um aparente neologismo, ‘infamiliar’ é a palavra em português que melhor expressa, tanto do ponto de vista semântico quanto morfológico, o que está em jogo na palavra-conceito *Unheimlich* em seus usos por Freud (Freud, 2019, p. 9).

Esta escolha de tradução e editoração parte da união, assim como no idioma original do texto, entre o prefixo de negação “In” e o “*familiar*”, comumente usado no Brasil com uma certa justaposição de sentidos: quando diz que algo é familiar, ainda há ressalvas, remete a alguém ou algo, mas não há uma clareza evidente de quem ou o que é. Adotamos, assim, a tradução de *Unheimlich* como infamiliar na presente pesquisa, preservando a ambiguidade do termo, o que para nós, aproxima às questões fluidas do vídeo no que se refere à etimologia e

---

<sup>5</sup> oposição, real ou aparente, entre dois princípios, asserções, leis, doutrinas, ideias, definições etc. Fonte: [https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol\\_www/v6-1/html/index.php#3](https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol_www/v6-1/html/index.php#3). <Acesso em 7/10/2023>

<sup>6</sup> que constitui ou encerra antítese; antagônico, contrário. Fonte: [https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol\\_www/v6-1/html/index.php#4](https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol_www/v6-1/html/index.php#4). <Acesso em 7/10/2023>

aspectos formais da videoarte. Esta sobreposição terminológica também se aproxima do que trataremos nos capítulos seguintes a respeito do desencarnado, que caracterizamos como justaposto ao encarnado.

O infamiliar traz o caráter do duplo, assim como a videoarte e o desencarnado, para o discurso no encontro entre ideias que, na primeira vista, podem ser entendidas como opostas, mas são sobrepostas. Para Freud, o infamiliar “(...) nos adverte de que nunca somos tão iguais a nós mesmos quanto pretendemos nem tão diversos daqueles que tomamos por distantes/estrangeiros” (Freud, 1919/2019, p. 17). Em consonância com essa visão, Julia Kristeva, filósofa e psicanalista búlgaro-francesa, traz em seu livro “*O Estrangeiro*” (1994) que somos estrangeiros a nós mesmos, pois a relação estreita entre a angústia e o sobrenatural, um choque próprio do *infamiliar*, leva o sujeito a um certo nível de despersonalização (Kristeva, 1994).

No que tange essa experiência estética supracitada pelos autores, uma das pesquisas realizada por Freud na escrita do artigo encaminha-nos ao psiquiatra alemão Ernst Jentsch. O médico sublinha que a sensibilidade perante esta sensação estética ocorre em diferentes graus nas pessoas, a depender do que elas já tenham vivido e de reações particulares diante do que aconteceu. Um dos caminhos para se capturar um entendimento sobre a sensação do infamiliar é descrever e apontar situações em que ela pode ocorrer. Para tal, Freud busca em obras de ficção, situações cotidianas e exemplos experimentados por ele o que é e de que forma ocorre a imersão nesta percepção, que é, inevitavelmente, da ordem do “sentir”.

Freud, ao longo de seu ensaio, traz inúmeros exemplos de como o infamiliar pode vir a se manifestar, passando pelo duplo, fantasmagórico, repetição e as angústias liberadas por meio de cada um, mas com algo em comum: aquilo que se repete, mas não é exatamente o que já ocorreu. O *doppelgänger*<sup>7</sup>, o autômato, que se assemelha a um humano, números repetidos, superstições e uma série de experiências em que há repetição involuntária, aparentemente inofensiva e “por acaso”, podem impor a ideia de fatídico e de inescapável com o retorno do que deveria permanecer oculto (Freud, 2019/1919). Diversas destas experiências abordadas pelo autor passaram, na contemporaneidade, a ser utilizadas com frequência no campo das Artes Visuais para produção de obras e para que pudesse se compreender o que estava sendo produzido sob outros parâmetros.

---

<sup>7</sup> Criaturas que geralmente são uma cópia física de um indivíduo porém completamente opostas em características, aspirações e desejos.

Dado isso, o Infamiliar aparece como uma abertura para entender manifestações artísticas pós século XX, especialmente aquelas que desafiam a estética do belo, aproximando-se daquilo que Freud buscou conceituar em seu ensaio de 1919. Segundo Georges Didi-Huberman, esteta contemporâneo, uma característica trazida pelo infamiliar em uma obra de arte tem a ver com a desorientação, na qual não sabemos mais o que está ou não diante de nós: esta sensação seria sempre algo que nos desloca de nós mesmos, produzindo uma impressão de inquietante estranheza (Didi-Huberman, 2010).

As relações entre arte e psicanálise sob a perspectiva do infamiliar, portanto, não são recentes nem escassas. O próprio Freud se utilizou de exemplos literários para dar conta do que é a sensação de infamiliaridade que se afasta do Belo e do Sublime. Segundo o pai da psicanálise, são os contos fantásticos que melhor exprimem esta sensação e para poder, então, ser entendida no divã (Freud, 2019). Fora da literatura, autores como Hal Foster em *"O Retorno do Real"* (2017), Tânia Rivera no *"Averso do Imaginário"* (2013) e Daniela Canguçu em *"Arte e Vida"* (2012) seguem o mesmo caminho, relacionando as artes visuais e o infamiliar.

A respeito da pertinência de alguns termos psicanalíticos para colaboração com as Artes Visuais, a pesquisadora em arte e psicanálise, Daniela Canguçu, levanta que a arte contemporânea incita o pensamento sobre ela mesma e expõe seu processo, apresentando-se, muitas vezes, como efêmera e derivando de incertezas e do hiato dos discursos, o que aproxima a experiência estética da psicanalítica (Canguçu, 2012). O inconsciente na psicanálise e a arte da contemporaneidade deslocam o humano do centro de si mesmo, ademais, ambos discursos se amalgamam e interferem um no outro, como o tema dos sonhos e do inconsciente com os surrealistas e a análise de artistas e obras por vias das pulsões e seus destinos com Freud (Canguçu, 2012). O Infamiliar na obra de arte contemporânea, se dá, segundo a pesquisadora, como assombroso, uma captura momentânea, uma sensação estética que rapta todos os sentidos, assim como é tátil.

Hal Foster também pesquisou a estética do estranhamento nas Artes Visuais, em *"O Retorno do Real"* (2017), o autor analisa a história da arte usando a psicanálise lacaniana. Ele argumenta que a arte engendra um "retorno do real", onde eventos traumáticos são constantemente antecipados e reconstruídos. Essa dinâmica é visível tanto nos movimentos de vanguarda quanto na própria arte contemporânea, que frequentemente aborda o infamiliar (o reprimido que retorna), muitas vezes por meio de estudos antropológicos e de arquivos. A obsessão da arte contemporânea com o "real" e o "trauma" reflete a dificuldade da sociedade em se autor representar.

O infamiliar aparece como uma abertura para entender manifestações artísticas pós século XX, que insurgiram desafiando a estética do belo. Uma das potências trazidas pelo infamiliar, segundo Georges Didi Huberman (2010), é o fator de desorientação perante uma obra de arte, pela qual não se sabe se estamos sendo vistos, ou a vendo, o que nos desloca de nós mesmos:

O *unheimlich* é uma negação que se sobrepõe ao heimlich apreendido tanto positiva quanto negativamente: é, portanto, uma reduplicação dessa negação, que acentua seu caráter angustiante e assustador. A palavra em português que melhor desempenha esse aspecto parece ser “infamiliar”: do mesmo modo, ela acrescenta uma negação a uma palavra que abriga tanto o sentido positivo de algo que conhecemos e reconhecemos quanto o sentido negativo de algo que desconhecemos. É claro que o original alemão guarda um núcleo angustiante e aterrorizante que “familiar” não abriga, pelo menos em seu uso cotidiano (Iannini & Tavares, 2019, p. 10).

A sensação de infamiliaridade desestabiliza e fragmenta as certezas de que se tem sobre algo, sobretudo sobre a *imagem* de algo. O narcisismo, na contramão, é um tipo de agente aglutinador, que tenta juntar e afirmar os cacos da imagem de si. Sobre as fronteiras entre narcisismo e infamiliar, a psicanalista Patrícia Saceanu (2001) articula os dois de modo a colocar o sujeito em frente à este espelho duplo: no lado do narcisismo há a identificação total e do lado do infamiliar há uma quebra da constituição integrativa do eu. Saceanu recorda que o eu é uma totalidade imaginária e ilusória que responde pela unidade do indivíduo e é composto por identificações a traços diversos, que muitas vezes são contraditórias entre si, revelando em sua própria estrutura uma fragmentação.

A autora retoma o principal texto freudiano dedicado ao tema do Narcisismo (Freud, 1990), articulando com o estágio do espelho lacaniano, e tece que o narcisismo, pode ser considerado uma condição da tentativa de familiaridade, ansiada pelo eu (Lacan, 1998). Esta tentativa de constituição de uma imagem sólida e própria tem papel fundamental na constituição do eu, mas ao mesmo tempo é uma ficção frágil.

A relação entre o infamiliar na imagem de si e a noção de vídeo não-narcísico de Krauss reside na forma como ambos os conceitos desafiam a ideia de que a videoarte é inerentemente autorreferencial. Ambos os fenômenos buscam romper com o circuito fechado da projeção narcísica. Enquanto as estratégias de Krauss o fazem pela manipulação da materialidade e das condições técnicas do vídeo (seja por feedback sonoro, ataques físicos ao mecanismo ou expansão espacial), o infamiliar alcança um efeito similar ao subverter a expectativa de autorreconhecimento, transformando o familiar em estranho por meio de uma perturbação psíquica. Em suma, os dois conceitos apontam para uma videoarte que se distancia da mera reflexão especular, buscando novas camadas de percepção e significado.



Pensar a imagem de si apenas pela chave do narcisismo revela-se limitado, especialmente diante das produções videográficas que tensionam essa suposta unidade. A imagem, sobretudo quando mediada pelo vídeo, não se restringe a refletir uma identidade coesa, mas faz-se também como campo de fratura, dúvida e deslocamento. O dispositivo videográfico, com suas possibilidades de repetição, atraso e distorção, frequentemente compromete a estabilidade da imagem especular, abrindo espaço para experiências visuais que desorganizam o eu. Assim, torna-se necessário considerar outras formas de relação com a própria imagem que não apenas a idealização narcísica, mas também sua perturbação.

Apesar da relação traçada por Krauss entre o narcisismo e a videoarte, algo curioso das produções femininas do período inicial da videoarte chama atenção: os trabalhos produzidos por mulheres não parecem interrogar o “amor de si” nas imagens em vídeo, mas sugerem um questionamento de si, do lugar no mundo, na sociedade e em casa. Esses trabalhos em videoarte apresentam algo de familiar (a imagem que as artistas fazem de si mesmas) que, ao mesmo tempo, sugerem um não-centro, um despertencimento a si mesmas.

Outro ponto que corrobora o confronto com o texto de Krauss é de que a videoarte surgiu no mesmo período da segunda onda feminista (década de 1960), cuja tópica era o questionamento sobre lugares estrangeiros a si mesmas. Uma das máximas da criação da videoarte feminina na época foi “*Nossos corpos, nós mesmas*”, cuja tese homônima de Teresa Furtado (2015) aborda as inquietações das mulheres e como isso tornou-se visível nas obras.

Além disso, a linguagem da videoarte apresenta características específicas que têm formas variadas de reprodução, montagem e edição e ocorrem de tal maneira, que tornam perceptíveis uma outra dimensão de visibilidade, para além de questões temáticas, seja de narcisismo ou outra questão estética, do meio. Nota-se ainda que algumas produções apresentam atributos que remetem à fantasmagoria como uma camada além da questão do objeto físico e material com elementos estéticos que partilham ao mesmo tempo de visibilidade e invisibilidade que se dá tanto no corpo da videoarte quanto no corpo que aparece nela.

Levando em consideração aspectos da linguagem da videoarte que distorcem ou desestabilizam a integração da imagem de si proposta pela lógica narcísica, desenvolvemos o artigo “*Videoarte e Repetição: Análise da Obra Passagens I orientada pelo conceito do infamiliar*” (Corrêa & Gomes, 2024). Nele, propomos uma expansão da noção de narcisismo a partir da análise de uma obra videográfica que compreendemos como manifestação do infamiliar. Através da repetição, que é um recurso técnico e poético recorrente na videoarte, identificamos na obra um processo que, em vez de reforçar uma imagem coesa e centralizada do sujeito, expõe suas rachaduras, seus intervalos e sua instabilidade.



No artigo, a relação entre repetição e infamiliar é desenvolvida a partir da articulação entre conceitos psicanalíticos e procedimentos formais da videoarte. A repetição é compreendida mais além da reprodução, como retorno carregado de variação, o que a aproxima da experiência de estranhamento descrita por Freud. O infamiliar, segundo o autor austríaco, emerge justamente quando o familiar ressurgue de modo alterado, revelando aquilo que deveria permanecer oculto. Assim, a repetição encaminha-se à angústia e à dúvida, pois traz à tona elementos recalcados do inconsciente, que retornam sob novas formas, não mais plenamente reconhecíveis.

Essa dinâmica torna-se especialmente visível na videoarte, cujas características técnicas favorecem o uso da repetição como estrutura estética e simbólica. Elementos como o *loop*, os cortes abruptos, a justaposição de imagens e a ausência de linearidade narrativa produzem um tempo fragmentado e circular, que intensifica a sensação de infamiliaridade. A repetição, ao invés de estabilizar, introduz rupturas na expectativa perceptiva do espectador, desorientando-o e gerando desconforto. Nesse contexto, a repetição se associa também à pulsão de morte, conforme elaborada por Freud, na medida em que rompe os elos com a lógica progressiva e tende à estagnação, à dissolução e ao esvaziamento de sentido.

A obra *Passagens I* (1974) (*Figura 3*), de Anna Bella Geiger, analisada no artigo, exemplifica essa articulação entre repetição e infamiliar. A ação contínua da personagem que sobe diferentes escadas, repetidamente e sem chegar a um destino claro, encena a lógica do retorno do mesmo que se transforma. A constância do gesto contrasta com a variação dos espaços, dos ângulos e dos sons, apresentando um ambiente em que o espectador reconhece e, ao mesmo tempo, estranha o que vê. O movimento de ascensão interrompido por cortes, reinícios e mudanças de direção cria um circuito de repetição que não conduz à resolução, mas à inquietação. A obra, portanto, demonstra como a repetição, ao ser atravessada por deslocamentos e diferenças, se converte em dispositivo produtor do infamiliar.

Dessa forma, o artigo evidencia que, na videoarte, a repetição ativa conteúdos psíquicos, além de estruturar a forma da obra, funcionando como uma via de acesso ao inconsciente e à dimensão do infamiliar. A estética da repetição, ao romper com a lógica causal e narrativa, favorece o surgimento de experiências liminares que perturbam a familiaridade da percepção e convocam o espectador a um estado de atenção sensível às fraturas do visível e do inteligível.

FIGURA 3 – *Passagens I* (1974)



Anna Bella Geiger. Vídeo, 8 min., 58 seg. 1974. Fonte: Plataforma Vimeo, Disponível em: <<https://vimeo.com/114812789>>.

Dentre outros fenômenos do infamiliar descritos por Freud, Saceanu (2001) destaca o duplo como exemplo paradigmático, no qual se experimenta a sensação de que “o eu é um outro”. Esse fenômeno provoca uma ruptura momentânea na unidade imaginária do eu, deslocando a identidade do sujeito e introduzindo a alteridade como dimensão constitutiva da experiência subjetiva. Essa interrupção desestabiliza a coerência narcísica e revela a fragilidade da imagem integrada de si. Além do duplo, o infamiliar manifesta-se na arte por meio de outras formas de estranhamento, como a fantasmagoria, na qual a presença espectral da imagem evoca a sensação inquietante de algo que está ao mesmo tempo presente e ausente.

Essa ambivalência do infamiliar é intensificada na videoarte, onde a imagem em movimento, manipulada por cortes, repetições e intervenções digitais, desestabiliza tanto a narrativa quanto a unidade do sujeito. O corpo, então, aparece em estados limítrofes, transitando entre presença e ausência, entre integridade e fragmentação. Minha produção artística nesta pesquisa se insere nesse contexto, no qual o corpo é submetido a processos formais que alteram seus contornos, revelando-o como uma figura instável.

Outro exemplo de como a imagem de si não necessariamente retorna a uma premissa narcísica é o trabalho com o tempo. Vários artistas trabalharam com a plasticidade do tempo na videoarte, seja acelerando-o ao sobrepor vários cortes rápidos na montagem, como fez o

artista sul-coreano Nam June Paik, considerado o pai da arte do vídeo, ou seja, tornando o vídeo similar ao pictórico, como nas obras de Bill Viola.

O artista estadunidense Bill Viola é um dos principais artistas contemporâneos que exploram o vídeo como meio para investigar a experiência temporal e a percepção do espectador. A obra de Viola caracteriza-se por uma temporalidade dilatada, na qual os eventos parecem desacelerar, criando uma suspensão quase meditativa. Na obra de Bill Viola, o vídeo permite revelar aspectos invisíveis ou imperceptíveis da experiência humana, como o fluxo da consciência, o movimento do corpo, desafiando a cronologia linear tradicional, como ocorre na obra.

Segundo o crítico Jörg Heiser, Bill Viola utiliza a desaceleração e a repetição como estratégias para “dilatar o tempo e criar uma experiência contemplativa, na qual o espectador é convidado a um encontro íntimo e sensorial com a imagem” (Heiser, 2013, p. 45). Essa manipulação do tempo está associada a uma dimensão espiritual e existencial presente em suas obras, que abordam temas como nascimento, morte, transformação e transcendência. O dilatamento temporal e a possível imagem de si estão presentes na obra “*The Reflecting Pool*” (1977-1979) (*Figura 4 e Figura 5*). Não há informações sobre a identidade do homem, poderia ser o próprio artista, mas isto não é relevante. O personagem, mesmo que fosse o artista Bill Viola, é um componente do vídeo, está contido na imagem e na paisagem, deslocando completamente o sentido do indivíduo para o todo, a imagem do homem que sai da floresta, pula na água e permanece congelado no salto, enquanto a natureza ao redor, permanece seguindo seu ritmo, marcado na imagem pelos reflexos e ondulações na superfície da água.

Viola enfatiza que o vídeo tem o potencial de mostrar o invisível, ou seja, aquilo que escapa ao olhar comum e à percepção imediata, por meio da alteração da velocidade e da duração das imagens (Violette & Viola, 1995). Essa abordagem contribui para que o espectador experiencie o tempo não apenas como uma sucessão de instantes, mas como um fluxo contínuo e sensorial, abrindo espaço para reflexões sobre a condição humana.

Complementando essa perspectiva artística, o crítico e teórico Raymond Bellour (1997) analisa a experiência temporal no vídeo e no cinema experimental, destacando a especificidade do tempo do vídeo como “tempo da presença”, que não se reduz à mera sucessão cronológica, mas se caracteriza pela sua relação direta com a experiência do corpo e da percepção. Bellour enfatiza que o vídeo apresenta uma temporalidade que se manifesta por meio do ritmo, da repetição e da suspensão, elementos que instigam no espectador uma atenção diferente, mais próxima do estado de vigília ou meditação (Bellour, 1997).

Em seu livro *“Entre-imagens: Foto, Cinema, Vídeo”* (1997) Bellour diferencia a temporalidade do vídeo daquela do cinema narrativo tradicional, indicando que, no vídeo, a temporalidade é menos uma estrutura para contar uma história e mais um campo de experimentação sensorial. Segundo ele, o vídeo possibilita um tempo em suspensão, onde o fluxo contínuo da imagem se fragmenta em instantes que parecem permanecer e reverberar, criando um espaço para o espectador habitar a imagem e sentir seu tempo próprio (Op. Cit., 1997).

FIGURAS 4 e 5–*Reflecting Pool* (1977-1999)



Bill Viola. Vídeo. 7 min. 1977-1979. Fonte: GUGGENHEIM BILBAO. Disponível em: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/learn/schools/teachers-guides/reflecting-pool-1977-79>

Assim, tanto Bill Viola quanto Raymond Bellour apontam para a capacidade do vídeo de expandir o tempo perceptivo, oferecendo ao espectador uma experiência que ultrapassa a lógica da narrativa linear para investir na dimensão fenomenológica da imagem em movimento. Essa exploração da temporalidade abre caminhos para a compreensão do vídeo como uma linguagem que performa e reconfigura o tempo, além de o representar.

A mudança plástica do tempo aproxima-se do estudo de Anne Cauquelin no livro *Frequentar os incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea* (2008). Ao recorrer à teoria dos antigos estoicos, a autora aponta que o tempo pode ser compreendido como um incorporeal, isto é, uma entidade desprovida de corpo e de existência material, o que o torna apto a acolher diferentes temporalidades heterogêneas, de forma sucessiva ou mesmo simultânea, sem que isso afete sua estrutura. Cauquelin explica que, em dispositivos como a retirada, o apagamento ou a desapareição, o tempo deixa de ser tratado como mero tema ou conteúdo abordado pela obra e passa a constituir sua verdadeira matéria, funcionando como uma espécie de forma zero ou substância fundamental. A autora conclui, então, que o tempo se apresenta como uma permissão, sendo justamente nessa condição que é experimentado nas obras que intervêm por meio da retirada.

A videoarte pode associar-se a essa concepção de tempo como incorporeal ao manifestar-se de forma dilatada, fragmentada ou circular, e não seguindo uma linearidade fixa. Ao invés de representar o tempo como tema, muitas obras de videoarte, como as de Bill Viola, utilizam-no como matéria plástica, estruturando-se a partir de procedimentos como a suspensão, o corte, a repetição e o apagamento. Essas estratégias permitem a observação de uma alçada sensível no qual o tempo se torna condição de possibilidade da experiência estética, além de interromperem a continuidade temporal tradicional. Assim como propõe Cauquelin, o tempo na videoarte deixa de ser um fundo neutro e torna-se ativo como uma substância incorporeal que molda a percepção e permite o surgimento de presenças evanescentes, muitas vezes marcadas pela desapareição ou retirada do corpo visível. A videoarte, portanto, atualiza a ideia de tempo como incorporeal enquanto forma e conteúdo inseparáveis de sua linguagem, para além de a ilustrar.

Corroborando com a questão do tempo, Arantes afirma que um dos conceitos fundamentais que percorrem a estética do vídeo, é a ideia de tempo, seja ele inscrito na imagem, de sua transmissão ou da duração de tempo necessária à sua apreensão sensória (Arantes, 2019, p.39). Assim, o tempo, a montagem, a edição (incluindo o tratamento de imagem e as possibilidades de distorcê-la) contribuem para uma reelaboração do corpo do artista em tela. Ou seja, não é porque o corpo do artista está em cena que o tema do vídeo é autorreferente.

Por meio de sobreposições, inversões temporais e distorções sonoras, nos meus trabalhos procuro construir uma estética que provoca a experiência do infamiliar. Nessa perspectiva, a imagem atua como ruído, deslocamento e ameaça à forma tradicional, e não como espelho. O infamiliar torna-se, assim, uma possibilidade de expansão estética, em que, ao contrário da identificação narcísica apontada por Krauss, a videoarte propõe uma lógica de desidentificação com a imagem do artista. O corpo retorna ao olhar do espectador como enigma, ruína ou fantasma, expondo fissuras no sujeito e tensionando os limites entre o visível e o oculto, o real e o simbólico.

É importante ressaltar que, na atualidade, as práticas em vídeo expandem-se para territórios híbridos, atravessando a arte eletrônica, a imagem digital e os sistemas interativos. Essa expansão desloca o vídeo de seu estatuto técnico inicial e o reinscreve no campo da imagem-luz — uma imagem que se projeta, dissolve e se reconfigura continuamente. Essa condição lumínica da videoarte a aproxima das experimentações imersivas e das instâncias perceptivas contemporâneas, reafirmando sua natureza de linguagem em constante mutação e de meio que faz ver e desfaz o visível.

Torna-se possível desenvolver uma proposição estética e poética da videoarte a partir do infamiliar, aqui compreendido como eixo conceitual que atravessa e desestabiliza tanto a imagem quanto a constituição do sujeito. Uma das vias possíveis de abordagem do infamiliar encontra-se na fantasmagoria, conforme desenvolvida por Erick Felinto, cujas formulações oferecem subsídios teóricos para a noção de "desencarnado" que estrutura esta pesquisa. O autor compreende a imagem tecnológica como espectral, marcada por presenças ausentes, aparições intermitentes e zonas de contágio entre o visível e o invisível. A partir dessas delimitações em torno da abetura, do narcisismo e do infamiliar, passo a delimitar a videoarte produzida neste trabalho.

### **1.3 Mas de que videoarte estamos falando?**

A partir das possibilidades estilísticas intrínsecas da videoarte e da interlocução com o paradigma do infamiliar, é necessário definirmos uma abordagem específica do vídeo que é produzido por meio de apagamentos, fissuras e presenças espectrais, afastando-se a representação coesa da imagem de si. Anteriormente, foi visto que o infamiliar pode ser manifestado por meio da repetição ou da manipulação do tempo, aqui proponho um desdobramento dessa categoria estética para o que escolhi denominar de desencarnado.

Essa formulação diz respeito à presença deslocada do corpo trabalhada por meio da presença da ausência, digo, um corpo que se mostra como vestígio, ruína ou rastro. A



materialidade do vídeo, com sua textura eletrônica instável, seus vazamentos e distorções, possibilita a aparição de imagens que já não coincidem com um sujeito pleno. A videoarte desencarnada, portanto, consiste na produção de imagens em movimento que se esgarçam e dão-se a ver como espectro fantasmagórico. Minhas investigações em vídeo distanciam-se, assim, de uma ideia concisa e insinuante de um Eu em primeiro plano com intuito de evidenciar o rastro do corpo, mesmo que este corpo seja presença significativa nas produções.

A definição da videoarte tratada na pesquisa leva em consideração alguns aspectos: corpo, videoperformance, ausência, rastro, fantasmagoria e desencarnado. Embora a videoarte que explora corpos seja comumente associada à videoperformance, não a concebo integralmente dessa forma. A videoperformance, à primeira vista, concentra-se na questão gestual, colocando o corpo em primeiro plano. Apesar da aparição do meu corpo em minhas obras, meu trabalho se aproxima mais da aparição do corpo como rastro do que da videoperformance em si. Para elaborar essas distinções e delimitar o escopo desta pesquisa, discuto a seguir características da *body art*, videoperformance e *videocorpo*, diferenciando-as da minha proposta. Ressalto que, ao mesmo tempo em que a videoarte aqui trabalhada se aproxima da *body art*, mais especificamente da videoperformance, outros aspectos constitutivos da imagem do vídeo foram igualmente considerados para conceber o corpo como rastro fantasmagórico, retornando o entendimento para a própria videoarte.

Já na década de 1960, e com ainda mais força nos anos 1970 (Rush, 2007), emergiram práticas artísticas que, embora distintas entre si, compartilhavam o interesse em explorar o corpo como suporte ou fundamento para um diálogo estético com a tecnologia. Entre essas linguagens destacam-se a videoarte, a videoperformance e a *body art*. Segundo Rush, essas formas de expressão não apenas utilizaram as tecnologias disponíveis, como também foram impulsionadas por elas, especialmente pelos meios de captura e edição de imagem e som. O que favoreceu experimentações que aproximaram o corpo da projeção de imagens, abrindo caminho para novas fricções entre presença física e mediação tecnológica.

A *body art* configurou-se como movimento artístico da arte contemporânea em que o corpo do artista ocupava posição central, sendo simultaneamente suporte e obra (Rush, 2007). Escultura, pintura e performance convergiam no corpo, em torno do qual se articulavam questões políticas, sociais e sobre a própria definição e valoração da arte. Entre as categorias que compõem a *body art*, destaca-se a videoperformance, desenvolvida paralelamente a outras formas de expressão no campo do vídeo.

A pesquisadora Regilene Sarzi-Ribeiro desenvolve uma produção consolidada no campo da videoarte, com ênfase na relação entre corpo, imagem e linguagem audiovisual.

Nesse contexto, suas investigações abordam aspectos estéticos e poéticos do vídeo, designando o corpo tanto como presença visível quanto como agente simbólico e sensível da linguagem videográfica. Em publicações como *Corpo, videoarte e o papel das linguagens midiáticas na construção de sentido e visibilidade das artes visuais* (2013), em sua tese de doutorado *Regimes de visibilidade do corpo fragmentado e construção de sentido e interação na videoarte brasileira* (2012) e posteriormente no artigo *O dispositivo videográfico e as narrativas de si mesmo e do outro: Videocorpo* (2018), Sarzi-Ribeiro analisa como o corpo fragmentado participa da construção de sentido na videoarte, deslocando-se da representação integral, historicamente valorizada na arte, para formas parciais, recortadas e indiciárias.

Adicionalmente, observa-se nas publicações de Sarzi-Ribeiro que os pioneiros da videoarte utilizaram o corpo como sujeito crítico e político, além de o empregarem como tema, tensionando as convenções do meio e questionando tanto a exposição imposta pelo vídeo quanto os padrões culturais que a sustentam. Por fim, destaca-se que, a partir dos anos 2000, mesmo em um contexto distinto daquele dos anos 1970, surgem novas manifestações performáticas que retomam o entrelaçamento entre arte e política, como se verifica nas obras de Dora Longo Bahia, Fernando Lindote, Leandro Lima, Ivani Santana, Paula Garcia, Wilton Garcia e Lia Chaia.

Dando continuidade a essa reflexão sobre o corpo na videoarte, a videoperformance implica, segundo a autora, um ato definido sobretudo pela atuação e pela ação crítica da/o artista, que utiliza seu corpo como material, objeto e sujeito da obra, tornando indefinidas as fronteiras entre o performer e a obra de arte. Nesse sentido, Gonzaga (2024) corrobora essa definição ao compreender que o corpo da/o artista, quando mobilizado como material para a criação, atua como símbolo predominante capaz de expressar diversas questões, tais como identidade, gênero, ideologia política e relações sociais. Historicamente, é relevante considerar que já existiam performances antes do surgimento da videoarte, como se observa nas manifestações do Grupo Fluxus, cujo manifesto escrito por George Maciunas data de 1963. Todavia, mesmo tendo surgido posteriormente, tanto a videoarte quanto a videoperformance podem ser compreendidas como desdobramentos artísticos impulsionados por uma nova tecnologia, a câmera portátil de vídeo, e por movimentos como a *pop art*, o minimalismo e a arte conceitual (Sarzi-Ribeiro, 2012, p. 57). Além disso, essas performances podem ser classificadas de acordo com a presença ou ausência do público, sendo denominadas performance de audiência ou performance sem audiência.

Complementando essa perspectiva, Sarzi-Ribeiro (2013) enfatiza que as videoperformances, tanto pioneiras quanto contemporâneas, distinguem-se do mero registro de



performance por três características fundamentais: são concebidas especificamente para o vídeo, realizadas em tempo real e executadas sem a presença de público. Na maioria dos casos, essas performances sem audiência integram o subgênero denominado videoperformance, uma expressão artística estruturada a partir das potencialidades tecnológicas do vídeo, que exige uma etapa de pré-produção com decisões técnicas relativas à locação, iluminação e sonorização. Diferentemente do registro simples, que prescinde de planejamento ou edição, a videoperformance reposiciona o corpo como elemento central da linguagem, consolidando-o como núcleo da construção de sentido na obra audiovisual.

Artistas como Bruce Nauman e Ulrich Rinke exemplificam essa abordagem ao conceberem obras exclusivamente para a câmera (Fricke apud Sarzi-Ribeiro, 2012). É justamente “nessa interação entre a linguagem do vídeo e a linguagem do corpo que se tecem partes, contornos e visibilidades que se configuram em memórias do corpo” (Sarzi-Ribeiro, 2012, p. 58). A construção de sentido, segundo a autora, emerge do encontro entre o corpo performático e sua mediação videográfica (2013). Assim, a exposição do corpo íntimo e do corpo do outro é ressignificada a cada exibição, transformando o vídeo em uma experiência sensível compartilhada. A videoarte amplia a experiência sensorial do corpo, pois cada nova fruição renova sua presença em ato. A obra torna-se um acontecimento vivido no e pelo corpo do artista e do espectador. Sentir, ver e ser o corpo do outro implica construir a obra como experiência plena de sentido. A ação corporal, nesse processo, modifica simultaneamente quem a realiza e quem a observa, propiciando um fluxo contínuo de afetação e significação.

Ao propor uma análise em camadas do corpo no e do vídeo, Sarzi-Ribeiro formula categorias como presenças do corpo, registro do corpo, sentidos do corpo e fragmentação do corpo. Essa perspectiva é aprofundada a partir de obras que colocam a corporeidade em primeiro plano, abrangendo tanto videoartes quanto videoperformances. A autora argumenta que o corpo no vídeo constitui um híbrido estético e conceitual, capaz de articular regimes de visibilidade que escapam à completude e à centralidade do corpo tradicionalmente representado.

Sarzi-Ribeiro analisa o corpo no vídeo e na videoperformance como um híbrido estético e conceitual, articulando regimes de visibilidade que escapam à completude e à centralidade do corpo tradicionalmente representado. Para isso, formula categorias como presenças do corpo, registro do corpo, sentidos do corpo e fragmentação do corpo, exploradas em obras que colocam a corporeidade em primeiro plano. Na obra *Entre* (1999), de Nina Galanternick, a autora demonstra como a fragmentação corporal e os recursos formais do vídeo (enquadramento, luz, cor e composição) produzem um “discurso sensível do corpo”, no qual o

corpo encarna sua materialidade e simultaneamente a suspende, estabelecendo um jogo entre presença e ausência. Esse enfoque ressalta o valor poético, simbólico e comunicacional do corpo, transcende a carnalidade e aproxima-se de um erotismo elaborado. Tais reflexões são retomadas em outros textos de Sarzi-Ribeiro (2012; 2013; 2014; 2018), em que discute como close-ups e fragmentações transformam a visibilidade do corpo, propondo um olhar distinto da representação totalizante.

Nesta perspectiva, a videoperformance consolida-se como um campo de experimentação que articula gesto, tempo e presença dentro da lógica audiovisual. Trata-se de um espaço híbrido, no qual o corpo simultaneamente se mostra e se retira, encarna e desencarna, convertendo-se em zona de fricção entre visibilidade e ausência. Essa ambivalência entre o aparecer e o desaparecer e entre o rastro e a presença, é constitutiva do corpo videográfico, cuja imagem pulsa entre o sensível e o espectral.

Embora esta pesquisa dialogue com a videoperformance por mobilizar o corpo e seus gestos como elementos da linguagem videográfica, a centralidade recai justamente sobre a destituição do corpo como centro de sentido, deslocando o foco para o que dele resta (vestígios, oscilações, resíduos), em oposição à sua função como núcleo expressivo, autobiográfico ou enunciador.

A presença corporal, quando ocorre, desestabiliza-se em um jogo de visibilidade rarefeita, marcada por latências, zonas de silêncio e sobreposições, diferentemente de se sustentar como plenitude ou como inscrição identitária. A videoperformance, em muitos de seus desdobramentos históricos e contemporâneos, apresenta o corpo como fusão com o dispositivo, o que se aproxima do conceito de *videocorpo* formulado por Regilene Sarzi-Ribeiro (2018), no qual há uma incorporação mútua entre corpo e vídeo.

É verdade que o infamiliar pode emergir na videoperformance, como na figura do duplo, que perturba o eu e oferece um desconforto perceptivo e subjetivo. Contudo, o infamiliar manifesta-se na presente investigação pela via do desencarnado, daquilo que escapa à presença, daquilo que se mostra apenas como rastro, vestígio, latência, em oposição à sua inscrição na videoperformance.

Assim, o foco reside na desintegração progressiva da imagem corpórea, a qual se desfaz por meio do vídeo, e não se concentra na *performance* propriamente dita ou na constituição de um *videocorpo* (Sarzi-Ribeiro, 2018). A imagem videográfica passa a deslindar um campo de dissolução do corpo, habitando em uma visualidade espectral, contaminada por instabilidades e por zonas de instabilidade entre o visível e o invisível. Por isso, mesmo diante da presença física do corpo, opta-se pela nomenclatura videoarte: aqui configura-se uma poética

desencarnada, na qual o corpo contamina e perturba, em vez de centralizar, buscando uma experiência estética atravessada por fraturas, ruídos e rastros.

Tal perspectiva também encontra respaldo na formulação de Philippe Dubois (2004), que compreende o vídeo como um estado de transição, no qual a imagem adquire outra ordem material, algo fugidio, movente, como um fantasma. Para o autor, o vídeo não fixa o real, mas o atravessa e o desfaz, produzindo uma matéria antitética, “com e sem matéria simultaneamente” (Dubois, 2004, p. 130). Dubois observa que a linguagem do vídeo é marcada por sobreposições e camadas de luz que tornam sua natureza distinta da cinematográfica, e exemplifica essa condição ao afirmar que Coppola “encarna o fantasma videológico” (Dubois, 2004, p. 130), deixando o “fantasmado” do vídeo devorar o corpo da imagem cinematográfica (Dubois, 2004, p. 129).

Partindo dessas reflexões sobre a natureza fugidia e ambígua do vídeo e sua relação com a fantasmagoria, este trabalho busca aprofundar a noção da imagem espectral na videoarte desencarnada. Ao invés de buscar a presença plena e imediata do corpo ou do sujeito, a proposta é investigar como a videoarte se constitui através da emergência de uma alteridade que se manifesta justamente na sua instabilidade entre o visível e o invisível. Essa imagem espectral, marcada pela latência, pelo rastro e pela suspensão, desafia as categorias tradicionais da videoperformance, deslocando o corpo da centralidade para explorar as potencialidades do desencarnado como vetor estético e conceitual no campo do infamiliar. Para evidenciar essas dinâmicas, foram produzidos diversos testes em vídeo, que experimentaram estratégias formais capazes de revelar essa visualidade espectral e desencarnada, possibilitando uma investigação prática e sensorial das propriedades do rastro, da fragmentação e da mutabilidade inerentes à imagem videográfica.

Como aponta Erick Felinto (2008), a vicissitude e a abertura a novas significações, assim como se verifica na videoarte, constituem parte da fantasmagoria, que se manifesta como a insistência de uma presença que se recusa a cessar, e não como mera ausência. Essa ambivalência aproxima a fantasmagoria da lógica do infamiliar freudiano, em que o familiar retorna de forma estranha e inquietante. Felinto destaca que a impermanência é central para compreender os sentidos contraditórios da fantasmagoria, e que conceber o fantasma como expressão de um desejo constante de presença possibilita o exercício criativo e a abertura para experimentações imaginativas. Essa compreensão aproxima-se diretamente das dinâmicas do infamiliar, uma vez que a experiência estética da videoarte, sob essa chave, é marcada pela emergência de uma alteridade espectral, perpassada por indeterminação e ambivalência, e não pela apresentação plena do sujeito.

O rastro, entendido como resíduo da imagem e índice de uma presença fantasmática como na obra *Resíduo* (2023) (Figura 6), está inscrito na temporalidade própria da imagem em movimento, tensionando a visibilidade ao evocar aquilo que escapa ou excede o campo do visível. Nesse contexto, a fantasmagoria organiza uma visualidade que recusa a transparência e a estabilidade, perturbando a lógica visual posto que o corpo não se mostra, se insinua. O rastro, ou vestígio e a latência passam a ocupar o lugar do corpo visível, admitindo uma poética infamiliar, desencarnada.

FIGURA 6 – *Resíduo* (2023).



Maiara Martins. Vídeo Digital. 7 min. 34 seg. Fonte: Acervo Pessoal. Disponível em: <https://vimeo.com/724304108?fl=pl&fe=sh>

Por meio da ideia do desencarnado, tensionam-se os limites entre imagem e presença, corpo e ruína. Essa poética se constrói pelo espectral, pelo rastro e pela suspensão, elementos que afastam o corpo de qualquer centralidade expressiva ou autorrepresentativa. Assim, a videoarte desencarnada busca as margens do corpo, ou seja, aquilo que resta, escapa e se desfaz, em oposição à sua visibilidade plena. Essa presença rarefeita é mediada por estratégias formais como repetição, apagamento, inversão temporal e sobreposição de camadas. A imagem torna-se espectral, marcada por aparições descontínuas e zonas volúveis que tensionam os limites entre figura e fundo, forma e ruído, presença e ausência.

Dessa forma, compreendo a videoarte não apenas como um território técnico ou histórico, mas como uma experiência estética que encarna o pensamento em imagem. A poética

do vídeo que aqui se delineia é também um modo de pensar com o corpo e pela luz, em uma escrita visual que se inscreve entre a presença e a ausência. Essa perspectiva prepara o terreno para o desenvolvimento, nos capítulos seguintes, da noção de *desencarnado*, entendida como possibilidade de inovação na estética da videoarte, complementares, em certo sentido, às propostas como vídeo-corpo, vídeo-performance, body-art, e como poética que emerge da tensão entre o visível e o invisível.

Para sustentar a proposição do desencarnado na videoarte, o próximo capítulo será dedicado à delimitação do que se entende por encarnado, oferecendo os fundamentos teóricos necessários para a construção do conceito de desencarnado, que será desenvolvido no capítulo final. Com isso, será possível compreender como, na videoarte aqui analisada, o corpo não se apresenta como presença plena, mas como figura em desaparecimento espectral e fantasmagórico: desencarnado.



## capítulo 2

## Capítulo 2. O Encarnado

(...) *Cumpra, pois, interrogar-se sobre esse encarnado, a começar pela impossível arbitragem da palavra. En, seria dentro, seria sobre?... (Didi-Huberman, 2012, p. 32)*

No capítulo anterior, considerei a estética do infamiliar relacionando-a com a videoarte. Seguindo esse percurso, neste capítulo volto-me à investigação das condições em que a imagem videográfica pode ser pensada a partir de instâncias de visibilidade do encarnado. Deve-se ter em mente que a tensão entre a estética do infamiliar e o encarnado revela o caráter antitético do desencarnado. Ou seja, os conceitos coexistem na mesma imagem, em uma tensão de qualidades opostas, sem que uma negue a outra. O objetivo, portanto, é compreender o encarnado para, a partir dele, estabelecer a noção de um desencarnado que abrange a ideia de corpo como reverberação e oscilação no limiar entre o visível e o vestigial.

Compreender o encarnado na videoarte exige delimitar o que é presença do corpo na imagem, o que implica em uma presença processual, plástica, muitas vezes fragmentada e inscrita em um tempo próprio da linguagem videográfica. Retomo, aqui, o ponto de partida estabelecido por Didi-Huberman em sua formulação do encarnado na pintura, para então investigar de que modo e sob que condições esse encarnado pode se manifestar na videoarte. Em vez de trabalhar com uma oposição binária entre encarnado e desencarnado, buscarei evidenciar suas zonas de contágio e fricção, em especial a partir do corpo videográfico.

A ponte entre encarnado e desencarnado foi elaborada por meio de três dimensões identificadas ao longo da pesquisa sobre *como* o encarnado se dá a ver: o encarnado teológico, o encarnado tátil e o encarnado visual. O encarnado teológico constitui a base para a acepção do termo, presente na teologia cristã e ponto de partida para a formulação de Didi-Huberman. Já o encarnado tátil traz uma perspectiva da tradição de pintura sobre o termo “*incarnat*”, incorporando-o à produção videográfica e estabelecendo contraposições entre pintura e vídeo. Por fim, o encarnado visual corresponde à compreensão didi-hubermaniana da perturbação da esfera visual da imagem, que infringe uma *rasgadura* nas certezas sobre o que está na instância do “visível”.

Antes de desenvolver as três dimensões do encarnado, apresento brevemente algumas definições do termo em dicionários e em estudos adjacentes, como forma de esclarecer os sentidos que a palavra “encarnado” assumirá ao longo do capítulo. No Dicionário Online Michaelis da Língua Portuguesa, “encarnado” é definido como “tornado carne; feito carne” e como “o que se humanou” ou “que tomou forma corpórea” (Michaelis, 2024). Já o Dicionário Houaiss acrescenta sentidos cromáticos e simbólicos ao termo, como “vermelho vivo” e “cor do sangue vivo”, apontando para uma dimensão sensorial e afetiva associada à carne (Houaiss,



2009). Didi-Huberman também aponta algo semelhante “O encarnado procede do vermelho, isto é, do sangue, matéria por excelência: mas igualmente do olhar, ato do espírito e meio do desejo” (Didi-Huberman, 2012, p. 82).

Outra abordagem do encarnado, para além dessas que serão discutidas, foi a apresentada pelo filósofo Maurice Merleau-Ponty em seu livro póstumo “O visível e o invisível” (2000). Merleau-Ponty aprofunda a compreensão sobre o termo ao pensar o corpo como condição fundamental da percepção na qual a subjetividade afasta-se de uma consciência pura, isolada, que antecede a experiência, e aproxima-se da carne, em que a experiência subjetiva do sujeito é encarnado no mundo. Merleau-Ponty utiliza o termo carne (*chair*) como uma categoria ontológica que atua como elemento-limite de um ser encarnado e perceptivo, representando uma parte da experiência sensível, na qual corpo e mundo se entrelaçam, tornando-se algo para além do objeto e do sujeito, logo, a experiência é corporificada. Segundo o pesquisador Claudinei da Silva (2011), Merleau-Ponty parte do idealismo fenomenológico transcendental de Husserl para definir a “realidade carnal” (Silva, 2011, p. 160) das coisas. Apesar da pertinência e da afinidade com o que aqui se desenvolve, opto por não aprofundar essa abordagem neste momento, uma vez que o recorte teórico adotado orienta a investigação por outros caminhos.

O capítulo será dividido em três seções que se entrelaçam e se complementam, refletindo o processo interligado de elaboração teórica e produção das videoartes. Na primeira, o encarnado teológico será abordado a partir de minha relação com a iconografia cristã, tendo *Play Dead* (2024) como norte desde o início da pesquisa. Produzida antes do aprofundamento teórico, essa obra orientou a busca por referências e a definição dos sentidos místicos e espirituais do termo. Em seguida, o encarnado tátil aprofundará a materialidade da imagem e a experiência sensorial do corpo, em diálogo com a tradição da pintura e com a “cor cicatriz” de Éliane Chiron, articulados à manipulação da matéria digital e à experimentação cromática na obra *Desassossego* (2024)<sup>8</sup>. Por fim, o encarnado visual é a síntese dessas práticas e teorias, articulando a figurabilidade de Didi-Huberman e a ideia do corpo como fantasmagoria, como na sobreimpressão de *Aperto* (2023). Cada seção foi conduzida por um trabalho de videoarte que norteou os entendimentos de encarnado identificados ao longo desta pesquisa.

---

<sup>8</sup> Para assistir: <https://vimeo.com/1026630077>



## 2.1 Encarnado teológico

(...) *O olhar de compaixão das imagens milagrosas da Virgem, ou o sangue da Paixão que brota da superfície dos ícones do Cristo, flagelados por algum herético, quíça curioso de experimentar a imagem tanto quanto a divindade (...)* (Didi-Huberman, 2012, p. 37)

A presente investigação iniciou-se a partir de uma jornada pessoal, atravessada por memórias e estabelecida na tensão entre a palavra, compreendida como lógica e pesquisa, e a carne. Esta, por sua vez, engloba o que incidiu sobre meu corpo, minhas lembranças e experiências, além de conectar-se à ideia de "carne de Deus", que deparei como norteador do encarnado teológico. Em vez de recorrer imediatamente a leituras ou elaborações conceituais, optei por partir do processo de criação em vídeo. Desse modo, elegi a herança teológica cristã que carrega em si a carne, tanto humana quanto divina, cujo personagem central e motivador é Jesus Cristo, o Deus que se fez carne, para conduzir as imagens que saltaram, num processo que flerta com o onírico, de condensação e deslocamento das imagens.

Nesse sentido, o termo encarnação, segundo dicionários como o Michaelis<sup>9</sup>, é oriundo do latim *incarnatio* ("tornar-se carne"), descreve o ato divino pelo qual a segunda Pessoa da Santíssima Trindade, o Verbo de Deus (*Logos*), assume a natureza humana. Na figura de Jesus Cristo, a natureza plenamente divina e a plenamente humana unem-se de forma indissolúvel, sem se confundirem ou perderem suas identidades.

O encarnado teológico, tal como formulado nesta investigação, é a concepção da união entre o divino e o humano numa imagem-índice: o corpo de Cristo, cuja encarnação, entendida como "tornar-se carne", constitui o mistério central da fé cristã. O encarnado teológico é, sob a minha perspectiva, atravessado por desejo, angústia e criação artística. Ao tomar a figura de Jesus, plenamente Deus e plenamente homem, como ponto de partida, essa noção se articula entre palavra e carne, simbolismo e materialidade, revelando-se na imagem como campo de tensões. O encarnado teológico compreende o corpo redentor, o corpo que sofre, que sangra, que se mostra e se oculta, constituindo uma estrutura simbólica e desestabilizadora capaz de reconfigurar o que é visto em tela observado na videoarte *Play Dead* (2024), cujas inquietudes se desdobram na técnica e na poética desenvolvidas.

A reflexão sobre o encarnado teológico constituiu um exercício singular. Em virtude de ter frequentado a igreja até os 21 anos de idade, esse tema tornou-se recorrente em meu imaginário, manifestando-se em diversos acontecimentos e questões, especialmente aquelas relacionadas ao corpo. Abordar o encarnado como artista ("fazedora" de imagens) e, simultaneamente, como a imagem na pesquisa, implica lidar com uma tensão intensa. Reunindo

---

<sup>9</sup> MICHAELIS. Grande Dicionário da Língua Portuguesa. [2025]. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/palavra/2BpM/encarna%C3%A7%C3%A3o/>. Acesso em: 22 ago. 2025.

textos sobre Branden W. Joseph, Mignon Nixon, Ara Osterweil, Judith Rodenbeck e Carolee Schneemann, a autora do livro *Carolee Schneemann: Kinetic Painting*, Sabine Breitwieser, publicado em 2015, apresenta uma pergunta que a artista Carolee Schneemaan fez a si mesma ao propor suas performances, *body art*, videoartes e fotografias: “*Can I be Both, image and image-maker?*”, em tradução livre “Eu poderia ser as duas, imagem e fazedora de imagens?”. Ao mencionar Rebecca Schneider e Maura Riley, a pesquisadora brasileira na área de Teoria e História da Arte, Vera Pugliese, neste mesmo sentido, observa que a imersão da artista na própria obra atenuou a linha entre criadora e sua imagem e obra, fundindo-as (Pugliese, 2022). Atravesso as mesmas questões, produzindo, analisando e na busca de entender o que faço para e nesta pesquisa.

A questão da pintura no trabalho com o corpo atravessou a obra de Schneeman, conforme analisa Pugliese em seu artigo intitulado “*Atravessamentos subterrâneos da serpente e da Ninfa entre Aby Warburg e Carolee Schnemann*”, 2022. Segundo a autora, Schneeman situou suas poses numa “zona entre figuração e abstração” (Pugliese, 2022, p. 4), experimentando a expansão da pintura com seu corpo e sua postura.

Não obstante, a produção das imagens produzidas ao longo desta pesquisa, também atravessam questões da verossimilhança, representação e figurabilidade, caras à tradição pictórica —que serão discutidas adiante. Remetem, também a experiências íntimas e, algumas vezes, devastadoras. Embora essa dimensão pessoal não seja evidente no produto final, ela se manifesta de forma consistente durante o processo criativo, atravessando todas as obras (incluindo a que descreverei aqui), que se configuram como um verdadeiro campo de batalha interno. Esse encarnado na produção da imagem, não racionalizado, mas marcado pela saturação (de sentimentos e das cores), pela carne e pelo excesso dos vermelhos, ora mais, ora menos saturados, foram os primeiros a constituir a percepção de mundo que orienta esta dissertação.

Desse modo, antes de recorrer a textos que abordassem o tema, especialmente na tradição eclesiástica, voltei-me para o próprio encarnado enquanto artista, que se relaciona, em alguma instância, diretamente com o “teológico”. Mesmo buscando fundamentações (encontros ou atropelos) teóricas, o ponto de partida são as produções artísticas, que se direcionaram, por desdobramento, para a videoarte. Nesse processo, o encarnado teológico se apresenta em memórias (mentiras, verdades e ficções), mas principalmente como uma sensação: visível e visual.

As imagens estão visceralmente ligadas a sensações que se desdobram em cores, gestos e pequenas cenas articuladas entre si, compondo sequências mais amplas, e não são

previamente formuladas e afirmadamente intencionais, como se viessem de um *storyboard* ou de uma espécie de roteiro.

Nesse processo de pensamento, criação e embate com o próprio fazer, a videoarte *Play Dead* (2024), que coroa esta seção, se formou. Esta videoarte conduziu tanto a pesquisa quanto a formulação dos termos que pavimentam a compreensão do encarnado teológico. A seguir, apresento o que acontece em cada sequência da obra, articulando-a com o que apreendi desta esfera do encarnado.

*Play Dead*<sup>10</sup> inicia com a voz de Louise Bourgeois, retirada de uma entrevista, na qual ela comenta o hábito de seu pai de descascar mexericas à mesa. Em tela, uma mulher, enquadrada no centro da imagem, ergue a cabeça lentamente com os olhos fechados. O contraste elevado deixa o fundo completamente branco, enquanto sua figura é enunciada pela alteração de cor: a pele é do mesmo tom do fundo, contornada por matizes claros, e o cabelo, com a saturação modificada, aparece em roxo.

Bourgeois narra: “...*por ser uma tradição de família...*”, momento em que a cena é interrompida e a fala prossegue acompanhada de uma música que pontua as ações, edição e montagem do vídeo. Há uma angústia sutil nas expressões. O início do vídeo instaura uma tensão entre camadas de texto e imagem que, para mim, evoca um campo íntimo: na minha família, ir à missa aos domingos sempre foi uma tradição, o que estabelece uma ligação direta entre a frase e meu imaginário dessas ocasiões.

A seguir, a fala de Bourgeois prossegue: “...*todos à mesa deveriam trazer algum tipo de entretenimento*”. A imagem, agora fortemente saturada, exhibe tons que saltam à vista: magenta, roxo e vermelho. O enquadramento em close mostra o gesto abrupto de rasgar uma meia-calça vestida. Diferentemente do quadro anterior, em que o fundo era totalmente branco, aqui o fundo é inteiramente preto, acentuando o contraste entre as cores e o ato que, pelos destaques em vermelho, sugere o rasgar da pele sobre a carne. É desse ponto que emerge o trocadilho entre imagem (rasgar a carne), texto/voz (trazer algum tipo de entretenimento) e título (*Play Dead*): “fingir-se de morto”, atravessando os desígnios divinos. Deus-Pai, imagino, deveria estar muito contente e entretido ao brincar de matar o próprio filho, que é Ele mesmo.

Na sequência do vídeo, a fala de Bourgeois culmina em “*então, esta era a forma de entretenimento dele*”. Na palavra “esta”, a cena troca para uma cabeça feminina repousada sobre uma mesa de madeira, com um prato de prata à frente, dentro do qual há um pano branco. O rosto tem algo similar a sangue na face, próximo aos olhos. A cena remete à imagem de

---

<sup>10</sup> Para assistir: <https://vimeo.com/1118239606>

Cristo com a coroa de espinhos, mas a mulher não a usa, há apenas o sangue que indicia algo neste sentido como se vê na captura de tela de *Play Dead* (Figura 7). A mulher parece repousar em oferta ao espectador e o pano lembra o sudário de Cristo, mas ainda sem a mancha do rosto ensanguentado. A imagem foi modificada para que os tons fossem esmaecidos em branco e rosa, brincando com a suavidade e peso das cores.

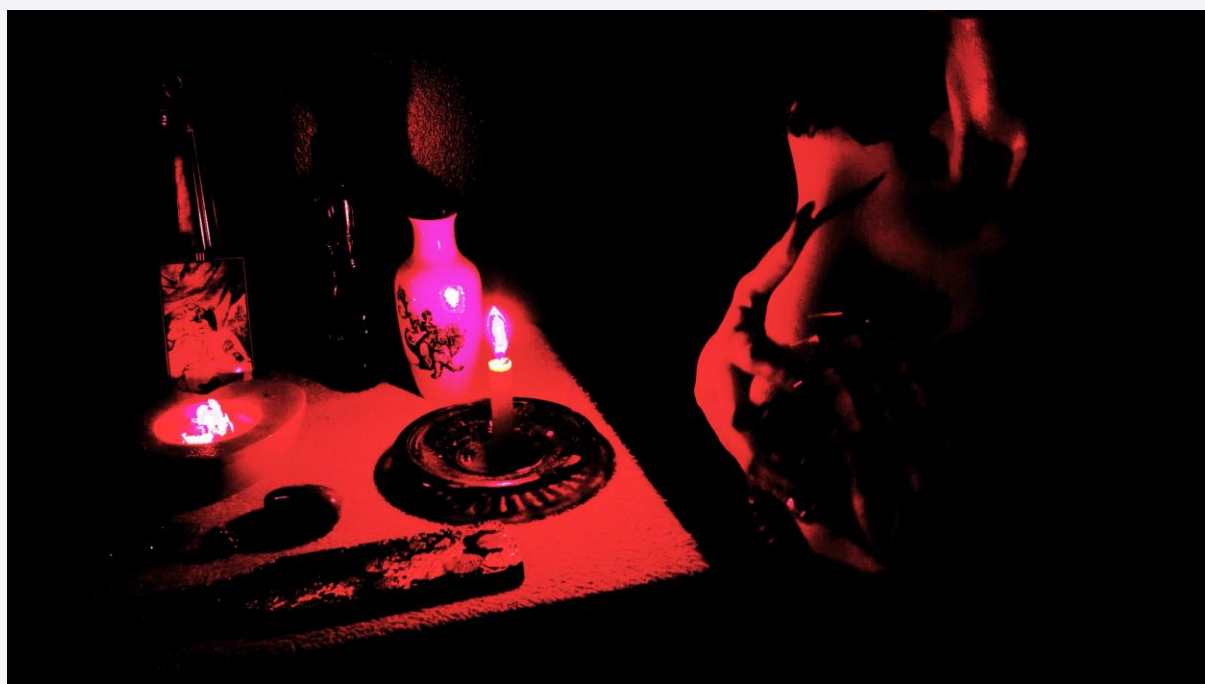
Para entender essa simbologia, é relevante observar a etimologia da palavra sudário. De acordo com o dicionário online Michaelis, a palavra sudário tem sua origem no termo em latim *sudarium*, que significa "pano para o suor". Na Roma Antiga, era um objeto de uso comum para limpar o suor do rosto. No entanto, seu significado evoluiu para designar também o lençol funerário, ou mortalha, usado para envolver um corpo após a morte. Outro ponto, segundo o pesquisador e crítico de arte Jack Brandão (2014), é que a transição deste objeto mundano para um item de rituais fúnebres é um reflexo do próprio Sudário de Turim: o lençol se tornou uma das mais importantes relíquias do cristianismo, sendo visto como a síntese da Paixão de Cristo, um atestado vestigial e um rastro da morte, evidenciado pelo sangue na mortalha.

FIGURA 7 – *Play Dead* (2024)



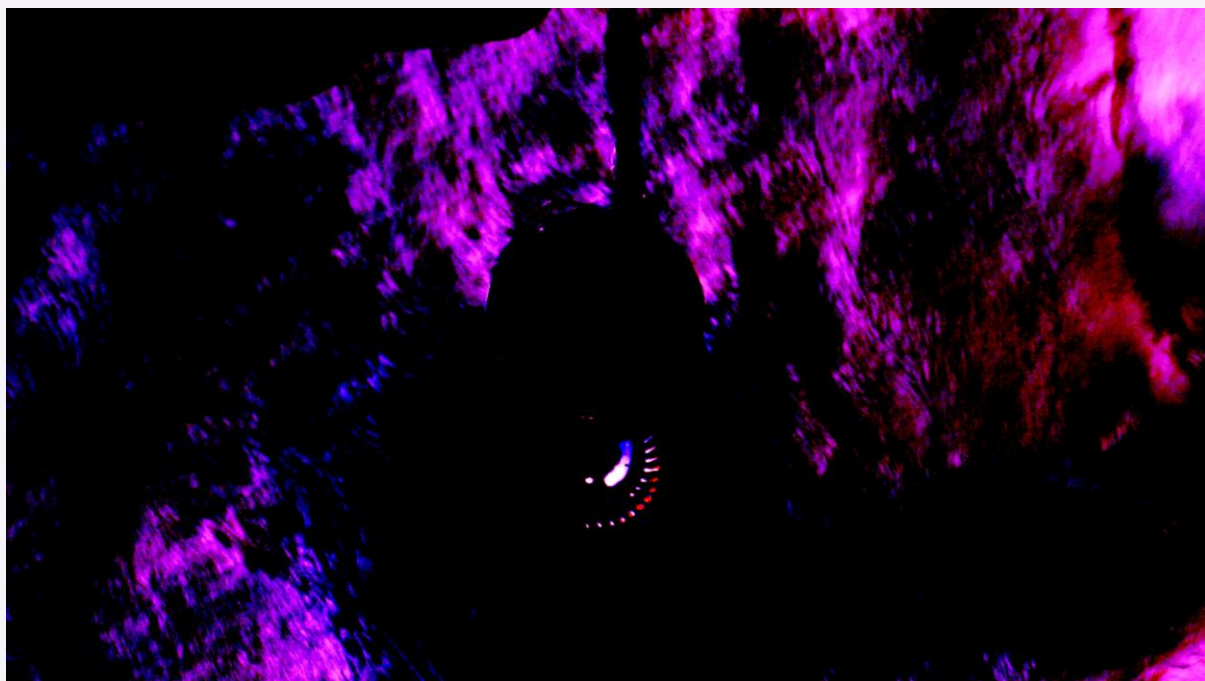
Maiara Martins. Vídeo Digital. 40 seg. 2024. Fonte: Acervo Pessoal. Disponível em: <https://vimeo.com/1118239606>

FIGURA 8 – *Play Dead* (2024)



Maiara Martins. Vídeo Digital. 40 seg. 2024. Fonte: Acervo Pessoal. Disponível em:  
<https://vimeo.com/1118239606>

FIGURA 9 – *Play Dead* (2024)



Maiara Martins. Vídeo Digital. 40 seg. 2024. Fonte: Acervo Pessoal. Disponível em:  
<https://vimeo.com/1118239606>



Nesse contexto, a falta de sangue no pano presente na obra é posta como um indício de que o "encarnado" está em processo de desenvolvimento. Afinal, até aquele momento, a imagem não transparece o rastro que busco para o desencarnado e que será esmiuçado posteriormente nesta pesquisa. A concepção presente sobre o que é a encarnação teológica transpareceu muito mais a ideia da carne, do corpo presente e desejante, assim como o corpo que se apresenta ao espectador marcado pela morte, ilação e angústia.

Posteriormente, há no vídeo uma cena de transição, onde a música do fundo se sobressai. A imagem em tela é um close-up de uma cabeça balançando de um lado para o outro, como se negasse algo ou olhasse para outras direções. A imagem está bastante saturada, e o vermelho sobressai, uma cor sanguínea, mas que se aproxima mais de um sangue-luz que um sangue-carne, um indício do encarnado tátil, que tratarei na seção seguinte. Em seguida, o som permanece enquanto um busto feminino é enquadrado, massageando os próprios seios (*Figura 8*). Em frente a este corpo, há uma espécie de altar pagão, contrapondo a imagem do sudário. A imagem é também saturada, mas com tons escuros, dentro da paleta de vermelho, roxo e rosa, um festival da carne que se faz presentificada e encarna o seu potencial: desejo, blasfêmia e erotismo. Em seguida, uma taça é cheia e transborda. O fundo é magenta, roxo, com algumas áreas mais claras. O líquido negro, que faz alusão ao sangue de Cristo, é posto na taça até molhar a superfície magenta e roxa, algo que parece uma pele de animal.

Enquanto a taça é preenchida (*Figura 9*), inicia-se um áudio da poetisa Sylvia Plath, que declama um excerto do poema "*Daddy*": "*you do not do, you do not do / any more, black shoe / In which I have lived like a foot / For thirty years...*". O poema continua em "*...poor and white / Barely daring to breathe or Achoo...*"<sup>11</sup>. Este poema apresenta uma narradora que luta com sentimentos conflitantes em relação ao pai, passando de uma figura divina para um demônio sádico. Em tela, a imagem é da superfície de uma mesa, a que apareceu anteriormente, mas agora em close, passando rapidamente pelos objetos dispostos em cima. Na edição, há uma alteração na cor, tornando-a mais vermelha; no entanto, não há a mesma quantidade de contraste, e os níveis da cor não estão saturados. A imagem é mais próxima de uma imagem da realidade, não é deslocada para uma esfera irreal que é emplacada quando se altera acentuadamente a imagem. A câmera caminha e para sobre a carta da Imperatriz do tarô (edição Bastardo), uma carta que traz uma mulher grávida em um trono, talvez como a própria imagem

---

<sup>11</sup> Você não serve, você não serve/ Mais, sapato preto/ No qual vivi como um pé/ Por trinta anos, pobre e pálida/ Mal ousando respirar ou espirrar. Livre tradução.

de Maria, quem gestou o Deus-Homem, enquanto no áudio a fala da poetisa diz “*Daddy, I have had to kill you*”; papai, eu tive que te matar.

Afinal, o encarnado teológico, associado à carne como milagre divino, está profundamente enraizado na tradição figurativa ocidental, onde o corpo humano funciona como signo de transcendência, um espaço em que o divino se torna visível e tangível. Contudo, ao evocar essa instância em *Play Dead*, optei por problematizá-lo, rompendo com a genealogia iconográfica que vincula o corpo à ideia de sacrifício redentor. A citação de Sylvia Plath surge como um gesto de ruptura, suspendendo a filiação simbólica que faz do corpo um signo de verdade transcendente. O corpo filmado abandona e, ao mesmo tempo, reclama a condição de Filho-encarnado-de-Deus, emergindo como uma presença construída por camadas cromáticas, texturas e oscilações óticas, sem ser reduzido a um índice de algo maior, trazendo à baila também outras fissuras do encarnado teológico, como a gestação de Maria, trazida pela carta de tarot da Imperatriz.

Ao longo desta investigação, descobri na mariologia<sup>12</sup>, tema estudado por Salvador González (2015), estudioso espanhol da ciência das religiões, que, segundo alguns teólogos, Maria teria concebido Jesus pelo ouvido ao escutar a anunciação. Essa concepção “pelo ouvido” está diretamente ligada à Palavra, presente em “o verbo se fez carne”. Todavia, permite também pensar que Cristo é a própria linguagem, a forma pela qual a palavra da igreja se estrutura e se organiza tornando-se, por fim, o corpo da igreja. Já a imagem de Maria como receptáculo me provoca inquietação, pois nela há algo que consome e, ao mesmo tempo, impulsiona a produção artística. Essa tensão, entre ruptura e aproximação da figura divina, permeou a elaboração do vídeo e permite compreender a articulação entre corporeidade e simbologia religiosa.

Não obstante, para localizar-me sobre a teoria da encarnação no âmbito religioso, aproximei-me do campo das Ciências das Religiões, no qual encontrei artigos voltados aos estudos de aspectos enigmáticos do cristianismo embasados em textos bíblicos e também em registros históricos. Foi interessante observar que alguns artigos, como o “*Per aurem intrat Christus in Mariam: Aproximación en la pintura italiana del Trecento desde fuentes pratrísticas y teológicas*”, a fonte basilar da pesquisa de Salvador González foi uma vertente das artes visuais. Apesar de tratar diretamente da concepção de Maria por meio do ruído

---

<sup>12</sup> Mariologia é o estudo teológico da Virgem Maria, mãe de Jesus Cristo, e da sua importância dentro da fé cristã, especialmente nas tradições católica e ortodoxa. Abrange desde a análise das escrituras e da tradição da igreja até a reflexão sobre a piedade popular e a veneração a Maria.

produzido pelo Arcanjo Gabriel na Anunciação de sua gravidez, uma das palavras-chave do artigo é “*encarnación de Cristo*”.

González apresenta um paralelismo interessante ao aproximar diretamente a encarnação de Cristo ao ato da concepção, ao empregar a expressão “*concepción/encarnación*” (González, 2015, p. 214). O autor explica que, até o século VI, a noção de *conceptio per aurem* – engravidar pelo ar, pelo som ou pelo ouvido – em Maria era mencionada explicitamente, embora não como um ato físico, enquanto os teólogos posteriores reinterpretem essa ideia de forma simbólica.

Posteriormente, o ouvido de Maria na Anunciação passa a ser entendido como o meio acústico pelo qual ela recebeu imaterialmente a mensagem de Deus Pai, e não como um canal físico ou biológico que viabiliza a concepção, permitindo a concepção/encarnação do Verbo em seu ventre sem que sua virgindade fosse perdida. Assim, a ênfase desloca-se da corporeidade para a Palavra divina como agente da encarnação. Ele observa, ainda, que no primeiro sermão de São Proclo, patriarca de Constantinopla, datado do século V, em louvor a Maria, o autor pontua que ela, “escrava e mãe, virgem e céu, ponte única de Deus para os homens” (González, 2015, p. 216), é o instrumento que gera a encarnação, tecendo a túnica de Deus, sua carne.

Além disso, há uma dimensão ligada à palavra que merece atenção, pois ela desloca a visceralidade da carne do encarnado. No vídeo, o gesto de tocar o próprio peito numa cena anterior atua como reafirmação da carne, contrapondo-se à concepção idealizada e assexuada de Maria. Dessa forma, o encarnado teológico, mesmo diante da extensa produção discursiva sobre ele no campo da ciência das religiões, atravessa, fere e revela justaposições de opostos, sem falsas polarizações, que sustentam toda a minha pesquisa artística, permitindo a articulação entre experiência sensível e reflexão teórica.

A última cena configura-se como uma contraparte da cabeça deitada. Em plano mais aberto, vê-se uma mulher usando um casaco de pelo branco, com um prato de prata à sua frente, juntamente com um pano branco ao lado do prato. As cores são saturadas e alteradas no mesmo tom da cena da taça transbordando. O casaco de pele aparenta ser o mesmo da cena da taça. Não se observam os olhos da mulher, e de sua face escorre um líquido que se assemelha a sangue. Este líquido, no entanto, sobe pelo rosto da mulher, em oposição a escorrer para baixo.

Processualmente, a obra abandona a lógica da carne como verossimilhança. Em vez de reproduzir a pele tal como ela é, propõe-se uma relação com a visibilidade que transforma a carne em um território instável, no qual a linguagem falha, a imagem escapa e o gesto insiste. A paleta de cores, dominada por tons escuros com contrastes pontuais de luz, carrega alguns



sentidos da encarnação que não se restringem ao âmbito teológico, além de preencher superfícies, evocando vida e morte por meio da saturação e da manipulação das especificações cromáticas na edição do vídeo. A manipulação deliberada da cor cria uma tensão constante, revelando apenas fragmentos enquanto oculta outros, reforçando as vicissitudes da carne como algo que nunca se entrega por completo.

Assim como nas cores, a temporalidade da obra subverte a linearidade convencional. Composta por repetições sutis e variações mínimas, a obra adquire um ritmo que sugere a natureza contínua e inacabada da encarnação. Apesar de sua brevidade (apenas 40 segundos), as escolhas cromáticas, o ritmo e as frases instigam o espectador a assisti-la em *loop*. Essa circularidade reitera a ideia de que a encarnação não alcança um ponto final.

Entre as imagens que se relacionam com o “encarnado teológico”, destaca-se a ideia do sangue da coroa de espinhos e do sangue no sudário, nos quais a coroa não se faz presente e nem o sangue mancha o pano. Essa ausência é compreendida pela cor e pela sensação que evocava, como o sangue escorrendo, a agonia de Cristo e a minha própria angústia, e não como uma representação direta de Cristo. Cristo é Deus e homem simultaneamente, plenamente divino e plenamente humano. Sua agonia é, portanto, ao mesmo tempo sagrada e mundana, atravessando também minha experiência terrena. Essa sensação é denominada desconforto existencial, uma experiência recorrente, visto que o corpo, feito de carne, é atravessado e rasgado por ela. Tal desconforto poderia ser chamado de infamiliaridade.

A partir dessas percepções, outras imagens foram se configurando em resposta ao que observei na Igreja e aos desdobramentos dessas experiências. Entre elas, o cálice que transborda infinitamente, que inicialmente continha água e, na edição, transformou-se em vinho roxo. Ao aprofundar o estudo sobre o encarnado teológico, percebi correspondências entre essas imagens e conceitos previamente formulados. Entre eles, destaca-se a afirmação de González, de que o encarnado é o momento em que Deus se faz carne no ventre de Maria. Quando a obra foi produzida, pensava no encarnado posterior, no instante em que a carne chega ao fim. Considerou-se a morte, em oposição à concepção, não como tentativa de eliminar Deus, mas sim como suspensão da dimensão divina, de modo que permaneça apenas a carne.

Essa perspectiva se relacionou com elementos textuais, como a fala de Louise Bourgeois sobre descascar tangerinas, hábito de seu pai nos almoços de domingo, e versos de Sylvia Plath dedicados ao pai. A figura de Deus Pai, um ser supremo que “veio a todos”, provoca incômodo intenso. Nesse contexto, o encarnado teológico —Deus e homem simultaneamente— atravessa-me com angústia e aflição, estabelecendo uma relação externa e

teológica que atinge de forma concreta a minha experiência. Portanto, a dimensão teológica se cruza com a experiência pessoal, reforçando a tensão constitutiva do encarnado.

A distinção entre concepção pela Palavra e concepção pela carne oferece duas interpretações da encarnação, impactando a visão sobre o corpo, a linguagem e a ação divina. A primeira entende a encarnação como um ato criativo da Palavra de Deus, que produz o evento sem mediação biológica. Aqui, a Virgem é vista como um receptáculo sonoro, e a corporeidade é resultado de uma ação verbal, permitindo uma abordagem teológica da sacralidade que não se restringe à biologia. A segunda interpretação foca na materialidade. Ela sugere uma causalidade biológica e o corpo materno como o condutor da divindade. Nessa visão, o corpo não é apenas o local da manifestação divina, mas também um elo que une a matéria e o sentido. A ênfase na carne torna a encarnação visível e vulnerável ao sofrimento, sustentando a ideia de redenção. Essa dualidade entre a Palavra que cria e a carne que recebe e sofre mantém a dupla natureza, divina e humana, de Cristo. A Palavra lhe confere origem transcendente, e a carne, historicidade e contato com o mundo. A primazia da Palavra redefine a encarnação como um evento comunicativo e simbólico, minimizando a importância de mecanismos fisiológicos.

Na tradição cristã, a encarnação marca o momento em que Deus assume a forma humana e, com ela, as problemáticas de se ter um corpo. A carne, nesse contexto, ganha espessura pela experimentação formal, em oposição à mimese, tornando-se um campo sensível e historicamente inscrito. O termo "carne" em João 1:14 rompe com a mera referência à matéria física, evocando a totalidade da condição humana em sua fragilidade, mortalidade e temporalidade. Ao assumir a "carne", o Filho de Deus tornou-se plenamente humano, sujeito às necessidades e emoções do corpo, como sono, fome, sede, tristeza e raiva.

É nesse ponto entre a Palavra e a carne, entre o simbólico e o material, que a encarnação começa a se desdobrar além do teológico, tornando-se um conceito que atravessa a arte, a imagem e a memória. Em *Play Dead*, essa abertura de sentidos se materializa na fragmentação visual e na instabilidade da imagem. A câmera capta planos incompletos e gestos interrompidos, criando uma tensão entre o que é mostrado e o que permanece velado. O corpo filmado se entrega como uma presença parcial, sempre em processo de emergir ou desaparecer na saturação da imagem.

Percebe-se, ao final, que *Play Dead* opera nessa suspensão: entre a carne como milagre divino, como superfície técnica e como presença opaca. A imagem busca a experimentação, em oposição a encontrar uma resposta. Ela se move nesse "entre", sem fixar sentido, sem buscar redenção, apenas tentando escutar, no ruído da matéria, o que ainda pode ser uma carne que resiste à fixação. Nesse sentido, a encarnação teológica constitui-se o próprio fundamento da

possibilidade de atravessar fronteiras entre o divino e o humano, o invisível e o visível, o abstrato e o material, além de servir como pano de fundo. Nesta seção, ela foi compreendida como a premissa que estabelece a manifestação do transcendente no imanente e é ponto de partida para pensar o encarnado também fora do campo estritamente religioso. A seguir, voltando ao indício lançado anteriormente sobre “sangue-carne” e “sangue-luz”, dá-se prosseguimento àquilo que é denominado esfera tátil do encarnado.

## **2.2 Encarnado tátil**

(...) *O encarnado é caracterizado com as qualidades táteis da própria pele...* (Didi-Huberman, 2012, p. 82)

A partir da premissa teológica, a materialidade do corpo se torna o foco da análise na tradição da pintura. O termo *incarnat* surge como a manifestação artística da carne, a tentativa do pintor de traduzir a vitalidade e a sensibilidade do corpo humano através da matéria pictórica. Se a encarnação teológica é a união da divindade com a carne, o *incarnat* é a busca pela união da ideia com a tinta, do conceito com a superfície por meio da carnadura dada à imagem (Didi-Huberman, 2012). A pintura, portanto, dá o corpo a ver de forma tátil, além de o representar, construindo uma poética de presença que é indissociável de sua materialidade, o que reforça que os diferentes encarnados não são estanques, mas instâncias que se misturam e sobrepõem-se, ou até, são a mesma noção. Essa forma de encarnação “tátil”, mediada pela mão do artista e pela materialidade da tela, serve como base para compreender como a imagem se torna um corpo, um receptáculo de sentido e um corpo físico animado no quadro.

Com base nessa concepção, esta seção busca compreender como o encarnado, originalmente associado à pintura, pode ser deslocado e repensado na videoarte, levando em consideração a fantasmagoria e a infamiliaridade anteriormente abordadas. Na linguagem da videoarte, o “encarnado tátil” manifesta-se na matéria da própria luz, e não na matéria dos pigmentos, como ocorre na pintura. O encarnado, como efeito da imagem que se quer corpo, reverbera em práticas que extrapolam o suporte pictórico, mas que ainda assim lidam com a visibilidade da carne e de sua espessura. A diferença fundamental é que, enquanto a pintura constrói a carne com pigmentos e tinta, a videoarte a constrói com luz, sobreposições de imagens e texturas visuais.

Enquanto artistas como Eliane Chirón se aproximam da materialidade do vídeo ao pensá-lo como pintura, a proposta aqui é abordar o vídeo como vídeo, explorando sua carnadura a partir de suas próprias especificidades. É o caso da videoarte *Desassossego*, na qual a “carne” da imagem se constrói por estratégias formais como repetição, apagamento e sobreposição de

camadas de luz. A imagem de um corpo humano na tela é formada pela densidade dos pixels e pela composição de canais de cor que se sobrepõem: o vermelho, verde e azul (RGB).

O encarnado tátil do vídeo reside na maneira como a luz modela a forma, conferindo à imagem a visibilidade da carne. Mesmo que a figura não se apresente como presença plena, ela é um rastro e um espectro. Contudo, essa aparição espectral de um corpo em desaparecimento, é construída por uma materialidade de luz. Dessa forma, a pele digital da imagem, com sua textura de pixels e brilho, dá um corpo ao fantasma. Por isso, a fantasmagoria do vídeo é a de um corpo cuja matéria é a própria luz, e não a de um corpo sem matéria. Isso porque o corpo fantasmagórico dentro da poética artística é encarnado e tátil, mesmo que desencarnado, habitando um território instável, onde o infamiliar se manifesta na carne que se oferece sem se deixar possuir.

Na pintura, percebo que o encarnado tátil encontra sua manifestação mais direta, fundamental e exemplar. A carne da imagem é o resultado de um processo físico e cumulativo, onde a densidade do pigmento e a força do gesto se materializam em uma carnadura visível, uma superfície atravessada pela carne. A sensação de tato, nesse contexto, deixa de ser uma simples metáfora e se torna uma apreensão concreta da matéria. A pintura, assim, se constitui como um corpo que sentimos com o olhar, cuja proximidade e corporalidade emergem diretamente da matéria que a compõe.

Na pintura, é pertinente notar que, assim como no vídeo, passou-se um tempo até que os estudos versassem as características intrínsecas da própria linguagem, e não apenas a interpretação do que estava visível na tela. Em sua tese de doutorado, por exemplo, a pesquisadora brasileira Rejane Ventura aborda como um dos primeiros tratados acadêmicos venezianos, o *Dialogo della pittura intitolato l'Aretino, de Lodovico Dolce*, publicado em 1557, propunha um cotejo entre os maiores nomes da pintura da época: Ticiano, Michelangelo e Rafael. Outros autores italianos como Leon Battista Alberti, Pino e Vasari também debateram sobre os fundamentos da pintura, a arte pictórica e o ofício do pintor.

Segundo Ventura (2009), no texto de Dolce são discutidos o conceito de pintura e do ofício do pintor, a beleza natural e artística, a *doutrina da ut pictura poesis*, as funções da pintura (doutrinar, comover, deleitar), além de questões técnicas como os cânones da proporção da figura humana e o uso do colorido, estabelecendo um diálogo direto com a obra de Giorgio Vasari, *Le vite dei più eccellenti pittori, scultori e architetti*, publicada em 1550.

Um aspecto pertinente citado pela autora sobre Dolce é de que o estudioso “assevera que o artista deve seguir a prática romana de vestir os ossos com carne e as carnes com os drapejamentos” (Ventura, 2009, p. 18) Por conseguinte, a cor é quem traz alma e vida para os

objetos em tela, permitindo pintar a carne e representar o movimento, criando uma ilusão de estar vivo, é na cor que estaria a origem do prazer da fruição diante de um quadro (Ventura, 2009, p. 127). Pois esta cor permitiria que os personagens pudessem mimetizar a realidade pois caso o pintor imitasse bem, por meio das tintas, a maciez das carnes e sua vivacidade, só faltaria que a personagem representada, respirasse e imitar essa tactibilidade e sensorialidade da carne é um dos maiores desafios do colorido.

Este colorido, no caso o que chamei de “sangue-carne” na sessão anterior, passa pelo jogo de luz e sombra, claros e escuros, que finge relevos, profundidades e escorços, arredondando as formas e trazendo a perspectiva, ampliando e encurtando distâncias do primeiro plano da imagem, bem como pigmentos aglutinantes (como o óleo) que possibilitava novas associações e graduações da cor, criando a *velatura*<sup>13</sup>. Segundo Ventura, Dolce prescreve que as cores, para tornarem-se uma carne factível devem ser “bem unidas e esfumadas de maneira a esconder as linhas de contorno inexistentes na natureza” (Ventura, 2009, p. 136). Há, no entanto uma distinção clara do que seria a “cor” e o “colorido”, a cor é associada à parte técnica da pintura, camadas de tinta, já o colorido advém da habilidade do artífice, transformando as cores em colorido, “imitando com perfeição por meio delas a tonalidade dos elementos tais quais se encontram na natureza” (Ventura, 2009, p. 137). O *incarnat*, neste sentido da tradição de pintura é a capacidade do pintor de expressar a carnação, ou seja, criar camadas para formar a carne viva, por meio do colorido.

Para a autora, *incarnat* transcende a aplicação de tinta, aproximando a técnica pictórica à arte de imitar a vida, a mímese. Essa capacidade de dar alma à matéria, traduzindo as cores em sensações táteis e visuais, encontra um paralelo na fluidez com que a arte se expande e se transforma (Ventura, 2009). Assim como o pintor manipula pigmentos para criar a ilusão de carne, as linguagens artísticas se contaminam e se enriquecem mutuamente, transpondo fronteiras e se desdobrando em novas formas de expressão.

A relação entre linguagens e suas extensões para outras, não é recente. O desvelamento e a desembocadura de uma arte em outra é intrínseco da plasticidade artística, derramando-se em outros modos de fazer, superfícies e materiais, mesmo que seja da poesia para a pintura,

---

<sup>13</sup> Técnica pictórica utilizada principalmente na pintura a óleo e na aquarela, que consiste na aplicação de uma camada muito fina, transparente ou translúcida de tinta sobre uma área já seca e pintada. Essa camada não cobre totalmente a pintura subjacente, permitindo que as cores de baixo influenciem a aparência final, criando efeitos de profundidade, luminosidade e tom sobre tom.

como uma écfrase<sup>14</sup>, ou da pintura para a filmagem, que leva em consideração aspectos técnicos de enquadramento, profundidade de campo, iluminação e composição.

É nessa interseção entre linguagens que a videoarte encontra sua própria identidade. Ao absorver e reinterpretar elementos técnicos e conceituais da pintura e do cinema, a videoarte explora novas possibilidades, em vez de se limitar à reprodução do que já foi feito. A câmera digital, neste contexto, emerge como o novo pincel, permitindo a criação de obras que se valem das peculiaridades do meio, como o movimento, o som e o tempo, para dialogar diretamente com o espectador.

Apesar de ser baseada em um arcabouço técnico e de criação próprios, a videoarte carrega questões composicionais encontradas em outras linguagens artísticas, como a da pintura, o que se torna mais evidente quando se considera que o vídeo e o cinema também compartilham princípios técnicos. Nesse contexto, o pensamento do teórico francês Jacques Aumont<sup>15</sup>, abordado no capítulo anterior, oferece uma orientação para entender a relação entre pintura e videoarte. O autor busca entender a imagem cinematográfica em seu contexto histórico e estético, estabelecendo um diálogo contínuo com outras formas de arte, em particular a pintura. Para Aumont em *'L'Oeil interminable: Cinéma et peinture'*, traduzido em português como “O olho Interminável: cinema e pintura”, publicado em 2009, o cinema é uma extensão da pintura por possuir aspectos técnicos similares ao processo composicional de um pintor, como a montagem, o enquadramento, a profundidade de campo, a perspectiva e as camadas.

Neste livro, o Aumont argumenta que a capacidade do cinema, que assim como a videoarte, captura o movimento e a luz como uma extensão lógica da busca impressionista por apreender o instante, estabelecendo assim uma continuidade estética por herança da pintura em vez de uma ruptura. A câmera não é um pincel, e o filme não é um quadro, conforme ele salienta. O cinema pode abrir pinturas, conferindo-lhes um fora-de-campo e criando uma moldura centrífuga que impulsiona o olhar do espectador para além dos limites da imagem visível (Aumont, 2004). Essa análise demonstra que a interrelação entre as duas artes é um

---

<sup>14</sup> De acordo com o *Oxford Classical Dictionary*, “ekphrasis”, refere-se ao recurso literário e retórico de evocar — por meio das palavras — uma impressão de um estímulo visual, objeto ou cena. Como tropo crítico, a palavra ekphrasis (ἐκφρασις) é atestada a partir do século I d.C.: ela é discutida nos *Progymnasmata* gregos do período imperial, onde é definida como um “discurso descritivo que apresenta o objeto diante dos olhos com vividez visual.” (Tradução livre)

Fonte: <https://oxfordre.com/classics/display/10.1093/acrefore/9780199381135.001.0001/acrefore-9780199381135-e-2365> <Acesso em 18/08/2025>

<sup>15</sup> Aumont aproxima-se das noções de imagem-tempo e imagem-movimento de Deleuze, que não serão vistas aqui, mas investigadas em pesquisas futuras.

processo dinâmico de transformação, e não uma simples apropriação. A essência do cinema, portanto, reside em sua capacidade de absorver e modificar as convenções da pintura através do movimento e da duração, gerando um novo modo de representação. Dessa forma, é possível traçar uma aproximação entre a videoarte e a pintura, ainda que existam distinções importantes.

Diante disso, surge a pergunta: o que, então, faz da videoarte algo mais do que uma pintura (ou um filme) simplesmente transferida para outro suporte? Dubois (2004) e Kraiser (2014) consideram a linguagem da arte do vídeo uma forma de transição. Além disso, Dubois (2008) acrescenta que a videoarte é uma maneira de pensar as imagens em movimento e o próprio dispositivo de vídeo. De acordo com ele, a videoarte vai além de ser um objeto; ela é um estado da imagem, o que significa que sua matéria está em constante transformação.

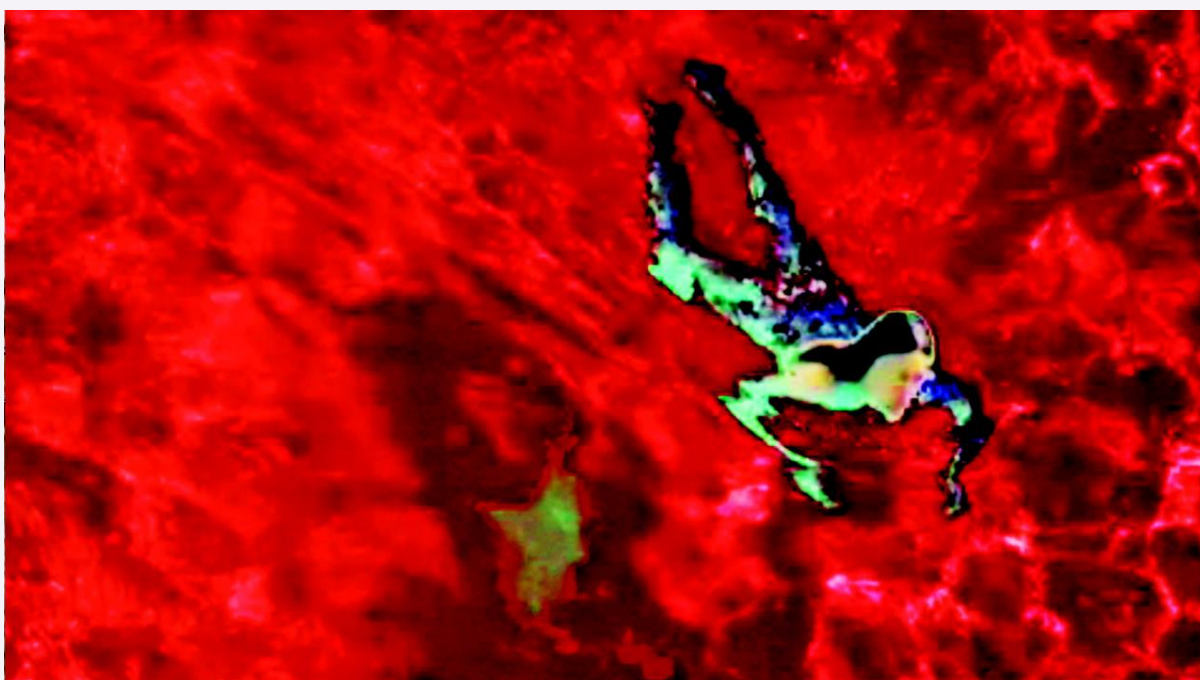
Essa perspectiva, acrescenta uma outra camada sobre o artigo de Éliane Chiron, que, no artigo *Íntima mutação da pintura no vídeo digital* (2011), originalmente escrito em francês e traduzido por Sandra Rey, no qual a autora investiga os deslocamentos da pintura na contemporaneidade a partir de sua prática com o vídeo digital. No texto, a autora parte da pergunta sobre se ainda pode ser considerada pintora após ter abandonado os pincéis e passado a trabalhar com imagens digitais. Para ela, mesmo sem intenção explícita, retorna-se continuamente à pintura, pois é nela que se reencontra a experiência da cor, da matéria e da corporeidade, elementos que não desaparecem com o vídeo, mas se transformam nele.

A questão do encarnado, compreendida como a materialidade sensível da cor e sua ligação íntima com o corpo, é central em sua reflexão. A cor, segundo Chiron, não é mero elemento óptico, mas uma substância viva, capaz de evocar sangue, carne, lava, vísceras, o que a autora denomina de “magma viscoso” que se metamorfoseia constantemente (Chiron, 2011, p. 43). A autora recorre ao conceito de “cor cicatriz”, evocando Cennino Cennini e Louise Bourgeois, para pensar a cor como marca viva sobre a pele, como ferida que permanece (Chiron, 2011).

No vídeo *Les Nageuses* (Figura 10), Chirón explora essa corporalidade ao tratar a imagem digital como continuidade da pintura, “A hipótese é esta: o meu vídeo digital *As Nadadoras* (6'50, 2010, 2'21, 2011), que se pode projetar ou exibir em uma tela de TV, poderia ser chamado de pintura” (Chirón, 2011, p.43). A montagem circular, a velocidade do vídeo, a transformação das nadadoras em manchas mutantes de cor, tudo remete ao encarnado. As personagens nadam em seu próprio sangue simbólico — líquido espesso, veios de petróleo, lavas em fusão — e suas imagens são processadas como se fossem células ou cromossomos, ativando uma espécie de histologia visual que une código digital e matéria orgânica (Chiron, 2011).



FIGURA 10 – *Les Nageuses I* (2011)



Eliane Chirón, Vídeo digital, 2 min. 24 seg. 2011. Fonte: Artigo Íntima mutação da pintura no vídeo digital de Éliane Chirón, traduzido por Sandra Rey.

A autora estabelece, assim, uma relação direta entre a encarnação da cor e o efeito do vídeo sobre o olhar: a cor é a cicatriz que se imprime no observador por meio dos neurônios-espelho, tornando visível o ponto de origem da obra como um afeto carnal compartilhado (Chiron, 2011). Nesse sentido, a imagem deste vídeo simula, encarna e transfigura o corpo. Em *Las Naugueses I*, o vídeo é compreendido como um meio onde a carne se torna visível pela cor, numa intimidade que é ao mesmo tempo individual e cósmica.

Ao final, Chiron (2011) defende que o digital oferece uma nova via para a emergência pictórica do corpo. Assim, o vídeo torna-se um “quadro perfeito” onde a transmutação do íntimo em cor e da cor em carne acontece, afirmando que o verdadeiro encarnado da arte só se realiza no olhar do espectador, em uma zona de latência, sensível, sagrada e virtual. Apesar de concordar com a autora que o digital não dissolve necessariamente o corpo, a minha pesquisa aponta que a videoarte, em sua especificidade técnica e poética, pode manifestar a carnadura do corpo de forma diferente da pintura, construindo uma fantasmagoria da cor através da luz.

Enquanto Éliane Chiron (2011) aproxima o vídeo da pintura para reinscrever nele a experiência encarnada da cor — entendida como matéria viva, carne, sangue e cicatriz —, esse gesto reafirma o vídeo como um espaço de corporeidade sensível. Ao tratá-lo como pintura, a autora recupera a densidade do gesto artístico, o peso das camadas cromáticas e o envolvimento físico do olhar com a imagem. Embora a pesquisa de Chiron seja valiosa ao explorar a



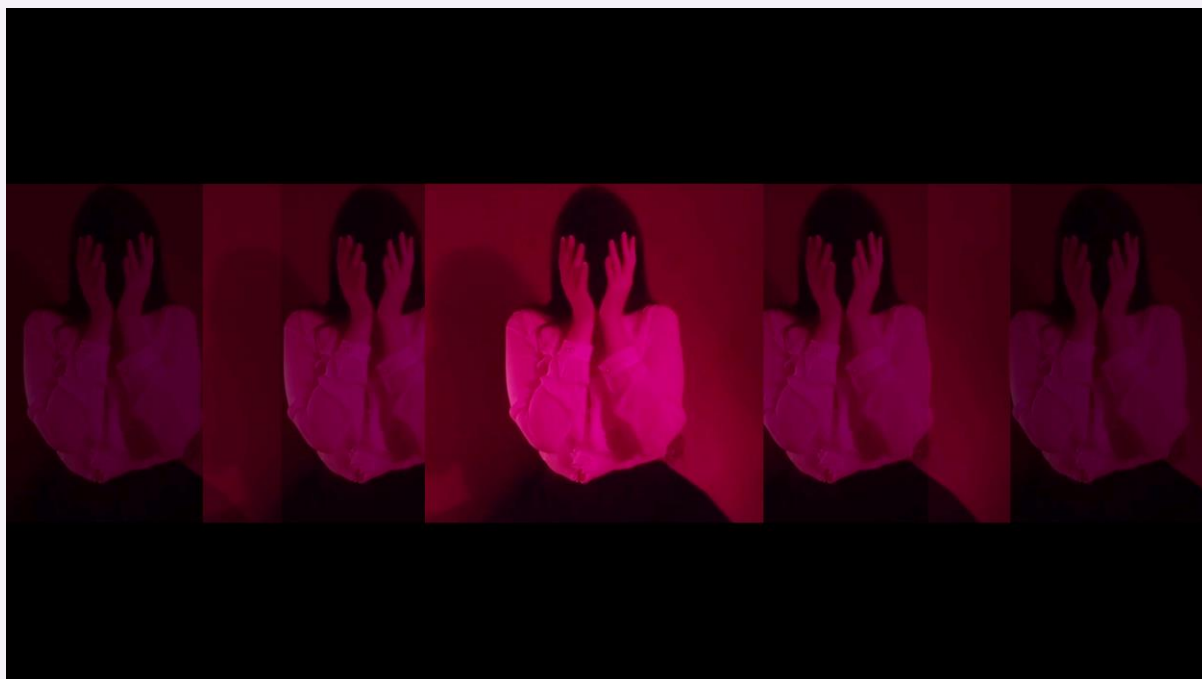
materialidade da cor na videoarte, minha perspectiva aponta para uma direção diferente: é possível que o próprio vídeo tenha sua forma de encarnar. Ao considerá-lo em sua especificidade técnica e tátil, o corpo em tela deixa de ser uma presença substancial e, mesmo assim, permanece implicado no processo em que “se faz e se desfaz, se realiza a essência do olhar, traço evanescente e puntiforme, imperceptível cor das coisas, pintadas com reflexos instáveis” (Chiron, 2011, p. 44). O encarnado da imagem, assim, está posto na imagem videográfica, encarnando, também, o desencarnado.

O "desencarnado" de que falo não é a ausência do corpo, mas sua aparição intermitente, entre o visível e o invisível. Em vez da carne, tem-se o brilho da superfície; em vez do sangue, a pulsação da luz. Com isso, o corpo não está mais presente no plano da matéria, mas se projeta como um eco visual, como uma memória condensada na cintilação das imagens. Nesse sentido, o vídeo, tratado em sua especificidade técnica, não retorna à profundidade telúrica da pintura, mas se move em uma instância de aparição: é a imagem que atravessa, toca e escapa. O corpo, portanto, é menos presença do que vestígio, e menos *incarnat* do que fantasmagoria.

No sentido de entender a carnadura própria da videoarte, trago uma maneira de aproximação com a obra *Desassossego* (2024), retomando Dubois (2004, p. 78) que, para apresentar as técnicas próprias da linguagem do vídeo, destaca a mixagem de imagens como um processo que vai além da simples montagem de planos, conferindo centralidade à mescla visual em detrimento de uma estrutura narrativa linear. O autor identifica três procedimentos principais nesse contexto: a sobreposição (imagem sobre a outra), a utilização de múltiplas janelas (ou quadros inseridos no quadro principal do vídeo) e a incrustação (por meio do uso de *chroma-key*). Entre essas execuções, a sobreposição nas extremidades das imagens e as múltiplas janelas no sentido horizontal da tela, foram norteadoras para a criação de *Desassossego*.

Esta obra surge da fricção entre carne e luz, partindo da exploração da cor-luz e sobreposições. O próprio título já antecipa o processo: ele provoca uma fratura na própria superfície da imagem, além de evocar o desassossego como sentimento, buscando instaurar nela um modo de presença e carnação fantasmagórica. A obra corporifica minha própria inquietação, tensionando o visível e o invisível, utilizando os conceitos de infamiliar e imagem encarnada como base de seu processo criativo. Esses conceitos atuam como um tremor interno da imagem e do processo criativo, produzindo um campo de hesitação onde o visível não se estabiliza.

FIGURA 11 – *Desassossego* (2024)

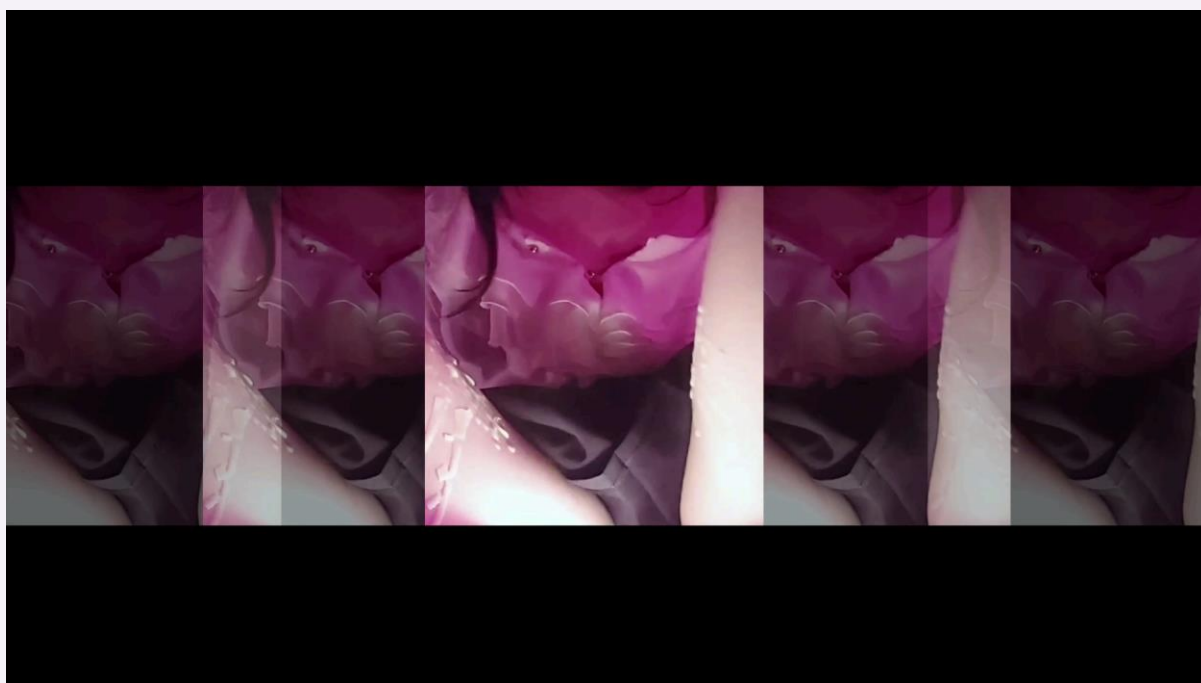


Maiara Martins. Vídeo Digital. 2 min. 04 seg. 2024. Fonte: Acervo Pessoal. Disponível em:  
<https://vimeo.com/1026630077>

Em *Desassossego*, a figura central aparece parcialmente velada (*Figura 11*). O rosto ora aparece, ora desaparece, ora encoberto pelo véu preto, ora revelado, mas sempre oscilando entre visível e oculto. Esse jogo de visibilidade cria uma tensão entre o que é reconhecível e o que permanece oculto, desafiando os códigos habituais de identificação. A ocultação facial flui, como se o rosto fosse algo que constantemente se dá, mas logo se retira, criando um campo de estranhamento. O corpo está ali, íntimo e próximo, mas ao mesmo tempo se torna estranho ao espectador. O corpo em tela sustenta sua opacidade na transparência das sobreposições, oferecendo uma presença que está em constante transição.

O gesto, a luz e a cor magenta conduzem uma presença enigmática e inconstante, em substituição a uma narrativa marcada. O que deveria ancorar o olhar — o rosto — é precisamente o que falta, ou o que se dissolve, criando uma inquietação que cresce à medida que o conhecido se torna fugidio. A oscilação entre o rosto visível e o oculto reforça esse desassossego, como uma parte do eu que se apresenta e se recusa a ser totalmente compreendida, refletindo a fragmentação da identidade e a incerteza do eu.

FIGURA 12 – *Desassossego* (2024)



Maiara Martins. Vídeo Digital. 2 min. 04 seg. 2024. Fonte: Acervo Pessoal. Disponível em: <https://vimeo.com/1026630077>

O gesto repetido de tocar com uma vela as próprias pernas (*Figura 12*) aciona uma coreografia mínima de dor e silêncio. As pernas são o que resta de exposição — estão nuas, tensionadas, disponíveis ao toque da chama. É uma imagem entre o sacrifício e a contenção, entre o calor da carne e a frieza da câmera. O corpo é encarnado posto que está presente, vulnerável e denso, mas também se desloca: torna-se desencarnado à medida que se afasta de qualquer psicologização ou contexto biográfico.

A cor magenta que domina todo o vídeo reconfigura a relação com a realidade, além de se constituir como uma escolha estética. Ao tingir o corpo de uma cor que não pertence à carne, afasta-o do mundo ordinário e o aproxima de um estado onírico, espectral. A imagem torna-se quase pictórica, zonas da carne que adquirem densidade justamente por sua estranheza cromática. O magenta atua como índice de outra temporalidade, de uma outra espessura da

presença. O uso de uma paleta magenta saturada dissolve a naturalidade da pele, deslocando a materialidade para um campo quase espectral e composto por luz, tornando o corpo mais próximo da ideia de simulacro, de presença que flutua entre o real e o fantasmático.

A estrutura da obra demonstra ausência de linearidade temporal. A obra manifesta-se sem início, meio ou fim discernível. O tempo se dobra sobre si mesmo, como se o gesto estivesse preso em um *loop* ritual. A trilha sonora, invertida e fraturada, rompe a linearidade e inscreve o tempo como desvio, sem a necessidade de conduzir. Essa repetição acumula intensidade, em detrimento do esvaziamento do sentido. É na recusa da progressão narrativa que *Desassossego* afirma que cada cena é uma dobra do mesmo instante, uma persistência no tempo da inquietação. Isso é reforçado pela técnica de montagem, na qual pequenos fragmentos de vídeo foram sobrepostos e dispostos em múltiplas janelas que repetiam o movimento com enquadramentos levemente deslocados do central. A variação de opacidade nas imagens repetidas, em tensão com uma iluminação rarefeita, busca intensificar a atmosfera e acentuar a fantasmagoria do corpo. A linearidade constitui-se uma escolha poética para romper com a lógica da resolução, do desenvolvimento e do fechamento. O desassossego, nesse contexto, é um estado a ser sustentado, não superado.

O que se manifesta são suspensões: do tempo, do gesto, do sentido. *Desassossego* concentra-se no entre: entre presença e ausência, entre dor e silêncio, entre o corpo e sua imagem. A obra habita o intervalo, permanecendo em um estado de não estabilização. E é justamente aí, nesse território instável, que o infamiliar encontra espaço para se materializar: naquilo que se tornou estranho, em oposição à familiaridade aparente; na carne que se oferece sem se deixar possuir; no gesto que se repete e nos contornos traçados pela luz.

Em *Desassossego*, a imagem criada permanece em estado de não resolução, assim como a sensação homônima. Ele assume a forma de pulsação, ardor e escape. Ele é a forma que inquieta, como uma borboleta à noite: atraída pela luz, mas sempre fora de alcance. O corpo se constrói no vídeo a partir de sobreposições de luz e informação digital (*Figura 13*), enquanto na pintura o faz por acúmulo de matéria. A materialidade luminosa do vídeo adquire uma densidade de *pixels* e uma poética de rastro que lhe confere uma "carne" à imagem. O encarnado tátil no vídeo reside na manipulação da luz, no esmaecimento e na inconstância dos dados, em oposição ao gesto físico sobre a superfície. Desse modo, a imagem de vídeo revela-se como corpo e mantém-se espectral; é uma figura que pulsa e se oferece à percepção, habitando um território de inacabamento e de ausência.

FIGURA 13 – *Desassossego* (2024)



Maiara Martins. Vídeo Digital. 2 min. 04 seg. 2024. Fonte: Acervo Pessoal. Disponível em: <https://vimeo.com/1026630077>

Desse modo, *Desassossego* sugere o deslocamento da noção de *incarnat* da materialidade densa da pintura para a poética da luz digital. Observa-se que, enquanto a pesquisadora Éliane Chiron, em sua análise de *Les Nageuses*, aproxima o vídeo da pintura para reinscrever a experiência da cor como substância viva (uma viscosidade de carne e sangue com o vermelho vivo), *Desassossego* traz indícios de uma direção distinta. O encarnado tátil na obra emerge da própria luz e da informação digital, sendo moldado pela artificialidade da luz magenta. Sua emergência não provém do acúmulo de pigmentos ou de uma matéria que evoca a densidade da pintura. Assim, o corpo em tela, mesmo que se apresente de forma desencarnada e espectral, pode ser considerado encarnado, visto que sua matéria pode ser identificada no brilho da superfície e seu toque se manifesta na fantasmagoria, um vestígio que pulsa na cintilação das imagens.

Tanto a dimensão teológica do encarnado quanto o conceito de encarnado tátil dialogam com a perspectiva do encarnado visual, que será o foco da próxima seção. Até aqui, a pesquisa explorou as origens do termo dentro do meu imaginário artístico, estabelecendo um posicionamento sobre o tema e iniciando a sua observação técnica e estética na pintura e na videoarte. O próximo tópico, então, aprofundará a discussão sobre a indissolução do encarnado e a poética do desencarnado, aprofundando de forma mais específica o encarnado como uma instância de visibilidade da imagem.

## 2.3 Encarnado visual

(...) *O encarnado não apenas significa um corpo, indica-o...* (Didi-Huberman, 2012, p. 83)

Nesta seção, “Encarnado Visual”, focarei no conceito de encarnado conforme desenvolvido por Georges Didi-Huberman, entendendo-o como um abalo na imagem que se manifesta dentro de uma instância específica de visibilidade: o visual. A partir dessa perspectiva, tomo a videoarte *Aperto*<sup>16</sup> como motor, explorando sua intensidade visual e a presença do sintoma na imagem. Percebo como a obra ultrapassa a simples representação mimética e convoca um “inconsciente do visível”, termo que Didi-Huberman define como visual. Ao analisar as estratégias de sobreimpressão e manipulação cromática em *Aperto*, observo como a videoarte encarna essa noção de “imagem-sintoma”, perturbando meu olhar e tornando perceptível a relação entre corpo, rastro e fantasmagoria no território do encarnado visual.

O *incarnat* é elaborado por Didi-Huberman de forma progressiva ao longo de diversos livros, como “Diante da Imagem: questão colocada aos fins de uma história da arte” (2013) e *L’Image Ouverte: motifs de l’incarnation dans les arts visuels* (2007). No entanto, é em sua obra inaugural, “A Pintura Encarnada: seguido de A obra-prima Desconhecida de Honoré de Balzac”, publicada originalmente em 1985 e traduzida para o português apenas em 2012, que o conceito é apresentado com maior densidade. A partir dessas formulações, passo a refletir sobre os desdobramentos do encarnado na pintura e introduzo a noção de videoarte como linguagem que se desenvolve na chave do desencarnado.

Em consonância com essa perspectiva, *A Pintura Encarnada: Seguido de A obra-prima desconhecida*, de Honoré Balzac, foi o disparador para que eu associasse a videoarte ao termo “desencarnado”. Didi-Huberman (2012) investiga, nesse livro, o encarnado na pintura, considerando tanto as dimensões da *encarnadura* e do *incarnat*, próprias do fazer pictórico, quanto o sintoma do pintar, em que trazer vida à pintura — o *pathos* dessa linguagem — atravessa tanto o pintor quanto quem contempla a obra. Publicado no Brasil em 2012, o livro se divide em duas partes: na primeira, Didi-Huberman discute o conceito de encarnação na pintura, investigando a representação e seus limites; na segunda, apresenta o texto “A Obra-Prima Desconhecida”, de Balzac, publicado em 1837, que é lido pelo teórico como uma alegoria das tensões persistentes na história da pintura. A partir dessa reflexão, surgiu a pergunta central deste trabalho: se a pintura manifesta o encarnado, poderia o vídeo, em contrapartida, ser uma manifestação do desencarnado?

---

<sup>16</sup> Para assistir: <https://vimeo.com/724304887>

Georges Didi-Huberman, filósofo e historiador da arte, leciona atualmente na *École des Hautes Études en Sciences Sociales* em Paris. Publicou vários livros sobre a história e a teoria das imagens que abrange desde o Renascimento até a Arte Contemporânea. O autor está inserido no pensamento artístico francês vinculado à investigação do “inconsciente freudiano”, como comenta no posfácio de *Invenção da histeria: Charcot e a iconografia fotográfica da Salpêtrière* (Didi-Huberman, 2015), um livro resultado de sua tese de doutorado orientada por Hubert Damisch. Evocando a abordagem psicanalítica e fenomenológica para compreender um tema que atravessava sua obra, o *pathos* nas imagens. Em *A Pintura Encarnada: Seguido de A obra-prima desconhecida de Honoré Balzac*, Didi-Huberman propõe uma leitura da pintura como corpo, formulando o encarnado como um “colorido-sintoma”: um momento em que as camadas de tinta se tornam carne, especialmente pelo uso do pigmento vermelho e da carnadura ideal, o colorido que anima e traz vida à tela. A pintura encarnada, segundo o autor, emerge quando a matéria pictórica cria carne, ou seja, quando parece querer se tornar viva (Didi-Huberman, 2012). Nessa concepção, as camadas de pigmento atravessam o quadro com sentidos e afetos, além de constituírem uma superfície, conferindo à imagem espessura simbólica.

Outro aspecto a ser levantado sobre a encarnação é de que no vocabulário técnico da pintura, “carnação” ou *incarnat* designa a camada de tinta usada para representar a pele humana. Já no campo teológico, a encarnação refere-se ao mistério da divindade tornada carne. Nesse sentido, Didi-Huberman compreende o encarnado na pintura como a irrupção de um corpo pictórico que se mostra como presença visível, capaz de afetar o olhar e produzir desejo. Assim, a encarnação não se restringe à superfície da tela, pois atua como profundidade, como cor-limite ou uma cor em potência, que transfigura a imagem em corpo e sujeito.

Primariamente, o encarnado refere-se à camada de tinta que simula cor e textura da carne na pintura, mas também um caminho para que o olho vá além da superfície da tela e dê alcance ao que há nas outras camadas de sentido da obra. A cor, portanto, é uma cor em potência que procede do vermelho que se destaca como um colorido infernal. Pois há nele a possibilidade de o sangue tornar-se “figural” e não “figurativo”, atuando como sintoma que irrompe e encarna numa transubstanciação de sentidos (Didi-Huberman, 2010).

A narrativa balzaquiana acompanha o pintor Frenhofer, que dedica anos à tentativa de retratar fielmente sua amada Catherine Lescault. Seu objetivo é criar uma imagem capaz de conter e transmitir a vida, ânima, como se a pintura pudesse encarnar o corpo da mulher amada. Após quase uma década de trabalho, Frenhofer finalmente mostra o quadro a dois amigos, Porbus e Poussin. No entanto, os visitantes não reconhecem nenhuma figura, a não ser um



único detalhe nítido: um pé. O restante da tela é apenas uma massa de cores e formas sobrepostas de borrões em movimento. Diante da incompreensão e da frustração, o pintor destrói suas obras e morre em desespero. A história exemplifica a pintura como um limite: o esforço extremo de representar o corpo resulta em excesso, ruído e apagamento da forma.

Didi-Huberman interpreta esse conto como uma metáfora para o problema do sentido na pintura e da tentativa de encarnar um *pathos* contido no desejo de dar vida à obra. A obra pictórica, nesse contexto, sugere a expressão do sofrimento do autor diante da dúvida constante sobre o momento de sua finalização, em oposição à representação mimética. Pode-se observar um fazer atravessado pela angústia, no qual o gesto de pintar adquire um caráter dionisíaco: uma tentativa de afirmar a própria materialidade da pintura como carne.

De acordo com o dicionário, *The Didi-Huberman Dictionary*, editado por Magdalena Zolks e publicado em 2023, em Georges Didi-Huberman, o conceito de encarnação é interligado ao *pan*, pois estão interligados por desestabilizarem a representação visual na arte e apontarem para uma dimensão da imagem além do visível. O "*pan*", derivado da expressão de Proust, "*petit pan de mur jaune*" (pequeno pedaço de muro amarelo) (Zolks, 2023, p. 123), de *À la recherche du temps perdu*, funciona como um proporcionador de abertura e fechamento das imagens e está associado ao Real lacaniano, ao objeto-causa do desejo (objeto A), à cisão entre o olho e o olhar e à iminência alucinatória na pintura. É um sintoma do corpo no pictórico, uma presença não representada que abre o campo do sentido. Um exemplo disso para a autora é o fio vermelho em *A Rendeira* de Vermeer, que funciona como *punctum* e mancha (*tache*), remetendo ao trauma do Real e ao objeto de desejo perdido.

A busca do encarnado, por parte do pintor, traduz-se em angústia para Didi-Huberman pois o desejo de dar corpo à imagem acaba por confrontar o artista com a impossibilidade de estabilizar a representação. Desse modo, o olhar lançado à tela não encontra um corpo pleno e se depara com um abismo. No caso de Frenhofer, o quadro, longe de revelar a representação exata de Catherine Lescault, atinge o pintor com a imagem fantasmática de seu próprio desejo. Nessa perspectiva, sob uma leitura lacaniana (Lacan, 2024), o fantasma tem a função de mascarar a falta constitutiva do sujeito, pois é uma estrutura inconsciente que organiza a relação do sujeito com o desejo, o gozo e a falta, funcionando como um cenário mental que orienta a experiência do sujeito perante o que nunca é completo. Essa ausência irremediável, inscrita na cadeia significante, também marca a pintura, que não pode jamais se concluir como representação total do objeto ou do corpo desejado.

Didi-Huberman aponta que a estrutura fantasmática da pintura pode ser de difícil percepção. A tradição ocidental, de herança platônica, manifesta a busca pela ideia de

perfeição, ou seja, uma pintura que corresponda à sua essência ideal. No entanto, *A Pintura Encarnada* evidencia os limites dessa lógica, sugerindo que a tentativa de encarnar o corpo na imagem indica, justamente, sua irrepresentatividade. O corpo, quando expresso através da carne da pintura, desencadeia uma intensidade visual que convoca o olhar para além da superfície, em oposição à figura estabilizada.

A noção de *pathos* que acompanha Didi-Huberman ao longo de suas investigações a respeito da imagem advém da teoria psicanalítica freudiana, que Didi-Huberman incorporou desde o início como fonte para entender o sintoma como algo que pode ajudar a compreender o conflito nas imagens e em nosso olhar (Didi-Huberman, 2015), afastando-se da noção propriamente psicanalítica de abordagem clínica. Para o autor, o sintoma aponta o que a imagem devolve a quem a olha, o que resiste nela, em um conflito visual paradoxal inerente nas imagens e em nosso olhar. Segundo Marcela Imparato, pesquisadora que se dedica ao estudo da obra de Didi-Huberman, sintoma é, para Didi-Huberman, a interrupção do suposto saber sobre o que se vê, gerando uma abertura ao conflito contido na imagem. Assim, não apazigua as pulsões como na sublimação e faz eclodir a imagem-sintoma, expondo as contradições e conflitos contidos nela (Imparato, 2024, p. 6).

Esse entendimento do sintoma também se articula à psicanálise freudiana em sua evolução. O conceito passou por transformações ao longo da obra freudiana: antes de 1900, entre 1900 e 1920, e após essa década (Maia, Medeiros e Fontes, 2012). Com *Além do Princípio de Prazer* (1920), Freud propõe uma nova tópica, em que o sintoma se associa à dialética entre pulsão de vida (Eros) e pulsão de morte (Thanatos) (Freud, 2016). Enquanto Panofsky entende o sintoma como manifestação de símbolos culturais, Didi-Huberman o concebe como aquilo que resiste à fixação, que se desloca e condensa, tornando-se algo que pulveriza a identificação dos símbolos (Imparato, 2023). O sintoma, nesse contexto, tende à fragmentação e ao desaparecimento, como uma ferida que se renova constantemente.

A respeito da representação, há uma divergência fundamental para Didi-Huberman quanto à noção de figurabilidade: esta combina a representação com a opacidade, isto é, com as barreiras semânticas contidas no interior da imagem que não estão disponíveis em uma mirada direta, como ocorre com as imagens dos sonhos. Tanto na obra de arte quanto nas imagens oníricas, há um estado duplo: de transparência e opacidade, o que potencializa o que Didi-Huberman e seus comentadores, como Marcela Imparato (2024), Eliane Diógenes e Marcos Sabóia (2021), adotam como “rasgadura, perfuração” e torção da representação. A partir disso, o autor desenvolve alguns conceitos essenciais para pensar as imagens das artes visuais: o visível, o visual e o virtual (Diógenes; Sabóia, 2021, p. 32).

Ao fim, são esses os despontadores do “encarnado” presentes seja em uma pintura ou em uma videoarte: o que se vê no âmbito do visível, que pode ser ou não legível; caso não seja legível, por conta de uma quebra da representação (visível), há, por conseguinte, um abalo na certeza da imagem — ou seja, abala-se o que Didi-Huberman denomina como visual, ou o “inconsciente do visível” (Didi-Huberman, 2013, p. 38). Assim, o agente visual transcende o código representativo convencional e encarna sabe-se-lá-o-quê. Se no visível há a superfície onde há a manifestação, o visual é a mancha que borra a certeza sobre o que é visto e o que pode se tornar; no virtual, é o efeito deste sintoma aberto na imagem, no seu âmbito visual. O efeito dessa ruptura é o sintoma da imagem.

Há, então, um corte na representação, originando uma “imagem-vestígio” ou “imagem-rastro” (Imparato, 2023, p. 44), ou o resíduo indicial do que sobrou e ficou oculto dessa ação, que tem a capacidade de encarnar múltiplos sentidos, especialmente através do choque gerado pelo que escapa à compreensão imediata da imagem. Convém sublinhar que, ao considerarmos a reflexão sobre as imagens oníricas desenvolvida por Freud (2016) — e efetuarmos um deslocamento conceitual para o campo das artes visuais —, é possível observar que as imagens produzidas artisticamente podem ser percebidas como entidades intrinsecamente dinâmicas, tal como as imagens do sonho. Neste sentido, elas se mostram suscetíveis à transformação, ao deslocamento e à sobredeterminação, convergindo para o que se poderia caracterizar como uma rede visual em constante mobilidade, ou em um processo perene de condensação e deslocamento. Didi-Huberman, por sua vez, propõe uma “rasgadura”, uma “falta constitutiva” da mimese e da representação (Didi-Huberman, 2015, p. 201). Assim, falar em semelhança significaria falar em figurabilidade, e não em representação. Tal concepção desvia-se da ideia de uma produção de um outro idêntico, entendendo a imagem como resultado do deslocamento e da condensação, análogas àquelas que estruturam o sonho (Didi-Huberman, 2013). Assim, o que se torna visível é o que já estava em estado de latência como figurável, ou seja, como conteúdo potencial de figurar-se.

Nesse sentido, ao endossar a premissa freudiana sobre os sonhos e também sobre “a linguagem pictórica”, Tânia Rivera (2013, p. 55) afirma que os sonhos não são uma matéria inerte que constitui o inconsciente; ao contrário, a incerteza inerente e cambiante que os caracteriza caminha disfarçada e é distorcida pela censura do consciente.

Vejo que, quando se trata de apresentar uma ideia, conceito ou ao menos exprimir algo em imagem, é comum que haja uma crítica, às vezes contundente, contra o que chamam de “ilustração”. Compreendo que é necessário o cuidado com a representação, os clichês da imagem e o quão ingênuo isso pode parecer a quem vê ou lê um trabalho que vai nesse sentido.

Isso rememora um caso que um amigo me contou sobre um professor que lhe disse que sua intenção ao criar uma obra musical partindo das noções de ponto, plano e linha de Kandinsky era “infantil”, o que o fez desistir naquele momento. Apenas depois de muitos anos ele se questionou “e se for infantil, qual é o problema?”

A criança carrega em si o desejo de *curiosear*<sup>17</sup>, investigar e de criar, ou, como escreveu Winnicott, age em um estado transicional. O que significa, parafraseando o autor, transformar um sentimento, ideia ou conceito internos em algo que possa ser palpável no exterior de si. O que não difere muito da atividade artística visual, essa que tenta dar forma ao irrepresentável ou de difícil representação, tangenciando as possibilidades de mostrar o que quer dizer com imagens (e, claro, com palavras também).

Faço, portanto, uma defesa da ilustração, mesmo que ingênua. Se eu não tentar ilustrar o que quero dizer para que possam entender, quem o fará? Ao tentar me aproximar da imagem da e na videoarte desencarnada, assumo o risco da ilustração. Retorno às técnicas do vídeo e às ideias sobre a imagem fantasmagórica para tentar mostrar o que estou buscando expressar. Afinal, como eu poderia falar de algo sem falar sobre algo? Então, que a preocupação em parecer menos infantil não interfira no prazer de criar e, posteriormente, como agora, com você leitor, em ler (e talvez, fruir).

Essa é, no entanto, uma defesa frágil, pois a própria noção de figurabilidade freudiana rompe com o conceito clássico de representação. Para Didi-Huberman, é em Freud que se manifesta de forma mais decisiva a ruptura com a concepção clássica de representação e mimesis, especialmente nas elaborações sobre o sonho e o sintoma. O sonho, longe de configurar uma imagem estável e passível de decodificação direta, se apresenta como um rébus. Portanto, sua interpretação não se baseia em um sistema fixo de equivalências, mas requer atenção à sua constituição lacunar, simbólica e descontínua.

Portanto, a “ilustração” pode ir além de uma simplificação e trazer à tona vestígios e rastros, transitar entre a complexidade do irrepresentável e a imperativa de me comunicar. Não desejo aderir a uma pureza abstrata e muito menos sucumbir à representação denotativa: busco, ao mesmo tempo, mostrar e permitir à imagem perder-se nas lacunas. Afinal de contas, ela é um rastro e não ser completamente encontrável e visível é sua característica por excelência. O rastro, em si, é um convite ao rébus, e a ilustração é tão somente uma tentativa de expor as rasgaduras, ou melhor, conduzir o olhar sem nem tentar esgotá-lo.

---

<sup>17</sup> Curiosear consta no dicionário de espanhol-português da Porto Editora, como equivalente de bisbilhotar. <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/curiosar-e-curiosear/34374> [consultado em 28-07-2025]

Essa reflexão nos leva a outro ponto essencial para a compreensão da imagem encarnada: a noção de sintoma, que estabelece um vínculo entre pintura, psicanálise e visibilidade. Para Didi-Huberman, a imagem não pertence a uma estética estável, mas atua como força que rompe com o tempo linear da história da arte. Inspirado pelos painéis de montagem de Warburg, o autor compreende a imagem como ente anacrônico, capaz de atravessar épocas, estilos e geografias, e de fazer emergir novos sentidos a partir dessas irrupções (Imparato, 2023).

Didi-Huberman aprofunda essa concepção ao analisar *A Anunciação de Fra Angelico* (c. 1435). Para ele, essa pintura ultrapassa a mera representação ou mimesis e aciona o conceito de figurabilidade, condição que desloca a imagem do campo do idêntico e a inscreve em uma lógica de intensidades. A pintura encarnada constitui, nesta análise do autor, uma metáfora visual da encarnação do Verbo, corporificada no instante da Anunciação, quando o corpo de Cristo começa a ser formado a partir do encontro da luz com a carne. O autor expande essa metáfora também para o momento da transfiguração e da ressurreição, em que o corpo divino ultrapassa a matéria e reconfigura sua presença.

Segundo Didi-Huberman, “o encarnado seria o colorido-limite, designado antes de tudo um colorido visado pela pintura, de algum modo jamais ou quase nunca realizado (no sentido hegeliano) num quadro. Pois é o colorido ‘da vida’” (Didi-Huberman, 2012, p. 36). Trata-se, portanto, de um colorido que tenciona a realização e que habita a fronteira entre o visível e o desejável. As camadas da pintura seriam atravessadas por vicissitudes, e por isso despertariam desejo. O encarnado na pintura, então, constitui-se como um fantasma cromático, um espectro em trânsito, que entrelaça superfície e profundidade, corpo e cor, produzindo a eficácia da imagem (Didi-Huberman, 2012). Há, assim, uma dimensão temporal e instável da cor no processo pictórico. A cor não é concebida como dado estático, mas como fenômeno transitório que oscila entre superfície e profundidade, manifestando-se em tonalidades sutis e imperceptíveis. Esse vaivém constitui uma dialética entre o aparecer (*epíphasis*) e o desaparecer (*aphanisis*), que inscreve na pintura uma dimensão temporal e imprevisível.

Por fim, essa dificuldade de estabilização da imagem e de sua leitura nos remete à frustração dos espectadores diante de filmes ou vídeos experimentais que carecem de uma narrativa linear. A ausência de uma estrutura imediatamente compreensível, de fato, dificulta a aproximação do público, gerando angústia e até irritação. Reclamações como "esse filme é horrível, não entendi nada!" são frequentes ao final de sessões de cinema experimental ou videoarte, evidenciando o desconforto causado pela incapacidade de decifrar o que foi visto e a exposição ao indescritível.

Essa dificuldade de interpretação é, por sua vez, uma consequência direta da ausência da legibilidade que Didi-Huberman (2015) aborda em sua perspectiva sobre a inteligibilidade das imagens nas artes visuais: a experiência fechada entre o visível e o legível sustenta o saber inteligível sobre a imagem nas artes visuais. Para ele, a compreensão da imagem surge de seus elementos indiciais representacionais, ou seja, dos traços discerníveis que possibilitam a atribuição de significado. Assim, a visibilidade inerente à imagem permite que o observador a transcodifique em construções verbais, ideias e narrativas, como se a própria imagem se autoexplicasse.

Desse modo, estabelece-se uma articulação possível entre o visível e o legível. Ao nos depararmos com imagens nas artes visuais, a capacidade de enxergar claramente o que está representado, ou que mimetiza algo já conhecido, nos confere uma sensação de segurança e conforto. Essa percepção decorre da nossa necessidade primordial de entender e decifrar a imagem, que se sobrepõe a qualquer mistério ou indefinição. Consequentemente, somos levados a buscar ativamente por detalhes que auxiliem na compreensão e a transformar o que é visto em uma narrativa ou descrição. No entanto, quando essas duas instâncias: o visível e o legível, não estão alinhadas, ou seja, quando o que se vê não oferece indícios claros para uma interpretação, ocorre um afastamento por parte do espectador.

Entretanto, quando nem tudo pode ou consegue ser apreendido, há uma abertura para novas camadas de subjetivação de quem vê a imagem, entrelaçando o saber e o não saber, e permitindo a “aventura como se uma mancha na imagem viesse possuí-lo, atingi-lo, impressioná-lo” (Diógenes; Sabóia, 2021, p. 36). Esse algo da imagem que pode atingir quem a vê, segundo os pesquisadores Diógenes e Sabóia (2021), ao comentar sobre Didi-Huberman (2015), corresponde ao visual. Para os autores, diferente do visível (um elemento de representação) e do invisível<sup>18</sup> (um elemento de abstração) o visual não é abstrato de forma alguma, mas uma quase tangibilidade de um choque e de um encontro visual direto, deslocando as certezas sobre o que se vê e se apreende da imagem, abrindo os sentidos. Já o virtual “nos aponta o que escapa ao registro do visível sem ser invisível. Trata-se do impossível de ver, mas, não do invisível” (Diógenes; Sabóia, 2021, p. 37), mas sim, a potência do visual.

Ao expandir o conceito de encarnação para além da representação, o encarnado visual se refere à potência da imagem de fazer algo irromper no visível. Inspirado nas reflexões de autores como Didi-Huberman, o encarnado não é apenas sobre o que a imagem mostra, mas o

---

<sup>18</sup> Sobre invisível, o autor acrescenta que o abalo entre o visível, a representação, e o legível não transfere o que se vê para a ordem do invisível ou abstrato, mas irrompe no visual (Didi-Huberman, 2010).

que ela esconde, o que ela “dá a ver” em sua própria ausência, como uma aparição. A pintura, em sua solidez e superfície, é um corpo encarnado que carrega em si uma memória e uma potência que transcendem sua forma. É a partir dessa compreensão do encarnado visual, onde a imagem se manifesta como um corpo de sentido, que se torna possível estabelecer uma instância de visibilidade para o vídeo. A partir de então, a discussão se desloca para o que acontece quando esse corpo de sentido perde sua materialidade e ganha uma nova forma no fluxo de luz e tempo do vídeo, aparecendo e desaparecendo.

Em meus primeiros testes, utilizei a sobreimpressão para formar rastros visuais, sobrepondo a mesma imagem em diferentes tempos da ação corporal. Ao manipular a opacidade das camadas, busquei criar um “duplo efeito visual”, gerando superfícies translúcidas e em multiplicação. Esse procedimento funciona como um palimpsesto visual, tensionando o visível e o invisível: a imagem que se impõe de modo nítido e aquela que se insinua como vestígio. Essa técnica é o cerne da obra *Aperto*, que apresento a seguir.

*Aperto* (Figura 14) é uma videoarte de 6 minutos e 26 segundos de duração e que exhibe o torso de uma figura feminina de costas, amarrando um corset, cuja peça é apertada progressivamente até que a pele das costas se retraia. A imagem foi digitalmente manipulada, transformando sua cor em um magenta monocromático e reduzindo o contraste, o que confere ao vídeo uma atmosfera onírica e rarefeita.

FIGURA 14 – *Aperto* (2023)



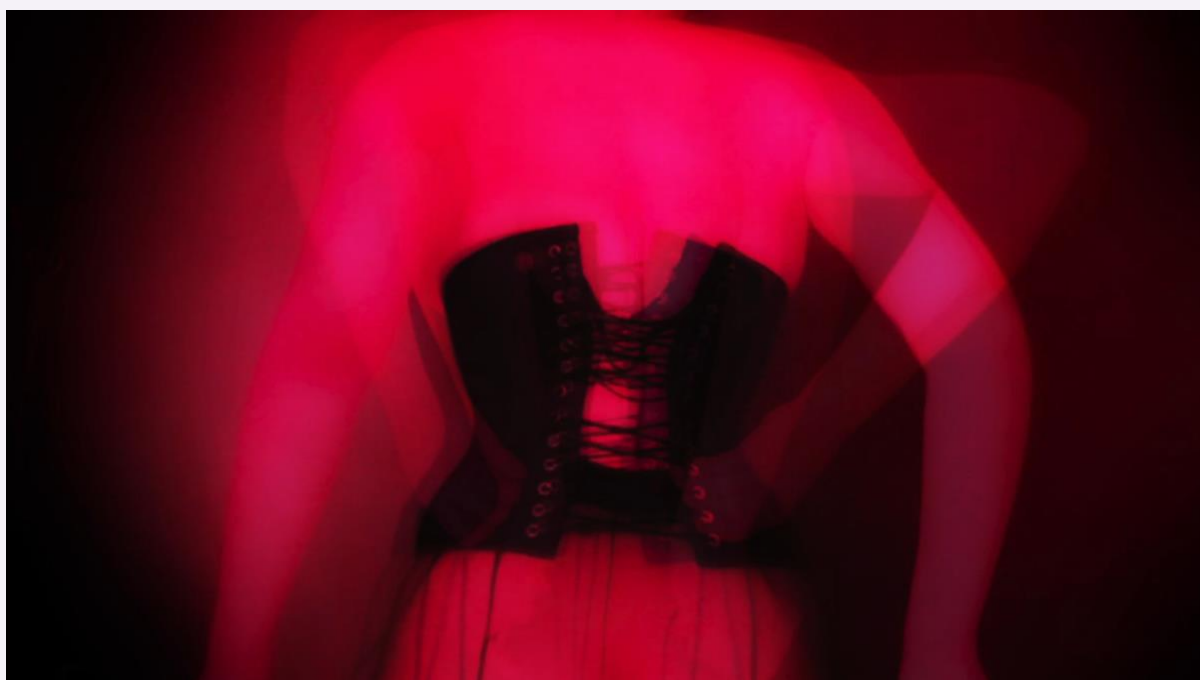
Maiara Martins. Vídeo. 6 min. 26 seg. 2023. Fonte: Acervo Pessoal. Disponível em: <https://vimeo.com/724304887>



Além disso, a sobreimpressão cria um efeito de fantasmagoria do movimento: os braços se deslocam continuamente, enquanto o torso permanece quase imóvel, enfatizando o gesto. Esta obra constitui parte da gênese de minha investigação, sendo um excerto da obra maior *Resíduo* (2022) e, retroativamente, percebo que já delineava os pressupostos conceituais e poéticos que seriam desenvolvidos na pesquisa. Carrega, assim, uma notável noção de fantasmagoria, manifesta tanto na sobreposição de imagens quanto na presença do artista. Por fim, exemplifica uma metodologia baseada na fragmentação e recomposição, que se afasta de uma estrutura narrativa convencional para articular sentimentos e a encarnação tátil da cor-luz.

O ato de amarrar o corset vai além de sua função, tornando-se uma forma de manifestar um estado de tensão e sensibilidade. A imagem do torso feminino — sem cabeça ou rosto — concentra o olhar na experiência da carne, no contato direto com a pele que se move, retrai e é apertada. O corset, ao moldar meu corpo até o limite (*Figura 15*), torna-se o disparador de uma aparição emoldurada por gestos fantasmáticos de um corpo patético, no sentido próprio do *pathos* da imagem. Na composição, o enquadramento repetitivo cria um efeito de *loop* ou GIF, que é, em essência, fantasmagórico. O som, embora distorcido, estabelece uma forte presença física.

FIGURA 15 – *Aperto* (2023)



Maiara Martins. Vídeo. 6 min. 26 seg, 2023. Fonte: Acervo Pessoal. Disponível em:  
<https://vimeo.com/724304887>

Voltei em *Aperto* porque essa videoarte trazia questões do que identifiquei como um encarnado visual, a superfície abalada e a adição sonora que corroborava para minha divisão como sujeito artista e observador vendo esta obra. Ora, o vídeo obra evoca a presença da carne na imagem, mas também explora sua perda de materialidade, criando uma instância de visibilidade que oscila entre o corpo e o rastro. A imagem propicia que o corpo se torne sintoma da própria imagem, além de o representar. O ato de apertar o espartilho, em *Aperto*, indica esse sintoma imagético. A videoarte cria um corpo que vibra e se torna uma “imagem-sintoma”, o que convoca o olhar para o conflito e o *pathos*, em acréscimo à sua representação. Ao focar no torso sem rosto, a obra convida o espectador a confrontar a pura experiência da carne que se retrai, respira e move, trazendo indícios de uma intensidade visual que transcende a representação.

O processo de criação desta videoarte insere-se, assim como nas demais obras, em um método de caráter fantasmagórico, pautado na reaparição de imagens para utilização futura. As imagens são capturadas em gestos que, deliberadamente, são interrompidos, manipulados ou retirados. A imagem, ao se tornar rastro, aproxima-se, em termos metafóricos, de um voo de borboleta (método que será desenvolvido no próximo capítulo).

Ao manipular a imagem para a tonalidade magenta, a imagem funciona como um *incarnat*, camada de tinta que representa a pele e transfigura o corpo para um colorido-limite. Essa cor-luz leva a figura do figurativo para o figural, resultando em uma representação onírica e espectral. A ausência de nitidez na imagem acentua esse aspecto de fantasma e a atmosfera de sonho. O magenta, ao reconfigurar a carne, cria uma dimensão onírica e perturbadora, na qual a sobreposição de imagens gera uma fantasmagoria de movimento e rastros visuais que borram a fronteira entre o que é visível e o que é invisível.

Essa técnica indica o efeito da carne vacilante que se faz (ou desfaz em) imagem, além de manifestar a presença da artista, culminando em uma “imagem-sintoma” que direciona o olhar para o conflito e o *pathos*. Em paralelo, o áudio distorcido de *Aperto*, que converte gritos de dor em ruído metálico, intensifica a desestabilização da imagem e reforça a noção de hesitação e suspensão, enquanto o ato de apertar o corset se torna o próprio sintoma da imagem, um corpo que se manifesta em sua intensidade visual intrínseca. Destarte, *Aperto* estabelece-se como uma encruzilhada potente entre o corpo vivenciado, a tecnologia videográfica e a tensão entre presença e rastro, consolidando-se como um “encarnado visual” no qual a superfície é abalada e a imagem se revela como uma aparição.

O som, antes gritos de dor, é transformado em ruído metálico e dissonante, acompanha a desestabilização da imagem, reforçando a ideia de que o corpo está em um estado de

“hesitação” e “suspensão”. O áudio original, gravado *in loco* e documentando a dor do gesto, é redimensionado por meio de inversão temporal e tonalidade grave, adquirindo uma qualidade quase inumana ou de terror. Essa camada sonora cria uma tensão que se contrapõe à imagem.

Nesse entrelaçamento (e embate) entre questões teóricas e a prática de filmagem, edição e montagem, a obra emerge como um ponto de articulação fundamental: ao mesmo tempo que tenho receio de ilustrar levianamente ou forçar uma teoria, percebo que as fissuras de *Aperto* arrastam o que chamei de encarnado visual e também a imagem-sintoma de Didi-Huberman como posse dessa “encarnação”. Esta videoarte é uma encruzilhada entre o corpo vivido, a tecnologia do vídeo e a tensão entre presença e rastro. Ela se insere na videoarte experimental, tornando-se um laboratório onde as ideias de Didi-Huberman e Dubois são testadas e reinventadas pela experiência performativa.

Considero *Aperto* um motivador para ter chegado no encarnado visual de Didi-Huberman, revela um “desassossego” inerente, cujos elementos (as camadas de imagem, a composição cromática e a presença corpórea) já apontavam para a complexidade que seria explorada. Ela é um ponto de inflexão na minha pesquisa, trazendo à tona elementos cruciais para a discussão do desencarnado, como a fantasmagoria e o rastro gerado pelas sobreposições.

O percurso da pesquisa, no entanto, demandou um movimento de retorno. Inicialmente, minha intenção era investigar o desencarnado, mas a ausência de uma base conceitual exigiu uma imersão prévia no encarnado. A trajetória se configura como um gesto labiríntico: do fantasma, parte-se para o corpo; do corpo, retorna-se ao fantasma. Essa poética já estava presente na minha produção de graduação, como na videoarte *Chorea Lasciva* (2023), que explorava o encarnado por meio do vermelho e da carne. O mestrado permitiu aprofundar essa compreensão para reconfigurar o retorno à fantasmagoria.

A videoarte *Aperto* emergiu como o fulcro desta discussão, funcionando como um laboratório prático no qual os complexos conceitos de Didi-Huberman acerca do “encarnado” foram revisitados e costurados. *Aperto* já delineava a infamiridade e desencarnado na videoarte, visual e sonoramente, que constituem o cerne desta investigação.

A produção de *Aperto* permite a transição entre carne e rastro, sugerindo que o encarnado e o desencarnado não são dicotômicos, mas sim um fluxo contínuo e labiríntico. A obra demonstra que, mesmo na materialidade centralizada do corpo, os vislumbres do desencarnado já se manifestam na fluidez do movimento e na opacidade das sobreposições. Consequentemente, *Aperto* ilumina o percurso para a compreensão do desencarnado, além de buscar materializar o “encarnado visual”. Pode-se observar que a ação de apertar a carne com o corpo centralizado em *Aperto* sugere indícios do desencarnado e reforça a presença do

encarnado corporificado. Assim, esta videoarte evidencia um ponto de inflexão (o desencarnado assume a ausência, aparição e rastro) de grande relevância nesta investigação, estabelecendo as bases para o aprofundamento do entendimento da fantasmagoria e do rastro nas etapas subsequentes da pesquisa, visando a transição entre a carne e o rastro.

Neste capítulo foram apresentadas três dimensões identificadas pela minha produção artística em cotejamento com propostas teóricas: o encarnado teológico, o tátil e o visual. O encarnado teológico, fundado na teologia cristã e na ideia de Deus que se fez carne, é atravessado por desejo, angústia e criação artística, manifestando-se no corpo redentor e sofredor que se mostra e oculta, reconfigurando o visível na videoarte e permitindo a transcendência entre o divino e o humano, o invisível e o visível, o abstrato e o material. Esse fundamento articula-se com o encarnado tátil, que, embora derivado da tradição pictórica onde "*incarnat*" designe a manifestação da carne pela matéria, na videoarte se realiza através da luz e das sobreposições de imagens, cuja "carnadura" efêmera é sentida como materialidade pelo espectador, conferindo corpo ao "fantasma" da imagem digital e situando o toque na fantasmagoria.

Por fim, o encarnado visual pode ser observado como um abalo na imagem visível, por meio da convocação de um "inconsciente do visível", em oposição à representação mimética. Essa dinâmica perturba o olhar e torna perceptível a relação entre corpo, rasto e fantasmagoria, estabelecendo o visual como uma "quase tangibilidade" de um choque e encontro direto que desloca as certezas sobre o que se vê e se apreende, abrindo os sentidos. Para o próximo capítulo, o ponto de partida principal será o entendimento do encarnado tátil e do visual para tecer as possibilidades da poética do desencarnado na videoarte.

## capítulo 3

### Capítulo 3 – A Poética do desencarnado

Inicialmente, é preciso cuidado para não traçar uma falta polaridade entre encarnado e desencarnado. Para isso, seguirei o que aprendi com Freud em seu ensaio do infamiliar, retomando questões etimológicas do afixo “*des*”. Na língua portuguesa, para além de uma negação, este prefixo também recebe outras atribuições, até de complementação e trânsito entre ideias aparentemente contraditórias, apontando para o que é, o que deixa de ser e a sobreposição dos sentidos e reversão— o que é adotado neste trabalho.

Uma das suas funções mais notáveis é a reversão ou ação contrária. Porém, além da negação, o prefixo *des-* pode expressar outras nuances de significado, muitas das quais se relacionam com o traço semântico de localização, conforme a teoria de Lieber, teórica da linguística cuja pesquisa aponta a necessidade de abranger e caracterizar as complexidades de unidades lexicais, sistematizando a polissemia de afixos, incluindo os de caráter primariamente negativos que é comentada por Camila Bona em sua dissertação que trata especificamente sobre os prefixos de Negação *des-* e *in-* no Português Brasileiro (2014). Outra contingência de uso deste afixo é a de que o prefixo não nega a existência, mas inverte o processo ou estado da palavra-base. Por exemplo, em “desfazer”, o prefixo reverte a ação de “fazer”; em “desatar”, inverte a ação de “atar”. Gramáticas tradicionais, como a de Bechara (2009), já reconhecem o valor de “ação contrária” do *des-* quando ele se junta a verbos que implicam um processo que pode ser desfeito.

Segundo Bona (2014), os prefixos *-des* e *-in*, além de indicarem privação, ausência ou falta — sentido também apontado no Dicionário de Usos do Português do Brasil (Borba, 2002) —, podem expressar reversão, reforço ou intensificação do significado da palavra; contudo, podem perder o valor semântico da palavra-base, como ocorre em substantivos deverbiais derivados por sufixação (em *-dade*, *-mento*, *-ão*, *-ção* ou *-ado*), nos quais o prefixo é geralmente utilizado como “o contrário de” (Bona, 2014), situação esta que é reforçada no contexto quando ele acompanha um verbo, como em “desencarnar”, “desencarnado”.

A esse respeito, Oliveira (2018), em sua tese de doutorado, aponta que, ao investigar as atribuições semânticas das formações derivadas verbais, como em “desencarnar”, estas denotam uma mudança de estado interno do verbo, ou seja, indicam um trânsito de mudança. Dessa forma, o prefixo *des-* tem um funcionamento que ultrapassa a lógica da negação pura e simples, pois possibilita a visualização de um certo trânsito semântico. Portanto, o interior dessa palavra, o *des-*, sugere a transformação e reconfiguração do que vem depois, além de seu potencial para anular ou eliminar. Ele pode ser também um vetor de intensificação ou um “entre

estados", conforme se apresenta nesta pesquisa a proposta de uma poética do desencarnado: a imagem, embora desmaterializada, retorna como pulsação, vestígio e presença espectral.

Nesse contexto, o paradoxo gramatical traz indícios do prefixo *des-* atuando como marcador semântico-estético e possibilitando uma dupla acepção: uma nova possibilidade de visibilidade para o corpo, no qual a ausência se estabelece como transfiguração, afastando-o da representação. Como em “desinfeliz”, em que *des-* intensifica o sentido do termo, o desencarnado intensifica a imagem de um corpo marcado pela transparência, pela desfiguração e pela luz. Sua ausência emerge na forma de vestígio, em vez de implicar apagamento. A visibilidade resultante pode ser observada como corpo-rastro, à sua exteriorização através da própria desintegração, e não como o corpo pleno.

Essa perspectiva se adensa ao ser aproximada do conceito freudiano de *Unheimlich* (infamiliar), tal como discutido ao longo da pesquisa. Assim como o prefixo *un-* em *Unheimlich* não elimina o "familiar" (*heimlich*), mas o tensiona e o reconduz a um estado de inquietação, o prefixo *des-* em *desencarnado* também não rompe com a figura do corpo. Ao contrário, ele a funde a um regime paradoxal em que a presença encarna a ausência.

O contraponto entre *Des-* e *In-*, apontado por Bona, reside no fato de que, apesar de o prefixo *in-* ser muito produtivo, ele não apresenta tantas "polêmicas" quanto o *des-* (Bona, 2014, p. 37). Isso ocorre porque o sentido de *in-* no português geralmente é interpretado apenas como o de negação, implicando uma negação antonímica em relação à palavra base. Já o afixo *des-* carrega de forma mais intensa a possibilidade de transformação da base, provocando a abertura de significados e a passagem de estados.

Assim, essa possibilidade polissêmica e, principalmente, a abertura e o estado entre, de passagem e transformação, permitem a utilização do afixo para nomear o *des*-encarnado. Essa escolha é feita sem prejuízo de uma negação tácita, mas atribuindo, ao mesmo tempo, o sentido da encarnação e do trânsito entre estados, no caso, da imagem do eu, do corpo e até da linguagem do vídeo.

A análise do termo *desencarnado*, tal como se articula ao *corpus* desta pesquisa, revela uma sobreposição entre léxico e elaboração estética. Por meio destas atribuições, o corpo desencarnado no vídeo aproxima-se do infamiliar pela oposição que se sobrepõe ao sentido original, mas sem perder sua intenção. Ele acrescenta uma camada paradoxal e coexistente: a imagem conhecida se atravessa de uma estranheza que a desnuda e a reinscreve, tornando-a simultaneamente presente e ausente.

Ao investigarmos as atribuições semânticas do prefixo *des*, torna-se evidente que seu funcionamento ultrapassa a lógica da negação pura e simples. No interior dessa palavra, *des-*



não serve apenas para anular ou eliminar o que vem depois, pode transformar e reconfigurar. Pode ser também um vetor de intensificação, ou um entre estados, o que sustenta a proposta desta pesquisa de uma poética do desencarnado: a imagem, mesmo desmaterializada, retorna como pulsação, vestígio e presença espectral.

Neste capítulo, arrisco-me, efetivamente, a esboçar possibilidades para uma poética desencarnada na videoarte. Embora perceba a possibilidade de expandi-la para outras linguagens, seu paradigma ainda efervesce, para mim, no vídeo. Na linguagem da videoarte, percebo o corpo em vestígio e ruínas, reforçado pela ação, movimento e tempo. A minha presença se afasta e colide com o fazer performático; a aparição se insinua, mas tende ao esfacelamento. Para isso, retomo o conceito do infamiliar e da fantasmagoria, ambos compreendidos como manifestações que desestabilizam a imagem, revelando o desencarnado como uma poética de vestígio e ruína. A fantasmagoria, nesse contexto, é entendida como a dimensão visível da poética desencarnada, enquanto o borboletear funciona como “o modo” de nos aproximarmos dela.

Se a pintura traz o corpo "encarnado", o vídeo, com sua natureza efêmera, luminosa e fantasmagórica, possibilita e dá brechas a uma poética do desencarnado. Para compor esta poética, baseei-me em duas frentes: a estética e do regime de visibilidade da imagem (Sarzi-Ribeiro, 2012). A estética foi trabalhada no primeiro capítulo a partir da “imagem de si” do artista, onde pudemos observar que para quem produz a arte, nem sempre a imagem de si representada em tela está conectada diretamente ao narcisismo. Tanto a intenção do artista, seus processos de criação e a própria figurabilidade desta imagem podem estar atreladas a outras vicissitudes, que no caso, aproximei do infamiliar freudiano, que também traz algumas relações com a imagem de si, mas há uma ruptura com a inteireza desta imagem, o espelho do artista é fragmentado, borrado e desvia. O infamiliar também é aberto: comporta diversos exemplos literários e artísticos que manifesta estranhamento e incerteza sobre o que está sendo visto, como a repetição, o duplo, as superstições. Para este trabalho decidi aproximar-me da noção de fantasmagoria, também contida no infamiliar.

Quanto à instância de visibilidade da imagem, segui pelo caminho que foi o disparador da pergunta geral que norteia a pesquisa: “se há um encarnado na pintura, é possível que haja um desencarnado no vídeo?”. Confesso que quando comecei a pesquisa, pensava em uma certa oposição, baseada primariamente na questão *visível* da imagem, nas técnicas da pintura e do vídeo, na tela da pintura e a projeção da videoarte. Não é como se isso não fosse levado em consideração, só que é apenas uma camada da visibilidade, a tátil. Nas outras camadas, ou nos

outras camadas de visibilidade, encontramos outras complexidades que complementam e acabam por sobrepor encarnado e desencarnado.

Percebo agora que o encarnado e desencarnado andam juntos e não são uma oposição, assim como o vídeo não é uma oposição à pintura, carrega em si fundamentos e modos de expressão similares e que podem até complementarem-se. Para desenvolver a instância de visibilidade do desencarnado, assim como as do encarnado, elaborei três frentes: a tátil com a fantasmagoria, que diz respeito a como essa imagem se mostra na superfície da tela (do computador, da televisão ou projetada nas paredes da galeria), carregando suas vicissitudes, aberturas e até ambiguidades, todas no campo do visível (mesmo que a imagem de si tenda ao desaparecimento).

Como se observa sobre o encarnado em sua esfera tátil, demarcado pela densidade, pela presença imediata e pela materialidade visível, o desencarnado evidencia um contraponto complementar que fortalece o encarnado. No sentido tátil, por exemplo, pode-se identificar um estado em que o corpo parece escapar da carne, tornando-se rastro, eco ou arquivo. O foco recai sobre uma persistência tênue, difusa, espectral, de aparição, em vez de uma simples ausência. Na imagem em movimento do corpo-rastro na videoarte, esse movimento de desencarnação pode ocorrer por meio da repetição, da sobreposição de imagens, da edição fragmentada ou até mesmo pela ausência física do corpo, que se mantém como memória incorporada na imagem.

Já na perspectiva visual da imagem, ou seja, do abalo da imagem que revela seu sintoma, fissuras e *pathos*, é tratado aqui como um momento entre, uma entre-imagem antes que um sentido se encarne ao mesmo tempo que encarna já um sentido de desaparecimento e aparição. É mais um *momentuum* do que um instante. No entanto, não é que a imagem neste período entre, ou melhor, em deslocamento, não condense (encarne) algum sentido, mesmo que este esteja mais relacionado com a fantasmagoria, o entre, a aparição e a fugacidade. Como visto, assim como o vídeo, é difícil capturar, cercar, definir um fantasma. Mal capturado pela retina, mas inegavelmente presente. O voo da mariposa, o método de borboletear investigado por Didi-Huberman, Loië Fuller e uma busca: a obra *teste* para cercar esta imagem-ocasião, imagem-movente.

A figura da ninfa tão repetida e comentada como uma personagem teórica na História da Arte, me empresta, a partir de uma de suas características, uma perspectiva sobre onde habita a imagem em movimento da poética do desencarnado: a fluidez dos movimentos. A Ninfa, em sua essência, é um ser de transição e fluidez, um fantasma imagético que retorna de tempos em tempos em obras de arte, sempre fugidia e em movimento. Ela é o arquétipo que melhor se

alinha com a proposta do desencarnado porque encarna a ausência de forma fantasmagórica, através de rastros e vislumbres.

O cotejamento que será feito a seguir, entre a videoarte *teste* e a obra *Butterfly* de Ana Mendieta, aplica o método do borboletear para ler as duas produções de forma similar, focando na imagem que perde seus contornos e se manifesta como rastro, fantasmagoria e infamiliar. Ambas as obras são vistas como indícios do desencarnado por compartilharem "características efêmeras, fantasmagóricas e moventes" que convergem na figura da Ninfa Fluida. Em movimento, nomeio a última seção no infinitivo "Desencarnar", referindo-me tanto ao processo da prática artística quanto ao movimento próprio do verbo.

Então, temos: a fantasmagoria no sentido tátil, de uma tangibilidade fugidia; a aparição e a latência no sentido visível, como um abalo na superfície; e um caminho, ao mesmo tempo metafórico e conceitual, com os rastros da Ninfa Fluida. A estética do infamiliar e o encarnado permanecem impulsionando as estratégias para tentar capturar, sem efetivamente conseguir, os indícios da imagem em movimento desencarnada, em processo de esvaecimento.

### 3.1 Fantasmagoria: tateabilidade da imagem desencarnada

Propor o conceito de desencarnado na videoarte não implica em negar a carne, mas de compreender de que modo ela se reconfigura em outra matéria: não mais a da carne física ou do pigmento pictórico, mas a da luz, intermitência e do rastro. A fantasmagoria, nesse contexto, não se apresenta como ausência do corpo, mas o modo pelo qual ele persiste na imagem videográfica. Esta é uma carnadura espectral, em que a presença se dá como vestígio, como brilho instável, como intervalo entre aparição e apagamento. É nessa instância de visibilidade que o desencarnado adquire uma dimensão tátil, já não sustentada por uma superfície corpórea, mas pela própria instabilidade da luz que modela e fragmenta a figura.

O desencarnado segue a falta de delimitação do informe, ou seja, esbarra nas fronteiras do visível. Seria tolice dar forma ao que se recusa a ser capturado na sua forma oscilante? Talvez seja arrogância querer entender visualmente a transição ou talvez seja um exercício inútil, que apenas diz o óbvio com outra roupagem. Parafraseando Fernando Pessoa, em seu livro *Desassossego* (2016, p. 137), toda vestimenta não é eterna, dura o tempo necessário e se esfacela, surgindo o Real, o que há por detrás da roupagem. Pessoa, nesta passagem, está falando do amor, mas aqui, essa roupagem, ou a tentativa de dar uma forma ao que se esfacela, revela também o óbvio: é um rastro. Mas como? E o quê (aquilo não explicitado na imagem, mas possível de ser percebido como um *pathos*) esse rastro revela?

A carnadura luminosa, presente na videoarte, dá indícios, bem como desenvolve e transforma a fantasmagoria do corpo desencarnado. Por conseguinte, a fantasmagoria ganha uma nova dimensão quando reavaliada a partir da ideia de um encarnado tátil, que leva em consideração características técnicas – a carnação – e o colorido, *incarnat*. Retomando a estética do infamiliar, do corpo desencarnado e da imagem espectral, apresentadas no primeiro capítulo, a videoarte se revela assim como um meio inerentemente fantasmagórico, segundo Arlindo Machado e Phillipe Dubois, com imagens que surgem e desaparecem no tempo.

A imagem em movimento, projetada na tela ou no monitor, perde a solidez e a materialidade da pintura, tornando-se uma presença que é também uma ausência, um corpo que é constituído de luz e tempo. A partir da crítica de Krauss sobre o narcisismo e do conceito freudiano de infamiliar, a videoarte "desencarnada" propicia uma imagem que se rompe e um corpo que assombra, em oposição a um reflexo fechado e seguro. A poética do desencarnado nesta produção, portanto, instaura uma dimensão onde a imagem de si e do outro se desintegra, e não se fecha, constituindo-se um fantasma que retorna de forma infamiliar.

Para entender do que é composta a fantasmagoria, reviso o livro *A Imagem Espectral: Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica* de Erick Felinto, publicado em 2008, cuja investigação perpassa como as tecnologias de imagem apresentam e representam fenômenos fantasmagóricos e figuras de fantasmas presentes no imaginário cultural. Para tal, o autor analisa estes fenômenos fantasmagóricos no cinema e nos aparatos audiovisuais. Felinto elabora uma *fenomenologia* da imagem fantasmagórica e questiona quais as suas características essenciais, partindo da premissa que se pode considerar que a figura do fantasma, no contexto cultural, expressa não tanto a ideia de imaterialidade, mas sim a vontade de tornar presente aquilo que se encontra ausente e de conferir forma sensível a algo que escapa à visão direta.

O autor divide os temas que permeiam a imagem do fantasma da seguinte maneira: como um duplo sinistro que anuncia algo terrível; como resultado das relações com a temporalidade suspensa; como uma tentativa de conceituá-lo na perspectiva da fenomenologia, uma imagem da fantasmagoria, desenrolando nas relações do fantasmagórico no imaginário cultural e nos aparatos tecnológicos; como tecnologia comunicacional e, por último, investiga a fantasmagoria como metáfora para aspectos da experiência cultural contemporânea, contrapondo com a ideia corrente de que há, na cultura que estamos inseridos atualmente, uma preocupação cada vez maior com a materialidade, corpo e objetos.

Já para a autora Maria Carriço (2015), cuja tese de doutorado versa sobre a imagem em movimento, no campo das artes plásticas, pelas lentes da fantasmagoria, a fantasmagoria consiste em um caso excepcional de como a técnica e o espanto são interligados, produzindo maravilhamento, espanto, e, acrescento, infamiliaridade. Assim, a fantasmagoria assumiu-se como uma performance tecno-científica, até para desmistificar crenças em manifestações espirituais da matéria. A autora propõe que a relação entre os fantasmas e os meios audiovisuais não se limita ao conteúdo narrativo, isto é, à presença de figuras espectrais enquanto personagens ou temas nas tramas cinematográficas e videográficas. Em acréscimo, a autora indica uma dimensão mais profunda e estrutural que liga a fantasmagoria à própria constituição técnica desses meios. Os dispositivos audiovisuais (como a câmera, o projetor, a tela, bem como os procedimentos de montagem e edição), em sua materialidade e modo de ação, podem produzir efeitos que remetem à lógica da aparição espectral. A oscilação entre presença e ausência, a intermitência luminosa das imagens projetadas, a fluidez das transições e a virtualidade das figuras que povoam a tela são elementos que instauram uma instância de visibilidade fantasmático.

Felinto, indagando o que é esta entidade polimorfa, espectral e mutável – o fantasma – sugere que sua natureza pode ser percebida de quatro maneiras distintas. Primeiro, ele é um

momento congelado no tempo, uma unidade de medida que rompe com a temporalidade linear para se tornar uma repetição sinistra. Em segundo lugar, ele é uma imagem instável, como uma fotografia desfocada, que mesmo assim pode ganhar substância. Além disso, ele habita as margens, um "entre-lugar" que se situa entre a vida e a morte. Por fim, o fantasma se presentifica como símbolo e expressão de um acontecimento dramático de uma história que anseia por ser contada.

Para o autor, o fantasma é como um instante de tempo aprisionado numa dimensão intermédia entre o mundo sensível e o mundo espiritual, o fantasma não interrompe o fluxo temporal apenas por meio do retorno, mas também da repetição, mas detenho-me mais às suas características de apresentação como imagem do que de caráter espiritual ou metafísico, o que retoma discussões provocadas nos capítulos anteriores sobre a natureza tátil da imagem que se baseia na luz e nos pixels. Até porque, etimologicamente, “fantasma”, *fantasó* quer dizer tornar visível, fazer aparecer, *tó fantasomenon*, significa “visão, espetáculo e *fantasma* (φαντασμα), “espectro” (Felinto, 2008, p. 23). Assim, o fantasma é aquilo que *se deixa ver, que se mostra*, ou seja, é essencialmente uma *imagem* capturada por aquele que se aterroriza ao vê-lo ou por não querer vê-lo, tornando-se um enigma.

Os fantasmas são frequentemente retratados como seres que existem em um espaço ambíguo, parecendo ocupar o limiar entre duas dimensões ou momentos no tempo. Por isso, eles são representados tanto como algo material quanto imaterial. Essa dualidade é geralmente ilustrada pela imagem de um corpo translúcido, como se a figura do espectro fosse uma versão desvanecida de um ser físico. No cinema, tais espectros são tradicionalmente materializados na ideia de transparência e dissolução, com o rosto borrado e movimentos sutis, porém ágeis, lembrando outros aspectos da imagem em movimento que serão trabalhados neste capítulo, como a ninfa fluida.

Além disso, o fantasma, geralmente, é uma figura de poucas palavras. Suas revelações costumam se manifestar de outras formas, como mensagens codificadas, fragmentos, sensações ou cenas, esperando que os vivos, ou melhor, quem está diante dele, decifre sua mensagem, figura esta que Felinto considera o “fantasma por excelência” (Felinto, 2008, p. 24) Por sua própria natureza, sendo uma imagem, o fantasma se comunica por meio de outras imagens, constituindo uma espécie de linguagem visual. Como observa Felinto (2008, p. 34), “o duplo coloca o sujeito para fora de si mesmo e o fantasma desloca o tempo de seu eixo, trazendo de volta ao mundo algo que deveria estar morto”. Ele é extremamente movediço e não se deixa apanhar.

Nesse contexto, a dualidade freudiana característica do Doppelgänger se manifesta de forma ainda mais evidente: por um lado, tranquilizador, protegendo o ego em sua origem narcísica; por outro, aterrador, anunciando a morte após a superação dessa etapa. Assim, o fantasma sinaliza que algo está prestes a ser destruído e que as certezas perante a imagem irão desabar. Em uma vertigem, prediz que aquilo que parecia constituído irá se deslocar rumo ao esfacelamento.

Sobre a temporalização do fantasma, Felinto acrescenta que ele é uma figura paradoxal que existe fora das noções convencionais de tempo e representação. Algo visível, uma imagem ou visão, que, contudo, não pode ser traduzido em palavras, aproxima-se do figural e irrepresentável. Além disso, não pertencendo nem ao passado nem ao presente, o fantasma habita um estado de ambiguidade e incerteza, habitando um momento de pura indecisão e constituindo uma imagem pouco definida e precisa da figura fantasmagórica. Assim, ele rompe com o fluxo linear do tempo, mas também o repete incessantemente, como uma cena de filme que se congela e é reproduzida em um *loop* eterno. Dessa forma, essa repetição contínua o torna uma entidade que simultaneamente reencena um momento e o fixa, existindo em um estado de pura suspensão temporal, infamiliarmente retornando diferente do que era até então “conhecido”.

O fantasma e a imagem se definem mutuamente: se o fantasma é uma imagem, também é verdade que toda imagem é um fantasma. Isso ocorre porque, por mais material que uma imagem pareça, ela sempre nos remete a um mundo mais etéreo e fluído, o que a torna, em essência, fantasmagórica, inclusive quando se baseia na realidade. O fantasma, portanto, está sempre presente na imagem como algo inesperado, a parcela de irrealidade que contamina toda tentativa de realismo.

Apesar de o autor aproximar a imagem fantasma mais diretamente do holograma, é possível traçar paralelos com a videoarte. Essa relação decorre pela própria história do vídeo abordada no primeiro capítulo, ligada às projeções das fantasmagorias, e pela abertura multifacetada poética e estética da linguagem videográfica, que transita entre a documentação do real e a manipulação. Assim como no fantasma, existe no vídeo um fluxo temporal que pode representar um momento que se repete indefinidamente, como um *loop* perpétuo, congelando e reencenando uma fração do tempo. Ambos embaralham as noções entre o material e o imaterial ao romperem com a sua função documental, revelando, de forma inesperada, a parcela de irrealidade que contamina a imagem.

A carnadura do vídeo, sua fantasmagoria, é essa materialidade da luz que, embora efêmera, é sentida pelo espectador. A pele digital da imagem, com sua textura de pixels e brilho,



dá um corpo ao fantasma. Assim, a carnadura luminosa do vídeo desenvolve e aprofunda a fantasmagoria do corpo desencarnado.

Felinto (2008, p. 25) afirma que “o fantasma almeja capturar nosso olhar, pois é antes de tudo imagem, visão, aparição”, remetendo, assim, à própria etimologia de *vídeo*, cuja essência está vinculada à aparição e à lógica da fantasmagoria. Essa configuração da imagem como presença instável, sempre em risco de desaparecer, segundo as pesquisadoras Nichole Koutsantonis e Juliana Froelich (2021), possui raízes históricas nas primeiras experiências técnico-visuais com projeções luminosas mediadas por espelhos, como nas apresentações de fantasmagoria viabilizadas pela Lanterna Mágica. Nessas encenações, eram elaboradas uma conjunção entre performance ao vivo e manipulação ótica, instaurando uma instância visual que, ao mesmo tempo em que evidenciava a potência ilusionista da imagem, antecipava princípios fundamentais do cinema (Koutsantonis & Froelich, 2021).

A fantasmagoria além de uma técnica de visualização, encarna um modo específico de presença visual, marcado pela ambivalência ontológica da imagem: entre o visível e o invisível, entre o passado e o porvir, em caráter infamiliar. Assim, a imagem espectral configura-se como entidade liminar e transitória, aprisionada em um entrelugar temporal que evoca a figura de Janus (o deus bifronte), cuja simultaneidade de olhares condensa a experiência da imagem como manifestação presente de tempos outros.

Nesse sentido, Felinto retoma as criações do jesuíta Athanasius Kircher que se destacou como uma figura central nestas produções, pois uniu o saber técnico-científico e as especulações metafísicas. Suas invenções óticas e sua obra, *"Ars magna lucis et umbrae"*, foram fundamentais para estabelecer uma forte ligação entre a tecnologia e o sobrenatural. Quase um século depois, o francês Étienne-Gaspard Robert, conhecido como Robertson, se baseou nesse legado para criar a fantasmagoria. Com o fantascópio —uma lanterna mágica adaptada que se movia sobre trilhos—, ele projetava imagens que pareciam avançar em direção ao público, em uma sala escura. Esse espetáculo, cujo nome de origem grega significa *"eu chamo o fantasma"* (Felinto, 2008, p. 71), gerava um clima de espanto sobrenatural com o uso de efeitos visuais e sonoros, elevando a união entre a ilusão tecnológica e o terror a um novo patamar de encenação, visto que a imagem parecia avançar sobre a plateia, gerando um clima de espanto sobrenatural, ainda mais por ser acompanhado de sons ruidosos e trilhas sonoras não habituais.

Também a fotografia em seus primórdios produzia efeitos de fantasmagoria. Isso ocorria porque, devido aos longos tempos de exposição necessários, pessoas ou objetos em movimento durante a captura da imagem apareciam como figuras esmaecidas e fantasmáticas,

como discorre Phillipe-Alain Michaud (2013) ao rememorar as primeiras imagens fotográficas em um daguerreótipo, que, pelo rastro, demonstraram uma intensa movimentação. Assim como ocorreria com o cinema, as peculiaridades e acidentes dos aparatos tecnológicos, como a dupla exposição na fotografia, foram, além de acidentes, também intencionalmente utilizados para criar efeitos de irrealidade como um dos exemplos de fantasmagoria na fotografia contemporânea representada, entre outros artistas, por Francesca Woodman.

Nessa mesma linha, trabalhando o deslocamento e outra temporalidade da imagem fotográfica, as pesquisadoras em Comunicação, Fabiane Souza e Cláudia Sanz, analisam algumas fotografias da artista visual Francesca Woodman, aproximando a poética da artista com a noção de fantasma, "corpo fantasma acumulando rastros, mantendo, em sua desapareição constante, a insistência, as memórias, os tempos" (Souza; Sans, 2020, p. 200). Para as autoras, a ideia do fantasma agencia a sobrevivência, que é intensificada e reorganizada pela arte de Woodman, bem como reencarna – mas diria que encarna – o desejo de parar o tempo, trazendo à tona também as "tensões entre duração e instante" (Souza; Sans, 2020, p. 191).

FIGURA 16 – *House #3* (1975-1976)



Francesca Woodman, série fotográfica *Abandoned House*. Impressão em gelatina de prata, 6 5/16 x 6 3/8 polegadas. 1975–76. Disponível em: <https://woodmanfoundation.org/francesca/works>.

Souza e Sanz apontam que a imagem construída por Woodman ressoa com o que chamam de "imagem dos seres fronteira" (Souza; Sans, 2020, p. 191), ou seja, reminiscências da subjetividade moderna, das imagens da história da fotografia e da artista imbricada em seu processo, fazendo pulular seus próprios fantasmas. Esses rastros são traçados na medida em que se desloca nas suas fotografias de longa exposição (*Figura 16*). As pesquisadoras elaboram que estes rastros são resultado de um gesto moderno aliados a uma busca de encontrar um suposto eu profundo que de antemão seria um eu fissurado por questões contemporâneas e, portanto, múltiplo.

Os fantasmas produzidos pela artista, segundo as autoras, se constituem a partir da construção da cena e dos elementos que trazem a potencialidade de deslocar a memória para outros tempos, além dos borrões produzidos pelos vestígios de suas danças. Dessa forma, observa-se imagens portadoras de indeterminação, delineadas a partir de um corpo que encarna o desaparecimento e a aparição.

Em suas fotografias, Woodman revela as transformações que ocorrem no tempo necessário para produzir uma única imagem: os cabelos se tornam esvoaçantes, a pele desvanece e se estende como fumaça. Quanto mais tempo o obturador permanece aberto, mais borrados e transparentes os corpos aparecem, até que, por fim, desaparecem. Suas imagens-fantasma são constituídas por uma espécie de indeterminação, por um corpo que experimentava aparecer e desaparecer simultaneamente, testando os limites de sua imagem com a dissipação do ambiente. Elas são constituídas por um corpo não exatamente presente, não exatamente ausente, tecendo sentidos entre esses dois estados; expondo rachaduras, ruídos entre fantasmas passados e presentes; incitando perguntas, expansões. (Souza; Sans, 2020, p. 200) A obra fotográfica de Francesca Woodman, produzida entre 1972 e 1981, é caracterizada predominantemente pelo uso do preto e branco e por uma particular suavidade de foco que a distingue da estética contemporânea. Em certas composições, percebe-se uma precisão formal que remete ao rigor de fotógrafos surrealistas como Man Ray e Hans Bellmer.

A fabricação do instante e estes rastros múltiplos produzidos pela artista, passavam por cuidadosas anotações e planejamentos, em que Woodman montava cenas cuja visibilidade se dava no entrelaçamento entre ficção e realidade constituída por cenários, vestimentas e elementos cênicos. Para encontrar seus fantasmas, a artista provocou borrões na imagem. Souza afirma que estes são indesejados (Souza; Sans, 2020, p. 194), mas dada a profusão de manchas no trabalho da artista, sou levada a discordar. Para mim, vejo a obra de Woodman cuidadosamente acolhendo borrões com objetos imóveis emoldurando a passagem de um fantasma, ou como a artista intitulou parte da sua série de borrões, de um "anjo".

Enquanto a artista Francesca Woodman usava a fotografia analógica e o controle do tempo de exposição para desmaterializar o corpo e capturar um rastro fantasmagórico, transformando-se em um "anjo" borrado, a era digital oferece uma nova forma de manifestação espectral. As fantasias sobre o ciberespaço, ao idealizarem a consciência como uma "entidade angélica" que se liberta do físico, ecoam a mesma busca pela presença que transcende o corpo. Essas fantasias sobre a digitalização do corpo, a idealização do ciberespaço como um paraíso e a visão da realidade virtual como um campo de jogo para a consciência humana — agora "entidades angélicas" (Felinto, 2008, p. 91) — transformam as novas tecnologias da computação em um território assombrado, onde espectros podem se manifestar. Ambas as abordagens, a artística e a tecnológica, convergem na ideia de que a identidade pode se tornar um fantasma, um vestígio etéreo que assombra e habita espaços que vão além da materialidade.

FIGURA 17 – *Rastro n°3* (2025)



Maiara Martins, série *rastro*. Fotografia Digital, 1920x1080p, 2025. Fonte: Acervo Pessoal.

Assim como as autoras, também fui fisgada pela obra de Woodman, e, assim como o autor, fui capturada pelo fantasma: a ideia de um corpo em rastro fantasmagórico que encarna de forma tátil o aparecimento e a desapareição foram uma pista para entender do que é composto o desencarnado (*Figura 17*). Durante o Laboratório de Fotoperformance – A casa como espaço poético, promovido por Tiê Francisco Maria com apoio da Lei Paulo Gustavo do Estado da



Bahia, produzi experiências em fotoperformance inspiradas na produção de Francesca Woodman, cujo tema era o corpo na casa (*Figura 18*). A proposta do laboratório era tomar a casa como um lugar atravessado por familiaridades e estranhamentos e investigar o que o corpo na fotografia diz de si e desse ambiente. Apesar de não ser necessariamente em videoarte, a produção destas imagens, contribuiu para meu entendimento da imagem fantasmagórica e na diferença entre o tempo da foto e o do vídeo, da verdade, auxiliou na compreensão de como a temporalidade da videoarte está muito mais próxima de um momento do que de um instante.

FIGURA 18 – *Rastro n°5* (2025)



Maiara Martins, série *rastro*. Fotografia Digital, 1920x1080p, 2025. Fonte: Acervo Pessoal.

A fotografia, diferente do vídeo, captura um instante no tempo, seu fragmento. No entanto, a dinamicidade, tensões e recursos como a alta exposição evidenciam de forma mais contundente outra temporalidade da imagem fotográfica, transmitida na potência de um deslocamento ou mesmo o explicita, como quando se utiliza da longa exposição. O vídeo, por outro lado, pode levar a implicação visível do deslocamento, utilizando mais ou menos os mesmos artifícios da fotografia, no que diz respeito à composição no enquadramento. Ou pode também viver o movimento, tradicionalmente, indo de um canto a outro.

A pergunta que norteou a produção fotográfica foi: como produzir uma imagem do encarnado em contraste com o desencarnado? A questão remete a uma tensão que lateja entre

aquilo que se faz carne e aquilo que escapa, que toca a forma sutilmente antes de escorrer pelo tempo, em vez de um jogo binário entre presença e ausência. Nesse jogo, a imagem apresenta-se em estado de não estabilização. O processo implica em fazer-se e desfazer-se num movimento contínuo. Talvez o próprio encarnar, esse tornar-se visível, sensível, possível, já abranja em si isso que escapa. Uma entropia, no contexto, uma mancha ou *blur* que se arrasta até constituir-se carne e forma, e, justaposto, cessa de ser.

É nesta zona de incerteza que a fotografia pode ser observada em seu deslocamento para além da fixação, como máquina de rastros. A imagem fotográfica de Francesca Woodman interage com o corpo em uma dinâmica de dança, em vez de o capturar. O foco recai, inclusive, sobre o que resta dele. Sempre há algo que escapa, algo que não se deixa agarrar. O corpo ali representa fenda, tentativa e "quase". Em Woodman (Linhares e De Souza, 2018), o fotográfico evidencia a fratura da identidade e o desejo de encarnar-se como uma falha, em oposição à garantia de identidade, como quem se aproxima do corpo sem nunca chegar.

Dessa forma, o que se evidencia na poética de Woodman e o que busquei no ensaio fotográfico é a imagem em movimento. Parafraseando Philippe-Alain Michaud (2013, p. 49), quando o rastro se inscreve na fotografia, ele concentra em si todos os instantes representados. Assim, quando a figura ou a carne da imagem se desfaz, ela aponta para uma resposta possível: os estados transitórios tornam-se protagonistas. Do rastro, pode-se inferir que o entre, essa passagem sorrateira e fugaz, deixa sua marca visível.

Desde o daguerreótipo até a fotografia anamórfica e sua manifestação na fotoperformance, o rastro estabelece uma relação constante com distorções, lapsos e deslocamentos temporais. O que se evidencia não é uma representação fiel ou estável, mas o desvio, a inscrição visível da ausência. Um corpo que já foi ou que ainda não é, tensionando os limites entre presença e desaparecimento.

A prática performática, mediada pela fotografia, adicionou uma camada relacional ao espaço doméstico, evidenciando a intimidade do lar como território do infamiliar. Um palco de presenças desajustadas, onde ruídos e rastros do que já habitou ali compõem uma atmosfera de estranhamento. Meu corpo e os fantasmas, tanto os que lhe pertencem quanto os que habitam a casa, reverberaram com outras presenças, ausentes, imaginadas ou esquecidas. O registro fotográfico fragmentou-se nos cantos e, na tentativa de produzir uma imagem, o que emergiu foi um fantasma ou, mais precisamente, uma aparição.

A imagem-fantasma explorada por Woodman se constitui como dobra e como algo distinto, transcendendo a concepção de ausência pura ou de presença plena. Trata-se de um modo de encarnar o desencarnado, observado como processo, e não como finalização. Aqui, o

rastro adquire centralidade por sua insistência em vez de ser considerado sobre passiva: ele é gesto, luz, movimento que não termina. O rastro denota o corpo em trânsito, sugerindo um movimento errante, como o bater de asas de uma borboleta. A imagem produzida por Woodman oscila nessa camada invisível entre o que foi e o que está por vir. Essa condição remete a um corpo que permanece em estado de não resolução. É um corpo que persiste, em oposição a se mostrar. Um corpo que se atualiza no intervalo, que se dobra em imagem sem se concluir integralmente.

A fotografia de longa exposição captura isso, não o corpo, mas o trânsito. A oscilação entre aparecer e sumir. Tal como o *after-image*, a persistência da imagem depois que ela já não está, o rastro ainda reverbera quando tudo parece resolvido e finalizado na fotografia. Os instantes do rastro ficam na pele, na retina e na memória. É essa reverberação que transforma a imagem em campo de forças. Entre o que aparece e o que se recusa. Entre o encarnado e o desencarnado: o contorno do fantasma.

A fantasmagoria, portanto, viabiliza a transição do corpo para o seu vestígio. Ela desloca o corpo de sua centralidade e o instala em um estado de aparição, onde a figura se manifesta no limiar entre a presença e a ausência. As estratégias de sobreposição de imagens, fundamentais para a "carnadura" do encarnado tátil, adquirem aqui uma nova dimensão: elas se tornam o meio pelo qual a imagem do corpo, sem ser anulada, se desdobra em espectros e reverberações. Desse modo, a fantasmagoria se estabelece como o modo de ser tátil do desencarnado, assumindo uma existência que, embora amorfa carrega a potência de uma presença que se anuncia na sua própria ausência.

### **3.2 Aparição: O que se encarna no desencarnado?**

É pela fantasmagoria que o desencarnado emerge na videoarte. O corpo se apresenta como vestígio, recorrência instável e brilho em suspensão, em oposição à imposição de uma forma plena. A carne se transforma em luz que pulsa, em textura digital atravessada por sobreposições e apagamentos, em vez de desaparecer por completo. Nessa instância de visibilidade intermitente, o sentido do tátil se desloca, sendo sustentado pela espectralidade da imagem, que oscila entre aparecer e desaparecer, e não mais pela presença física da pele.

Como visto, assim como o vídeo, é difícil capturar, cercar, definir uma aparição. Mas Aby Warburg (conhecido por falar com borboletas como comenta Didi-Huberman em *Falenas*, publicado em 2015) e Didi-Huberman (cujo fascínio pelo método warburguino o fez persistir



na busca pelo rastro da imagem) buscaram, para além de fixar uma imagem, observá-la como se observa o voo de uma borboleta. Mal capturado pela retina, mas inegavelmente presente.

A seguir, buscarei compreender o sentido *visual* do desencarnado, isto é, suas oscilações contidas através da superfície visível. A instabilidade da imagem do desencarnado carrega o sentido da desapareição, ao mesmo tempo que sugere sua aparição por meio do movimento. Para isso, farei uma análise utilizando os conceitos de vislumbre (*glimpse*), aparição e sobreposição entre o encarnado e o desencarnado, retomando ideias que já discuti sobre o encarnado.

Também abordarei o método do "borboletear" como uma forma de se mover junto com a imagem em transição, em vez de tentar capturá-la. Apesar de haver assistido e analisado uma série de videoartes da Plataforma Ubu Web<sup>19</sup>, optei por apresentar apenas a performance e coreografia de Loïe Fuller, uma obra que foi reencenada diversas vezes por outras bailarinas. Os vídeos que separei estão em anexo para aqueles que tiverem curiosidade e, principalmente, para me servir como um guia para pesquisas futuras.

O "borboletear" observado nas coreografias de Loïe Fuller sugere uma forma de tentar dar forma a uma imagem movente desencarnada na videoarte, além de se constituir como possibilidade de observação de uma obra de arte. Dessa forma, a recusa em capturar a imagem e a preferência por se mover com ela remetem aos conceitos de encarnação (condensação de um estado capturado na imagem) e desencarnação (deslocamento para outro estado). Assim como na dança de Fuller, a imagem em movimento da poética do desencarnado nesta produção em videoarte se altera constantemente, o que contribui para uma aproximação direta entre infamiliar e desencarnado.

A partir disso, alguns questionamentos sobressaem: encarnado e desencarnado poderiam ser complementares, como a própria antítese da figurabilidade com o deslocamento e a condensação da imagem entre o seu recalçamento e retorno? Apreendendo o que Didi-Huberman discorre em alguns de seus textos, é possível notar que o sentido da produção de imagens é antitético. Onde, na videoarte, a imagem se condensa? Onde e como se desloca? O infamiliar não é necessariamente o desencarnado. Ou é? Embora retóricas, essas questões abrem perspectivas para pensar as funções, simbolismos e significações da imagem na arte.

A resposta para a pergunta sobre o infamiliar não ser necessariamente o desencarnado reside na própria fluidez e plasticidade da imagem. Esse questionamento sobre a encarnação e desencarnação da imagem na videoarte, quero dizer, sua condensação e deslocamento, ecoa a

---

<sup>19</sup> Acesso em <https://www.ubu.com/>

visão de Didi-Huberman sobre a necessidade de uma aproximação que se afaste da síntese e das certezas pré-estabelecidas. Ele convida o espectador a se entregar ao fluxo do fenômeno, propondo que o trabalho com as imagens só pode ser compreendido por meio de uma espécie de intuição, capaz de perceber sua pregnância e a força imanente que delas emana (Didi-Huberman, 2015a).

Nos seus ensaios sobre a aparição, Didi-Huberman aproxima o tratamento das imagens à proposição bergsoniana de renúncia à elaboração prévia e à estabilidade perceptiva (Didi-Huberman, 2015b). Em vez de buscar certezas, ele abraça paradoxos que sustentam a singularidade do que se apresenta por meio do movimento e da instabilidade da imagem. Essa abertura ao vislumbre, à aderência e à imanência é o que o autor chama de “conhecer por imagens” (Didi-Huberman, 2015a, p. 91): um toque tangencial no real, em rodopio, onde o poder irradiador das imagens se torna veículo privilegiado de seus vazios, modulações e aparições.

O conceito de vislumbre (*glimpse*) é trabalhado pelo autor na obra *Aperçues* (2009), traduzida para o português como *Imagens-Ocasões* em 2018. Nela, o autor aprofunda-se no conceito de “apercebenças”, termo cunhado a partir do francês *aperçues*, examinando a ideia de que nossa percepção diária é formada por “lascas de imagens” que surgem e desaparecem, conectando-se e desconectando-se de nossa memória e do tempo. A obra é estruturada de forma singular, quase como uma coreografia, e é dividida em 29 fragmentos, compondo uma “tábula de montagem” de pensamentos e referências. Além disso, o vislumbre trata-se de uma forma de percepção que se contrapõe à visão totalizante e objetivadora, vinculada a um olhar que pretende fixar, dominar e esgotar o objeto.

O vislumbre inscreve-se numa lógica do interstício: sua natureza é descontínua, parcial e fugidia. É uma modalidade de ver que ocorre no limiar da perda, no instante em que algo escapa à apreensão plena e é precisamente nesse intervalo de falha que a imagem revela sua potência. Portanto, para Didi-Huberman, compreender a imagem requer abrir mão da equivalência entre ver e saber, entre visibilidade e inteligibilidade, pois ver não é capturar, mas ser afetado por uma aparição que não se entrega completamente.

Essa recusa em equiparar o ver ao saber pode conduzir a uma compreensão mais radical da imagem: o vislumbre se pauta por sua natureza paradoxal, e não por sua estabilidade. O que se visualiza pode ser interpretado como aquilo que se dissipa. Um movimento que prioriza a interrupção, em vez da captura. Dessa forma, a incompletude da imagem apresenta-se como o elemento mais significativo, e não como uma carência, evidenciando-a como um fragmento que tensiona as fronteiras entre o que pode ser visto e o que permanece invisível.

O paradoxo segundo o qual "ver é perder" emerge como uma das premissas centrais dessa abordagem. O vislumbre se pauta pelo movimento e pela interrupção, em oposição à estabilidade: algo é visualizado no momento em que ele desaparece ou se exterioriza apenas parcialmente. Essa incompletude, contudo, se apresenta como o elemento mais significativo na experiência da imagem, em vez de constituir uma deficiência. O vislumbre, neste contexto, aproxima a imagem do fragmento, do vestígio e da latência, tensionando as fronteiras entre o visível e o invisível, o sabido e o inassimilável.

Chamo de vislumbres os fragmentos que me atravessam os olhos, sejam coisas ou gestos, que surgem já a caminho do desaparecimento. São aparições que duram um pouco além de si mesmas: permanecem na forma de um eco, de uma cintilação persistente, de uma memória que ainda pulsa sob a pele do presente. Aperceber é, então, ver de raspão. Algo ou alguém cruza o campo da visão, mas não se deixa deter. É o instante em que o ser a ser visto aparece já em fuga. Um quase-ver, um meio-ver, um já perdido. O corpo começa a se desfazer, tornando-se desencarnado. Desmorona sua tentativa de ser centro, de se fixar como retrato, como forma. Fragmenta-se, escapa de si e infamiliariza-se. O ser e sua certeza de forma se esfarelam.

### 3.2.1 Borboletear

O capítulo "O ser que mariposeia", do livro Falenas (2015b), de Georges Didi-Huberman, propõe uma análise da obra *L'Homme du Pincio* (1991–1994), de Alain Fleischer. O filme acompanha um homem que caminha pelos jardins do monte Pincio, em Roma, realizando gestos repetitivos e não convencionais. A câmera o segue continuamente, sem recorrer a narrativa explícita ou finalidade definida.

O movimento do personagem remete ao voo errático de uma mariposa, gesto que Didi-Huberman denomina "mariposear" ou "borboletear". Esse termo extrapola a simples descrição do deslocamento físico: refere-se a uma forma de existência e de criação marcada pela errância, pela descontinuidade e pela escuta de impulsos internos. O homem repete certas ações dentre elas, consultar o relógio, sentar nos mesmos bancos, interagir com objetos específicos e realiza gestos que, embora aparentemente arbitrários, obedecem a uma lógica própria. Entre eles, destacam-se a parada diante de um sarcófago, o consumo súbito de leite em um bar e movimentos próximos à dança ao lado de um cesto de lixo. Tais atos, mesmo quando banais, adquirem força pelo desvio e pela repetição.

A câmera adapta-se ao tempo do corpo filmado. Evita cortes bruscos, dramatizações ou interpretações diretas, preservando a continuidade da experiência. A própria obra permanece

inacabada: parte significativa do material gravado não foi revelada. Fleischer descreve o processo como “em curso de acabamento”, mas indica a possibilidade de um “em curso de *inacabamento*”, formulação que propõe uma obra deliberadamente aberta, em suspensão.

A figura do homem-mariposa encarna tensões entre liberdade e automatismo, entre gesto e intenção. Seus movimentos não respondem a objetivos exteriores; seguem ritmos internos, que escapam à lógica linear e produtiva. “Mariposear”, nesse contexto, pode ser compreendido como um método artístico que se organiza pela acumulação fragmentária, sem hierarquização ou enredo. Essa abordagem aproxima-se da noção de “gasto improdutivo”, recorrente tanto na obra de Fleischer quanto na teoria de Georges Bataille.

No ensaio *A parte maldita*, originalmente publicado em 1949, Bataille propõe o “gasto improdutivo” como um princípio fundamental da existência humana: um gesto de excesso, de desperdício deliberado, que se opõe às exigências da utilidade e do acúmulo. Como ele afirma: “A noção de gasto implica a perda sem retorno: o consumo de riqueza sem produção de valor útil [...] sacrifícios, luxos, artes, guerras, jogos” (Bataille, 2013, p. 32). Nesse sentido, o gesto improdutivo não representa uma falha ou um erro, mas uma afirmação de tudo aquilo que escapa à lógica do capital ou da funcionalidade. Fleischer acolhe essa lógica ao manter sua obra em estado de latência. O material não revelado não é sinal de abandono, mas escolha estética: sustentar o inacabado como abertura. A criação, assim, se afasta da ideia de produto finalizado e aproxima-se de uma ética da suspensão, da escuta do que emerge entre intenção e acaso.

Como possibilidade de método para criar, o borboletear se evidencia em oposição à produtividade, à síntese e à conclusão. Essa abordagem se estrutura pela atenção ao que é frágil, descontínuo, descentrado. Esta é uma forma de fazer que sugere o fragmentário e o informe como estratégias de pensamento e criação, e não como falhas a serem corrigidas. A figura do homem-mariposa, que se desloca sem destino claro e repete gestos sem função aparente, encarna esse modo de estar no mundo. E a câmera que o acompanha adere a essa lógica, em vez de ordenar ou explicar seus movimentos.

Essa instabilidade e a oscilação entre a presença e a ausência, que definem a experiência do vislumbre, são o que Didi-Huberman percebe no movimento errante da imagem do voo de uma borboleta. Ele aproxima o *phasma*<sup>20</sup> da falena (borboleta noturna que gira em torno da luz até se consumir), estabelecendo um paralelo entre a aparição e o movimento de uma borboleta que, ao bater das asas, ora se mostra, ora se perde, deixando um rastro que é, ao mesmo tempo, um vestígio e uma memória.

---

<sup>20</sup> cuja etimologia também se aproxima de “aparição” (Didi-Huberman, 2015b)

A proposta reside em se mover com a imagem, como o voo de uma borboleta, em oposição à tentativa de fixá-la. O método do "borboletear" visa observar a imagem em transição, acolhendo sua instabilidade, sua natureza descontínua e fugidia. A imagem se constitui como vestígio, um brilho em suspensão, e não como uma forma plena. Este método sugere o fragmentário e o informe como estratégias de pensamento e de criação artística, em vez de se apegar à ideia de um produto finalizado. A dificuldade em definir o desencarnado e a imagem fantasmagórica pode ser atenuada ao se abandonar a tentativa de capturá-los.

Quando penso em utilizar o método proposto por Didi-Huberman, isto me vem à mente: algo surge no ar, como um gesto suspenso entre o visível e o invisível. Pode ser o som de asas cruzando o tempo ou a luz que escapa por uma porta entreaberta. Não se fixa. Move-se, desmanchando-se como um eco no silêncio. Assim se mostra: instável, um instante que não pode ser retido, mas que insiste em estar. Essa presença fugidia encontra eco na trajetória da falena. A imagem, como ela, oscila entre surgir e desaparecer, como um sopro que aquece antes de sumir. O que aparece sustenta um tempo que se move e escapa, como memórias que retornam quando menos se espera. Ora aparece, ora desaparece, ou melhor, perde a forma anterior e deixa um rastro.

Para compreender melhor essa oscilação, basta observar os movimentos da falena. Ela voa em curvas incertas, busca a luz com entrega, mesmo sabendo do risco. Cada voo desenha uma gramática do desejo: aproximação, recuo, entrega, fim. É nesse vaivém que a imagem ganha forma, moldada por um impulso que não se estabiliza. Desse modo, a imagem desafia a ideia de forma estática. Em vez de estrutura fixa, propõe fluxo. Em vez de contorno definido, revela-se como processo. Sustenta-se por bordas que mudam, como o rosto de alguém que se transforma a cada olhar. Às vezes clara, às vezes difusa, aponta para o limite entre sonho e vigília. Mesmo quando parece ordenada, revela fissuras ou frestas por onde escapa o que não se vê. Por trás da aparência de ordem, há sempre a possibilidade de mudança. Nada nela é fixo; tudo se move.

Essa lógica do movimento contínuo também se manifesta na metamorfose da borboleta: da larva à crisálida, da crisálida à *imago*, a forma se refaz. Do mesmo modo, a imagem atravessa etapas, nunca se fixando. A *imago*, seja inseto ou forma psíquica, expressa esse desdobramento. O que aparece traz sinais do que veio antes, as marcas que indicam o percurso. Mesmo quando parece completa, ainda guarda algo em transformação — como uma música que ecoa depois do seu fim.

“Mariposear” ou *borboletear* extrapola a descrição de um deslocamento físico: diz respeito a uma forma de existência e de criação pautada pela errância, pela descontinuidade e

pela escuta dos impulsos internos. Nesse contexto, constitui-se como método artístico baseado na acumulação de fragmentos, desprovido de hierarquias e narrativas lineares, um processo que recusa a rigidez e valoriza o inacabado como potência criativa.

Nesse sentido, o desencarnado aparece como um estado de existência que transcende a fixidez física ou visual. Ambos — o corpo e a imagem — são expressões de uma fluidez que resiste à captura e que, por isso, se revelam mais como presenças fantasmagóricas: figuras ou imagens que sugerem uma forma, mas que, ao mesmo tempo, estão sempre se desfazendo e escapando de uma concretude absoluta. Este tema do corpo fantasmático ou que está presente mesmo em sua ausência foi bastante trabalhado no campo do teatro e artes.

Por exemplo, o campo das artes performativas, como o teatro, algumas pesquisas se encarregam de falar sobre o “desencarnado” à sua maneira, sugerindo, assim como o que estou argumentando sobre a poética do desencarnado, que a ausência do performer em cena ainda traz parte de sua presença. Por exemplo, o artigo intitulado “*Reverberação, gesto desencarnado, performance: a dimensão performativa da palavra na arte pública*”, de Maceira, publicado em 2021, aborda a necessidade de uma teoria da performance no campo das artes tanto cênicas quanto visuais e a ligação desta com o corpo. Essa teoria tem no corpo o ponto comum das sensorialidades que são ativadas por meio da atualização simbólica através do tempo e do espaço onde os sujeitos a experimentam.

Para falar sobre o ato performativo, o autor retoma um breve histórico dos rituais de passagem, marcando os três principais estágios de rito: iniciação, separação e a transição que implica um estado de liminaridade. Quando esse estágio transicional é cumprido, o indivíduo assume uma nova identidade que o coloca em estado de igualdade perante outros membros que já passaram por aquela etapa.

Ao longo do texto, é traçada a diferença entre “liminar” e “liminoide”. O primeiro refere-se à experiência própria da transição que significa a experiência de uma transformação profunda a nível individual e o estabelecimento do indivíduo no grupo, adequando-se à sua estruturação. Já o estado “liminoide” abriga o exercício de potencialidades anti ou proto-estruturais e é compartilhado por um número menor de pessoas, afetando menos a significação do grupo, não tocando a totalidade estrutural. Ambas as noções de liminar e de liminoide, enfatizam experiências que cortam momentaneamente a lógica da estrutura social na qual se inserem.

A teatralidade, neste sentido, ocupa esta função, pois separa a vida real e a vida imaginária, e é acompanhada de uma espacialidade que demarca o fim e o começo dessa cisão, como um intervalo da estrutura do *status quo*. Esses espaços são mediados por um espectador

ou “sujeito espetacular” (Maceira, 2021, p. 298). O autor ressalta a possibilidade desse “espaço investido de teatralidade” não ter um sujeito ou corpo atuante, trazendo o ponto de vista de Zumthor, que propõe uma “performance descorporificada” (Maceira, 2021, p. 298) — levando em consideração que, no texto, teatralidade e performatividade são noções diferentes.

Contemplando o pensamento de Melim, pesquisadora brasileira de performance e artes visuais, é proposto que mesmo a passagem de um performer por um espaço deixa marcas que sugerem performatividade, que o autor nomeia como “eco de um performer” (Maceira, 2021, p. 299). Para exemplificar esse eco e a presença de um performer ausente, Maceira traz obras em palavra-objeto como atos performativos feitos no espaço público, nas quais o eco da voz do artista-performer implica uma ação e fazer do performer ausente.

A persistência da presença, descrita como o eco de um performer, se desdobra em um princípio de pura metamorfose na dança de Loïe Fuller, um exemplo notável do borboletear que Didi-Huberman investiga. Fuller transformava seu próprio corpo, usando seda e luz para criar um movimento contínuo que evocava a criatura da passagem e do desejo — a mariposa (*Figura 19*). Essa dança permite a leitura de que a presença do artista não é estática, mas uma cintilação fugidia que se mantém através de vestígios e rastros no espaço.

Loïe Fuller construía sua dança como um exercício de pura metamorfose, transformando crisálidas de seda leve em asas de mariposa através de movimentos rítmicos que evocavam o desabrochar orgânico acompanhadas de seus projetos científicos com experimentação de luzes e projeções em suas vestes. Seu objetivo não era se disfarçar de borboleta, mas sim surgir como uma mariposa que simboliza o movimento e a consumação. “O ser que borboleteia faz, pelo menos, duas coisas: para começar, palpita e agita-se convulsivamente, o seu corpo vai e vem sobre si mesmo, como numa dança erótica ou num transe” (Didi-Huberman, 2015, p. 27). Com corpo, tecido e luz, Fuller instaurou um movimento contínuo e simultaneamente descontínuo, um acontecimento em fluxo. Corpo e luz se entrelaçam, como se o espaço respirasse. Cada gesto coreografado instintivamente estende o tempo e deixa seus vestígios.

Segundo Ann Cooper Albright, professora universitária que lecionou cursos de dança, teoria cultural, estudos feministas, contato-improvisação e história da dança, Loïe Fuller é uma das figuras mais interessantes e paradoxais da dança moderna primeva. Nascida em 1862 em Chicago, Fuller começou a se apresentar na trupe de Buffalo Bill, viajando pela América no circuito de vaudeville. Atuou em vários papéis distintos, mas foi como coreógrafa e dançarina da “*Serpentine Danse*” que se tornou mais conhecida. Na década de 1890, Fuller causou sensação em Paris com suas manipulações de centenas de metros de seda, rodopiando suas



vestes sob uma iluminação dramática vinda de baixo. Incorporava imagens como mulher-pássaro, mulher-fogo e mulher-natureza.

FIGURA 19 – *Loie Fuller* (Final do século XIX)



C. H. Reutlinger. Fotografia. Final do século XIX. Fonte: <https://publicdomainreview.org/essay/loie-fuller-and-the-serpentine/>

Albright aponta que o motivo serpentino de Fuller atravessou a estética da *Art Nouveau* e foi retratado por artistas como Auguste Rodin, Henri de Toulouse-Lautrec e o poeta Stéphane Mallarmé. Percebida como uma versão feminina de Thomas Edison, segunda a autora, ganhou a alcunha de “*la fée électricité*” (“a fada eletricidade”). Suas danças, como o público as chamava — “Dança da Borboleta”, “Dança do Fogo”, “Dança da Noite”, “Dança Serpentina” —, tornaram-se ícones de sua época (Albright, 2007).

Todo o processo de Loie Fuller foi registrado pela própria artista em seu livro autobiográfico chamado “*Quinze anos de minha vida*” organizado, traduzido e publicado no Brasil pela editora Performatus, em 2020. O livro é mais um caderno de artista, registrando seus processos, do que uma série de passagens pela vida pessoal da artista, contribuindo para

o conhecimento da sua prática, técnica e experimentações que envolviam arte e tecnologia de forma extremamente refinada.

No ensaio “*Loïe Fuller and the Serpentine*” (2019), Rhonda Garelick (reitora da Escola de História e Teoria da Arte e do Design na Parsons/The New School) descreve a estreia de Loïe Fuller no Folies Bergère, em 5 de novembro de 1892, como um momento de ruptura. Envolta em vasto figurino de seda chinesa branca que deixava apenas o rosto e mãos visíveis, Fuller usou hastes costuradas nas mangas para moldar o tecido em esculturas rodopiantes. Girando no palco, seus braços elevavam a seda em padrões ondulantes, enquanto holofotes coloridos tingiam as imagens. O público não via uma mulher, mas imagens mutantes: uma violeta gigante, uma borboleta, uma serpente ou uma onda do oceano. As formas se elevavam, pairavam, depois murchavam para dar lugar a outras.

Segundo Garelick, mesmo considerada pouco graciosa fora do palco, Fuller desaparecia em cena, substituída por sucessivas esculturas efêmeras. O que cativava e persiste cativando é a junção entre a agência de Fuller (força criativa e domínio técnico), a potência de sua tecnologia (cenografia patenteada por ela) e as paisagens oníricas evocadas por esse corpo-máquina: formas incorpóreas que subiam e desciam. Para a crítica contemporânea, sua força residia nas encenações de metamorfose. Sua capacidade de fundir-se com o não-humano e o sobrenatural foi central em sua recepção.

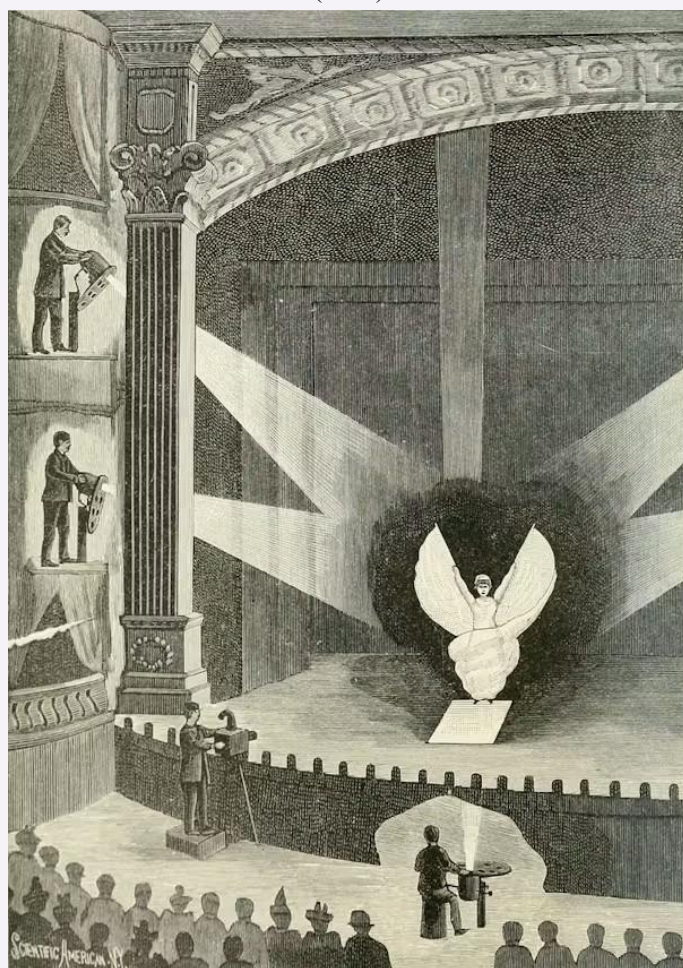
Para Loïe Fuller, mais que a perfeição técnica, o essencial era um movimento que traduzisse sua vida interior. A dança deveria corresponder à sensação interna. A harmonia não estava na execução exata, mas na inspiração, no impulso do momento (Fuller, 2020). A pesquisadora Angenette Spalink observa que Fuller acreditava que a emoção profunda que originava o movimento deveria ser visível nele. Essa emoção visível é central em muitas de suas danças, como na “Fire Dance” (Spalink, 2010).

Em outra visão, Marie Bardet analisa o encontro entre dança moderna e cinema, partindo da primeira filmagem da “*Danse Serpentine*” pelos irmãos Lumière, em 1896. A própria Fuller dizia buscar o encontro entre luz e movimento, tanto estética quanto tecnicamente. Um ano antes, ela criou um dispositivo em que luzes vermelhas iluminavam seu vestido por debaixo dos pés (*Figura 20*), através de um piso de vidro: era a “Fire Dance”, a dança do fogo (Bardet, 2016).

Segundo Bardet, sua dança, o corpo, o vestido e o véu se movimentavam para acolher a luz, delineando uma *performance* onde a matéria e o brilho se associavam. O gesto atuava como mediador do jogo entre tecido e luz, em vez de ser um fim em si. O movimento de seus braços e tronco pode ser visto como a extensão do instante em que as cores tocavam a matéria

e alcançavam o olhar do espectador, conferindo à fusão algo sensível, quase tátil. A imagem encarnada de Fuller se evidenciava constantemente pela fantasmagoria da aparição, dando origem a outras formas, em constante deslocamento, o que sugere uma obra que abrange em si o desencarnar, o trânsito do não estar e não permanecer.

FIGURA 20 – *Frontispício de Magic: Stage Illusions and Scientific Diversions, Including Trick Photography* (1897)



Albert A. Hopkins e Henry Ridgely Evans, 1897. Fonte: <https://publicdomainreview.org/essay/loie-fuller-and-the-serpentine/>

No entanto, o cinema que preserva sua dança também a desfaz: a performer que vemos na filmagem da “dança serpentina” não é Fuller, mas uma de suas muitas imitadoras (*Figura 21*). As cores, essenciais para sua arte, foram pintadas à mão na película, reinventadas e registradas depois (Bardet, 2016). Esse paradoxo atravessa toda sua obra: sua dança não é representação literal nem gramática abstrata, mas uma forma de gerar imagens. Como disse em sua autobiografia, ela não buscava uma linguagem de gestos desvinculada de sentido, mas um uso concreto do movimento com carga simbólica e perceptiva (Fuller, 2020).

Por fim, a aceleração e desaceleração nos movimentos de Fuller revelam impulsos que coreografam passagens, em intensidades flutuantes que não se reduzem à velocidade ou ao número de quadros por segundo. É uma força indeterminada e vacilante, uma velocidade que nunca se realiza plenamente, uma tendência que se esgota sem se encerrar. Nessa dança do limiar, da quase-forma e da quase-presença, o corpo aparece e desaparece sem se fixar numa poética do efêmero que ecoa os temas do desencarnado.

FIGURA 21 – *Danse Serpentine* (1896)



Direção: Auguste Lumière. [S.l.]: [s.n.]. vídeo aprox. 1 min. 1896 Disponível em:  
[https://www.ubu.com/film/lumieres\\_danse-serpentine.html](https://www.ubu.com/film/lumieres_danse-serpentine.html)

Essa efemeridade do movimento das vestes, que emerge na dança do limiar de Loïe Fuller, demanda um outro tipo de pensamento para ser apreendida. A imagem em movimento, assim como a coreografia de Fuller, solicita atenção às variações e ao que dilui nas bordas, em oposição à busca por uma definição ou um sentido fixo. Ela convida à escuta de seus ritmos, pausas e ressonâncias, em vez de se entregar completamente, o que demanda outro tipo de pensamento. A presença é o foco, e não a definição. Pode ser entendida como uma dança de sentidos, constituída de corpo e tempo.

Comparada à imagem da borboleta, o voo da falena mostra que o sentido não está no fim, mas no movimento. A imagem segue esse impulso: cria-se por camadas e deslocamentos. O tremor entre o visível e o corpo encontra espaço nessa suspensão: onde o passageiro se torna real, porque foi vivido. Além disso, o tempo da imagem não termina com sua ausência. Ele

continua nos rastros. A luz permanece mesmo depois de retirada, como no *afterimage*. O que tocou o olhar segue presente, mesmo sem origem visível. A imagem vive do que projeta, da marca que insiste.

Nos interstícios onde as imagens se delineiam, uma luz oscila. À maneira da “lâmpada quase apagada” de Bergson, a luz emerge por sua intermitência, acendendo-se em instantes breves e densos, em vez de se concluir na presença plena. Esse processo indica que o aparecer se efetiva por intervalos, atravessando o corpo e a memória. O que borboleteia, mesmo em fragmentos, abrange uma persistência, manifestando o retorno com insistência:

Como batentes de uma porta, como as asas de uma borboleta, a aparição é um perpétuo movimento de fechamento, de abertura, de novo fechamento, de reabertura... É um batimento. Uma vibração rítmica [*mise en rythme*] do ser e do não-ser. Fraqueza e força do batimento. Fraqueza: nada é adquirido, tudo volta a perder-se e deve ser retomado a cada instante, tudo tem sempre que ser recomeçado. Força: o que bate — o que se bate contra, o que se debate com — coloca tudo em movimento. Como a porta que deixa entrever um ente amado, adormecido no quarto, preservando, no entanto, o seu recolhimento; como as asas da borboleta lhe permitem voar; como o nosso coração escande a sua precursão de sístoles e diástoles; como a respiração, ela mesma, toma e devolve o ar necessário à vida. Toda aparição poderia, por isso, ser vista como uma dança ou como uma música, como um ritmo em todo o caso, um ritmo que vive de se agitar, de bater, de palpar, e que morre, mais ou menos, pela mesma razão. Também os agonizantes se debatem com eles próprios como uma borboleta que bate asas até o fim. (Didi-Huberman, 2015, p. 9)

Na poética do desencarnado, a imagem cintila, pulsa, e se esgarça entre o aparecer e o desaparecer. A sua natureza, fragmentária e latente, abrange vislumbres que se recusam a ser capturados por completo. Assim, o desencarnado assume a desapareição e aparição simultaneamente, pautando-se na oscilação entre forma e fuga, presença e vestígio, figura e rastro. O desencarnado se manifesta como modulação sensível da aparição, e não como ausência pura, delineando uma forma que insiste, mesmo quando esmaece.

Através das figuras da falena, da presença ausente no teatro, da dança de Loïe Fuller e dos gestos errantes do homem-mariposa, o que se evidencia é um modo de existência da imagem em movimento que não se fixa. A imagem aparece como batimento: frágil e intermitente, ela pulsa como um ritmo encarnado e ao mesmo tempo disperso, uma força que vive na iminência do desaparecimento.

Por isso, entendo o borboletear como movimentar-se junto à imagem enquanto ela ainda está em transição; é criar a partir da errância, do informe e da escuta dos impulsos internos. No vídeo, essa lógica se intensifica: a imagem em movimento (por sua natureza espectral) parece já nascer desencarnada, como luz que oscila trôpega sobre superfícies frágeis, deixando marcas que não cessam de se desfazer. Nessa instância de visibilidade, a imagem não é apenas algo



que se vê, mas algo que se vive. Uma aparição que encarna sua própria impermanência e, assim, se torna a questão *visual* do desencarnado.

Compreendo o anseio do leitor por uma conclusão mais direta, embora o meu texto original tenha buscado resistir a ela, desfrutando do paradoxo. No entanto, se o objetivo fosse satisfazer a busca por uma resposta mais concreta, eu reformularia o final do meu argumento da seguinte forma:

A poética do desencarnado, longe de ser uma ausência pura, revela-se como desdobramento visual e visível do infamiliar. Aquilo que escapa à nossa apreensão, que não se deixa fixar e que resiste à nossa tentativa de definição, é precisamente o que se manifesta nesta possibilidade poética de videoarte. O desencarnado, assim, não é simplesmente a ausência do corpo, mas o corpo em seu estado mais fantasmagórico: um ritmo que pulsa entre o ser e o não-ser.

Portanto, a resposta à questão “o infamiliar não é, de fato, o desencarnado?” pode ser considerada paradoxal. O infamiliar e o desencarnado compartilham uma interdependência conceitual. Ao adotar o método do “borboletear” proposto por Didi-Huberman, pode-se apreender que a incompletude constitui a própria condição da aparição, e não uma deficiência. O que emerge é a pregnância do que não está totalmente ali, a marca de uma presença que insiste em existir como rastro. O desencarnado evidencia uma implicação com o infamiliar: embora não sejam idênticos, a imiscuição se estabelece, pois ambos trazem indícios de uma essência fugidia, como um vislumbre que fugaz atravessa nossos olhos e nos convida a uma nova forma de perceber o visível.

### **3.3 Desencarnar**

Se, por um lado, a fantasmagoria se atém ao que é visível (na poética desencarnada da videoarte) e o borboletear considera como é possível se aproximar dela, por outro lado, a ninfa e os lugares onde emerge são indícios de onde podemos encontrá-la. Assim, nesta seção, propomos um cotejamento entre a minha videoarte *teste* (2025) e a obra *Butterfly* (1975) de Ana Mendieta, utilizando o corpo teórico construído em capítulos anteriores, com ênfase no infamiliar, na fantasmagoria e na ideia da imagem-rastro, para desvendar como a poética do desencarnado se manifesta.

Esta seção é um ensaio: de forma borboleteante, também me aproximo da metáfora da imagem da ninfa mitológica e teórica para mapear onde a imagem desencarnada pode emergir. Para tanto, propomos um cotejamento sobre como e onde podemos encontrar a poética do

desencarnado, a partir da minha produção *teste*<sup>21</sup> (2025) e da obra *Butterfly*<sup>22</sup> (1975) de Ana Mendieta, usando como ferramentas analíticas os conceitos de infamiliar, corpo-vestígio, imagem-rastro e fantasmagoria, desenvolvidos em capítulos anteriores.

Esse movimento de aproximação se dá por meio de um método de criação e observação que, acompanhando Didi-Huberman, em seus ensaios sobre a aparição (Didi-Huberman, 2015b), também chamei de “borboletear”, uma postura criativa e analítica que recusa a fixação em favor do fluxo como na obra *teste* a seguir (*Figura 22*).

Comecei a cercar a imagem movente, na videoarte, produzindo a partir do método do borboletear. Não para capturar, mas para me mover junto com ela, em fluxo constante, sem tentar prendê-la, sem querer domá-la. Já produzi assim antes, minha arte já seguiu nesse sentido, mas desde que tomei consciência desse método, sinto um impulso insistente de capturar essa imagem, de congelá-la no espaço, talvez como uma tentativa de não perder minha forma, de não perder até mesmo minha existência, de me integrar à obra sem me reconhecer totalmente nela, de ter onde me segurar, onde me fixar, onde finalmente minha imagem encontre repouso. Mas o exercício não é esse, nunca foi, o exercício é o de persistir no desencarnar e de perder realmente as formas que me definem, de me familiarizar tanto com o que vejo até o ponto de já não me reconhecer mais, de passar a ser uma imagem e não um espelho.

FIGURA 22 – *teste* (2025)<sup>23</sup>



<sup>21</sup> Assistir *teste* em <https://objkt.com/tokens/hicetnunc/868910>

<sup>22</sup> Assistir *Butterfly* em: <https://galerielelong.com/artworks/30040-ana-mendieta-butterfly-1975/> <Acesso em 12 MAR de 2025>

<sup>23</sup> Página seguinte com outras capturas de tela referentes à videoarte “*teste*” (2025)





Maiara Martins. Vídeo Digital. loop. 2025. Fonte: Acervo Pessoal. Disponível em:  
<https://objkt.com/tokens/hicetnunc/868910>

Pensando nessas possibilidades, lembro que, antes mesmo de encontrar nome para esse método e até um pouco antes de pensar nele, produzi um teste sem título (como tantas obras de Francesca Woodman e de Ana Mendieta) e me pergunto se elas também estavam fazendo testes, se buscavam encontrar uma parte de si ou, ao contrário, desencontrar-se, perder-se de propósito, apagar-se com intenção — e é isso que quero agora, largar de mão, desencarnar, ou até “desencarnar” da minha própria imagem, pois não busco um autorretrato, mas outra coisa. O tema é outro, apesar do corpo próprio estar mais presente há um outro que desabita em mim, e talvez por ser minha própria imagem seja mais fácil deformar e alterar digitalmente, tornando-me presente e ausente ao mesmo tempo.

Esse gesto de “largar de mão” encontra ressonância direta na obra de Ana Mendieta, cuja poética também dança na fronteira entre presença e apagamento. A trajetória artística de Ana Mendieta, artista cubana radicada nos Estados Unidos, dialoga intimamente com a natureza e o corpo e uma das características mais marcante de sua poética é a sua conexão com os elementos naturais. Em suas performances, a artista utilizava solo, água, as plantas com intervenções simples, como silhuetas humanas esculpidas na terra (Ruido, 2002). Uma de suas motivações para esta ligação com a terra foi política, por ter vivido em exílio e devido a sua experiência como imigrante.

A década de 1970 foi marcada por uma busca intensa por novas formas de expressão artística, refletindo questões sociais, políticas e referentes ao corpo. Artistas como Ana Mendieta usaram a performance e bodyart para expressar suas vivências e engajamentos. Mendieta trabalhou com a ideia de um corpo em interação com os elementos naturais, criando obras que trazem críticas à objetificação feminina e uma conexão profunda com os elementos da natureza (Camnev, 2018).

A artista cubana trabalhou com distorções do próprio corpo abordando temas de identidade e pertencimento, aborda violência contra a mulher em uma de suas performances, oferecendo-se, em uma imagem chocante, à contemplação do público. A artista utiliza diversos materiais orgânicos no seu trabalho, como sangue, lama, areia, imprimindo seu corpo na natureza para criar silhuetas humanas breves e assustadoras em um espaço natural, que a artista documentou usando fotografia e vídeo. Embora hoje haja apenas registros, eles dão conta de uma obra que é efêmera, que não se pretende como algo permanente, o que é uma característica da arte contemporânea de afastar o espectador do objeto e aproximá-lo da experiência.

Sobre o corpo na obra de Ana Mendieta, duas obras as quais denomina como *Untitled* (*Facial Cosmetic Variations* e *Glass on Body Imprints “Face”*, ambas de 1972) distorcem as

formas do corpo com um retângulo de vidro pressionado contra o próprio corpo e contra o rosto, também distorcendo as características do rosto e dissociando do belo e da figura de uma mulher bela a ser contemplada. Algo curioso na produção de Ana Mendieta é a quantidade de obras sem título, com representações, indícios e impressões sobre o corpo feminino, muitas vezes com o próprio corpo como objeto artístico, buscando não ser definida numa linguagem ou forma específica, como aponta a entrevista feita com sua irmã, Rachel Mendieta:

Ana não queria ser definida ou categorizada. Não como pessoa e definitivamente não como artista. Ela não pensava em si como fotógrafa ou filmografa, ela usou estes medium para capturar o conteúdo que está contido em seus frames. Numa entrevista Ana disse ‘eu gosto da duração e do mistério nas fotografias’. Eu acho que ela estava se referindo ao fato de que quando se olha para uma fotografia ou para um filme (vídeo), eles se tornam uma representação de algo que já não existe mais. Eles capturam um momento no tempo que cria uma duração, nostalgia, o que também é como algo próximo à magia. Algo que a artista sentiu de seu trabalho possuído pela natureza. A mágica que ela criou e a ilusão que o filme cria ao recriar o trabalho que vemos, é o casamento perfeito. Toda vez que um filme é começado, é neste momento que está vivo. Gotas de sangue, vegetação crescendo, vulcões erupcionando e ervas da água e fluxos, mas se você está vendo um filme que tem mais de 40 anos e coberto de arranhões e sujeira, você não está olhando para a obra, você está olhando para o estrago que aconteceu, o que nos distrai para longe da obra. (Entrevista de Rachel Cecilia Mendieta: *The Films of Ana Mendieta*. 2016 .

A videoperformance, portanto, foi um meio fundamental para a artista expressar a materialidade de seu corpo em relação à natureza. A artista não apenas documentava seu corpo em performance, mas tinha na fotografia e no vídeo um lugar de memória em ação ou em movimento utilizando seu próprio corpo como meio expressivo.

Essa efemeridade e essa fusão com a natureza aproximam Mendieta da figura mitológica da Nífea — um conceito central para compreender a poética do desencarnado. As formas, a expressão, até os motivos da imagem que produzi, já vi antes. Sempre fui muito curiosa com mitologias, histórias fantásticas, seres que habitam o entre, que não conseguimos ver, mas que, segundo os contos, de certo estão lá. Penso nas formas, como se apresentariam, que imagem poderiam ter e confronto-me também com a natureza da imagem desencarnada: espectral, fugidia, fantasmagórica. Um relance e depois, nada. Vi o que vi? Uma dessas figuras mitológicas destaca-se, não só para mim, mas foi um motivo, busca incessante e, por fim, uma personagem teórica para Aby Warburg.

Quem são as Ninfas e de onde elas vieram? De olhos fechados e segundo sua verdadeira essência... A resposta de Aby Warburg ainda cabe na pergunta. Mais de um século depois de ter sido formulada e respondida, ela parece encaixar nesse descaixe de imagens. As Ninfas são espíritos elementares, elas são deusas pagãs no exílio. E para onde foram as ninfas do panteão? Georges Didi-Huberman elaborou uma bela pergunta e a respondeu magnificamente. As ninfas quase sagradas do panteão, as eróticas e

inquietantes, as Ninfas, foram para muitos lugares em inconstantes tempos. (Queiroz, 2017, p.13)

Em consonância com as temáticas do que se põe em visibilidade e invisibilidade na imagem, Aby Warburg, historiador da arte alemão, observa que não há pureza temporal nas imagens da história da arte, já que elas transitam, como figuras da Antiguidade clássica que retornam à vida no presente. Para o autor, a personagem chave que aparece fantasmaticamente entre os tempos é a Ninfa, à qual Warburg diz ter sido um “leitmotiv perene da evocação vivaz do paganismo ao longo do Renascimento e além dele” (Burucua apud Queiroz, 2020, p. 229).

Ao observar estas divindades pagãs em obras do cristianismo, Warburg notou (Queiroz, 2020) que as representações carregavam cabelos soltos como se o vento acabasse de ter sido soprado neles, vestes esvoaçantes, gestos sinuosos em uma dança que mostra: ela está em movimento. Essa figura foi retomada e expandida por teóricos contemporâneos, especialmente por Georges Didi-Huberman, que a transformou em um conceito contundente para a análise da imagem em movimento.

Aby Warburg, Didi-Huberman, Agamben, dentre outros, dedicaram-se aos estudos da Ninfa de forma teórica, aproximando-a e relacionando-a com questões da história da arte. Em um dos textos dedicados a essa figura, *Ninfa Fluida* de Didi-Huberman (2019), encontramos indícios que a aproximam da figuração do corpo de Ana Mendieta em suas videoperformances.

Didi-Huberman aproxima-se da figura mitológica da ninfa como símbolo de fluidez e transformação, destacando sua constante metamorfose e ligação com elementos naturais. Ele analisa como a ninfa, associada à feminilidade mística, é retratada na arte ao longo dos tempos, sempre em movimento, adaptando-se ao ambiente ao seu redor. A ninfa torna-se uma metáfora para o dinamismo da natureza e a experiência estética, refletindo a instabilidade e a mudança. Didi-Huberman (2019) também aborda a interpretação filosófica e histórica dessa figura, mostrando como diferentes épocas e estilos artísticos a utilizaram para expressar a transitoriedade do mundo natural.

No ensaio “Ninfa fluida” de Didi-Huberman publicado originalmente em língua francesa e posteriormente traduzido para o inglês — com algumas partes omitidas a pedido do autor — pela editora da *University College London*, o autor descreve a Ninfa Fluida partindo da figura da ninfa de Aby Warburg estudada em sua tese doutoral, uma figura que permanece na história da arte, modificando-se, mas mantendo sua essência etérea, fugidia e lânguida (Didi-Huberman, 2019). Para ele, esta criatura fluida não é um personagem ou alegoria, ela passa e sempre promete retornar. Assim, o movimento deixa de ser um detalhe e torna-se sujeito principal (Queiroz, 2015, p. 474).

Didi-Huberman traz, no último parágrafo de seu ensaio, alguns exemplos da aparição da Ninfa Fluida (Didi-Huberman, 2019), sua movimentação e a fluidez dos movimentos, movimentos que deixam rastros, que ora se deixam distinguir, ora tornam-se manchas em traços de movimento como o borrão deixado pela alta-exposição em uma câmera fotográfica ou filmadora.

Já para Giorgio Agamben, partindo dos estudos sobre a personagem teórica de Warburg, a essência da dança da figura da Ninfa não é o movimento, mas o tempo. Seus gestos, ou a expressividade do corpo, geram acepções dialéticas e polarizadas, manifestando “um mecanismo inconsciente da memória cultural pelas sobrevivências primitivas” (Rahme, 2019, p. 103). Seja pelo movimento ou pelo tempo, está contido na Ninfa um potencial cinético de colocar-se em ação na imagem.

Da tese doutoral de Warburg, diversos pesquisadores além de Agamben, como Renata Lima Cremasco (2022), Maura Voltarelli Roque (2020), dentre outros, encontraram várias aparições imagéticas possíveis desta personagem teórica, como na figura das *pin-ups* e divas pop e capas de revista. Também foram tipificadas formas variadas de ocorrência, como a Ninfa Moderna, Ninfa *Relajada*, Ninfa Fugidia ou Ninfa Fluida. Estas formas da Ninfa se mostrar na Arte foram descritas principalmente por Georges Didi-Huberman, ao vê-las encarnadas em obras artísticas tanto em movimento (cinema e vídeo) ou estáticas (pintura, escultura e fotografia).

À ninfa, por sua característica de sobreviver ao longo da história em obras artísticas, atribui-se a ideia de “fantasma imagético” (D’Angelo & Macini, 2024). A jovem donzela dança de acordo com as questões culturais da época em que se manifesta carregando, de forma fugidia, seus atributos. Segundo D’Angelo e Macini, “ela é um fantasma que evoca o substrato subjetivo, o terreal, o matérico, o ctônico, a força perdida e já não reconhecida” (D’Angelo e Macini, 2024, p. 49).

Didi-Huberman, porém, não apenas descreve a Ninfa, mas a contrapõe a outras concepções de movimento na imagem, especialmente à de Deleuze, reafirmando a importância da materialidade do corpo no gesto de transformação. Ao longo do texto, Didi-Huberman constrói uma crítica ao pensamento de Gilles Deleuze, especificamente à sua concepção de uma imagem destituída de corporeidade em busca de um “puro movimento” (Didi-Huberman, 2019). Deleuze, ao abordar o conceito de *fluid motif* (motivo fluido), afirma que a água é, por excelência, o meio através do qual podemos apreender tanto o deslocamento de um objeto quanto a mobilidade em si. Para Didi-Huberman, o filósofo buscava libertar o movimento de qualquer referência figurativa, conduzindo-o a uma abstração formal.

Como interpretação dessa proposta deleuzeana, Didi-Huberman propõe a noção de um “líquido abstrato”, espaço onde os “ritmos puros” se manifestariam. Contudo, o autor questiona as implicações desse projeto: ao tentar isolar o tempo, Deleuze parece colocar em suspensão a própria gênese do movimento, desconsiderando o instante inicial da movimentação e a materialidade que o possibilita. Assim, Didi-Huberman problematiza a ideia de um movimento puro e abstrato, desprovido de qualquer marca corporal ou objeto precedente. Surge então a pergunta central: por que esse movimento precisaria ser apreendido de forma tão purificada, excluindo toda e qualquer consistência orgânica? “Este movimento começa do objeto movendo-se?” — indaga Didi-Huberman (2019, p. 256).

Didi-Huberman (2019) afirma que ninguém adentrou tanto nas formas e movimento dessa “mulher líquida” e experimentou seus movimentos quanto Man Ray no filme *“Le Retour à la raison”* (1923). A ninfa é revelada no rolo do filme em que foi diretamente impressa em fotografia preta e branca, mas ao ser projetada na tela, desaparece. Em vista disso, poder-se-ia perguntar se a Ninfa warburguiana poderia levar a entender um estado de desencarnação onde a condensação seria o próprio ato de fazer e montar o vídeo.

Partindo destas indagações, assim como Didi-Huberman, pensamos que a transição do concreto para o abstrato produz uma falsa polaridade (Didi-Huberman, 2019), por exemplo, quando se fotografa uma imagem em longa exposição, quase como o fantasma de um corpo, se ainda há um corpo. Seria possível retirá-lo de cena? Torná-lo uma casca sem órgãos, sem desejos e vicissitudes. Como produzir um rastro onde não foi impressa uma presença anterior, como o vento de Zéfiro na Primavera de Botticelli. Pensar sobre isso é dar espaço para que a Ninfa fluida se apresente. Por conta de seu caráter atemporal, é possível que apareça na contemporaneidade, em meios fluidos como ela, como na videoarte.

Essa possibilidade concretiza-se, segundo o próprio Didi-Huberman, na obra de Ana Mendieta. E para mim, especialmente na videoarte *Butterfly*. Em consonância com esta proposta, ao final deste texto, o autor indica que uma das aparições desta Ninfa ocorre na obra videográfica de Ana Mendieta, tendo como exemplo a obra *Flower Person, Flower Body* da artista, produzida em 1975. Para dar continuidade à proposição do autor, a análise exemplo, ao analisar a obra *Butterfly* (1975). da artista. Assim, o objetivo é analisar aspectos da obra de Ana Mendieta que poderiam corroborar com a afirmação de Didi-Huberman.

Ela está em toda parte, na "inquietação figurativa" das imagens em vídeo (...) Michel Diers a encontrou na personagem dionisiaca inventada por Pipilotti Rist; Luis Pérez-Oramas a vê mais uma vez nas cortinas balançantes do parangolé brasileiro, como interpretado por Hélio Oiticica, Lygia Clark ou Willys de Castro (...) ao mesmo tempo em que aponta para as

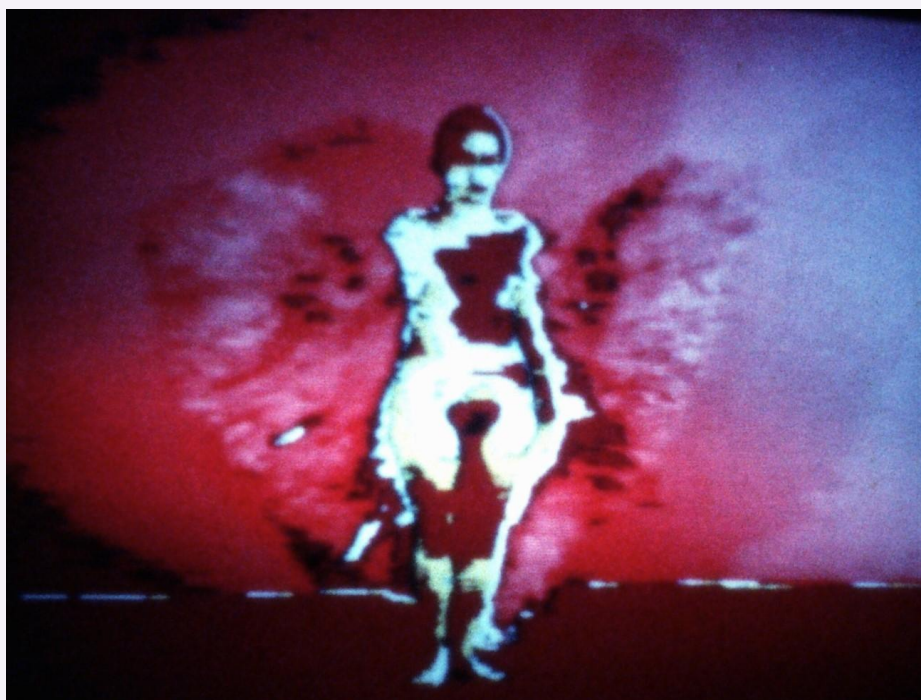


performances e filmes de Ana Mendieta - aquela Ninfa contemporânea que queria dissolver seu desejo, e de fato seu corpo, na fluidez do mundo (Didi, Huberman, 2019, p. 260) .

A obra *Butterfly* (1975) é, portanto, um ponto de convergência entre a figura da Ninfa, o meio videográfico e a poética do desencarnado. *Butterfly* (1975), é silencioso e colorido, tem duração de 3'19" e foi originalmente gravado em película Super-8mm e, posteriormente, transferido para mídia digital de alta definição mantendo as características originais da obra. Esse processo de digitalização foi realizado pelo The Estate of Ana Mendieta Collection, LLC, em colaboração com a Galerie Lelong & Co., como parte de um esforço abrangente para catalogar, restaurar e preservar a totalidade das obras em imagem em movimento da artista.

No vídeo (*Figura 23*), vê-se um corpo, aparentemente estático, sofrendo uma metamorfose contínua, transformando-se pouco a pouco e distorcendo a imagem e as cores com ela. A obra foi produzida por meio de um processo técnico inovador para a época que combinou performance corporal com manipulação eletrônica de imagem, unindo arte e tecnologia. Inicialmente, Mendieta gravou-se em vídeo, posicionando-se nua e imóvel no estúdio Intermedia da Universidade de Iowa, usando um grande par de asas de plumas. Em seguida, ela inseriu essa gravação em um processador de vídeo de 16 canais, que permitia atribuir cores vibrantes a diferentes níveis de brilho dentro do campo da imagem.

FIGURA 23 – *Butterfly* (1975)



Ana Mendieta. filme Super-8. 2 min. “Ana Mendieta: Experimental and Interactive Films”, na Lelong Gallery. 1975 Créditos: The Estate of Ana Mendieta Collection, LLC, via Galerie Lelong & Co. Disponível em:

<https://galerielelong.com/artworks/30040-ana-mendieta-butterfly-1975/>



Diferentemente de outras videoperformances feitas pela artista, *Butterfly* exibe uma variedade de cores vivas, manualmente alteradas, e foi filmada diretamente da tela do monitor usando uma câmera Super-8. Mendieta ajustou as cores criando um efeito gráfico polarizado de alto contraste, o que resultou em uma imagem posterizada com uma ampla gama de cores brilhantes. Devido à diferença de taxas de quadros entre o vídeo (30 fps) e o filme Super-8 (18 fps), surgem barras de luz verticais conhecidas como "*shutter bars*", que se movem pelo campo da imagem, criando fragmentação e cintilação.

Essa técnica reforça a ideia de um corpo em transição, não fixo e em constante dissolução. Na videoperformance *Butterfly*, podemos observar uma figura feminina que, ou pela qualidade da gravação – temos de nos lembrar deste problema técnico que ocorreu muitas vezes – ou sobreposição de imagens, torna-se outra coisa. Ela, a mulher, está parada em frente a uma parede e sobre ela são projetadas, com cores saturadas, asas de borboleta. É interessante notar que em grande parte da obra de Mendieta, o corpo feminino é explorado como um território sagrado, um espaço de ritual e poder. As ninfas, na mitologia, também são guardiãs de territórios sagrados, como fontes e bosques, que são espaços de transição entre o mundo mortal e o divino. Em *Butterfly*, ao adornar seu corpo com pintura e asas, Mendieta reivindica o corpo feminino como um espaço de transcendência, conectando-o ao ciclo da natureza e à espiritualidade.

Na videoperformance, Mendieta sugere captar esse mesmo espírito efêmero, o que se estende a uma metáfora para a criação artística e o próprio corpo feminino, e não se restringe à vida física. As obras de Mendieta apresentavam-se frequentemente como temporárias: *performances* na natureza que só deixavam registros fotográficos ou videográficos, em vez de rastros permanentes. Isso se articula diretamente à efemeridade das ninfas, que, embora imortais em sua essência mitológica, estão sempre sujeitas aos ciclos transitórios do ambiente natural ao qual se vinculam.

As questões trabalhadas por Ana Mendieta e sua poética, a aproximam da figura da Nífa, na qual estão presentes temas como a conexão com a Terra, a feminilidade e a fertilidade, os rituais e a efemeridade. Tanto nas representações mitológicas quanto no trabalho de Mendieta, percebemos uma questão relacionada à efemeridade. As ninfas são criaturas eternamente jovens, mas ligadas a ambientes naturais que estão em constante mudança. Da mesma forma, muitas obras da artista são temporárias, desaparecendo com o tempo, como as marcas de seu corpo na terra, de maneira cíclica, como as ninfas.

A borboleta, símbolo central da obra, encarna essa ambiguidade entre beleza e estranhamento, o que a aproxima do conceito de infamiliar. A obra deixa rastros de cor e luz que simbolicamente podem ser compreendidos como a marca de uma transformação. A borboleta, que nasce como lagarta e passa pelo processo de metamorfose, é um símbolo tradicional de transformação espiritual e libertação. Os rastros deixados por essa transformação são invisíveis, mas profundamente marcantes: eles representam o vestígio de uma mudança, de uma passagem de um estado de ser para outro, tal como o corpo de Mendieta que se transforma em algo mais etéreo e desencarnado.

A borboleta não se coloca simbolicamente somente a uma simples mudança física, como ocorre na passagem de água líquida para gasosa ou para gelo, que apesar da mudança de estado continua sendo H<sub>2</sub>O. A transformação sugerida na obra de Mendieta vai mais além. Trata principalmente da transformação de identidade, ou seja, da consciência de si mesma. Dessa forma, a mulher deixa um estágio embrionário e chega à fase adulta ao se desvencilhar de seu casulo. Poderíamos, então, pensar que a obra de Mendieta pode ser lida como a libertação da condição feminina que ganha asas, deixa seu casulo de expectativas sociais consolidadas ao longo dos tempos, e adquire vontade e desejo.

Assim como as ninfas eram seres liminares – habitando entre o mundo humano e o divino, entre o terreno e o celestial –, o corpo de Mendieta em *Butterfly* se torna um canal por onde essas energias de transformação e poder natural fluem. A conexão íntima entre o corpo, a alma e a natureza que encontramos nas ninfas é traduzida aqui na prática artística de Mendieta, que utiliza a figura da borboleta para explorar o corpo feminino como uma interface com o mundo espiritual e natural.

Além disso, a obra habita um terreno de ambiguidade estética: o fascínio das cores e da transformação convive com a inquietação de sua instabilidade. A borboleta é, afinal, um inseto, criatura que provoca tanto encantamento quanto repulsa. Esse misto de beleza e desconforto aproxima a obra do infamiliar, que permeia parte da reflexão de Didi-Huberman. Há, em *Butterfly*, uma pulsação entre o sublime e o inquietante, entre o rito de passagem e o espectro do desaparecimento.

Não esqueçamos que a borboleta é, antes das suas belas cores e formas, um inseto e este tipo de animal é muitas vezes tido como repugnante, causando repulsa e medo. Assim, a imagem da borboleta habita esse território ambíguo entre o deslumbramento e o desconforto, sendo um símbolo tanto da capacidade de transformação quanto dos mistérios que permanecem além da compreensão humana. A imagem da borboleta habita esse território ambíguo entre o deslumbramento e o desconforto, sendo um símbolo tanto da capacidade de transformação

quanto dos mistérios que permanecem além da compreensão humana. Isso é a manifestação do infamiliar, um corpo que, ao se transformar, nos provoca uma sensação de estranhamento.

Essa mesma lógica de desencarnação redesenha-se na minha obra *teste*, embora por meios digitais e não performáticos. O teste da imagem movente na videoarte, como o bater de asas de uma borboleta que nunca se fixa, seguiu a mesma paleta de cor que venho trabalhando há tempos, aquele vermelho desencarnado que se transforma em magenta, perdendo saturação, às vezes até o brilho, criando uma dimensão onírica, irreal, que desloca o tempo, o fundo, o contexto, para uma imagem que escapa, que se esvai, cujo tempo é contínuo e atravessado. Quase como um GIF, um *loop* que se repete, mas nunca da mesma forma, porque dentro dessa imagem há interrupções, cortes, desvios, e por isso fica difícil identificar onde começa ou onde termina.

E nela estou eu, com meu corpo, com minha forma, e ao mesmo tempo não estou, há uma passagem, uma corrida, uma queda, um vulto, e apesar de ter trabalhado processualmente com minha própria imagem, ela foi tão reduzida, tão transformada, que já não há mais “eu” ali, só uma forma movente. Foi assim que me desencarnei de mim, da minha própria imagem, assumindo a aparição, a intermitência, essa presença contínua em fluxo, repetida, mas num outro tempo, numa aparição fantasmagórica, sem identificação, mas presente. Essa perda proposital da forma, ao mesmo tempo em que me torna uma imagem e não um espelho, materializa o infamiliar na videoarte. O corpo que me é mais familiar se torna um estranho, uma mancha, um vulto.

O cotejamento entre minha obra e a obra de Ana Mendieta, especialmente a obra *Butterfly*, permite observar como se mobiliza o corpo como presença e imagem em transição, em gesto desencarnado revelando uma convergência na maneira como ambas lidam com o corpo, o rastro e a desmaterialização. Em sua videoperformance, Mendieta veste asas de plumas como um anjo, pássaro ou borboleta, fundindo-se à paisagem, como costume em suas obras, mas nesta, fundindo-se à luz que faz a imagem de seu corpo, assim como as nadadoras de Chirón, desmanchar sua individualidade quase ritualisticamente, indicando o desencarnado. De modo semelhante, na videoarte *teste*, a virtualização por meio das alterações digitais e alteração cromática, gera um efeito de desencontro com a totalidade da imagem de si, agindo em direção ao rastro, uma figura em trânsito.

A materialidade sofre de forma similar em ambas as obras. Digo sofrer no sentido do *pathos* e das transformações técnicas submetidas até o ponto de não ser reconhecida a identidade do corpo presente na imagem e passar a ser um borrão, tensionando o que é apreendido e visível. As ações de ambas são repetitivas, enquanto em *Butterfly*, Mendieta move-

se pouco, em *teste*, vemos o borrão do rastro. Mendieta mexe ao vivo dos registros de cor da imagem e eu fiz esse processo na edição e montagem. Ambas as obras não possuem som, em uma o movimento é dado pela alteração dos canais de cor, na outra, o movimento é a sucessão de movimentos em *flicker*, como uma película antiga. Ambas as obras estão destacadas de um cenário, o que dispersa um contexto e insere as personagens em uma dimensão deslocada no tempo e no espaço. A luz, o movimento e o esvimento da forma entram, assim, em primeiro plano.

Nas obras de Mendieta, o corpo da artista frequentemente interage com a natureza, criando impressões temporárias na terra, na água ou no fogo, que logo desaparecem ou se transformam. Essas marcas, embora representem a presença de um corpo, também carregam em si a ideia de ausência e desaparecimento, como se fossem apenas vestígios de algo que esteve ali e logo se dissipou. Essa qualidade evanescente dos rastros de Mendieta evoca a própria natureza da Ninfa Fluida: uma figura que se move com tanta leveza e fluidez que seus gestos deixam traços indefinidos, como sombras ou manchas que se dissolvem no espaço.

Assim como na figura da Ninfa Fluida de Didi-Huberman, que deixa rastros evanescentes em seus movimentos, o corpo de Mendieta em *Butterfly* parece fluir entre o tangível e o intangível. A luz cria uma sensação de movimento, de algo que escapa da fixidez, sugerindo que o corpo, assim como os rastros da Ninfa, nunca é completamente capturado ou estático, mas está sempre em processo de transformação e desmaterialização. O rastro de luz que envolve Mendieta, tal como os rastros naturais que ela explora em outras obras, é uma marca de presença que, ao mesmo tempo, carrega a iminência de seu desaparecimento, evocando a noção de um ser em contínua transição e metamorfose.

Essa lógica de rastro e transição é potencializada pelo próprio meio videográfico, que, segundo Philippe Dubois, é intrinsecamente desencarnado. Nesse sentido, a figura da Ninfa, em sua fluidez e caráter fugidio, encontra uma ressonância direta com o vídeo, especialmente na maneira como este meio lida com a temporalidade e a transição constante das imagens. A Ninfa, tal como descrita por Didi-Huberman, move-se de forma etérea, com gestos que deixam rastros evanescentes, ora claros, ora se desvanecendo, evocando uma qualidade quase espectral. Essa qualidade pode ser comparada ao vídeo, que, como explorado por Philippe Dubois, escapa da fixidez da imagem estática ou cinematográfica tradicional, sendo um estado de transição que constantemente se transforma.

O pesquisador Dubois encara o vídeo como um estado de transição, no qual a imagem escapa e torna-se de outra ordem material, algo fugidio como um fantasma (Dubois, 2004). Ele apreende o vídeo de forma transversal, classificando formas concretas que se veem na

linguagem do vídeo para poder entender sua natureza que se distingue da natureza cinematográfica e cita que o diretor de cinema Coppola “encarna o fantasma videológico” (Dubois, 2004, p. 130), pois ele incorpora em suas gravações o “grande sonho do cinema eletrônico” (Dubois, 2004, p. 129) deixando o “fantasmado” do vídeo devorar o corpo da imagem cinematográfica. Graças ao vídeo, a imagem torna-se um personagem patético, não sendo mais dada na câmera, mas fabricada fora desta.

Assim, o estado de transição do vídeo, aproxima-se da própria essência da ninfa mitológica e da personagem-teórica warburguiana, pois, as especificidades do vídeo, segundo Dubois, aparecem mais como “um fantasma ou um desejo do que uma realidade (mesmo construída). No momento em que se tentava apreendê-lo ou construí-lo, o vídeo escapava entre os dedos, como areia, vento ou água” (Dubois, 2004, p. 98). As ninfas mitológicas, por sua vez, estão, segundo o mitólogo Junito Brandão (1991), ligadas à terra e à água como extensão das qualidades da Grande Mãe Géia que está sempre em transição, entre os ciclos de vida-morte-vida. Já a Ninfa perseguida por Warburg está fantasmaticamente em dialética com o tempo e o desejo, apresentando-se fugidamente na imagem como um rastro pulsional anacrônico e do *pathos*.

A fluidez dos movimentos da Ninfa, descrita por Didi-Huberman, ecoa a transitoriedade da imagem videográfica discutida por Philippe Dubois. Enquanto Didi-Huberman enfatiza a mobilidade fugidia da Ninfa, cujos gestos ora se delineiam ora se dissolvem em traços de movimento comparáveis ao efeito *blur* da alta exposição, Dubois aborda o vídeo como um meio no qual a imagem transita para uma outra ordem material, fugindo de qualquer fixidez, tal como um fantasma. Ambos os autores tratam de um estado de suspensão e transformação: seja no movimento fluido da Ninfa, seja no caráter “fantasmado” da imagem videográfica, que, como sugere Dubois ao citar Coppola, desmaterializa e se refaz fora dos limites convencionais da câmera cinematográfica.

A associação entre a fluidez dos movimentos da Ninfa e o vídeo, por conseguinte, encontra uma conexão com a noção de desencarnado, especialmente no contexto da imagem videográfica. A Ninfa, em sua essência, é uma figura fugidia, que nunca se cristaliza completamente em uma forma fixa; ela habita um espaço de transição, como um ser em constante movimento e metamorfose. Da mesma forma, o vídeo, ao contrário do cinema tradicional, é um meio que desencarna a imagem, afastando-a de uma materialidade rígida e fazendo com que ela se torne algo etéreo, mutável e por vezes intangível.

O vídeo, assim como os movimentos da Ninfa, não se contenta com a permanência. Ele capta o movimento, a passagem do tempo, e muitas vezes torna a imagem algo indeterminado,

em fluxo, tal como a Ninfa que nunca é completamente capturada ou fixada, mas sempre em movimento contínuo. A alta exposição ou o *blur* que surge em vídeo pode ser visto como uma metáfora visual para o que a Ninfa representa: uma figura de transição e transformação, que incorpora a ideia de algo que é sempre, em certa medida, inatingível, constantemente escapando da definição. Assim, a associação entre a Ninfa e o vídeo reside no fato de ambos serem veículos de uma experiência de movimento fluido, de imagens e corpos que se projetam para além dos limites tradicionais de captura e fixação, desafiando qualquer tentativa de concretização definitiva.

Desencarnar a imagem do corpo, tanto na videoarte *teste* quanto em *Butterfly*, de Ana Mendieta, é um gesto que tensiona a forma e desfaz a nitidez do eu. O que emerge desse processo é uma figura que se desloca entre presença e apagamento, provocando um efeito infamiliar: aquilo que parecia familiar — o corpo, o rosto, o gesto — já não se reconhece. Essa desestabilização da imagem de si, ao desfazer o contorno identitário, rompe com a lógica narcísica que marca parte significativa da história da videoarte e que foi problematizada nos capítulos anteriores. No lugar do reflexo e da centralidade do eu, instala-se a intermitência, o rastro, a aparição oscilante. Essa desestabilização da imagem de si, ao desfazer o contorno identitário, rompe com a lógica narcísica. Ao acompanhar essas formas que escapam, o borboletear passa a ser lido, neste estudo, não apenas como método de criação, mas como um modo de leitura que encarna, de forma evidente, a fluidez da imagem desencarnada.

Também por isso, a aproximação entre as duas obras parece fortalecer a hipótese de que o corpo, na poética desencarnada, não se oferece como forma estável ou identidade fixa, mas como intermitência entre o ser e o não-ser. Esta leitura é reforçada pela videoarte que criei, na qual a dissolução da figura em mancha, cor e movimento gera um corpo impessoal, em trânsito, que já não sustenta traços reconhecíveis. Em *Butterfly*, o corpo de Mendieta transmuta-se, aos poucos, em figura alada, vegetal, mineral, uma imagem limiar entre humano e não-humano, entre carne, natureza e luz. O desencarnado, nesses dois casos, não é ausência de corpo, mas estado limiar: um modo de presença que se desfaz enquanto aparece, sempre à beira de desaparecer. O rastro em RGB que sobra após a videoperformance apresenta-se como indício, uma impressão do que esteve ali, e não como uma representação dela. Da mesma forma, nesta obra teste, os movimentos e alterações digitais no vídeo evidenciam a imagem como uma mancha, um vestígio de luz.

A Ninfa, como Warburg descreve, é uma figura que sobrevive através das imagens, reaparecendo ao longo da história da arte em gestos que evocam o desejo e o movimento. Em

*Butterfly*, Mendieta assume essa linhagem visual ao deixar que seu corpo se torne um “fantasma de luz”, um ícone efêmero que se desdobra entre arte e mito, entre corpo e paisagem.

Nesse sentido, o desencarnado aparece como um estado de existência que transcende a fixidez física ou visual. A Ninfa não está confinada a um corpo palpável, assim como o vídeo não se restringe a uma imagem cinematográfica tradicionalmente "encarnada". Ambos são expressões de uma fluidez que resiste à captura e que, por isso, se revelam mais como presenças fantasmáticas: figuras ou imagens que sugerem uma forma, mas que, ao mesmo tempo, estão sempre se desfazendo e escapando de uma concretude absoluta.

Assim, a experiência do desencarnado se delineia tanto na elaboração da videoarte *teste* quanto na aproximação sensível à obra *Butterfly*, de Ana Mendieta. Em ambas, trata-se de seguir os rastros e os vestígios que não se fixam, mas que reverberam na imagem em trânsito, entre forma e dissolução. Ao reunir criação e análise em um mesmo movimento, o cotejamento entre as obras permite vislumbrar o borboletear não apenas como gesto compositivo, mas também como um modo de pensar que se move com a imagem, encarnando seu fluxo, sua oscilação e sua suspensão, assim, o método do borboletear permite "ler" a obra de Mendieta de forma similar à minha, focando no rastro e na imagem que perde seus contornos.

A intencionalidade de 'largar de mão' e 'desencarnar' da própria imagem, um dos pilares da minha experimentação do método do borboletear e é uma postura que percebo na videoperformance em Ana Mendieta. Ao se fundir com os elementos naturais, ela propõe um estado de transfiguração. Essa metamorfose do corpo em borboleta pode ser lida como a manifestação da Ninfa Fluida, um indício de onde a imagem desencarnada pode emergir, pois a figura não está mais na forma, mas no movimento de dissolução.

Em conclusão, o cotejamento confirma que a poética do desencarnado é uma via profícua para interpretar tanto a videoarte contemporânea quanto a figura da Ninfa na história da arte. A partir da análise dos aspectos técnicos, estéticos e simbólicos presentes na obra da artista cubano-americana, foi possível identificar uma convergência entre o corpo em movimento e a ideia de fluidez, desencarnação e rastro, características que considero centrais tanto da Ninfa quanto do meio videográfico.

A obra *Butterfly* sugere um espaço de transição e metamorfose, no qual o corpo de Mendieta se inscreve e se dissolve na paisagem por meio de projeções luminosas e sobreposições visuais. Essa interação entre o tangível e o efêmero remete diretamente à essência da Ninfa Fluida: um ser em constante transformação, que emerge por meio de rastros fugazes e gestos que não se fixam, mas que deixam indícios de sua passagem. Assim como a



Ninfa, o corpo de Mendieta se evidencia como uma presença que se torna visível na medida em que também se esvai, em oposição a algo estático ou definitivamente encarnado.

O vídeo, suporte utilizado pela artista, potencializa essa ambiguidade ao posicionar-se em um estado de transição contínua, como observa Philippe Dubois (2014). A imagem videográfica escapa à fixidez da fotografia tradicional e do cinema, assumindo um caráter “fantasmático”, tal como a própria Ninfa: ela surge e desaparece, ora se mostra, ora se oculta. Esse movimento perpétuo entre visibilidade e invisibilidade parece constituir o corpo performático de Mendieta como um corpo em fluxo, que se liga aos elementos naturais e neles se dissolve, o que pode ser visto como uma reafirmação da ideia de que corpo e imagem são entidades transitórias, sempre em processo de vir-a-ser.

Portanto, a obra de Mendieta e esta produção parecem convergir com os conceitos de desencarnado, rastro e presença/ausência, os quais poderão ser considerados relevantes para a compreensão da natureza efêmera da imagem videográfica na poética do desencarnado, bem como para a interpretação da figura da Ninfa Fluida nas artes contemporâneas. Ao fundir corpo e natureza, presença e ausência, permanência e dissolução, essas obras tendem a propiciar imagens que extrapolam o registro técnico e se inserem na ordem do simbólico, do visual da imagem, em suas pulsões e vicissitudes. Essa dinâmica indica, na minha perspectiva, uma força viva, fluida e transformadora, que se manifesta na imagem em movimento como um eco de si mesma— podendo ser percebida como evanescente e, simultaneamente, presente.

Em suma, o cotejamento entre a minha videoarte *teste* e a obra *Butterfly* de Ana Mendieta mostrou-me que a poética do desencarnado, o infamiliar e a imagem-rastro são conceitos que transcendem a minha produção e podem ser aplicados como ferramentas para a auxiliar a apreciação de trabalhos de videoarte. Ambas as obras mostram que o corpo, ao se despir de sua forma fixa, se manifesta em um estado de fluxo, revelando sua natureza fantasmagórica e impermanente, um corpo que insiste em existir como rastro.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta investigação partiu de uma pergunta aparentemente simples, mas intensamente reverberante em minha mente: *se há um encarnado na pintura, poderia haver um desencarnado no vídeo?* O foco da investigação não recaiu sobre a busca por uma resposta definitiva, tampouco sobre o estabelecimento de uma oposição entre categorias. O percurso teórico e poético que se delineou sugere antes um exercício de pensamento sensível, ancorado na oscilação, na ambivalência e na fricção criativa entre instância distintas de visibilidade. Ao final, o desencarnado pode ser apreendido como seu desdobramento por contágio e uma forma que lhe escapa, mas com ele permanece implicada, em vez de ser uma negação do encarnado, especialmente no campo da videoarte contemporânea.

No diálogo com a obra de Georges Didi-Huberman, a noção de encarnado foi inicialmente compreendida como mais do que representação do corpo: ela sugeria uma instância de presença, uma carnadura pictórica onde desejo, *pathos* e conflito poderiam se condensar na imagem. Ao transportar esse conceito para o vídeo, fez-se necessário escutar suas especificidades técnicas, temporais e sensoriais. A videoarte parece edificar o corpo com luz, duração e ruído digital, e não com matéria pictórica. Sua carnadura é instável, pulsátil, espectral, e é nessa natureza que talvez se revele o campo do desencarnado.

No Capítulo 1, propus a delimitação da videoarte não como um meio unívoco, mas como uma poética em fluxo (Zanini, 1978), atravessada por instabilidade, experimentação e heterogeneidade. A crítica de Rosalind Krauss ao narcisismo estrutural do vídeo foi então retomada não como uma sentença final, mas como um ponto de inflexão, o que possibilita outras perspectivas sobre a imagem do artista de videoarte e, por conseguinte, outras formas de pensá-la esteticamente, utilizando a psicanálise no sentido do diálogo com as artes visuais, tal como a própria Krauss.

O infamiliar, conceito freudiano reativado por Didi-Huberman, permitiu tensionar a leitura autorreferencial da imagem de si. Essa abordagem sugere que o vídeo pode constituir-se também como um espaço de desidentificação, onde o corpo emerge não como signo de si, mas como rastro, ruína, e enigma—aquilo que vacila no campo da representação e se esquia da fixação identitária.

Essa abertura ao infamiliar parece deslocar o centro da videoarte para o entre: entre presença e ausência, entre figura e fundo, entre visível e rastro. O corpo pode ser visto não como representação, mas como apagamento encarnado, uma imagem de desaparecimento. Essa tensão, por sua vez, fundamenta a poética aqui investigada.

O Capítulo 2 aprofundou esse percurso ao delinear três instâncias do encarnado na videoarte: teológico, tátil e visual. A dimensão teológica, ancorada na figura do Cristo encarnado, pode ser vista como afeto inaugural da obra *Play Dead* (2024). Nela, a carne tende a sangrar em vez de redimir; a pulsar em saturações que deslocam a dor para o excesso cromático, em vez de salvar. A encarnação teológica não é recusada, mas pode ser reconfigurada: o divino é suspenso e resta apenas a carne, o sintoma e a dor que se transmutam em imagem.

A dimensão tátil concentrou-se na materialidade da imagem. Se, na pintura, o *incarnat* remete à camada de tinta que simula a pele, no vídeo, a carnadura parece se dar por luz, sobreposição e textura digital. *Desassossego* (2024) pode exemplificar esse jogo: um corpo velado, magenta, fragmentado, que se apresenta como uma cor que transfigura a carne, em vez de a imitar. O toque é óptico. A trepidação dos *pixels*, a densidade das camadas e a fantasmagoria do gesto tendem a convocar uma sensação que passa pelo olho, e não pela pele. Nesse contexto, o corpo não se dissolve, mas se reconfigura como presença intermitente.

Por fim, o encarnado visual pode ser considerado uma perturbação, um sintoma que irrompe no visível e sugere o olhar ao desequilíbrio. Inspirada na imagem-sintoma de Didi-Huberman, a obra *Aperto* (2023) evidencia um torso comprimido por um espartilho: um corpo que vacila, repete e sofre, em vez de se mostrar plenamente. A imagem se constitui pela insistência do gesto e pela distorção sonora. O encarnado, nesse contexto, emerge como abalo, e não como figura; como fissura, e não como forma.

Essas três camadas não se articularam isoladamente, mas representaram zonas de contágio para elaborar o que foi o encarnado nesta investigação. Elas delineiam um encarnado processual, ou seja, um corpo que se refunde no próprio ritmo de sua desapareição. É nesse movimento que o desencarnado tende a se insinuar.

No Capítulo 3, essa emergência do desencarnado foi tomada como centro da reflexão. Não se tratou de a conceber como ausência plena, mas sim como insistência espectral: uma presença que relampeja, um corpo que se manifesta como vestígio, uma imagem que vive da oscilação. A fantasmagoria (pensada a partir de Erick Felinto e Philippe Dubois) serviu como chave de leitura: parece não haver imagem estável, mas uma pulsação entre forma e ruído, entre surgimento e apagamento.

O método do borboletear, proposto por Didi-Huberman e observado na dança de Loïe Fuller, foi adotado como possibilidade impulsionadora para a criação artística e a leitura de obras. Borboletear pode ser visto como a possibilidade de escutar a imagem em seu voo e de recusar a captura, movendo-se junto à sua errância e acolhendo a incompletude como potência.

Nessa instância, a produção das videoartes se move por vislumbres e fugacidade, sugerindo percepções intermitentes, à beira da perda. Ver assume o sentido de ser afetado pelo que se esvai. O desencarnar consiste, assim, na imagem-persistência, no rastro na retina, no eco na escuta.

Por conseguinte, a Ninfa Fluida, figura entre movimento, desejo e desapareição, evocada como personagem teórica por Aby Warburg e Didi-Huberman, se tornou uma referência precisa para abordar a poética do desencarnado: ela se manifesta como ser em trânsito, e não como corpo fixo. Assim, a obra *Butterfly* (1975), de Ana Mendieta, sugeriu esse pensamento: um corpo alado, transfigurado, em metamorfose. E como a borboleta, ao mesmo tempo familiar e estranha, tende a simbolizar as vicissitudes do desencarnado: beleza e inquietude, luz e matéria, ser e vir-a-ser.

Minha obra *teste* (2025), realizada nesse mesmo sentido, pode ser vista como uma radicalização do processo: o corpo se transformou em mancha, ruído e intervalo. A identidade parece ter sido dissolvida não por apagamento, mas por saturação, repetição e deslocamento. O que emerge sugere uma imagem-movente — um corpo que aparece já em desaparecimento — e não um eu em sua completude ou na tentativa de alcançá-la.

Como resultado das reflexões trabalhadas na pesquisa, compreendo que o desencarnado na videoarte não se opõe ao encarnado, mas, ao contrário, o prolonga, o desestabiliza e o reverbera. O vídeo, com sua natureza luminosa, temporal e espectral, pode ser considerado um meio privilegiado para essa poética, dado que se constitui como corpo em trânsito e fantasmagórico (Dubois, 2004). O corpo, nesse campo, não precisaria ser extinto para tornar-se fantasma: ele já seria, desde sempre, imagem em estado de fuga.

Na minha perspectiva, esta proposição tende a contribuir aos estudos da imagem em pelo menos três direções: teoricamente, ao desdobrar o conceito de encarnado — formulado por Didi-Huberman para a pintura — para o vídeo, sugerindo um encarnado luminoso e um desencarnado espectral em contágio mútuo. Em processos criativos, ao utilizar o borboletear visto em Didi-Huberman como um possível modo de criação e análise que se esquia da síntese e da fixação, apostando no fragmentário e no inacabado como formas de pensamento. Poeticamente, ao propor a videoarte como um campo onde o corpo se desfaz para se reencontrar em outro estado, intermitente e infamiliar.

Por fim, esta investigação não se encerra e acredito que ela pode reverberar em outras práticas artísticas contemporâneas, para além do vídeo, metamorfoseando-se entre linguagens onde o corpo do artista se desfaz e se refaz, manifestando-se como presença intermitente, e não mais (ou não apenas) como *eu*. É nessa insistência em não desaparecer que a poética do

desencarnado encontra sua força: ela não oferece respostas, mas convoca. Convoca o olhar ao risco, à errância, ao porvir do que se recusa a ser capturado. Pois, como lembra Didi-Huberman, *ver é perder* — e é nesse perder-se que a imagem desencarnada começa a viver.





## REFERÊNCIAS

ALBRIGHT, Ann Cooper. **Traces of Light: absence and presence in the work of Loïe Fuller**. Wesleyan University Press, 2007.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável: cinema e pintura**. Tradução: Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BATAILLE, Georges. **A Parte Maldita: Precedida de “A noção de dispêndio”**. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. São Paulo: Autêntica. 2013.

BARDET, Marie. La danza de Loïe Fuller y el cine. **Boletín de Estética**, Buenos Aires, n. 42, p. 79-105, 2016.

BENTES, Ivana. Vídeo e cinema: Rupturas, reações e hibridismo. In: **Made in Brasil: Três décadas de vídeo no Brasil**. São Paulo: Ed. Iluminuras, 2007.

BREDARIOLLI, Rita. Metamorfoses: a teoria encarnada de L'image ouverte. *Reseña de "L'image ouverte: motifs de l'incarnation* de DIDI-HUBERMAN, Georges. **Revista de História**, núm. 165, diciembre, pp. 275-286. Universidade de São Paulo: São Paulo, Brasil, 2011.

BONA, Camila de. Os Prefixos de negação DES- e IN- no PB: Considerações Morfossemânticas. Dissertação de Mestrado em Teoria e Análise Linguística. Porto Alegre: Universidade Federal do Sul, Instituto de Letras. 2014.

BORBA, F.S. et. Al. **Dicionário de Usos do Português do Brasil**. São Paulo: ática, 2002.

CAMNEV, Larissa. Corpo-Limite: relações de pertencimento" lugar/espço" a partir das obras de Ana Mendieta e Brígida Baltar. **Revista Gama**, v. 6, n. 12, 2018.

CAMPOS, Daniela Queiroz. Ninfa: a criatura fluída. **Revista Concinnitas**, v. 1, n. 28, p. 473-478, 2016.

CAMPOS, Daniela Queiroz. A Nífa como personagem teórica de Aby Warburg. **Modos: Revista de História da Arte**, v. 4, n. 3, p. 225-245, 2020.

CAUQUELIN, Anne. **Frequentar os incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea**. Tradução de Marcos Marcionilo. São Paulo: Martins, 2008.

CHIRON, Eliane. Vídeopintura: uma discussão do íntimo na Arte Contemporânea. Universidade Federal de Uberlândia. **Movências da Pintura**. ISSN 2316-2279, 2012.

CORRÊA, Antenor Ferreira. Abstracionismo na produção áudio-visual. **MODOS: Revista de História da Arte**, Campinas, SP, v. 6, n. 3, p. 56–91, 2022. DOI: 10.20396/modos.v6i3.8668646. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/mod/article/view/8668646> <Acesso em 20 SET de 2023>

D'ANGELO, Biagio; MACINI, Tiago. Nífa Turista. A imagem fantasma e a repetição do modelo. **Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación**, n. 227. 2024.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A pintura encarnada Seguido de A obra-prima Desconhecida de Honoré de Balzac**. Tradução de Osvaldo Fontes Filho e Leira de Aguiar Costa. São Paulo: Editora Escuta. 2012.

\_\_\_\_\_. **Diante da imagem: questão colocada aos fins de uma história da arte**. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 2013.

\_\_\_\_\_. **Diante do Tempo: História da Arte e anacronismo das imagens**. Belo. Horizonte: Ed. UFMG, 2015a.

\_\_\_\_\_. **Falenas: ensaios sobre a aparição, 2**. Lisboa: KKYM, 2015b.

\_\_\_\_\_. **L'image ouverte: motifs de l'incarnation**. Paris: Gallimard, 2007.

\_\_\_\_\_. Nífa fluida. In: **Botticelli Past and Present**. Org. DEBENETTI, Ana; ELAM, Caroline. Londres: UCL Press. 2019. pp. 237-265.

DUBOIS, Phillippe. **Cinema, Video, Godard**. São Paulo: Cosac e Naif, 2004.

FOWLER, C. Slow Looking: Confronting Moving Images with Georges Didi-Huberman. In M. Beugnet, A. Cameron, & A. Fetveit (Eds.), **Indefinite Visions: Cinema and the Attractions of Uncertainty** (pp. 241–254). Edinburgh University Press. 2017. <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt1pwt2x9.18>. <Acesso em 20 SET de 2023>

FREUD, Sigmund. **Compêndio de psicanálise e outros escritos inacabados**. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

\_\_\_\_\_. **Sobre o Narcisismo: uma introdução**. Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud, Vol. XIV. (tradução de Jayme Salomão). Rio de Janeiro: Imago, 1914/1969.

\_\_\_\_\_. **O Infamiliar**. Edição Bilíngue Comemorativa. Tradução de Ernani Chaves e Pedro Heliodoro Tavares. Belo Horizonte: Autêntica, 1919/2019.

FULLER, Loïe. **Quinze Anos de Minha Vida**. Tradução de Fernando L. Costa. Organização de Mãe Paulo; Tales Frey. Inhumas-GO: Performatus, 2019.

FURTADO, Teresa. **Videoarte de mulheres: nossos corpos, nós mesmas. Corpo, identidade e autodeterminação nas obras de videoartistas influenciadas pelos feminismos**. 2015.

GARELICK, Rhonda K. Loie Fuller and the Serpentine. In: **THE PUBLIC DOMAIN REVIEW**. [S. l.], 5 nov. 2019. Disponível em: <<https://publicdomainreview.org/essay/loie-fuller-and-the-serpentine/>>. Acesso em: 16 set. 2025.

IMPARATO, Marcella. **Imagens em Georges Didi-Huberman**. 2023. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.

JUNIOR, Rafael. Resenha de “A Pintura Encarnada”. **Domínios da Imagem**, Londrina, V II, n. 4, p. 149-156, maio 2009.

KRAISER, Marcelo. Videogramas: 16 notas sobre o vídeo. In: MORAVI, Ana. (Org.) **Horizontes Transversais: artistas da imagem e do som em Minas Gerais [2000-1010]**. ICC: Belo Horizonte, 2014.

KRAUSS, Rosalind. Vídeo: a estética do narcisismo. In: **Arte & Ensaios: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais** – EBA/UFRJ, ano XV, nº 16, julho de 2008. pp. 144-157.

LIEBER, R. **Morphology and Lexical Semantics**. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

MACEIRA, Rodrigo. Reverberação, gesto desencarnado, performance: a dimensão performativa da palavra na arte pública. **Palíndromo**, v. 13, n. 30, p. 291-303. 2001.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

\_\_\_\_\_. **A arte do vídeo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990

\_\_\_\_\_. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. 6ª edição. Campinas: Editora Papirus. 2011.

MAIA, Aline Borba; DE MEDEIROS, Cynthia Pereira; FONTES, Flávio. O conceito de sintoma na psicanálise: uma introdução. **Estilos da clínica**, v. 17, n. 1, p. 44-61, 2012.

MARTIN, Sylvia. **Video Art**. Uta: Ed. GROSENICK. 2006.

MELLO, Christiane. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2008.

MICHAUD, Philippe Alain. **Aby Warburg e a Imagem em Movimento**. São Paulo: Contraponto. 2013.

PUGLIESE, Vera. Atravessamentos subterrâneos da serpente e da ninfa entre Aby Warburg e Carolee Schneemann. **ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes**, Natal, v. 9, n. 1, 2022. DOI: 10.36025/arj.v9i1.29686. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/29686>. Acesso em: 22 ago. 2025.

RAHME, Anna Maria. “O olhar de Giorgio Agamben sobre as Ninfas”, **Rev. Ara**, vol. 7, nº 7, p. 97–109, nov.

RIVERA, Tania. **Cinema, imagem e psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.  
\_\_\_\_\_. **O avesso do imaginário**. Rio de Janeiro: Editora Cosac Naify, 2014.

RUIDO, María. **Ana Mendieta**. San Sebastián: Editorial Nerea, 2002.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.  
\_\_\_\_\_. **Video Art (Revised Edition)**. London: Thames & Hudson, 2007.

SANTAELLA, Lucia. O video & as artes. In: **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** Paulus: São Paulo. 2008.

SARZI-RIBEIRO, Regilene. Análise estética da videoarte O meu corpo no corpo do outro. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFGM**, p. 162-173, 2014.  
\_\_\_\_\_. **Regimes de visibilidade do corpo fragmentado e construção de sentido e interação na videoarte brasileira**. Tese (Doutorado). Pontifícia Universidade Católica – PUC, São Paulo – SP. 384p. São Paulo, 2012.

\_\_\_\_\_. Corpo, videoarte e o papel das linguagens midiáticas na construção de sentido e visibilidade das artes visuais. **Revista Comunicação Midiática**, v.8, n.3, pp.87-107, set./dez. 2013.

SARZI-RIBEIRO, Regilene Aparecida. **O dispositivo videográfico e as narrativas de si mesmo e do outro: Videocorpo**. Palíndromo, Florianópolis, v. 10, n. 21, p. 101–115, 2018.  
DOI: 10.5965/2175234610212018101. Disponível em:  
<https://revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/12632>.

SAFATLE, Wladimir. **Introdução a Jacques Lacan**. Autêntica: Belo Horizonte, 2017.

SPALINK, Angenette. **Loie Fuller and the Modern Movement**. 2010. 100 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Graduate College, Bowling Green State University, Bowling Green, 2010.

TEDESCO, Elaine. Carne suspensa e projetada: algumas notas sobre videoarte. **Porto Arte: Revista de Artes Visuais**. Porto Alegre: PPGAV-UFRGS, v.24 n.40 / 2019: e-93932 e-ISSN 2179-8001 DOI: <https://doi.org/10.22456/2179-8001.93932>

ZANINI, Walter. Videoarte: Uma poética aberta In. **Crítica de arte no Brasil: temáticas contemporâneas**. Org. FERREIRA, Glória. Rio de Janeiro: Funarte, 2006. p. 397-406.





## ANEXO

Este Anexo elenca um conjunto de videoartes consideradas para análise na pesquisa, mas que, subsequentemente, foram preteridas no desenvolvimento do estudo. Nesses trabalhos, é possível identificar afinidades estéticas com a Poética do Desencarnado, manifestadas por meio de elementos como a indefinição da imagem (borramento), a despersonalização do corpo (corpo não identificado especificamente), e a primazia do movimento enquanto temática central do vídeo, entre outros. Tais recorrências estéticas evidenciam a noção de vulto e a fantasmagoria, bem como a fugacidade e o rastro. Estas consistem em anotações de pesquisa preliminares que servem como pontuações para potenciais futuras retomadas investigativas, seja por mim ou por outros pesquisadores da área.

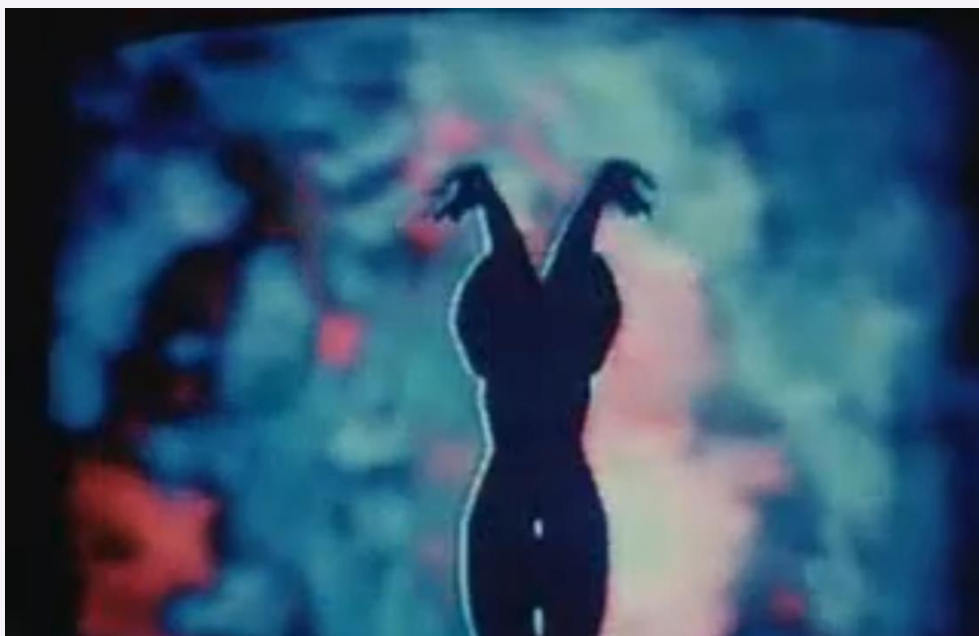
*Introspection* (1941)



Sara Arledge. Vídeo, 5 min e 56 seg. 1941. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=rzNwKa3AzWo>

Achei interessantes as formas espectrais formadas com o corpo decorrente de um certo ruído na imagem. Vale observar e buscar mais sobre o cinema experimental da década de 40. Acredito que tenha mais deste tipo de imagem, fragmentos do corpo, uso de meios *low-tech*. Chama muito a atenção o fato de que isso é alcançado com meios *low-tech* — o figurino, o mascaramento, o jogo de luz. Isso me faz questionar: a fragmentação que busco não é um privilégio da tecnologia digital; ela pode ser um artifício simples, quase um truque de palco adaptado ao *frame*. Me chama a atenção o corpo “semi-abstrato”, é uma forma, mas ainda identificável como corpo...

*OffOn*, 1967





Scott Bartlett. Vídeo. 9 min. 1967. Fonte: <https://www.filmpreservation.org/preserved-films/screening-room/offon-1968-2000kbps>

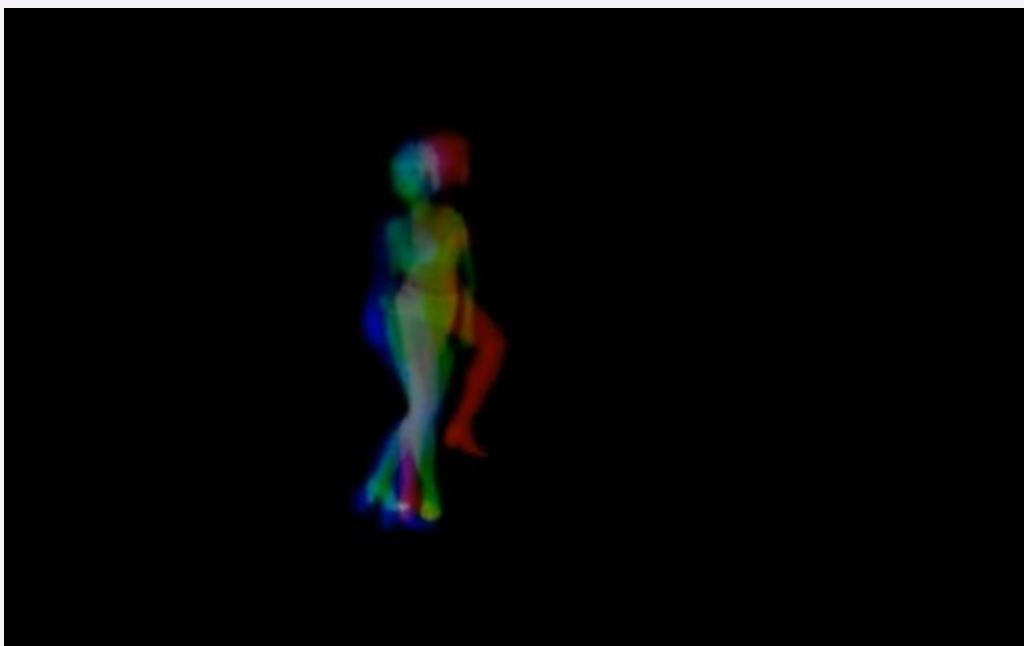
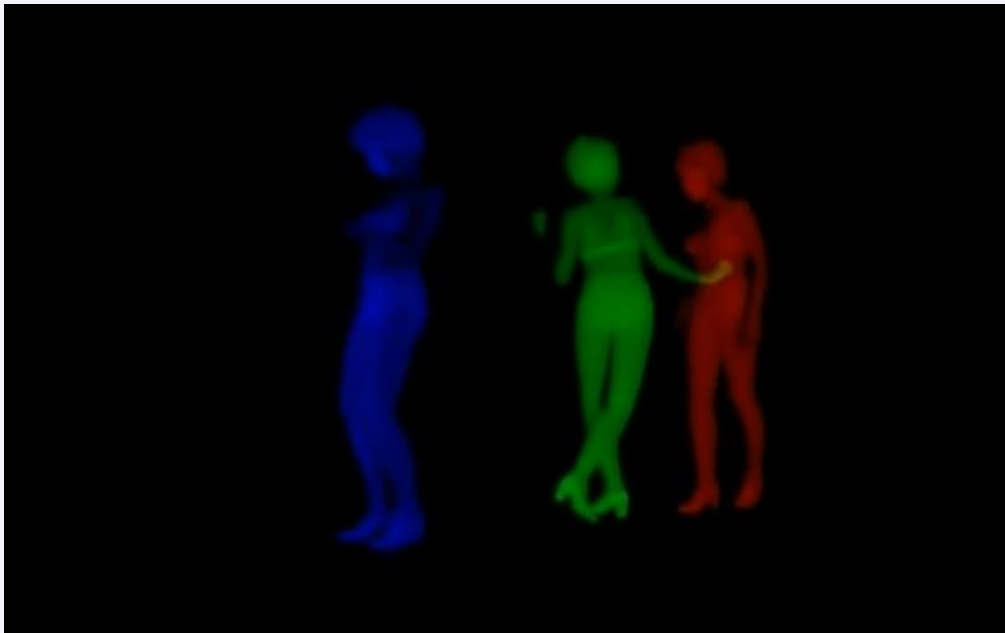
O que me interessa em *OffOn* é a maneira como a sobreposição e a repetição do movimento, combinadas com a alteração da imagem (re-fotografia e colorização eletrônica), criam um corpo em sobras que me lembra uma aparição ou *eidola*. É como se o corpo, através do ruído da imagem de vídeo e da intervenção plástica do artista, estivesse perdendo suas formas originais, mas, ao mesmo tempo, encarnando novas maneiras de existir na imagem. O que resta é uma silhueta ou espectro que parece deslocado no espaço. A combinação de filme e vídeo em 1967 pode ser uma chave, pois este encontro de tecnologias coloca em evidência as formas e cores saturadas do corpo em movimento, tornando-o quase uma mancha pulsante.



Giselle Beiguelmann. Vídeo, 5 min, 5 seg. 2010. Fonte: [https://ubu.com/film/beiguelman\\_cgh.html](https://ubu.com/film/beiguelman_cgh.html)

Parece que o que se evidencia neste vídeo não é a paisagem em si, mas sim como ela desaparece para se tornar uma substância espectral na imagem. Essa obra está fundamentalmente usando o voo e o dispositivo *low-tech* (a câmera Flip, com seu ruído e perda de definição) para desencarnar o mundo. O real é sugado para dentro de um corpo plástico onde só restam as sobras sensoriais com o mínimo de cor e o som. O movimento contínuo da viagem aérea age como uma lâmina, fatiando a paisagem em fluxos de textura que são quase táteis, reiterando a forma de um fantasma cromático que se move, substituindo a representação estável por uma presença plástica e rítmica. Acho interessante principalmente o uso da técnica.

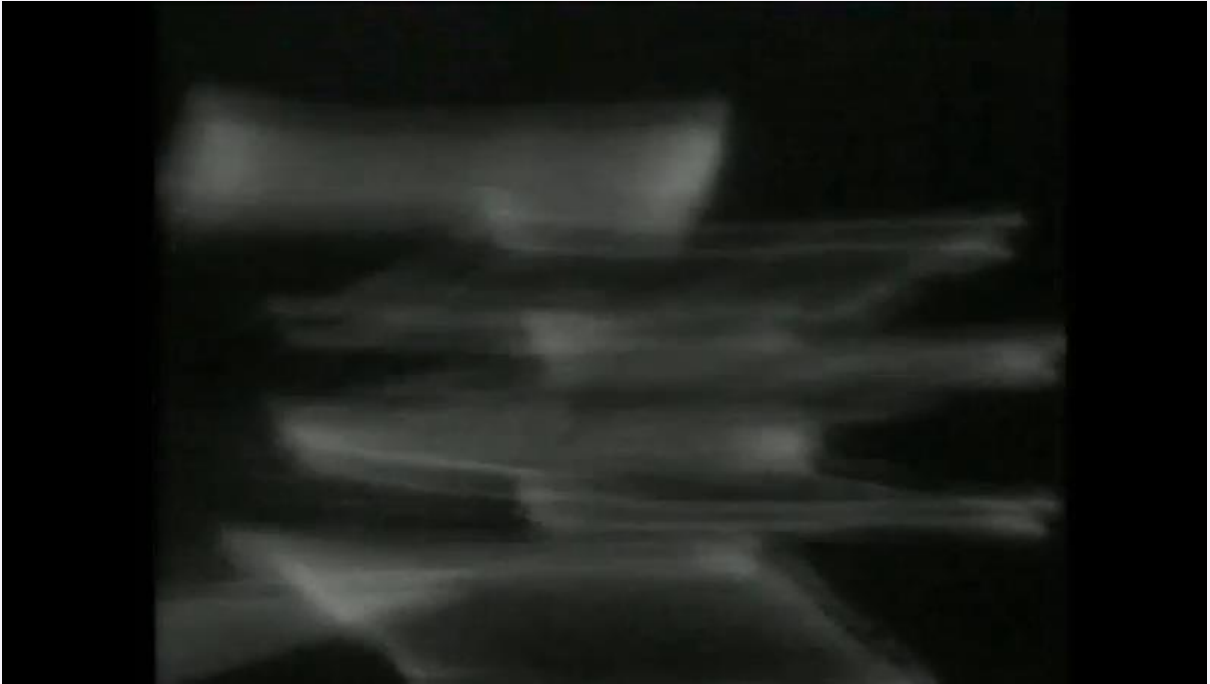
*Get me a mirror*, 2006



Bonnie Camplin. Vídeo. 6 min. 2006. Fonte: [https://ubu.com/film/camplin\\_mirror.html](https://ubu.com/film/camplin_mirror.html)

O corpo desfaz-se em três! Três espectro de luz dançantes. Observo uma desintegração da figura que utiliza a tecnologia de cor RGB para decompor a *performer* em seus rastros cromáticos fundamentais. A artista parece encarnar um sistema de cores-luz que se separam e se sobrepõem. Cada canal, vermelho, verde, azul, torna-se uma forma deslocada, uma aparição dançarina em síncope.

*Thanatopsis*, 1962





Ed Emshwiller. Vídeo. 5 min. 1962. Fonte: [https://www.ubu.com/film/emshwiller\\_than.html](https://www.ubu.com/film/emshwiller_than.html)

Ao me deparar com *Thanatopsis*, de Emshwiller, sinto que a poética do corpo desencarnado ganha uma camada mais intensa e perturbadora. O corpo parece ser violentamente distorcido pela mente, pelo tormento interno, pela fantasmagoria e infamiliaridade. Me chamam muito a atenção os movimentos rápidos e convulsivos da figura feminina. Ela se contorce em aparente agonia, assumindo uma forma quase demoníaca. Vendo



estas imagens, acredito que o desencarnado também assume contornos de um corpo torturado, um reflexo exteriorizado de uma psicose. Acho interessante pensar que a distorção não vem só da imagem, mas é reforçada pela trilha sonora intensa, com ruído industrial e batimentos cardíacos. Vejo possibilidades de análise e de criações futuras neste filme: o corpo espectral/fragmentado pode ser um veículo para explorar a obscenidade da obsessão e da dor interna, ligando o visual fragmentado à fantasmagoria psicológica. É um passo além da abstração pura, adicionando uma densidade emocional ao conceito de rastro e do corpo desencarnado na videoarte.

