

Videoinstalação: conexões entre o ambiente expositivo e o espaço vivido

Mateus Brandão¹

O artigo faz uma análise da videoinstalação *Holy Eyes*¹ e traz uma reflexão e prática sobre os conceitos do vídeo como um processo híbrido, de conexões entre as práticas artísticas e o interator. As questões pertinentes ao tema proposto são conduzidas por leituras, trechos, reminiscências imagéticas e conceituais provenientes de autores como Philippe Dubois (2004), Arlindo Machado (2007) e Christine Mello (2008). Vemos que na videoinstalação existe uma mescla da linguagem videográfica com outros recursos simbólicos, e que em muitos casos, é a imagem projetada diretamente no ambiente instalativo e não através de um monitor. Emergindo assim, uma pluralidade de espaços imagéticos, projeções e conexões com o outro.

Palavras-chaves: videoinstalação, hibridismo, conexões.

Vídeo: diálogo entre linguagens

Muito já foi dito a respeito do vídeo, de sua linguagem, origem e definições. A meu ver, ele se consagra como um meio adequado à experimentação. A experiência da imagem se dá por fragmentos desde o momento de sua apreensão pelos sentidos e creio que é nesse instante que acontece a poética do vídeo, o acontecimento do agora, da apreensão, o encanto com a velocidade do mundo e a fugacidade de suas coisas. Do mesmo modo, Raymond Bellour (1997) diz que um outro tempo surge nestas passagens da imagem. Para Luana Campos "Este lugar físico, mental, instável e múltiplo diz respeito a uma diversidade de experiências de hibridização." (CAMPOS, 2009, p. 88). Aí reside o vídeo.

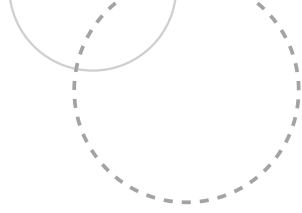
Para caracterizar a linguagem videográfica, muitos autores fazem um paralelo com seus "parentes próximos", o cinema e a televisão. Isso permite visualizar, compreender melhor e ou mesmo "rotular" esse ser híbrido dentro dos estudos das artes visuais. Uma das características mor da linguagem videográfica – diferentemente da linguagem cinematográfica, em que as imagens aparecem quadro a quadro – é que elas aparecem e intercalam-se ao mesmo tempo. Isso graças ao método de sobreimpressão, na qual, por meio de um efeito de transparência, duas imagens se sobrepõem; à justaposição, jogos de janelas com imagens distintas que dividem um mesmo "plano"; e à incrustação ou *chroma key*, efeito pelo qual por meio de uma textura de cor vazada, consegue combinar dois fragmentos de imagem. Essas são as três grandes características do vídeo, propostas por Philippe Dubois (2004), que melhor definem a linguagem videográfica, pelo menos num sentido de categorização.

Na incrustação (ou *chroma key*) das texturas vazadas e da espessura da imagem, Dubois enxerga a mais importante das três figuras, por ser a mais específica ao funcionamento eletrônico da imagem. É, segundo o autor:

"[...] A separação, no sinal do vídeo, entre uma parte da imagem e outra, segundo um tipo de frequência da crominância ou da luminância [...] consiste em combinar dois fragmentos de imagem de origens distintas [...] fronteira flutuante, móvel ao sabor das variações da cor ou da luz do real" (DUBOIS, 2004, p. 82).

Sobreimpressão, como Dubois coloca, visa sobrepor duas ou várias imagens de

1 - Mateus Brandão atualmente é membro discente de Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Arte - Instituto de Artes da UnB (PPG-Arte - Ida/UnB) na área de Arte e Tecnologia. Possui graduação em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais (2006) e especialização em Imagens e Cultura Midiática pela mesma instituição (2009). Tem experiência na área de vídeo, com conexões em cinema e artes. mateusbrandao@gmail.com



modo a produzir um duplo efeito visual. "Cada imagem sobreposta é como uma superfície translúcida através da qual podemos perceber outra imagem, como em um palimpsesto" (DUBOIS, 2004, p. 78). Nos jogos de janelas predominam os recortes e as justaposições. Há uma "divisão de imagens autorizando francas justaposições de fragmentos planos distintos no seio do mesmo quadro [...] não mais um sobre o outro, mas um ao lado do outro" (DUBOIS, 2004, p. 80).

Existe ainda, segundo Dubois (2004), dentro dessa figura de mescla de imagem, alguns efeitos de suma importância para a "estética videográfica", que são: a "composição de imagem", a "espessura de imagem", a "mixagem de imagens" e a "imagem como totalizante". Na análise dessas figuras, Dubois (2004) sempre as contrapõe com as linguagens da imagem cinematográfica. Esses contrapontos são, respectivamente, "escalas de planos", "profundidade de campo", "mixagem de imagens" e "espaço off". No capítulo, Por uma estética da imagem do vídeo (DUBOIS, 2004, p.69), o primeiro subtítulo que trata desses contrapontos é "escala de planos x composição de imagem", nele o autor diz que:

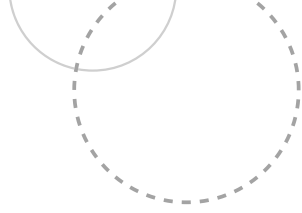
"quando se coloca a unidade e a homogeneidade do espaço da imagem a partir de um ponto de vista único, noções de planos (geral, americano, close etc.) perdem sentido nos casos da incrustação e da mescla de imagens em geral [...] no vídeo nos deparamos com vários espaços e vários corpos, ou com várias imagens de um mesmo corpo, imbricadas umas nas outras" (DUBOIS, 2004, p. 83).

Em "profundidade de campo x espessura de imagem" (DUBOIS, 2004, p. 85), o autor explica que não existe mais no vídeo a "profundidade de campo" no mesmo sentido que no cinema, pois não há mais uma imagem única, mas várias. "Embutidas umas nas outras, umas sob as outras, umas nas outras. Cria uma profundidade de superfícies." (DUBOIS, 2004, p. 86).

No subtítulo "Montagem dos planos x mixagem de imagens" (DUBOIS, 2004, p. 89), o princípio de cortes e das direções (cinema) dá lugar às mesclas de imagens do vídeo. São imagens, assim como Dubois afirma, "montadas umas sobre as outras (sobreimpressão), umas ao lado das outras (janelas), umas nas outras (incrustação), mas sempre no interior do quadro" (DUBOIS, 2004, p. 89).

O último elemento comparativo é "Espaço off x imagem totalizante" (DUBOIS, 2004, p. 92). Nele, o autor diz que o cinema "vive fundamentalmente sobre a ideia de um 'fora', de um exterior, que dinamiza tanto o seu espaço quanto sua duração, e faz dele, plenamente, uma arte não só da imagem como também do imaginário." (DUBOIS, 2004, p. 92). E já no vídeo a tendência é retirar a importância do espaço off como peça-chave da sua linguagem, em benefício de uma visão mais totalizante. "Como se dissesse que tudo está ali, na imagem (sobre a imagem, sob a imagem), não há nada a esperar de um "fora" que já foi incorporado e interiorizado desde o início." (DUBOIS, 2004, p. 93). Mesmo após vermos essas especificidades da linguagem do vídeo que Dubois coloca, segundo Machado (2007) é difícil traçar uma linguagem videográfica quando se acredita que o vídeo é volátil e encaixa-se sempre ao tempo presente, reformulando-se constantemente. Os autores e pesquisadores até agora apresentados neste trabalho concordam com essa natureza fluidora do vídeo; Machado, Mello, Dubois e Bellour (1997), que afirma que a grande força do vídeo é de operar passagens. Em seu livro Entre Imagens (1997), Bellour busca compreender o que aconteceu com o cinema a partir do seu encontro direto ou indireto com o vídeo. O vídeo, para o autor, não deve ser discutido no conceito de arte em si, mas na esfera da passagem e da transformação das imagens umas nas outras.

Assim como Bellour, Philippe Dubois também se relaciona com o vídeo como um lugar de passagem. De acordo com Dubois (2004), o vídeo parece menos um meio do que um intermediário, surgindo entre a imagem eletrônica/digital e a analógica, entre a ficção



e o real, entre o filme e a televisão, entre a arte e a comunicação.

Diversos autores, ao falarem desse “lugar de passagem”, desse “entre as imagens”, abordam a filosofia de Gilles Deleuze, sobre os conceitos de multiplicidade, desterritorialização, quebra da identidade, lugar “entre”, traçando um paralelo com a estética do vídeo e também do cinema (principalmente pelo fato de Deleuze ter se utilizado do [cinema](#) para expor sua forma de pensamento, através dos conceitos de imagem-movimento e imagem-tempo). Este assunto requer um envolvimento maior e não nos atentaremos a esse universo “rizomático” que é Deleuze. Cabe aqui expor que, assim como o vídeo, que é o lugar de todas as flutuações, sem identidade fixa, é a conjunção de “e” ao invés de “ou” que Deleuze argumenta. O vídeo é como:

“...Estar no meio, como o mato que cresce entre as pedras. Mover-se entre as coisas e instaurar uma “lógica do e”. Conexão entre um ponto qualquer e outro ponto qualquer. Sem começo nem fim, mas entre. Não se trata de uma simples relação entre duas coisas, mas do lugar onde elas ganham velocidade: o entre-lugar. Seu tecido é a conjunção “e...e...e”. Diferente de uma lógica binária, é uma justaposição ilimitada de conjuntos.” (DELEUZE apud PEIXOTO, 1996, p. 201).

Segundo Oliveira e Albuquerque (2011) o vídeo acompanha o sujeito fluido contemporâneo, uma vez que a imagem eletrônica torna-se volátil, efervescente, efêmera. Sua natureza é híbrida por ser “uma amálgama de fontes artísticas diversas (pintura, escultura, cinema, teatro). Porém, essa característica não se resume somente à sua linguagem, expandindo-se, também, aos seus gêneros” (OLIVEIRA; ALBUQUERQUE, 2011, p. 110).

De acordo com Christine Mello (2008), o discurso videográfico não se perde, nem se dilui em outros discursos, mas contamina irreversivelmente a outra linguagem criando novos sentidos. Ela chama de lógica do “vídeo +” (como videoclipe, videodança, videoteatro, videoperformance, videocarta, videopoesia, videoinstalação e intervenções midiáticas no espaço público). A soma dessas linguagens não podem mais ser lidas separadamente.

Videoinstalações

Videoinstalação, segundo Mello (2008), seria a expansão do plano da imagem para o plano do ambiente, o olho não é mais o único caminho de apreensão sensitiva para a imagem em movimento. Existe uma busca da obra, do artista, de reorganizar um espaço sensorial. Para Mello (2008) as videoinstalações carregam um sentido que não é mais transmitido só pelo espaço material escultórico ou pelo espaço bidimensional da tela, mas também “pela inclusão da dimensão temporal na obra, a dimensão da vivência, e por uma comunicação mais direta tanto do seu corpo quanto do corpo de quem se relaciona com a obra.” (MELLO, 2008, pag. 169).

A obra videoinstalativa, na maioria das vezes, deixa de ser um trabalho finalizado para se tornar uma obra interativa, ela existe enquanto processo, incompleta, que necessita de um interator para atingir sentidos ou não. Há de concordar com Mello (2008) no paralelo que a autora faz em relação à imersão na imagem e no som entre o cinema clássico e a videoinstalação. Segundo a autora o cinema oferece um mergulho na imagem e no som por meio dos ambientes especialmente arquitetados de suas salas, um modelo consolidado de exibição. Já na videoinstalação, mesmo com ambientes também arquitetados, a imersão acontece de forma diferente, pois a obra deixa o interator ciente da presença do dispositivo, ele não se torna prisioneiro no espaço, “podendo, muitas vezes, deslocar o seu corpo e ficar o tempo que julgar suficiente para que os seus estímulos sensoriais mantenham diálogo com o trabalho.” (MELLO, 2008, pag. 171)

Mas Machado (MACHADO apud MORAN, 2016) alerta para um modelo que também se cristalizou nos ambientes instalativos, onde muitos artistas audiovisuais não conseguem se livrar. Segundo o autor, “fazer arte contemporânea hoje é fazer uma instalação” (MACHADO apud MORAN, 2016, pag. 72) e um dos grandes problemas é que nem todo trabalho audiovisual é próprio para um ambiente instalativo. Muitos não levam em conta o espaço sensorial, o interator. A maioria são vídeos argumentativos, discursivos, com começo, meio e fim, dando algum resultado esperado se assistidos por completo, algo complicado num espaço instalativo, pois são geralmente longos, o que torna cansativo assistir, em muitas das vezes, de pé e com várias pessoas entrando e saindo do ambiente. Não se sabe quando começam, “sempre chegamos no meio da exibição e precisamos depois ficar esperando recomençar para ver a parte que perdemos.” (MACHADO apud MORAN, 2016, pag. 73). Em relação a isso, o autor tem toda razão.

Para Machado a videoinstalação precisa ser curta, se possível sem desenvolvimento linear, ou seja, podendo ser vista ou interrompida a partir de qualquer ponto da exibição e ainda concebida no formato de loop. “Nem todos os artistas estão sabendo lidar com um espaço instalativo; muitos deles trazem vícios que vêm do cinema ou do audiovisual tradicionais, na maneira de narrar ou de estruturar as ideias.” (MACHADO apud MORAN, 2016, pag. 75).

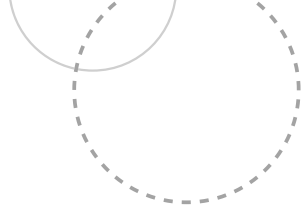
Obras como *Presenças Insustentáveis*² (2010), de Lucas Bambozzi, refletem bem a função interfaceada e **híbrida do vídeo** com outros recursos simbólicos, emergindo assim, uma pluralidade de espaços imagéticos, projeções e conexões com o outro.

Na obra **são associadas imagens eletrônicas ao espaço físico, estreitando diálogos do vídeo com a arquitetura e a percepção do ambiente à nossa volta**. O trabalho foi composto por uma instalação em um ambiente arquitetônico mesclados por projeções de vídeo que lentamente modificavam o espaço interior. O ambiente lembra um apartamento vazio, daí surgem imagens que enchem a obra de significados e indagações. Este espaço desocupado passa então a ser “preenchível” e moldável a partir das sugestões visuais que passam a ocupar as paredes, janelas e portas.

As imagens videográficas são cenas de quartos e cômodos vazios, empoeirados, com alguns objetos – são imagens de lugares que parecem abandonados com paredes se descascando, janelas e portas entreabertas. Percebe-se um enquadramento sem pressa, que nos permite pensar, imaginar esses lugares e o mais forte é a possibilidade de reconfigurar um novo ambiente por meio dessas projeções no espaço montado da instalação. O vídeo se mistura, se apropria, se mescla com as paredes da arquitetura montada e por meio de sensações que essas imagens transmitem, cria uma novo lugar carregado de memórias, sentidos, emoções que cada interator vive ao percorrer por esses ambientes.



figura 1. *Presenças Insustentáveis*, Lucas Bambozzi. 2010.



Outro artista que trabalha muito com videoinstalação é Eder Santos. Na obra *Vistaluz*³, exposta na Bienal Internacional de Curitiba, em 2013, Santos instalou nas luminárias dos antigos postes da Praça Generoso Marques em Curitiba, imagens de nuvens e mariposas. A obra chamava a atenção de quem passava pela praça à noite. Em vez da luz branca, o que se via eram imagens projetadas. A ideia, segundo Santos, era ressignificar a “móvel urbana”, que pouca vezes chama a atenção e passa despercebida, e torná-la personagem de uma narrativa no espaço urbano. “O objetivo é que o inusitado, o incomum, interrompa o fluxo de percepção a que já se está acostumado”⁴.



figura 2. *Vistaluz*, Eder Santos. 2013.

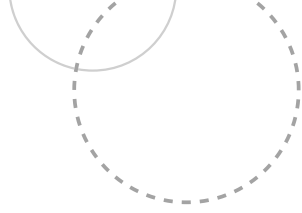
De acordo com Oliveira e Albuquerque, o vídeo ocupa lugar de destaque nas práticas culturais contemporâneas, “sendo uma espécie de mediador privilegiado sobre os modos de apreensão do sensível, fruição artística, entretenimento, etc., na contemporaneidade” (OLIVEIRA; ALBUQUERQUE, 2011, p. 106).

Holy Eyes

A obra *Holy Eyes*, que carrega muito desse fazer plástico do vídeo, é uma videoinstalação que trata da relação do sagrado, dentro do viés do Cristianismo, em que busca relacionar e imbricar imagens “sagradas” com imagens, muita das vezes, desprezíveis. As imagens perseguem o interator ao longo do vídeo, como se ele estivesse sob o olhar de Deus, um olhar pan-óptico da religião cristã, que vigia tudo do alto de uma torre, carregado por uma força onírica assustadora. Existe um confronto: olho de Deus versus olho eletrônico (câmera) versus interator. A sensação é de que todos sabem que estão sendo observados.

A instalação é composta por um mini projetor, sobre um suporte de 80cm de altura, que projeta um vídeo numa chapa de metal composta por várias chapas menores de 15x20cm, elas foram soldadas umas nas outras, formando uma tela maior de 55x40cm. Essas chapas contêm várias ranhuras, desenhos inacabados do processo de gravura em metal. São rascunhos, estudos do gravurista Alessandro Lima, que acabam fazendo parte das imagens projetadas, como um elemento a mais, uma camada a mais, criando assim novas imagens, angulos e composições. O vídeo que é projetado nessa chapa é curto e está em looping, sem desenvolvimento linear, podendo portanto, começar a ser visto e interrompido a partir de qualquer ponto, fugindo do “modelo hegemônico” de instalações dito por Machado (MACHADO apud MORAN, 2016).

A sobreimpressão está presente nos longos planos em *slowmotion* onde o que se



vê são apenas rastros de imagens em meio a texturas que se misturam, gerando uma espécie de palimpsesto, que sobrepostas sujam e transformam a anterior. "Roça os limites da visualização" (MACHADO, 2007, p. 27). Os rastros das sobreimpressões delegam a passagem de alguém, como se a memória, o olhar se inscrevesse nas imagens. Em *Holy Eyes* vimos essas "várias imagens", umas sobre as outras, gerando algo totalmente inverso ao que se chamaria de "profundidade de campo", como Dubois afirma.

Assim como as imagens sobrepostas, a trilha é composta por um emaranhado de sons. Em *Holy Eyes* o interator fica totalmente imerso na trilha que dialoga com ruídos e sons de um canto religioso. Tanto nas imagens como na trilha sonora ocorre claramente o que Dubois chama de "efeito de espessura estratificada, de sedimentação por camadas sucessivas, como num folheado de imagens" (DUBOIS, 2004, p. 78).

O vídeo da obra está disponível no *Youtube*, ele não está público, portanto, para assisti-lo é preciso acessar o link a seguir: *Holy Eyes* - <https://www.youtube.com/watch?v=q3Q-A6NcNAs>

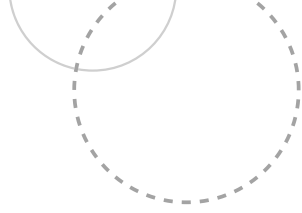
As imagens sacras que fazem parte do vídeo foram capturadas em Minas Gerais, na cidade de São João Del Rey, nas igrejas São Francisco de Assis, Nossa Senhora do Carmo e Matriz Nossa Senhora do Pilar. Também há algumas imagens feitas nas cidades de Ouro Preto e Mariana. O que se busca na obra, além do olhar "despretensioso" da câmera, do olhar acontecendo e de imagens transformando e sendo alteradas, criadas sob as repercussões em volta do vídeo, do latim eu vejo, de Philippe Dubois, é algo relacionado ao "olho da providência", que tudo vê, e aos olhares pecaminosos, sofridos, cúmplices, acusadores, vigilantes, vivos e mortos.

No cristianismo, o "olho de Deus" ou olho da providência é o símbolo de Deus, muitas das vezes representado nos púlpitos, murais, altares e nas pinturas de teto das igrejas. Sua iconografia é um olho rodeado de raios luminosos sobre uma nuvem e/ou um triângulo, representando a Santíssima Trindade: Pai, Filho e Espírito Santo. **No centro do triângulo está o olho**, indicando a onipresença de Deus, para quem nada fica oculto, tal como lemos na Bíblia:

"Teus olhos viam como fui formado. No teu livro estão todos inscritos os dias que foram fixados e cada um deles nele figura." (Salmo 139, 16). "Os olhos do Senhor observam os caminhos do homem e vigiam todos os seus trilhos." (Provérbios 5, 21) - "Os olhos do Senhor são infinitamente mais luminosos do que o sol, veem todos os caminhos dos homens e penetram os lugares mais secretos. Antes de serem criadas, ele já conhecia todas as coisas." (Eclesiástico 23,19)



figura 3. *Holy Eyes*, Mateus Brandão, 2016. 7:38 min.



da câmera de vídeo, o olhar dos animais, todos confrontando o olhar do interator. Alguns parecem dizer algo, outros estão mortos, outros congelados. A mescla das imagens geram camadas de olhares que se perdem numa vastidão de interpretações.

Holy Eyes traz ainda uma relação com os lugarejos antigos de Minas Gerais. Como diz Serres (2001), esses lugarejos “rumorejavam de Argos lúcidos e tagarelas. Todo mundo sabia tudo sobre todo mundo como se, no centro de todos, uma torre pan-óptica vigiasse.” (SERRES, 2001, p. 35). Muitos não se ocupavam das coisas, ou bem pouco, e cada um controlava a vida dos outros.

Na mitologia grega, Argos ou Argos Panoptes é um homem ou gigante que possui 100 olhos por todo o corpo. Uns dizem que são milhares. Argos vê tudo o tempo todo, nunca dorme, ou se quando, mantém metade dos olhos abertos. Zeus está apaixonado por uma bela ninfa chamada Io e para enganar Hera, sua esposa ciumenta, transforma Io em uma novilha.

Para Serres (2001), o “ciumento habita um lugar de espinhos onde a vigilância começa: lugar ou olhar por onde se vê.” (SERRES, 2001, p. 37). Hera desconfiada do touro que ronda a novilha, chama Argos para tomar conta da vaca. Panoptes então passa a vigiar Io e nem mesmo Zeus consegue chegar perto. Esse conto tem reviravoltas, Zeus depois contrata Hermes para matar Panoptes.

Hoje em dia, o olho que tudo vê, o “olho de Deus”, não parece exercer a mesma força que exercia em séculos passados. A iconografia cristã se perdeu para muitos. O pan-óptico hoje se relaciona muito com o possível controle exercido pelos novos meios de informação sobre seus usuários. Não é mais Deus e sim o vídeo, o *big brother* dos tempos contemporâneos.

Hoje o vídeo passa por uma recontextualidade: suas funções foram ampliadas passando a ter novas atribuições e abrangências. Ele é visto como um circuito expressivo, como um processo de significação híbrido e não necessariamente como uma linguagem compreendida em sua autonomia. Isso faz com que o vídeo não fique mais, na sua maior parte, no modo plástico, na mescla de imagens com seus três grandes procedimentos já citados (sobreimpressão, jogo de janelas e incrustação). Ele pode estar presente na simples forma de registro ou até interfaceado com sistemas complexos, ligados à tecnologia e ou inseridos em ambientes intercalados pelo eletrônico-digital.

Mas, ao mesmo tempo, é isso que determina sua natureza, essa ausência de definições, é nesse plano dúplice que vive a linguagem videográfica. A mutabilidade de seu corpo faz com que a hibridez se aflore e torne o vídeo um meio peculiar.

Referências Bibliográficas

BELLOUR, Raymond. Entre-Imagens: Foto, cinema, vídeo. Campinas: Papyrus, 1997.

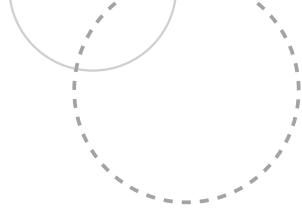
CAMPOS, Luana Pereira Brant. Hibridizações no cinema digital – Peter Greenaway no espaço intermezzo e nas potências do falso. 2009. 209 f. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2009. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/4283>>. Acesso: 10 de dez. 2015.

DUBOIS, Philippe. Vídeo, cinema, Godard. São Paulo: Cosac Naif, 2004.

MACHADO, Arlindo. A Arte do Vídeo. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

_____. (org.). Made in Brasil, Três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras, 2007.

MELLO, Christine. Extremidades do vídeo. São Paulo: Editora Senac, 2008.



_____. Videoinstalação e poéticas contemporâneas. ARS. São Paulo. 2007, vol.5, n.10, p. 90-97. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2999>>. Acesso: 28 de nov. 2015.

MORAN, Patrícia (org.). Cinemas Transversais. São Paulo: Iluminuras, 2016.

OLIVEIRA, Rodrigo Bomfim; ALBUQUERQUE, Eliana Cristina Paula Tenório de. Hibridismo das linguagens audiovisuais: observações sobre o cinema e o vídeo em interface com as culturas contemporâneas. Mediação. Belo Horizonte, 2011, v. 13, n. 13, p. 102-112. Disponível em: <<http://www.fumec.br/revistas/mediacao/article/view/519>>. Acesso: 12 dez. 2015.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Paisagens urbanas. São Paulo: Editora Senac, 1996.

SERRES, Michel. Os cinco sentidos: filosofia dos corpos misturados. Tradução: Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

Sites:

BAMBOZZI, Lucas. Presenças Insustentáveis. Disponível em: <<http://www.lucascambozzi.net/projetosprojects/presencas-insustentaveis>>. Acesso: 13 jan. 2016.

BRANDÃO, Mateus. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=q3Q-A6NcNAs>>. Acesso: 20 março 2016.

SANTOS, Eder. Disponível em: <<https://vimeo.com/tremchic>>. Acesso: 14 jan. 2016.

Notas

(Endnotes)

1 - O vídeo da obra está disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=q3Q-A6NcNAs>

2 - O vídeo da obra está disponível no link: <https://vimeo.com/16108992>

3 - O vídeo da obra está disponível no link: <https://vimeo.com/81630979>

4 - Depoimento retirado de <https://vimeo.com/tremchic>, acessado em 28/11/2015