

# Imagens relacionais: participação e imersão nas videoinstalações de Otávio Donasci

FERNANDA ALBUQUERQUE DE ALMEIDA  
DOUTORA EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE PELA USP.

Nos anos 1980, o artista brasileiro Otávio Donasci (São Paulo, 1952-) concebeu as videocriaturas, indivíduos híbridos compostos por aparelhos televisivos e corpos humanos. Elas o tornaram conhecido especialmente no campo da performance, ainda que também tenham integrado instalações multimídia expostas em instituições culturais e espaços públicos. Por sua atuação em ambos os domínios com essa invenção, Donasci pode ser considerado um dos pioneiros da arte e tecnologia no Brasil, juntamente com Waldemar Cordeiro e Abraham Palatnik.<sup>1</sup> Além disso, manteve-se atuante ao longo de mais de quarenta anos, de modo que suas obras acompanharam os desenvolvimentos tecnológicos vinculados à produção de imagens técnicas, como a passagem do eletrônico para o digital e a popularização de telas planas e projeções em diferentes dimensões, bem como os processos de experimentação artística, que se expandiram das paredes dos museus e galerias e passaram a ocupar seus espaços e as ruas.

---

<sup>1</sup>SPITZ, Rejane. "Brazilian Pioneers in Art and Technology: Waldemar Cordeiro, Abraham Palatnik and Otávio Donasci". In: *Proceedings of the 23rd International Symposium on Electronic Art ISEA2017 Manizales 16th International Image Festival*, 2017, pp. 763-766.

A maior parte dos estudos realizados acerca das videocriaturas ressalta sua relação com as artes performáticas.<sup>2</sup> Especificamente, neste texto visou realizar alguns apontamentos sobre as videoinstalações de Donasci, enfatizando o aspecto dialógico. Sabe-se que nas origens da videoarte, que remontam ao final dos anos 1960, pioneiros como Nam June Paik interessavam-se por reverter a tendência majoritária da comunicação unidirecional praticada na televisão e foi com esse intuito que conduziram suas investigações poéticas. A seminal obra de Paik, *Magnet TV* (1965), sintetiza essa abordagem, pois consiste em um aparelho televisivo de tubo com um ímã sobre ele, cuja movimentação permite intervir nos sinais eletrônicos visualizados na tela do televisor. Outros artistas percorreram caminhos distintos, porém mantendo esse propósito. *Television Delivers People* (1973), de Richard Serra, consiste em um vídeo em único canal que exibe a descrição, por escrito, de estratégias de propaganda e das motivações corporativas por trás dos discursos proferidos, visando conscientizar o espectador de sua existência. *Hole in Space* (1980), de Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, compreendeu uma proposta de arte pública que tinha como principal objetivo promover a comunicação entre passantes de Nova York e Los Angeles por meio de telas, câmeras e equipamento de transmissão telemática, instalados em ruas de ambas as cidades. O que hoje configura uma simples chamada de vídeo feita corriqueiramente em aplicativos de dispositivos móveis online naquela época foi entendido como indicador de uma revolução na forma como nos comunicamos. É justamente esse “potencial dialógico”<sup>3</sup> visto nos princípios da videoarte que busco resgatar na análise de algumas videoinstalações de Donasci.

O intuito desta abordagem não é constituir uma especulação nostálgica. Pelo contrário, a proposta nasce de uma tentativa de analisar essa produção poética

---

<sup>2</sup>Para citar apenas alguns exemplos, Renato Cohen caracteriza o “espetáculo ritual” das videocriaturas em *Performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação*. São Paulo: Perspectiva, 2007, pp. 76-79. Arlindo Machado aborda as “performances multimídia” do “videoteatro” em *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural, 2007, pp. 38-39. Christine Mello localiza as “videoperformances interativas” ou “performances multimídia” de Donasci nas “extremidades do vídeo” com a arte performática em *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008, pp. 38, 93, 106, 222.

<sup>3</sup>Cf. MATUCK, Artur. *O potencial dialógico da televisão: comunicação e arte na perspectiva do receptor*. São Paulo: Annablume/ECA-USP, 1995.

tendo em vista o momento contemporâneo, no qual a incessante circulação de imagens nas redes sociais promove contatos e conexões, mas impossibilita o desenvolvimento de relações. Falta às redes digitais o encontro com a alteridade, isto é, a interpelação direta que um corpo, dotado de singularidades e opacidades, oferece a outro.<sup>4</sup> A “lógica das bolhas” estimula a conexão entre semelhantes, que reiteram visões de mundo a eles já pertencentes, inviabilizando o diálogo e, com ele, a oportunidade de transformação inerente à comunicação entendida como acontecimento, que desarranja o que estava arranjado e ocasiona uma reordenação interna que pode abrir novos percursos e possibilidades.<sup>5</sup>

A hipótese aqui defendida é que as videoinstalações de Otávio Donasci podem constituir alternativas a esses modelos de comunicação unidirecional presentes tanto na televisão como nas redes digitais. Suas videocriaturas consistem em seres híbridos, meio artificiais, meio orgânicos, que promovem interpelações diante do outro por meio de estratégias diversas e multissensoriais.

Esta investigação se inspira nos objetos relacionais da artista brasileira Lygia Clark (1920-1988) para conceber a noção de “imagens relacionais”, respectiva às videoinstalações de Donasci, cujo fundamento consiste em seu modo de fruição participativo e imersivo. Ambos os artistas conferem primazia à experiência e não à obra artística fechada. Do construtivismo pictórico ao método terapêutico de estruturação do *self*, é possível perceber, na trajetória da Clark, uma preocupação contínua com a relação estabelecida entre obra e espectador, que culmina na investigação das reverberações psíquicas do encontro do corpo com materialidades diversas desencadeadoras de sensações e descobertas. Já no percurso de Donasci, há um trânsito notável entre o vídeo e as artes do corpo, assim como o modo como essa articulação afeta o participante. Não se trata, contudo, de estabelecer uma genealogia nem efetuar uma análise comparativa desses artistas. Ao invés disso, a partir da constatação de que ambos compartilham certo horizonte de preocupações, pergunto: por que então não se valer de uma proposição de Clark

---

<sup>4</sup>Cf. HAN, Byung-Chul. *A expulsão do outro: sociedade, percepção e comunicação hoje* (2016). Petrópolis: Vozes, 2022.

<sup>5</sup>Esta concepção de comunicação como acontecimento é delineada e defendida por Ciro Marcondes Filho em “Sobre o tempo de incubação na vivência comunicacional. Em defesa de uma pesquisa das sensações no campo da comunicação”. In: *Revista Observatório*, vol. 2, Especial 2, outubro 2016, pp. 108-122.

como ponto de partida para pensar a obra de Donasci? De que modo a noção de objeto relacional pode operar no entendimento das instalações de videocriaturas? Por que falar em imagens e não em objetos relacionais ao referir-se a elas? Estas são algumas questões para as quais esta investigação formulará respostas.

O percurso do texto será composto por: uma apresentação da primeira videocriatura de Donasci, contextualizada em uma tendência de imbricação das linguagens artísticas e dos meios de comunicação de massa, a partir dos anos 1960; uma descrição das videoinstalações exibidas em instituições culturais, *Videobusto* (1986), *Videotaxigirls* (1992) e *Videosqueleto* (1997), e apresentadas em espaços públicos, *Hydra* (1998) e *VideoCriatura Imersiva* (2001); e uma breve análise dessas obras a partir da caracterização de suas imagens relacionais.

## A primeira videocriatura

Otávio Donasci e outros artistas que viveram em países como Brasil e Estados Unidos se dedicaram a experimentar as possibilidades artísticas do vídeo em meados dos anos 1970. A ideia subjacente a essas experimentações era contrapor o formato hegemônico da televisão e sugerir outras formas de concebê-la como meio de produção poética, contestação e comunicação bidirecional. Essa linha de investigação já vinha sendo estimulada desde os anos 1960, quando os limites entre as linguagens artísticas e as mídias de massa estavam se tornando cada vez mais borrados.<sup>6</sup>

No Brasil, muitos artistas realizaram experimentações e buscaram desenvolver suas poéticas tecnológicas por meio do vídeo.<sup>7</sup> Dentre eles, Otávio Donasci – desenhista, cartunista, performer e diretor de arte – é um nome que se destaca por sua trajetória poética de invenção das “videocriaturas”. Seu “videoteatro” foi considerado por Arlindo Machado “o projeto mais original que apareceu no

<sup>6</sup>HIGGINS, Dick. *Statement on Intermedia* (1966). Disponível em <https://www.artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermedia2.html>. Acesso em 28 set. 2023.

<sup>7</sup>Para uma visão panorâmica da videoarte internacional e brasileira, cf. ZANINI, Walter. “Aspectos da contribuição do cinema de artista e experimental”, “Vídeo”, “A videoarte no Brasil”, “Arte e tecnologia no Brasil” e “Primeiros tempos da arte/tecnologia no Brasil”. In: *Walter Zanini: vanguardas, desmaterialização, tecnologias na arte*. Organização de Eduardo de Jesus. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2018, pp. 182-313. Também cf. Machado, 2007 e Mello, 2008.

cenário videográfico brasileiro”,<sup>8</sup> configurado primeiramente por meio de suas videocriaturas e depois em suas performances multimídias.

Assim como outros artistas da época, Donasci entendia o elétron como o material de produção artística de seu tempo e era instigado por questões relativas à imbricação entre o orgânico, contido no rosto exibido nas telas, e o eletrônico, relativo ao vídeo, daí a ideia de criar uma espécie de “costura” entre essas duas dimensões por meio da construção de um ser que agregasse, inicialmente, o vídeo ao corpo humano. Tal como comenta Machado, “a ideia básica das videocriaturas era criar um híbrido, uma espécie de cyborg, metade gente e metade máquina, utilizando um monitor de televisão colocado, através de armações de ferro, em cima de um ator escondido sob mantos pretos”.<sup>9</sup>

Entretanto, ainda que estivesse antenado aos interesses de uma geração, Donasci conta, em entrevista concedida à Patrícia Moran, que o nascimento da videocriatura decorreu de certo acaso. Segundo o artista:

A primeira videocriatura é de 1981, estreou em Campos do Jordão. Foi acidental. Uma cunhada minha conhecia o [Hans-Joachim] Koellreutter, [compositor atonal e criador do Música Viva,] ela me apresentou o músico reconhecido internacionalmente por sua experimentação. Ele me convidou para ir a Campos do Jordão como bolsista de música. Eu disse: “Tudo bem, professor, mas eu não toco nenhum instrumento.” Ele respondeu: “Você toca vídeo.” (...) Eu tinha que ter algumas coisas gravadas no vídeo, em imagem que entravam mais ou menos conforme eu quisesse. Era performance. Ele não sabia o que eu ia colocar, e eu havia pensado uma sequência, mas não sabia que horas elas iriam entrar, era a primeira vez que me apresentava. E não teve uma segunda com o Koellreutter. De repente, um grupo de dança entrava. Sugeriram: “Por que você não coloca a sua Videocriatura?” Eu saí de lá, vesti a Videocriatura e entrei em cena... Fazia uma cena junto com o grupo de dança.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup>Machado, 2007, p. 38.

<sup>9</sup>Idem, *ibidem*.

<sup>10</sup>DONASCI *apud* MORAN, Patrícia. “Entrevista com Otávio Donasci”. In: *Revista Cena*, n. 35, 2021, pp. 64-65.

Esse episódio serviu de estopim para a elaboração de uma segunda versão da videocriatura de Donasci que foi exibida na Galeria de Arte de São Paulo no ano seguinte. Ela foi construída com televisores em preto e branco, ortopedicamente fixados na cabeça de um performer, posicionados verticalmente e ligados por cabos a um videocassete. O figurino era composto por uma malha preta semi-transparente com um capuz, que cobria todo o equipamento agregado ao corpo. A transparência permitia a visão do performer, que deveria provocar o público enquanto imagens de rostos previamente gravadas eram exibidas no televisor. As gravações foram feitas em laboratórios com atores como Osmar Di Pieri e Cacá Rosset, pessoas comuns, animais, bonecos, efeitos de animação, mãos ou qualquer coisa que pudesse emular um rosto. Como consistiam em imagens gravadas, os recursos de edição do vídeo, como trucagens de câmera, iluminação, sonorização e computação gráfica, foram experimentados e utilizados em máscaras videográficas com imagens dinâmicas. De acordo com Donasci, algumas imagens exibidas nessas telas eram

*o close na boca, que acaba ocupando todo o rosto/tela imprimindo agressividade ao texto verbalizado; o rosto que vai se desfocando enquanto fala, expressando um conceito de desvanecimento ou morte gradual; ou ainda a técnica da inversão do rosto, colocando-o de cabeça para baixo, ideal para se criar caricaturas que produzem um estranhamento humorístico.<sup>11</sup>*

Tais possibilidades de edição do vídeo, que incluíam a desaceleração do tempo na imagem, não eram o único aspecto relevante da videocriatura. Tão importante quanto elas era a expressão corporal do performer que dava sustentação à estrutura do aparelho televisivo, a qual seria igualmente responsável por possibilitar certo diálogo com o público. Também deveriam ser levados em consideração os cabos acoplados a esse aparelho, que exigiam a participação de um assistente para carregá-los.

---

<sup>11</sup>DONASCI, Otávio. *Videocriaturas: análise de videoperformances realizadas entre 1980 e 2001*. Dissertação de Mestrado em Poéticas Visuais. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2002, p. 11.

O relato de Renato Cohen sobre a recepção dessa primeira videocriatura de Donasci apresentada em 1982 na Galeria de Arte de São Paulo sugere a dimensão de seu impacto no público. Em suas palavras:

A primeira impressão causada com a aparição da “criatura” é de um misto de curiosidade e medo (talvez pelo seu tamanho). As pessoas no térreo se locomovem no espaço para acompanhar as evoluções da “criatura”. O “ser” permanece uns dez minutos em cima e em seguida começa a descer as escadas. Alguns metros atrás “dele” desce um outro elemento, vestido de preto (contra-regra), carregando fios e um gerador de TV.

Apesar de a “criatura” ser aparentemente monitorizada, ou melhor, ser ligada a alguma fonte que dá vida, ela dá a impressão de ter vida própria. Assemelha-se, talvez pelo seu tamanho, a um totem: um totem eletrônico.

À medida que vai descendo, o “ser” continua seu discurso acompanhado de gestos com os “braços”. A sua chegada no térreo causa medo no público, provocando um esvaziamento à sua passagem. Nesse momento, a “criatura” busca um canto do espaço, senta-se, e começa a discorrer sobre sua solidão, chegando ao choro e despertando piedade.

Com a conseqüente aproximação do público, a “criatura” se levanta, passa a cantar um tango e “agarra” uma menina do público – que está mais próxima – passando a dançar freneticamente o tango com ela, ao som de seu próprio canto. Terminada a dança, o “ser” retira-se para um canto do espaço, faz um discurso final e seu rosto desaparece.

Na frente do público a “criatura” começa a ser “desmanchada”. É o tempo de sair de um envolvimento mítico e voltar-se para uma observação normal. O tempo real (do relógio) da performance foi de aproximadamente trinta minutos, o tempo mítico foi nitidamente superior.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup>Cohen, op. cit, 2007, p. 77-79.

A partir de sua descrição é possível vislumbrar os efeitos ocasionados pelo encontro entre a videocriatura e os presentes. Curiosidade, medo, piedade, repulsa e sedução coexistiram nessa breve fenda temporal aberta pela performance em seus trinta minutos de duração. A dimensão da criatura totem e sua constituição híbrida – meio humana, meio tubo televisivo com cabos – contribuíram para o estranhamento, complementado ainda pela interpelação direta, até mesmo por meio de eventuais toques.

Com as mudanças tecnológicas, os tubos dos televisores foram trocados por telas planas de LCD, e os cabos, pela conexão *wi-fi*, facilitando a movimentação do performer. No entanto, independentemente dessas alterações engendradas pelo desenvolvimento tecnológico, algo de artesanal e até precário se manteve ao longo de todos os projetos, ressoando o comentário de Arlindo Machado acerca da primeira videocriatura: “Tudo bastante *low tech*, feito com equipamento doméstico de vídeo e recursos artesanais, improvisado à maneira brasileira, com os conhecimentos que Donasci foi adquirindo na prática”.<sup>13</sup>

Donasci fez diversas experimentações com videocriaturas, dispondo-as sobre pessoas e mesmo animais até elaborar sua primeira videoinstalação em um espaço expositivo.<sup>14</sup>

## **Videoinstalações em instituições culturais: bustos e esqueletos vivos**

A primeira videoinstalação de Donasci foi *Videobusto* (1986), criada especialmente para o 80º aniversário da Pinacoteca de São Paulo. Como pode ser visto na imagem abaixo, tratava-se de um busto em fibra de vidro com um rosto pré-gravado exibido em um monitor na vertical, instalado sobre um pedestal grego (Imagem 1). Na entrada do espaço, *Videobusto* passava o dia inteiro “con-

<sup>13</sup>Machado, op. cit., 2007, p. 38.

<sup>14</sup>Uma vasta documentação acerca dessas várias versões da videocriatura, que foi utilizada na elaboração deste texto, foi disponibilizada na dissertação do artista, defendida no Programa de Pós-graduação em Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo em 2002. Para maiores detalhes, cf. Donasci, op. cit.

versando” com os visitantes, impaciente sobre o término do expediente.<sup>15</sup> Em outros momentos, tentava imitar um busto posicionado ao seu lado. De acordo com Donasci, essa proposta usava recursos de edição de vídeo como o “freeze” (congelamento), versão eletrônica da estátua, e o “desabafo”, no qual “o rosto parado ia ficando cada vez mais tenso até que gritava, voltando a sorrir relaxado, repetindo o ciclo”<sup>16</sup>.



Otávio Donasci, *Videobusto* (1986). Visão da instalação na Pinacoteca de São Paulo. Fonte: Otávio Donasci.

Seis anos depois, uma nova versão do *Videobusto* (1992) foi apresentada na 9ª edição do festival de arte contemporânea Videobrasil. Donasci gravou rostos de pessoas conhecidas e desconhecidas, fazendo declarações sobre diversos assuntos, para depois mostrá-los acoplados a um busto instalado na Choperia

<sup>15</sup>Cf. *Videobusto – Otávio Donasci – Dia seguinte da exposição “80 anos da Pinacoteca”*. Disponível em: <https://youtu.be/XK5nQcT6C8o>. Acesso em 6 set. 2023.

<sup>16</sup>Donasci, op. cit., 2002, p. 34.

do Sesc Pompeia, em São Paulo. De acordo com o artista: “A importância e a credibilidade histórica do busto eram ridicularizadas e comprometidas com opiniões misturadas, fazendo uma analogia ao sagrado da opinião veiculada pela TV que deveria ser desmistificada.” Ecoando propostas pioneiras da videoarte como *Television Delivers People*, de Richard Serra, essa versão da obra se caracterizava pela denúncia de certos discursos televisivos e mesmo de enquadramentos da história da arte, que tem o busto como uma de suas formas escultóricas mais clássicas.

No mesmo local, a instalação *Videotaxigirls* (1992) explorou relações entre toques e sentidos. Essa obra consistiu em manequins perfumados, vestidos com roupas de tecidos com diferentes texturas (seda, veludo, renda e couro) e adereços, que podiam ser manipulados pelos visitantes. As faces acopladas aos manequins tentavam seduzi-los, convidando-os ao envolvimento físico em uma dança. Na imagem a seguir é possível observar a adesão de um participante à proposta – Donasci conta que um dos manequins foi até mesmo beijado<sup>17</sup> (Imagem 2). A obra colocava a afetividade em primeiro plano e pretendia questionar em que medida um objeto ou uma máquina seriam capazes de sanar necessidades humanas de vínculo e envolvimento social.

Uma nova instalação foi exposta ao longo de cinco dias no Itaú Cultural, também em São Paulo. Como pode ser visto na imagem abaixo (Imagem 3), *Videosqueleto* (1997) era constituída por um esqueleto de plástico em tamanho natural, no qual foram inseridos um pequeno monitor de cinco polegadas, instalado no seu crânio, um videocassete, colocado no seu tórax, e um alto-falante, posicionado na sua traqueia. Suas articulações foram amarradas a fios de nylon, que possibilitavam a mudança da sua posição por parte da própria equipe do local.

Na linha de *Videobusto*, *Videosqueleto* buscava se relacionar com os visitantes para contar-lhes sua história. Segundo o artista:

Ele teria sido descoberto por um professor alemão (...) e seria o fóssil de um ator de um lugar fictício, Nostáugia, que por uma aberração da natureza preservou, junto com seus ossos, suas memórias numa

---

<sup>17</sup>Ibidem, p. 37.



Imagem 2 (à esquerda): Otávio Donasci, *Videotaxigirls* (1992). Visão da instalação na Choperia do Sesc Pompeia durante a 9ª edição do festival de arte contemporânea Videobrasil, São Paulo. Fonte: Otávio Donasci.

Imagem 3 (à direita): Otávio Donasci, *Videosqueleto* (1997). Visão da instalação no Itaú Cultural, São Paulo. Fonte: Otávio Donasci.

*língua desconhecida vibrante e apaixonada, às vezes humorística, compreensível apenas pelas suas inflexões do texto.*<sup>18</sup>

Há aqui uma provocação do artista em relação à linguagem como instância de mediação do diálogo. Mais do que palavras reconhecíveis articuladas por um discurso organizado, *Videosqueleto* ressalta a entonação da voz, ou seja, seu caráter sensível. Roland Barthes (2004) auxilia em um esclarecimento desse ponto ao propor uma distinção entre o fenocanto, vinculado às técnicas para uma boa comunicação, e o genocanto, o qual constitui “o grão da voz” que seduz e atinge o corpo. Na linha especulativa de Barthes, Byung-Chul Han complementa: “a sedução ocorre em um espaço no qual circulam significantes, sem que eles sejam postos pelo significado. O significado unívoco não seduz. E o lugar do deleite é a

<sup>18</sup>Ibidem, p. 38, grifo nosso.

*pele* que se contrai com o significado”.<sup>19</sup> A menção à pele torna ainda mais palpável a compreensão da proposição de Donasci ao explorar uma língua compreensível apenas pelas inflexões do texto.

Sinteticamente, é possível observar que *Videobusto* (1986), *Videotaxigirls* (1992) e *Videosqueleto* (1997) constituem criaturas que não dependem de um corpo orgânico e em movimento para a sua existência, diferenciando-se da primeira videocriatura de Donasci e de suas apresentações performáticas. Contudo, elas preservam o aspecto “vivo” desse corpo ao manterem a gravação de rostos humanos na composição de suas faces, os quais possuem olhares e vozes que solicitam a participação do espectador na construção de situações dialógicas. Essa participação pode se configurar de maneiras distintas. Por exemplo, ser predominantemente física, por meio do envolvimento em uma dança como em *Videotaxigirls*; afetiva, no momento em que convida o espectador a dedicar sua escuta ao enigmático depoimento do *Videosqueleto* (1997); ou mental, como na provocação ao pensamento que *Videobusto* (1992) faz para avaliarmos criticamente os enquadramentos da história da arte e os discursos proferidos nos meios de comunicação de massa.

## **Videoinstalações nas ruas: ambientes penetráveis e capacetes virtuais**

Nas distintas versões das videocriaturas, Donasci explorou grande variedade de suportes e espaços na relação entre corpos físicos e eletrônicos. Como visto anteriormente, rostos em vídeo foram acoplados a pessoas, bustos e esqueletos. As imbricações entre eletrônico e orgânico, vídeo e corpo, que já eram percebidas em sua primeira videocriatura, igualmente permeiam os projetos de arte pública *Hydra* (1998) e *VideoCriatura Imersiva* (2001).

*Hydra* (1998) foi uma videocriatura gigante exposta no estacionamento do Paço Municipal de Santo André, na Grande São Paulo, onde havia um pequeno parque arborizado. A criatura foi instalada de modo a dar a impressão de que saía de dentro de uma floresta. Ela era composta por um guindaste encapado que tinha uma face de quatro metros de altura e um corpo de cem metros de comprimento

---

<sup>19</sup>Han, op. cit., 2022, p. 101, grifo nosso.

– como o de uma serpente – no qual era possível aos passantes adentrar. A face da criatura advinha da combinação de dois rostos de mulheres, uma negra e uma branca, que cantavam e gritavam chamando por seus amados. A estrutura que suportava essa face permanecia em movimento de cima a baixo em uma altura de vinte e oito metros. Dentro dela, junto aos visitantes, dez performers, cinco homens e cinco mulheres, representavam arquétipos do masculino e do feminino. Dentre os homens, havia, por exemplo, um performer branco vestido de Don Juan, que proclamava textos poéticos no ouvido dos passantes, e um performer negro nu, com o corpo coberto de óleo aromático de cânfora, que deixava seu perfume ao tocar nas mulheres. Dentre as mulheres, estavam, entre outras, uma muito baixa, uma muito alta e uma anciã, que penteava seus cabelos nua ao mesmo tempo em que encarava os homens que a visitavam.

O amplo ambiente penetrável da instalação pretendia suscitar uma reflexão sobre o público e o privado, ao tratar de um tema ao mesmo tempo íntimo e social: as relações entre pessoas. Assim como em *Videotaxigirls* (1992), *Hydra* (1998) convidava os espectadores a se envolverem com as imagens produzidas pela instalação-performance, propiciando uma fruição multissensorial que envolvia os sentidos da visão, audição, tato e olfato. A seguir é possível ver uma fotografia da face de *Hydra* (Imagem 4) e dois croquis que contemplam a estrutura da face e do corpo da videocriatura (Imagem 5).

Esses estímulos multissensoriais associados especialmente às imagens técnicas abriram as portas para a criação de ambientes imersivos. Ainda que seja possível considerar a imersão um problema antigo, ele se tornou premente a partir dos anos 1990 com a experimentação de artistas na geração de imagens sintetizadas digitalmente, muitas delas com uso de capacetes de realidade virtual. Segundo Oliver Grau, uma análise de pinturas na história da arte sugere uma tendência à ilusão e à imersão desde a Antiguidade.<sup>20</sup> Sua proposta se baseia na compreensão de que o aspecto ilusório faz parte do modo como humanos se relacionam com imagens, portanto a questão da imersão não iniciaria com as realidades virtuais, ainda que essas sejam essencialmente imersivas. Para o autor, diferentemente da ilusão, que apresenta uma estrutura aparente, a imersão vincula-se às imagens

---

<sup>20</sup>GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP/Editora Senac São Paulo, 2007.

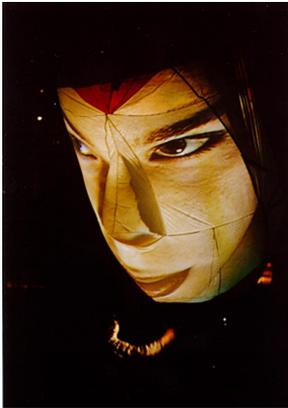


Imagem 4 (à esquerda). Otávio Donasci, *Hydra* (1998). Visão da instalação no estacionamento do Paço Municipal de Santo André, na Grande São Paulo. Fonte: Otávio Donasci.

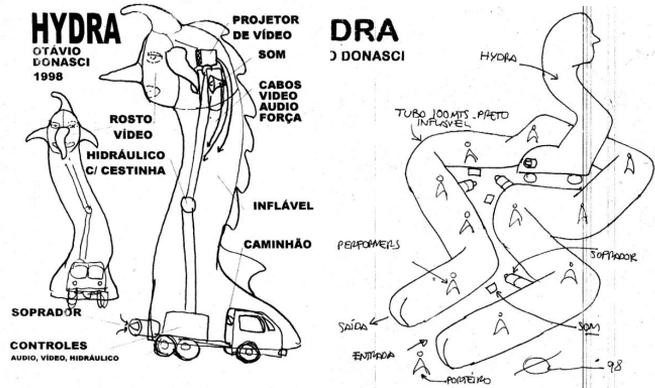


Imagem 5. Otávio Donasci, croquis de *Hydra* (1998). Fonte: Otávio Donasci.

em 360 graus, que circundam o espectador, constituídas em mídias distintas, tais como salas de afrescos, panoramas, cinema circular e CAVES. A principal diferença entre ambas consiste no fato de que a ilusão deixa o observador de fora da imagem, enquanto que a imersão lhe possibilita adentrá-la.

Um exemplo já bastante conhecido de instalação imersiva comentado por Grau é *Osmose*<sup>21</sup> (1995), de Charlotte Davies. A obra é composta por um ambiente imersivo que faz uso de um capacete de realidade virtual (*head-mounted display*), computação gráfica com imagens em 3D e sons de uma natureza simulada, os quais possibilitam a constituição de uma “interface natural”, isto é, que propicia o envolvimento intuitivo do espectador.<sup>22</sup> Nesse ambiente penetrável, o espectador controla a navegação por meio de um colete com sensores, que rastreiam sua respiração e seus movimentos corporais, para então transformá-los em dados que serão traduzidos em imagens projetadas no espaço da instalação.<sup>23</sup>

Impactado por projetos como esse, vistos no ISEA (1995, Montreal), Donasci conta que quis “levar as pessoas para uma viagem virtual de imersão do modo mais

<sup>21</sup>Cf. *Osmose* (1995) – Char Davies – 16 min. Disponível em: <https://youtu.be/5404VP3tCoY>. Acesso em 6 set. 2023.

<sup>22</sup>Grau, op. cit., p. 225.

<sup>23</sup>Ibidem, p. 226.

simples e barato possível, dando menos ênfase às técnicas computacionais para realização disso e mais para o binômio do Videoteatro, linguagem vídeo/presença física com toque”.<sup>24</sup> Tendo isso em vista, criou a *VideoCriatura Imersiva* (2001), produzida para a Brahma e exibida inicialmente em uma feira no Rio Centro, no Rio de Janeiro, para depois ser apresentada em países como França e Japão.

Como pode ser visto na imagem a seguir (Imagem 6), essa obra consistiu em um mecanismo com uma pequena tela de LCD e um fone de ouvido montados dentro de um capacete, que deveria ser vestido pela performer e pelo espectador ao mesmo tempo. O capacete reduzia o campo perceptivo dos arredores e aumentava a sensação de imersão, pois obscurecia e silenciava o ambiente. A conexão com o mundo exterior era dada somente pelo toque das mãos da performer, que conduzia o participante em sua jornada. Seus movimentos eram sincronizados com o conteúdo do vídeo. Este, abarcando apenas quatro minutos de duração, era composto por uma narrativa com câmeras subjetivas que visavam levar o participante para uma viagem por cachoeiras e praias no Brasil. Além do estímulo visual, auditivo e tátil, o participante também era incitado por meio do olfato e do paladar, que incluíam o cheiro de peixe e um convite para comer uma banana.<sup>25</sup>

Diferentemente da instalação de Davies, produzida com alta tecnologia que permitia ao espectador modificar a realidade virtual a partir dos seus movimentos corporais, *VideoCriatura Imersiva* era composta por baixa tecnologia e um aparato artesanal que não propiciava a interação,<sup>26</sup> mas que visava proporcionar ao

<sup>24</sup>Donasci, op. cit., 2002, p. 64.

<sup>25</sup>Cf. Otávio Donasci – 30 anos de Videocriaturas. Disponível em: <https://youtu.be/NYHF6FrGG84>. Acesso em 14 mai. 2023.

<sup>26</sup>O termo interação é usado neste texto de forma bastante precisa. Considero que, a partir dos anos 1990, os algoritmos passam a se inspirar em modelos das ciências cognitivas e das ciências da vida, inaugurando um novo tipo de relação entre a imagem e o espectador. Edmond Couchot, Marie-Hélène Tramus e Michel Bret (2003) denominam essa relação de “segunda interatividade”, em analogia à “segunda cibernética”, na qual comportamentos maquínicos e humanos são aproximados. Essa combinação entre inteligência artificial e ciências da vida resulta em “uma interatividade de alto nível de complexidade entre elementos constitutivos da vida ou da inteligência artificiais (genes e neurônios) que, graças à sua configuração, interagem para produzir fenômenos emergentes.” (COUCHOT, Edmond; TRAMUS, Marie-Hélène; BRET, Michel. “A segunda interatividade: em direção a novas práticas artísticas”. In: DOMINGUES, Diana (org.) *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora UNESP,



Imagem 6. Otávio Donasci, *VideoCriatura Imersiva* (2001), exibida em feira no Riocentro, Rio de Janeiro. Fonte: Otávio Donasci.

participante uma “viagem sensorial”. Conforme comenta Donasci, neste caso, “a narrativa cinematográfica se sobrepõe à linguagem cênica, acrescida ainda com a possibilidade de improviso do performer, enriquecendo o roteiro do espetáculo feito para um só”.<sup>27</sup>

Como pode ser percebido nas descrições e imagens precedentes, *Hydra* (1998) e *VideoCriatura Imersiva* (2001) abrangem a mescla de linguagens artísticas e

---

2003, pp. 31-32) Partindo desse princípio, haveria duas formas de interação: a interatividade exógena, entre o espectador e a imagem, e a interatividade endógena, entre os objetos virtuais. Esta “permite criar objetos [que] passam a se comportar como espécies de seres artificiais mais ou menos sensíveis, mais ou menos vivos, mais ou menos autônomos, até mesmo mais ou menos inteligentes” (Ibidem, p. 29). Tendo isso em vista, a manipulação física da obra pelo espectador sem que essa resulte em uma resposta da obra caracteriza participação, não interação.

<sup>27</sup>Donasci, op. cit., 2002, p. 66.

das esferas pública e privada, bem como desenvolvem algumas tendências manifestas desde a primeira videocriatura de Donasci, tais como a ênfase na relação entre eletrônico e orgânico, vídeo e corpo, e, finalmente, uma situação dialógica construída no encontro entre obra e espectador.

Apesar dessas similaridades, uma diferença importante na recepção de suas obras foi notada por Milton Terumitsu Sogabe. De acordo com o artista e pesquisador,

Da estrutura das primeiras videocriaturas dos anos 80 à videocriatura imersiva em 2000, [uma] transformação na relação com o corpo do público acontece devido a todo o contexto que permeia as transformações das tecnologias das imagens, não só em termos tecnológicos mas também em torno dos pensamentos e estéticas presentes, que chegam na arte interativa. Do público observador e assustado das primeiras videocriaturas, percebemos mais tarde, através da videocriatura imersiva, um público participativo que permite a exploração de seu corpo e sua percepção.<sup>28</sup>

O comentário de Sogabe revela uma transformação da disposição do público, que acompanhou as mudanças ocasionadas nos campos da arte contemporânea e das comunicações, bem como na relação entre ambos.

Algo similar pôde ser constatado na apresentação comemorativa dos trinta anos da primeira videocriatura de Donasci na 15ª edição do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE) no ano de 2014 no Centro Cultural Fiesp – Ruth Cardoso, na cidade de São Paulo. Na abertura da exposição, o festival promoveu o encontro dessa videocriatura com o projeto *Yamada Taro*, do artista japonês Katsuki Nogami. Em *Yamada Taro*, a face do performer é substituída por um *iPad*, que capta e exhibe, em seu lugar, os rostos dos passantes. A obra propõe uma analogia com o modo como, nas redes sociais, as pessoas se tornam similares aos demais com os quais querem se parecer.<sup>29</sup> Assim como observado por Sogabe

<sup>28</sup>SOGABE, Milton Terumitsu. “A relação do corpo com o vídeo na obra de Otávio Donasci”. In: *Revista Gama, Estudos Artísticos*, vol. 3, n. 5, 2015, p. 56.

<sup>29</sup>Cf. [http://file.org.br/file\\_sp\\_2014/file-sp-2014-10/?lang=pt](http://file.org.br/file_sp_2014/file-sp-2014-10/?lang=pt). Acesso em 6 set. 2023.

em torno da recepção da videocriatura imersiva, esse encontro demonstrou que o público da arte contemporânea não apenas está habituado com o uso cotidiano dos dispositivos digitais, mas já pressupõe a participação como um modo de fruição artística corriqueiro.

Quarenta anos após a realização da primeira videocriatura de Donasci, torna-se importante repensar as reverberações estéticas de sua recepção tendo em vista uma perspectiva histórica. Elas persistem como provocações no encontro com o outro, ao invés de efetuarem simples conexões, algo sugerido pelo projeto de Nogami. *Yamada Taro* torna lúdico um processo que tem sido encarado recentemente como propagador de efeitos deletérios não apenas para os indivíduos, mas também para as democracias. A “lógica das bolhas” presente nas redes sociais reúne pessoas semelhantes e acaba por tornar suas semelhanças motivo de segregação entre grupos distintos, com repercussões na vida política.<sup>30</sup> Diferentemente, nas videocriaturas híbridas de Donasci vigora o estranhamento diante do corpo de outro, o que revela a possibilidade de a arte criar outras formas de relação e comunidade.

## **Imagens relacionais nas videoinstalações de Otávio Donasci**

Ao longo desta exposição, foi possível observar que a obra de Donasci engloba diferentes linguagens artísticas, como performance, instalação e vídeo. Ela se adapta a vários ambientes, externos e internos, grandes e pequenos. Estimula diversos sentidos concomitantemente: visão, audição, tato, olfato e até mesmo paladar. Implica imbricações entre orgânico e artificial, do eletrônico ao digital. Dialoga, assim, com a história da arte e com as tecnologias de produção de imagens técnicas, visando propiciar experiências multissensoriais por meio da arte.

Além, portanto, da conexão com o campo da videoarte, as videoinstalações de Donasci remetem a noções como “ambiente” e “participação do espectador”, que

---

<sup>30</sup> Este diagnóstico é traçado por autores como Byung-Chul Han, Cathy O’Neil, Franco Berardi e Evgeny Morozov. Cf. Han, 2022; O’NEIL, Cathy. *Algoritmos de destruição em massa*. Santo André, SP: Editora Rua do Sabão, 2021; BERARDI, Franco. *Asfixia: capitalismo financeiro e a insurreição da linguagem*. São Paulo: Ubu, 2020; e MOROZOV, Evgeny. *Big Tech: a ascensão dos dados e a morte da política*. São Paulo: Ubu, 2018.

foram disseminadas nas artes visuais a partir dos anos 1960. Como se sabe, esse período foi marcado pela desmaterialização da obra e pela sua pluridisciplinaridade. Julio Plaza esclarece que “nos ambientes, é o corpo do espectador e não somente seu olhar que se inscreve na obra”, bem como “na instalação, não é importante o objeto artístico clássico, fechado em si mesmo, mas a confrontação dramática do ambiente com o espectador”.<sup>31</sup> Tal proposição se faz presente nas videoinstalações de Donasci, nas quais o corpo inteiro do espectador é implicado no envolvimento físico com pessoas, objetos e imagens, reunidas nas videocriaturas.

Essas obras ecoam a prática de artistas brasileiros que participaram do Movimento Neoconcreto como Hélio Oiticica (1937-1980) e Lygia Clark (1920-1988), para os quais não bastava que as obras fossem vistas; elas deveriam ser vivenciadas, preferencialmente por meio de vários sentidos. Sobretudo para Clark, a ênfase na experiência residia em seu aspecto sensorial e nos impactos que esse aspecto poderia ocasionar nos participantes de suas proposições.

A artista desenvolveu essa linha de trabalho notadamente em seus “objetos relacionais”, proposta na qual objetos e elementos do cotidiano, como sacos plásticos preenchidos por diferentes materiais, eram encarados como “dispositivos sensoriais” colocados junto aos corpos para que as sensações provocadas pela sua materialidade pudessem ser absorvidas pelos sentidos, evocando memórias e afetos. Tratava-se de uma investigação terapêutica cuja ênfase residia na relação que era estabelecida entre os objetos e os sentidos dos “clientes”, como eram chamados aqueles que participavam das terapias conduzidas por Clark. Ricardo Fabbrini elucida que a artista se ocupou de buscar um “estado estético” ou “o estado da arte sem arte”, “que só ocorreria com a recuperação das potencialidades do corpo sensorio”.<sup>32</sup> É por isso, explica o filósofo, que “os suportes físicos das proposições construtivas não são obras artísticas, mas instrumentos de sensibilização”.<sup>33</sup>

Os objetos relacionais de Clark participaram de um percurso mais amplo de suas investigações poéticas. Estas iniciaram com composições abstratas em planos bidimensionais, as quais equivaliam ao seu construtivismo pictórico, como

<sup>31</sup>PLAZA, Júlio. “Arte e interatividade: autor-obra-recepção”. In: *Ars*, vol. 1, n. 2, p. 14, 2003.

<sup>32</sup>FABBRINI, Ricardo Nascimento. *O espaço de Lygia Clark*. São Paulo: Editora Atlas, 1994, p. 101.

<sup>33</sup>Idem, *Ibidem*.

as linhas orgânicas e as superfícies moduladas dos anos 1950. Passaram, então, por experimentações espaciais com os contrarrelevos dos anos 1950 e por uma demanda crescente pela participação do espectador com objetos manipuláveis, como os *Bichos* da década seguinte; atos como *Caminhando* (1960); e proposições coletivas desenvolvidas especialmente nos anos 1970, no período em que morou em Paris e lecionou na Faculdade de Artes Plásticas da Sorbonne, a exemplo de *Baba antropofágica* (1973) e *Cabeça coletiva* (1975). Após voltar ao Brasil, ainda nos anos 1970, e até o final da sua vida, Clark se dedicou à elaboração de práticas que visavam informar um método terapêutico de estruturação do *self* (consciência do eu) com objetos relacionais. Assim, sua trajetória abarcou diferentes modos de ressaltar a experiência dos espectadores, participantes e “clientes” na relação com imagens e objetos.

Nessa trajetória, a artista/terapeuta produziu diálogos entre diferentes linguagens artísticas e suas relações com o público. Esta atenção já estava presente desde seu trabalho com outros artistas neoconcretos do Grupo Frente, organizado em torno de Ivan Serpa (1923-1973). Para os neoconcretos, as composições geométricas do construtivismo pictórico eram campos abertos à experiência, diferentemente do que propunha o rigor racional dos artistas concretos paulistas do Grupo Ruptura, que tinha como porta-voz a figura de Waldemar Cordeiro (1925-1973).<sup>34</sup> Desde essa época, é possível notar, em Clark, uma tendência à promoção de diferentes relações da arte com o espectador e, por extensão, com a própria vida. Suas passagens do construtivismo pictórico ao método terapêutico pouco a pouco delineiam as transformações que ocorrem da arte moderna à arte contemporânea.

A constante preocupação da artista com a experiência sensível na relação da arte ou de determinadas materialidades com o participante também foi compartilhada por Donasci, que evidentemente formulou soluções poéticas distintas para esse problema. Clark faz a passagem da arte moderna para a arte contemporânea com uma espécie de gestação e cuidado de seres que nascem das telas e se expandem para o mundo. Por sua vez, atuante na arte contemporânea, Donasci chega a uma particular mescla entre o legado da geração de Clark em torno da arte to-

---

<sup>34</sup>Cf. “Manifesto Neoconcreto” (1959). In: GULLAR, Ferreira. *Etapas da arte neoconcreta: do cubismo à arte neoconcreta*. Rio de Janeiro: Editora Revan, 1999, p. 283-288.

mada como acontecimento, ou obra aberta,<sup>35</sup> e os desenvolvimentos tecnológicos respectivos ao vídeo, à telemática e à informática.

Tendo isso em vista, retomemos as questões colocadas no início: por que não se valer da proposição de Clark em torno dos objetos relacionais para pensar a obra de Donasci? De que modo a noção de imagem relacional poderia operar no entendimento das suas videoinstalações? Ainda, por que falar em imagens e não em objetos relacionais ao referir-se às videocriaturas?

Tal como exposto ao longo do texto, Donasci se apropriou de objetos diversos na constituição de suas videocriaturas, como manequins, esqueletos, tecidos diversos e capacetes. Seguindo tendências já vislumbradas e trabalhadas por Nam June Paik, ele tomou os televisores tanto como objetos escultóricos quanto como dispositivos geradores de imagens. Para rememorar um exemplo já citado, em *Magnet TV* (1965), Paik utilizou a televisão em tubo como escultura, acoplando um ímã ao aparelho. Ao mesmo tempo, considerou a funcionalidade desse objeto-escultura na produção de imagens destoantes das que eram corriqueiramente vinculadas pela programação televisiva. Donasci faz algo similar ao conceber videocriaturas híbridas – meio objetos inanimados, meio organismos vivos. Quando se transformam em instalação, as videocriaturas deixam de se acoplar a pessoas para então transformarem-se em objetos-esculturas que, no entanto, mantêm a conexão com a vida por meio das imagens de rostos, apresentadas nas telas, que as compõem.

Este modo de constituição das videocriaturas solicita uma fruição participativa e por vezes imersiva, como busquei destacar nas descrições de algumas videoinstalações. *Videobusto* (1986; 1992) é um busto que demanda atenção ao seu desabafo ansioso acerca do término do expediente ou demais questões cotidianas. *Videotaxigirls* (1992) são manequins com corpos perfumados e vestidos com tecidos de diferentes texturas que convidam ao toque. *Videoesqueleto* (1997) é um esqueleto que, entusiasmado, conta sua história e pode mudar de posição, a partir do engajamento da equipe local. *Hydra* (1998) foi uma videocriatura composta por uma grande estrutura mecânica envolta em tecido na qual se podia adentrar e experimentar sensações na relação com performers que atuavam em sua parte

---

<sup>35</sup>Para remeter à famosa proposição de Umberto Eco considerada na base das formulações de Plaza (2003). Cf. ECO, Umberto. *Obra aberta* (1962). São Paulo: Perspectiva, 2016.

interna. *VideoCriatura Imersiva* (2001) consiste em um capacete compartilhado por duas pessoas, no qual o vídeo sonoro exibido em seu interior é complementado pelo toque da performer, aromas e gostos. Todas essas videoinstalações são, ao mesmo tempo, objetos-esculturas e imagens que pressupõem a participação do espectador em sua constituição e o interpelam por meio de vários sentidos concomitantemente. O rosto que olha na tela, como imagem, não é apenas uma distância tornada próxima, mas presença que expressa, por meio de seu corpo inteiro, um pedido por correspondência. É por isso que, diferentemente das imagens que circulam incessantemente nas redes digitais ou mesmo na televisão, as videoinstalações de Donasci constituem imagens relacionais: elas têm uma presença corpórea híbrida que provoca o participante.

Assim, preservadas as devidas nuances, é possível afirmar que o deslocamento da ênfase nas obras artísticas para acontecimentos, ações, experiências e objetos vinculados ao corpo do participante presente na trajetória de Clark também pode ser notado nas videoinstalações de Donasci. A geração à qual Donasci pertence já havia incorporado os resultados das investigações poéticas de artistas precedentes, mesmo que não tivesse plena consciência disso.<sup>36</sup> E é justamente a junção desse repertório consolidado da arte contemporânea com novas preocupações advindas com as tecnologias do vídeo que possibilitou o desenvolvimento de propostas que implicassem ambos os campos.

Nesse sentido, não parece coincidência notar uma possível relação entre as propostas de *VideoCriatura Imersiva* (2001), de Donasci, e *Diálogo: óculos* (1968) ou *Máscaras sensoriais* (1967-1968), de Clark. *Diálogo: óculos* consiste em um par de óculos bidirecional, que deve ser colocado por duas pessoas concomitantemente. Tal como nota Christine Mello, ele “é capaz de oferecer situações

---

<sup>36</sup>Não obstante as semelhanças brevemente analisadas entre certas videoinstalações de Donasci e objetos relacionais de Clark, Donasci concebeu as videocriaturas sem ter em vista a produção poética dos artistas que participaram do Neoconcretismo. Em e-mail enviado a mim (2022), declarou: “Apesar da minha admiração por ela, meu trabalho nunca teve influências de Lygia Clark. Assim como apesar de usar o termo ‘penetrável’ eu nunca tive influência do trabalho de Hélio Oiticica nas minhas instalações. Só quando fui dar aulas no [curso de] Artes do Corpo na PUC-SP (2008) é que pesquisei mais o trabalho desses mestres e vi minhas identificações com a obra deles em vários pontos” (Donasci, 2022, e-mail à autora). Longe de invalidar a aproximação aqui proposta, esse dado estimula a curiosidade acerca dos motivos que teriam levado artistas distintos a encaminhamentos poéticos similares.

diferenciadas de relação com o outro”, de modo a mostrar “a possibilidade de expandir a experiência corporal” e de tomar “o corpo como experiência estética coletiva”.<sup>37</sup> Por sua vez, *Máscaras sensoriais* eram *bricolages* de materiais que levavam os participantes à introspecção. De acordo com Fabbrini, a maior parte consistia em capuzes ou “capacetes sensoriais” que abrigavam o rosto e provocavam experiências psíquicas.<sup>38</sup> *VideoCriatura Imersiva* de Donasci parece oferecer uma espécie de híbrido dessas duas propostas de Clark ao consistir em um capacete, objeto vestível, que convida, ao mesmo tempo, à participação e à imersão. Esta associação brevemente delineada exemplifica aproximações de práticas artísticas distintas que compartilham preocupações comuns em relação às experiências ou relações, individuais e coletivas, que podem ser estabelecidas com a arte e a partir da arte.

Rememoro brevemente a trajetória poética de Clark à luz das videoinstalações de Donasci como um ponto de partida para pensar uma noção de imagem que considera as relações entre a obra e o espectador fundamental. Não se trata de uma proposta de análise comparativa entre ambos, mas, tão somente, de um breve apontamento ou ainda uma sintética provocação. As “imagens relacionais” das videoinstalações de Donasci não residem no vídeo, no suporte ou na imbricação entre ambos, mas na relação solicitada pela obra e estabelecida entre ela e o participante, no momento em que este a experimenta. *Videobusto* (1986), *Video-taxigirls* (1992), *Videoesqueleto* (1997), *Hydra* (1998) e *VideoCriatura Imersiva* (2001) consistem em “imagens relacionais” justamente porque se concretizam no diálogo entre videocriaturas e participantes, compreendidos como interlocutores que respondem ao outro que os interroga.

Isso não quer dizer que a forma ou a superfície sobre a qual a imagem se materializa, mesmo que de forma efêmera, não importe. Ao contrário, assim como nos objetos relacionais de Clark, é essa materialidade que afetará os sentidos. Contudo, apenas no acontecimento promovido pelo diálogo entre obra e espectador é que as “imagens relacionais” se completam. As videoinstalações comentadas são exemplares deste tipo de imagem, ao preservarem o aspecto dialógico da arte, em oposição às pretensões de comunicação unidirecional da televisão, tão

---

<sup>37</sup>Mello, op. cit., 2008, p. 142.

<sup>38</sup>Fabbrini, op. cit., 1994, p. 114.

criticada no início da videoarte, e mesmo à lógica das bolhas das redes digitais, nas quais proliferam contatos e conexões, mas faltam encontros e relações, isto é, o estranhamento diante da alteridade ou da negatividade de outro corpo.

## Referências

BARTHES, Roland. *O grão da voz: entrevistas – 1962-1980*. Trad. Mário Laranjeira. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2004.

BERARDI, Franco. *Asfixia: capitalismo financeiro e a insurreição da linguagem*. Trad. Humberto do Amaral. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

COHEN, Renato. *Performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

COUCHOT, Edmond; TRAMUS, Marie-Hélène; BRET, Michel. “A segunda interatividade: em direção a novas práticas artísticas”. In: DOMINGUES, Diana. (Org.) *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. Trad. Gilse Boscato Muratore e Diana Domingues. São Paulo: Editora UNESP, 2003, pp. 27-38.

DONASCI, Otávio. *Videocriaturas: análise de videoperformances realizadas entre 1980 e 2001*. Dissertação de Mestrado em Poéticas Visuais. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2002.

ECO, Umberto. *Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas* (1962). Trad. Giovanni Cutolo et al. São Paulo: Perspectiva, 2015.

FABBRINI, Ricardo Nascimento. *O espaço de Lygia Clark*. São Paulo: Editora Atlas, 1994.

GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. Trad. Cristina Pescador, Flávia Gisele Saretta e Jussânia Costamilan. São Paulo: Editora UNESP/Editora Senac São Paulo, 2007.

GULLAR, Ferreira. *Etapas da arte neoconcreta: do cubismo à arte neoconcreta*. Rio de Janeiro: Editora Revan, 1999.

HAN, Byung-Chul. *A expulsão do outro: sociedade, percepção e comunicação hoje* (2016). Trad. Lucas Machado. Petrópolis: Vozes, 2022.

HIGGINS, Dick. *Statement on Intermedia*. Nova York, 3 de agosto de 1966. Disponível em: <https://www.artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermedia2.html>. Acesso em 28 set. 2023.

MACHADO, Arlindo. (Org.) *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural, 2007.

MARCONDES FILHO, Ciro. “Sobre o tempo de incubação na vivência comunicacional”. Em defesa de uma pesquisa das sensações no campo da comunicação”. In: *Revista Observatório*, vol. 2, Especial 2, outubro 2016, pp. 108-122. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/2404>. Acesso em 28 set. de 2023.

MATUCK, Artur. *O potencial dialógico da televisão: comunicação e arte na perspectiva do receptor*. São Paulo: Annablume/ECA-USP, 1995.

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

MORAN, Patrícia. “Entrevista com Otávio Donasci”. In: *Revista Cena*, n. 35, 2021, pp. 62-75. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/cena/article/view/113048>. Acesso em 28 set. 2023.

MOROZOV, Evgeny. *Big Tech: a ascensão dos dados e a morte da política*. Trad. Claudio Marcondes. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

O’NEIL, Cathy. *Algoritmos de destruição em massa: como o big data aumenta a desigualdade e ameaça a democracia*. Trad. Rafael Abraham. Santo André, SP: Editora Rua do Sabão, 2020.

PLAZA, Júlio. “Arte e interatividade: autor-obra-recepção”. In: *Ars*, vol. 1, n. 2, 2003, pp. 9-29. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2909>. Acesso em 28 set. 2023.

SOGABE, Milton Terumitsu. “A relação do corpo com o vídeo na obra de Otávio Donasci”. In: *Revista Gama, Estudos Artísticos*, vol. 3, n. 5, 2015, pp. 54-63. Disponível em: [https://gama.belasartes.ulisboa.pt/G\\_v3\\_iss5.pdf](https://gama.belasartes.ulisboa.pt/G_v3_iss5.pdf). Acesso em 28 set. 2023.

SPITZ, Rejane. “Brazilian Pioneers in Art and Technology: Waldemar Cordeiro, Abraham Palatnik and Otávio Donasci”. In: *Proceedings of the 23rd International Symposium on Electronic Art ISEA2017 Manizales 16th International Image Festival*, 2017, pp. 763-766. Disponível em: [https://isea-archives.siggraph.org/wp-content/uploads/2021/05/2017\\_Spitz\\_Brazilian\\_Pioneers.pdf](https://isea-archives.siggraph.org/wp-content/uploads/2021/05/2017_Spitz_Brazilian_Pioneers.pdf). Acesso em 28 set. 2023.

ZANINI, Walter. *Walter Zanini: vanguardas, desmaterialização, tecnologias na arte*. Organização de Eduardo de Jesus. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2018.

**RESUMO:** Este artigo apresenta uma análise das videoinstalações do artista brasileiro Otávio Donasci (1952-) exibidas em instituições culturais, *VideoBusto* (1986), *Videotaxigirls* (1992) e *Videosqueleto* (1997), e apresentadas em espaços públicos, *Hydra* (1998) e *VideoCriatura Imersiva* (2001). Ele utiliza os objetos relacionais de Lygia Clark como ponto de partida para conceber a noção de imagens relacionais, respectiva ao modo de fruição, participativo e imersivo, solicitado por essas instalações. Esta aproximação visa ressaltar a hipótese de que as videocriaturas podem ser pensadas como alternativas aos modelos de comunicação unidirecional presentes tanto na televisão como nas redes sociais, pois consistem em seres híbridos, meio artificiais, meio orgânicos, que promovem interpelações diante do outro por meio de estratégias diversas e multissensoriais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Otávio Donasci; Videocriatura; Instalação; Participação; Imersão.

**ABSTRACT:** This article presents an analysis of the video installations by the Brazilian artist Otávio Donasci (1952-) exhibited in cultural institutions, *VideoBust* (1986), *VideoTaxiGirls* (1992) and *VideoSkeleton* (1997), and presented in public spaces, *Hydra* (1998) and *Immersive VideoCreature* (2001). It uses Lygia Clark's relational objects as a starting point to conceive the notion of relational images, corresponding to the participatory and immersive mode of artistic reception requested by these installations. This approach aims to emphasize the hypothesis that the video creatures can be thought as alternatives to the unidirectional communication models related to television and social media because they consist of hybrid beings – half artificial, half organic – that promote interpellations before the other through diverse and multisensory strategies.

**KEYWORDS:** Otávio Donasci; VideoCreature; Installation; Participation; Immersion.