

Rafael França:

processos de desconstrução audiovisual

Lyara Oliveira

Artista audiovisual, produtora e diretora de TV. Mestre em Artes Visuais pela Faculdade Santa Marcelina, com bolsa FAPESP. Graduada em Rádio e TV pela UNESP. Atua profissionalmente há 15 anos no campo de produção audiovisual. Leciona nos cursos de Rádio e TV e Produção Audiovisual da FMU. Dedica-se à produção e pesquisa artísticas, investigando processos de criação com meios audiovisuais.

Resumo. Esse artigo propõe uma tentativa inicial de delinear uma trilha pelo campo das relações entre as artes visuais e a narrativa audiovisual, optando por realizar uma abordagem pelo viés da videoarte, contextualizando a produção brasileira nessa área da arte contemporânea por meio de uma aproximação com o trabalho do artista Rafael França.

Palavras-chave. arte contemporânea, videoarte, narrativa audiovisual, Rafael França.

Rafael França: deconstruction processes of audiovisual

Abstract. This paper proposes an initial attempt to an outline path in the field of relations between the visual arts and audiovisual narrative, opting to hold a thematic approach through the videoart, contextualizing the Brazilian production of contemporary art in this area with the work of the artist Rafael França.

Keywords. contemporary art, videoart, audiovisual narrative, Rafael França.



Acima de tudo eles não tiveram medo da vertigem.
Texto final do vídeo *Sem medo da Vertigem* (1987),
de Rafael França.

A arte contemporânea caracteriza-se por ser um campo híbrido e plural, repleto de inconsistências, subversões e deslocamentos. Abrange uma pluralidade de práticas experimentais que fazem uso de diferentes instrumentais e variadas linguagens. Dentro desse campo, as práticas artísticas que se utilizam do aparato e da linguagem audiovisual estão cada vez mais presentes. Apresentamos nesse artigo uma observação sobre a prática de desconstrução da linguagem audiovisual convencional proposta pelo artista brasileiro Rafael França na esfera da videoarte.

A videoarte pode ser entendida como uma área de atuação artística dentro da arte contemporânea. É importante destacar, porém, que a videoarte não se caracteriza como setor exclusivo para a expressão poética nos meios audiovisuais, tampouco como espaço único de experimentação videográfica. Os usos artísticos do vídeo podem ocorrer no cinema, na televisão, na internet. Michael Rush (2006, p. 77) atenta para diferenciação do uso artístico do vídeo e de sua ocorrência no campo da arte:

Técnicas artísticas podem dar vida à televisão comercial, propaganda, etc., mas não são, em si mesmas, o que normalmente chamaríamos de arte. A arte está na intenção do artista: fazer ou conceber algo sem a limitação de algum outro objetivo.

Para Raymond Bellour, a videoarte se compara ao cinema experimental ou de vanguarda, pois ambos resistem às tradições imagéticas de seu tempo. Segundo ele, a videoarte está para a televisão, assim como o cinema experimental ou de vanguarda está para o cinema clássico; ambos apresentam em comum a “vontade de escapar por todos os meios possíveis de três coisas: a onipotência da analogia fotográfica; o realismo da representação; o regime de crença da narrativa” (BELLOUR, 1997, p. 176).

Para André Parente (2009, p. 31), a videoarte é o elemento que por excelência “promove o processo de desterritorialização do cinema” e leva a uma nova forma de pensar a passagem entre imagens, dos dispositivos ópticos aos atuais dispositivos de realidade virtual.

Sobre as relações estabelecidas entre o vídeo e o campo da arte, Parente enfatiza a proposição dos autores Raymond Bellour e Anne Marie Duguet, que mostraram que o vídeo desempenhou importante lugar de passagem entre o



audiovisual e as artes plásticas. “De fato, ainda nos anos 1960, o vídeo intensifica o processo (iniciado pelo cinema experimental) de deslocamento da imagem-movimento para os territórios da arte.” (PARENTE, 2009, p. 38).

É a ação do artista sobre o plano de linguagem do audiovisual que nos interessa aqui, no intuito de compreender as proposições artísticas que têm lugar no contemporâneo e agem sobre essa esfera de linguagem tão híbrida e rica em potencialidade de criação e, ao mesmo tempo, tão formatada e preconizada por normas e regras.

Esgarçar os limites da linguagem a partir das potencialidades articuladas pela videoarte é o que buscamos observar. Tais potencialidades se configuram como sendo extremamente maleáveis e favoráveis ao questionamento crítico, no qual o agenciamento criativo não está, necessariamente, atado à necessidade de atender a um público de massa, a um patrocinador ou ao mercado. A videoarte é uma área de atuação em que, historicamente, os procedimentos desconstrutivos – transgressão e questionamento ao estilo vigente – se configuram de maneira evidenciada. Desde o início das práticas com vídeo, artistas agem desarticulando significados; trazem suas ações para o plano do processual, rompendo com o estatuto que foi atribuído ao vídeo nas práticas comunicacionais dominantes.

Tentando objetivar o olhar sobre a prática artística em relação à prática audiovisual convencional escolhemos focar nossas observações sobre o mote da narrativa audiovisual. A narrativa audiovisual se dá na intersecção entre os campos da narrativa e do audiovisual, tendo como balizador uma concepção de narrativa enquanto processo de pensamento encadeador que se realiza (PARENTE, 2000, p. 35) e o audiovisual como o campo de operações dos meios audiovisuais que concretizam suas mensagens a partir de aparatos técnicos e tecnológicos de imagem e som. Entendendo a narrativa audiovisual como um processo de encadeamento narrativo imagético/sensório que se realiza através de meios audiovisuais, estabelecemos articulações entre a prática convencional e hegemônica presente em filmes narrativos, novelas e seriados; e a prática experimental de desconstrução passível de se articular na videoarte.

Como diz Michael Rush (2007, p. 125), no livro *Video Art*, artistas, de um modo geral, sempre contaram histórias e os videoartistas não são uma exceção. Segundo o autor, eles têm conseguido com suas histórias injetar vida nova na história da narrativa. Rush apresenta alguns artistas, relacionando-os aos questionamentos da linguagem narrativa audiovisual, seja por apresentarem uma visão destruidora,



seja por proporem possibilidades outras para a narrativa audiovisual. Entre os artistas citados estão: Gary Hill, Bill Viola, Jean Luc Godard, Marcel Odenbach, Woody Vasulka, Mary Lucier e Chris Burden. Rush (2007, p. 167) diferencia ainda artistas contemporâneos que, de modo proeminente, borram as fronteiras entre o vídeo e o cinema em seus trabalhos, como Douglas Gordon, Pierre Huyghe, Doug Aitken, Shirin Neshat, Eija-Liisa Ahtila e Mattew Barney.

No Brasil, entre os artistas que apresentam em seus trabalhos audiovisuais aspectos narrativos, é possível citar: Rafael França, Sandra Kogut, Éder Santos, Cao Guimarães, Laura Erber, Luiz Duva, Lucas Bambozzi, Carlos Nader, Kiko Goifman, Alice Miceli, entre outros.

Rafael França recebe aqui um destaque especial, por sua importância histórica dentro da videoarte e por ser um dos poucos artistas brasileiros que se dedicou sistematicamente à pesquisa sobre a narrativa audiovisual, tanto em seus trabalhos de vídeo, quanto em reflexão teórica.

Rafael França: radicalidade na experimentação

Rafael França foi um artista que realizou práticas poéticas diferenciadas, apresentava um modo de trabalho próximo a um operar desconstrutivo, independente da área em que estivesse atuando. França foi um dos primeiros artistas brasileiros a se apropriar do vídeo de forma sistemática e a enveredar pelo campo da narrativa audiovisual com ideais radicais e desestruturadores. Ao mesmo tempo em que criava, ele realizava proposições críticas, escrevia textos, articulava mostras e exposições. Exercia diferentes e variadas ações no campo da arte, sempre extremamente consciente de suas colaborações como artista, pesquisador, produtor, teórico e curador. Um observador sensível de seu tempo.

Nascido no ano de 1957, em Porto Alegre (RS), Rafael França se encaixa num espaço de intersecção entre os artistas pioneiros da videoarte e os da segunda geração. Seu trabalho se inicia nas artes plásticas, mas logo se direciona para o uso dos artefatos tecnológicos, e passa ao desenvolvimento de videoinstalações e de uma série de vídeos nos quais mistura ficção, documentário e experiências autobiográficas.

Mesmo experimentando um suporte novo até então, França tinha uma preocupação com a reflexão teórica no campo da arte.

Rafael, longe de buscar a especificidade de um dado meio, questão tão cara ao modernismo, questionava o uso dos meios tradicionais, interessava-se pela aplicação de técnicas de



reprodução mecânica na arte e sobrevalorizava o fundamento conceitual da obra. (COSTA, 1997, p. 53).

França buscava um entendimento maior do campo onde se aventurava. Provavelmente esse interesse se origina em certa influência decorrente de sua formação ao lado de artistas e teóricos que derivam de uma linha de pensamento crítica e conceitual, tais como Regina Silveira, Júlio Plaza e Walter Zanini. O que se pode afirmar, através da observação de seus trabalhos e da análise de material de pesquisa que ele deixou¹, é que a reflexão teórica sempre foi parte determinante das atividades do artista. Ele desenvolveu textos², escreveu críticas a trabalhos, curou exposições, ministrou aulas e palestras. Chegou a assinar no jornal Folha de S. Paulo, no final da década de 80, uma coluna intitulada *Writing Video*, onde escrevia um misto de programação cultural e críticas de exposições e mostras de videoarte.

Em seus textos, escrevia sobre a condição da arte contemporânea, sobre o contexto da arte e tecnologia e sobre a videoarte. Além de uma visão histórica e crítica, defendia posturas bastante particulares sobre a videoarte, sobre o papel e a função do artista.

Neste momento do desenvolvimento artístico do século XX, a posição social do artista, imutável desde o século XVI, começa a ser questionada. Quem são nossos artistas e qual sua função social são as perguntas realmente pertinentes aos que trabalham com videoarte. (FRANÇA, 1997, p. 100).

Mesmo estando dentro do processo histórico da contemporaneidade, França conseguia enxergar o momento de transição pelo qual a videoarte e a arte em geral passava, momento de desvinculamento das radicais estratégias de criação modernistas para uma postura mais conciliadora e pluralizada (BOUSSO, 2002, p. 75).

França questionava o circuito de difusão e o modo de exposição constituído pelos festivais de vídeo, galerias de arte e televisão broadcast. Para ele, trabalhos de videoarte poderiam ser consumidos em casa, na TV doméstica “com a luz acesa”³. O artista concebia a videoarte como uma forma de arte revolucionária, destinada a se tornar o centro das reflexões estéticas no fim do século XX.

Como forma de arte aliada aos desenvolvimentos tecnológicos, ela conheceu o desenvolvimento mais rápido e radical do que qualquer outra forma de arte do século XX, em consequência da rapidez da revolução tecnológica. (FRANÇA, 1997, p. 98).

França morreu jovem, aos 33 anos, em 1991, por complicações decorrentes de AIDS. Atuou por um período curto, mas de intensa produção



artística e teórica. Para Heloíse Costa, a obra videográfica de Rafael talvez seja, até hoje, uma das mais significativas na arte contemporânea brasileira:

A experiência de Rafael França na área de videoarte abrangeu um amplo espectro de questões, dentro de uma pesquisa sistemática e bem fundamentada, sem precedentes no cenário da arte brasileira. Trata-se de uma atuação coerente e programada no âmbito das relações entre arte e tecnologia, que ainda hoje nos acena com a surpreendente atualidade de grande parte de suas formulações. (COSTA, 1997, p. 62).

Um olhar sobre a narrativa em Rafael França

Rafael França inicia a experimentação com a narrativa audiovisual a partir de sua ida para os Estados Unidos, em 1982, e intensifica esse tipo de abordagem após descobrir ser portador do vírus HIV, causador da Aids, em 1985. Para Arlindo Machado (1997, p. 80), “um dos aspectos mais ricos da obra de Rafael França é justamente a experimentação de alternativas criativas para ficção videográfica”.

As obras narrativas de França estão referenciadas em experiências pessoais intensas. Muitas vezes esses trabalhos interligam presente e passado, realidade e memória, experiência e fantasia, a partir de temas como relacionamentos sociais e amorosos, o desejo e a inevitabilidade da morte. Em termos de linguagem, ele questiona: os elementos de continuidade e linearidade; a relação tempo-espço; as relações de causalidade; o jogo de campo/contracampo e o uso dos elementos de montagem. O artista estabelece uma tentativa de ruptura ou mesmo de negação intencional desses elementos tão caros à narrativa audiovisual. Esses experimentos indicam uma preocupação em entender, interpretar e desconstruir o aparato técnico do vídeo e de linguagem do cinema e da televisão, de uma maneira consciente e autoral.

Ao examinar o esgarçamento dos processos codificadores de informação presentes na configuração da narrativa audiovisual dos trabalhos de França, é possível reconhecer o modo de operação desestruturador e um ideal de elucidação.

Nos trabalhos de Rafael França, a narrativa serve para a expressão pessoal, mas, nem por isso, suas obras são menos questionadoras em relação à linguagem e ao meio escolhido. Pelo contrário, é possível observar uma ruptura com a linearidade narrativa dada a aproximação de suas obras com sua experiência pessoal relativa aos temas com os quais escolhe trabalhar.

Em suas obras também estão presentes as argumentações sobre a produção técnica da imagem, a repetição em série e o destrinchamento da



linguagem escolhida como veículo para suas proposições (o vídeo e a narrativa). Ao realizar seus vídeos, França desestabiliza as noções de narrativa audiovisual hegemônica, usando para isso elementos do próprio vídeo.

A seguir apresento algumas considerações sobre um trabalho pontual de Rafael França: o vídeo *O profundo silêncio das coisas mortas*⁴, de 1988. Com sete minutos de duração, o vídeo apresenta alguns pontos de reflexão que, por sua força e clareza, evidenciam questões presentes em vários trabalhos de França.

Uma análise mais ampla do trabalho de Rafael França poderia ser realizada pelo viés da semiótica ou da crítica genética, ou então pelo viés da psicologia – caminho que talvez estivesse mais próximo às intenções do próprio artista. Aqui, entretanto, propomos uma observação de elementos pertinentes ao processo de prática e reflexão teórica audiovisual.

A dor do abandono e o amor insuportável

Em *O Profundo silêncio das coisas mortas*, França apresenta uma situação em que dois personagens masculinos contam para a câmera suas histórias de amor. Os personagens ora aparecem simultaneamente na tela sob o efeito de tela dividida, ora aparecem sozinhos. Compõem ainda o vídeo os planos de paisagens, planos subjetivos e clipes rápidos do carnaval no Rio de Janeiro.

No encadeamento de planos não ocorre nenhum plano articulado a outro em continuidade formal, ou seja, não há planos que se articulem em concordância às normas de continuidade clássica, das narrativas audiovisuais convencionais. O que ocorre é uma variante de pontos de vista da câmera, entrecortados por planos díspares. Em alguns momentos, os personagens olham direto para a câmera e expõem seus relatos, em outros, temos planos de paisagens urbanas ou do céu. Num outro instante, são apresentados planos de câmeras subjetivos que sugerem o olhar ora de um, ora de outro personagem.

Aparentemente França trabalha com os sons captados durante os planos apenas distorcendo e mixando, aplicando efeitos sonoros. Contudo, apenas assistindo ao vídeo não é possível sustentar essa afirmativa. O que se percebe, claramente, é que os sons correspondem aos possíveis sons de cada plano e que o vídeo não apresenta trilha musical.

Mesmo sem estabelecer nenhuma relação direta entre os personagens, o espectador é capaz de associar as estórias relatadas. Um personagem pode



estar falando do outro ou não. São duas histórias diferentes ou dois lados de uma mesma história, ou ainda, dois momentos diferentes de uma mesma história, ou duas histórias diferentes em momentos parecidos? É possível realizar várias conjugações. Não cabe ao espectador o papel passivo de *voyeur*. Ele é compelido ao papel de ouvinte participativo. Quando os personagens falam olhando diretamente para a câmera, falam se reportando ao espectador. O primeiro fala quase aos berros, em meio à fúria de amante abandonado e incompreendido. O segundo fala mais mansamente, mas nem por isso com menos intensidade, sendo capaz de revelar seus mais íntimos desejos e perplexidades, como a vontade de matar o amante enquanto este dorme.

Nos planos de câmera subjetiva, o espectador é colocado em situações de intimidade homoerótica, que podem ser desconfortáveis. Os planos gerais que entrecortam os relatos não trazem nenhum tipo de sensação de localização ou estabilidade, que é o esperado desse tipo de plano em uma articulação dentro dos cânones audiovisuais. Esses planos são altamente instáveis, apresentam movimentos improváveis e imagens distorcidas, incitando ainda mais um estado emocional vertiginoso e imprevisível.

Em *O Profundo silêncio das coisas mortas*, França explora a pluralidade e as contradições entre os estados em que coloca o espectador. O espectador ora apenas observa (planos gerais, paisagens instáveis), ora toma o lugar do parceiro (câmera subjetiva que interage com o personagem em cena), ora se torna cúmplice (quando os personagens se dirigem diretamente a ele e contam suas dores e angústias). A situação do espectador é ativa, nunca é cômoda, é sempre questionável e instável.

Na instauração dos frenéticos clipes de imagens do carnaval no Rio de Janeiro, é possível identificar uma referência a um estado de espírito sensual e instável. Como se já não bastasse o fato das imagens serem perturbadoras e instigantes – as imagens são escuras, captadas numa noite de carnaval, e apresentam pessoas em estado de euforia lasciva –, França intensifica essas qualidades realizando uma montagem intensamente frenética, com planos de menos de dois segundos.

Na narrativa audiovisual hegemônica, o espectador também é incitado a participar o suficiente para se envolver na história e para realizar uma catarse através dela. No entanto, essa situação se alterna com a de *voyeur* tão intrinsecamente que mal se percebe quando se passa de uma situação a outra.



Tais passagens são construídas para que o espectador se envolva na narrativa. Ele pode até ser colocado no papel de um ou de outro personagem, mediante o uso de recursos como câmera subjetiva, no entanto, ele dificilmente será mantido numa posição tão próxima e incômoda como a proposta por Rafael França. A narrativa audiovisual convencional funciona de maneira que ocorra sempre um certo grau de identificação do espectador com a personagem, ao mesmo tempo em que ocorre um distanciamento. Desse modo, não há uma transferência de papel. A convenção propõe a ilusão, não o delírio ou a experimentação radical.

No trabalho de França, soma-se à provocação ao espectador por meio do uso da linguagem a provocação temática. *O Profundo silêncio das coisas mortas* trata abertamente de relacionamentos homo afetivos e/ou eróticos, a temática da morte também é marcante, desde o título até a fala de um dos personagens. São assuntos instigantes, que só fazem aguçar ainda mais o espectador. Estes temas estão presentes em quase todos os vídeos de França e, de modo mais evidente, em seu último trabalho: *Prelúdio para uma morte anunciada*, de 1991. Vale lembrar que esses trabalhos foram desenvolvidos num período em que a Aids atingia milhares de homossexuais, impingindo preconceito e discriminação.

Em *O Profundo silêncio das coisas mortas* não observamos linearidade formal, não ocorre uma observância às normas de continuidade visual ou sonora utilizadas nas práticas audiovisuais convencionais. Os planos são entrecortados como que por soluços. O que importa é a intensidade dos sentimentos dos personagens, que parecem estar em estado de ebulição e despejam suas emoções nos depoimentos. Não há sequer linearidade no que eles contam. Mesmo assim, acostumado à lógica causal da narrativa clássica, o espectador tenta fazer relações, estruturar um enredo a partir da fala e do comportamento dos personagens. A lógica causal é esfacelada em razão da aproximação com a subjetividade da experiência relatada e apresentada. Importa a condição dos personagens e o que ela provoca no espectador, o estado de espírito que ela desperta.

Ressaltamos que essas escolhas não ocorrem por falta de conhecimento da linguagem audiovisual hegemônica por parte de França. Muito pelo contrário. O artista estava empenhado em conhecer, pesquisar e desestruturar a narrativa audiovisual. É possível entender isso a partir de uma aproximação com seus próprios textos, nos quais ficam evidentes suas intenções e seu conhecimento prático-teórico. Do mesmo modo, é possível observar uma diferenciação entre seus primeiros trabalhos em vídeo, nos quais o uso da linguagem ainda está mais próximo das formalidades convencionais, e os últimos, com a desconstrução



se tornando cada vez mais evidente. De toda forma, um certo grau de livre experimentação está presente em todos os seus trabalhos videográficos.

Em seus trabalhos França desenvolve uma narrativa que lida com a linguagem audiovisual, utilizando modos de produção tanto da televisão não ficcional (o posicionamento frontal e a fala direta para a câmera), quanto do cinema clássico (o uso do campo e contra-campo, as regras de continuidade, o uso da trilha sonora, etc.), amalgamados pelo potencial das tecnologias do vídeo. Uma miscelânea subversiva de modos de uso de linguagem que não segue normas pré-concebidas e questiona a narrativa audiovisual hegemônica, tendo como foco central o ser humano, suas necessidades, aspirações, sonhos, conflitos. E sempre sob um olhar poético.

França estabelece uma forte conexão com a narrativa literária, com o discurso verbal. O que se pode observar de diferencial entre a narrativa cinematográfica clássica hegemônica e o que ele propõe é que o cinema clássico tem como base a estrutura romanesca fechada, própria do romance realista oitocentista, ao passo que França bebe na fonte dos romances modernos de estrutura aberta e fragmentada.

As referências literárias de França para seus trabalhos são obras de escritores contemporâneos como Marguerite Yourcenar (*Combate em vão*, 1983) e Graciliano Ramos (*Insônia*, 1989). Ele mantém uma forte ligação com as estruturas verbais e pensa o audiovisual a partir do texto verbal. Mesmo quando a referência não é o texto literário, a força do texto é proeminente (*Sem medo da Vertigem*, 1987; *O profundo silêncio das coisas mortas*, 1988).

França entende que é preciso um modo de desestabilizar as normas que condicionam a narrativa audiovisual convencional. Ele realiza uma ruptura com a estrutura formal da narrativa audiovisual convencional tomando como alicerce da trama o estado emocional de suas personagens.

É o desequilíbrio no estado emocional de cada um dos personagens – que muitas vezes representam ou são, de fato, o próprio artista – que imprime subjetividade em cada trama. É a partir dessa subjetividade que França incidirá numa ação desconstrutora da narrativa audiovisual convencional e realizará seus trabalhos de modo a compor, com elementos tanto do cinema quanto da televisão, uma narrativa emocional, fragmentada, desestabilizante.



Está presente no trabalho de França a busca por uma quebra na linearidade programada dos modelos hegemônicos da narrativa audiovisual, partindo de uma aproximação com a experiência. Isso irá se desdobrar também numa quebra da lógica de causalidade da narrativa clássica.

Outra proposição que se apresenta nos trabalhos é a fissura do eu em personagem, narrador e espectador. Em *O Profundo silêncio das coisas mortas* a busca por um espectador participador é observável nas alternâncias de ponto de vista, onde o papel do espectador é alternado entre o cúmplice participativo, o observador distante e o personagem. O artista também afirma textualmente esse desejo quando fala de outro trabalho seu, *Insônia*, realizado sob as mesmas intenções que *O profundo silêncio das coisas mortas*.

Com este trabalho proponho ao espectador um papel atuante, onde seu raciocínio é parte fundamental na decodificação das situações que discuto em cada uma destas pequenas histórias. (FRANÇA, 1990, p. 4).

Cecília Salles (1998, p. 37), em sua vasta pesquisa sobre os processos de criação artística, menciona os fios condutores que existem entre um trabalho específico de um artista e a sua obra como um todo e que compõem um “projeto, pessoal, singular e único”.

Observando a obra videográfica de Rafael França, é possível notar algumas singularidades, como o alto nível de desconstrução da linguagem instituída, a temática da sexualidade e da morte, o conflito entre realidade e ficção. Essas singularidades apontam para um projeto estético ousado e radical, rico em experimentação. Projeto que, com o foco específico na videoarte, aponta uma possibilidade de transgressão das práticas convencionais do audiovisual – sem menosprezar o potencial poético dos meios de comunicação quando produzem programas que atendem às expectativas da comunicação de massa, e sem nunca perder de vista, e de referência, as narrativas audiovisuais empreendidas por realizadores da TV, do cinema e das novas mídias em geral.

Compreendemos que as possibilidades de experimentação com narrativas audiovisuais se estendem para variados campos de atividade. O que oferecemos neste artigo é um vislumbre de uma possibilidade de se pensar e realizar uma desconstrução dos modos operacionais da narrativa audiovisual hegemônica, como a experimentada por Rafael França, de forma a gerar uma experiência poética dentro do campo da arte contemporânea.



Em *O Profundo silêncio das coisas mortas* não há uma finalização conclusiva no vídeo. As histórias terminam pairando no ar, não são dadas respostas objetivas e nenhum tipo de arremate é apresentado. Não ocorre uma finalização conclusiva. O vídeo termina, mas a proposição narrativa continua reverberando no espectador.

¹ Para consultar o material de pesquisa artística e ter acesso a textos de Rafael França realizei visitas agendadas ao Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC – USP), em 2010 e 2011.

² Exemplos de textos de Rafael França são os dois que estão publicados no catálogo *Sem Medo da Vertigem*.

³ Essa declaração foi dada em uma entrevista no final dos anos 1980 e está presente no documentário *Rafael França obra como testamento* (2001).

⁴ *O Profundo silêncio das coisas mortas*, 7'15" vídeoarte, 1988. Sinopse: Combina inovações formais e experiências com narrativa de vídeo. Homens falam de suas memórias sobre outros homens e como lidaram com o final de seus relacionamentos. Filmagens com câmeras portáteis no Carnaval do Rio de Janeiro.

Referências

BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Campinas: Papirus, 1997.

BOUSSO, Vitória Daniela. Rafael França. In: *Forma e Imagem Técnicas na Arte do Rio de Janeiro*. São Paulo: Paço das Artes, 2002.

COSTA, Helouise (org.). *Sem Medo da Vertigem: Rafael França*. São Paulo: Paço das Artes, 1997.

FRANÇA, Rafael. Insônia. In: *Catálogo Concorrência Fiat*. São Paulo, 1990.



_____. Videoarte. In: COSTA, Helouise (org.). *Sem Medo da Vertigem: Rafael França*. São Paulo: Paço das Artes, 1997.

MACHADO, Arlindo. Uma experiência Radical de Videoarte. In: COSTA, Helouise (org.). *Sem Medo da Vertigem: Rafael França*. São Paulo: Paço das Artes, 1997.

PARENTE, André. *Narrativa e Modernidade. Os cinemas não narrativos do pós- guerra*. Campinas: Papirus, 2000.

_____. A Forma Cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, Katia (org.) *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

RUSH, Michael. *Novas Mídias na arte Contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

_____. *Video Art*. London: Thames & Hudson, 2007.

SALLES, Cecília Almeida. *Gesto Inacabado. Processo de criação artística*. Annablume: São Paulo, 1998.

