

# EXTREMIDADES DO VÍDEO: O VÍDEO NA CULTURA DIGITAL

---

Christine Mello

Resumo: *Extremidades do vídeo* é uma investigação crítica sobre o meio videográfico na produção criativa contemporânea. A partir da observação da produção brasileira e das relações interlinguagens, examina o modo como o vídeo se relaciona na cultura digital. As *extremidades do vídeo* são as circunstâncias limítrofes de ação do vídeo que evidenciam suas transformações e suas contribuições. Essas *extremidades* angenciam a descentralização das linguagens e problematizam o vídeo em suas relações como um campo expressivo interligado a outros campos. A partir das teorias críticas advindas da arte e das mediações tecnológicas, a investigação demonstra três modos de *extremidade* – desconstrução, contaminação e compartilhamento – como marcas de transgressão e hibridismo, ou zonas interconectadas e fronteiriças. Trata-se dos movimentos de expansão do vídeo, dos seus *desvios*, *infiltrações* e *deslocamentos* proporcionados nos trânsitos e questionamentos do espaço-tempo midiático. Em todas essas proposições, o vídeo é reconfigurado e coloca em sinergia processos conceituais complexos existentes entre as mídias e as artes. Novos contextos surgem, outros desaparecem, a linguagem é viva, dinâmica e é entendida a partir das atividades de que é integrante. O vídeo, no limiar da cultura digital e do século XXI, é pontuado pelas marcas de suas extremidades e apresentado como uma trajetória inacabada, em movimento, como um vértice criativo das mais variadas práticas de arte.

Christine Mello é Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Professora na PUC/SP, na FAAP/ Artes Plásticas e no Programa de Pós-Graduação do Senac-Comunicação e Artes.

Palavras-chave: vídeo, artemídia, arte brasileira, cultura digital, expansão do vídeo, hibridismo.

Abstract: The *video extremity* is a critic investigation about videographic media into contemporary creative production, from Brazilian video observation. Examines the way video relates to media art and its manifestation in digital culture. The *video extremities* are the limiting circumstances of video action that highlights its transformation and contribution. These *extremities* bring into question the video in its relations, as an issue connected to many kinds of other issues, and not only as the question itself. From the critic theories of art and technology media, this investigation presents three forms of *extremity* – deconstruction, contamination and sharing – as transgression and hybridism marks or bordering interconnected zones. They are the *diversions, infiltrations and displacements* of video which happens between the questioning and transits of media space-time, as well as the expansion movements of videographic media which trends to language decentralization. In all these propositions, the video is reconfigured and the complex conceptual processes between media and arts are put into synergy. New contexts emerge, other disappear, language is alive, dynamic and understandable from the activities in which take parts. Video, bordering 21<sup>st</sup> century and digital culture, is marked by its extremities and presented as an unfinished path, in movement, as a creative vertex of the most different art practices.

Key words: video, art media, Brazilian art, digital culture, video expansion, hybridism.

A noção de *extremidade* é uma atitude de olhar para as bordas, como uma maneira de analisar os *deslocamentos* e os movimentos híbridos do vídeo. Essa noção diz respeito a observar as suas zonas-limite na cultura digital, as pontas extremas, descentralizadas do cerne da linguagem e interconectadas em variadas práticas.

Stephen Wright<sup>1</sup> chamaria essas *extremidades do vídeo* de *infiltrações semióticas* ou a capacidade que os signos possuem de operar em zonas de fronteira e conflito. Na verdade, essas *extremidades* revelam o modo como o vídeo se posiciona em atitudes radicais e sua capacidade de contaminação no universo da arte contemporânea, passadas as primeiras décadas de descoberta e exploração de suas especificidades entre os anos de 1960 e 1990.

<sup>1</sup> O canadense Stephen Wright, crítico e historiador de arte, apresentou o conceito de infiltrações semióticas durante palestra proferida no 14º Festival Internacional de Arte Eletrônica – Videobrasil, em setembro de 2003, em São Paulo.

A idéia de *extremidades do vídeo* baseia-se no campo de vivências das intervenções midiáticas, mas também diz respeito a um termo metafórico derivado da Medicina oriental e de seus métodos terapêuticos como a acupuntura, a reflexologia e o *do-in*. Esse campo da Medicina descobriu a capacidade que os pontos cutâneos extremos do corpo possuem de, ao serem ativados, fazer interconexões entre todos os elementos de um mesmo organismo.

O presente estudo demonstra, assim, esses três processos de *extremidades a desconstrução a contaminação e o compartilhamento* que tangenciam o meio videográfico no campo das artes visuais. São circunstâncias criativas que dão lugar a múltiplas formas de interferência nas proposições criativas e que interligam uma gama de repertórios sensíveis sem, necessariamente, enfatizar o contexto audiovisual e suas singularidades. Essas manifestações refletem estratégias sensíveis, cujos significados principais são, muitas vezes, adjacentes à própria produção da imagem eletrônica. Elas objetivam menos a obra acabada, o produto audiovisual, e mais as suas relações processuais e interdisciplinares.

Esse percurso, no Brasil, tem início entre o final dos anos 60 e 80, em que é possível observar a videoarte desconstruindo a televisão, bem como nos anos 90 quando o vídeo digital desconstrói o cinema. Prossegue em suas contaminações no circuito expositivo, em poéticas participativas que se estendem por meio das *performances* em tempo real, do embate direto entre o corpo do artista e a câmera, das videoinstalações, dos ambientes interativos e dos eventos relacionados com a dança, o teatro, os espetáculos multimídia, a cena eletrônica e os VJs, em que o vídeo pode ser presentificado e manipulado *ao vivo*. Chega à atualidade já de modo transmutado nas redes de comunicação, em ações que acentuam a descentralização das linguagens e que compartilham, muitas vezes, a lógica dos bancos de dados, dos arquivos, dos ambientes virtuais e *online*.

## NOVAS CIRCUNSCRIÇÕES DO VÍDEO

As novas circunscrições do vídeo permitem problematizá-lo em torno à direção de suas fronteiras e extremidades, como uma forma de saída do epicentro da linguagem eletrônica. Embora o vídeo sempre tenha se caracterizado por sua natureza híbrida, podemos ver, hoje, essa hibridez associada à grande parte do conjunto de operações artísticas, permitindo a esse meio uma forma de extrapolar a sua pluralidade interna e produzir um alargamento de sentidos. É sob essas novas abordagens que se refletem os seus deslocamentos ou as marcas de extremidade em sua linguagem.

Essa perspectiva (expandida do vídeo) implica observar os seus trânsitos na arte como interface. (PLAZA, 1986, p. 185).<sup>2</sup> Esses trânsitos dizem respeito às fronteiras compartilhadas que o colocam em contato com estratégias discursivas distintas ao meio eletrônico e interconectam múltiplas ações criativas em um mesmo trabalho de arte.

Louise Poissant, diretora do projeto eletrônico *Dicionário de Artes Midiáticas* em conjunto com o grupo canadense *Groupe de Recherches en Arts Médiaques* (GRAM), do Departamento de Artes Plásticas da Universidade de Québec (Montreal), desenvolve, desde 1996, um vocabulário comum de termos que designam os procedimentos criativos em novas mídias. Esse projeto comporta seis domínios de conhecimento, sendo o vídeo um deles. Publicado em 2001 na revista científica *Leonarda* os termos relacionados ao meio videográfico situam-se em torno de trinta. Nesse mapeamento, as ações relacionadas ao vídeo dizem respeito à videocriação, ao videoensaio, ao videodocumentário, ao vídeo independente, à videointervenção, ao videoclipe, à videodança, à videoinstalação, à videocarta, à videoperformance, à videopoesia, à videoescultura, ao videoteatro, entre outras.

O referencial léxico oferecido por Poissant, nesse projeto, embora realizado recentemente, não consegue mais abranger as diversas ações híbridas do vídeo em seu campo expandido de atuação. Isso ocorre pelo fato de que o vídeo interage, hoje, com múltiplas práticas de arte, e não, apenas com as que problematizam o centro da sua linguagem como as elencadas por Poissant em seu dicionário.

Há a presença marcante do vídeo em toda a arte contemporânea, em procedimentos criativos como as instalações, a *performance* multimídia, a música, a dança, o teatro, a hipermídia, o *design* a computação gráfica, os ambientes imersivos interativos, as redes telemáticas, a telepresença, os ambientes sensórios dos VJs, entre muitos outros. Nesse processo, poéticas geradas em campos distintos interligam-se em relação à linguagem videográfica segundo uma *sintaxe do vídeo nas extremidades* ou o vídeo em seus procedimentos limítrofes de enunciação.

Trata-se de circunstâncias limítrofes de ação do vídeo que, somadas a circunstâncias já mais conhecidas – como as designadas por Poissant – são tratadas nesta pesquisa como as *extremidades do vídeo*. As extremidades do vídeo evidenciam as suas transformações e as suas interconexões no ambiente criativo, não mais circunscrito especificamente ao ambiente midiático ou ao próprio código eletrônico, mas a todo pensamento artístico. Esse conjunto de circunstâncias artísticas pro-

<sup>2</sup> O sentido de interface aqui disponibilizado foi extraído a partir da conceituação de Plaza e Tavares que, no glossário de seu livro *Videografia em videotexto*, a denominam da seguinte maneira: “Fronteira compartilhada. Na computação, a fronteira entre 2 subsistemas ou 2 recursos (interface) que combina (põe em contato) estas partes do sistema.”

<sup>3</sup> Esse projeto encontra-se na internet no seguinte endereço: <http://www.comm.uqam.ca/GRAM/intro.html>.

blematiza o vídeo como um campo de discussão interligado a outros campos e não necessariamente – ou, pelo menos, não unicamente – como a questão em si.

As *extremidades do vídeo* são apresentadas sob a forma de circuitos expressivos relacionados entre si: os que ocorrem no âmbito da imagem eletrônica, os que ocorrem em seu entorno e os que ocorrem no processo de ligação entre um e outro procedimento criativo. Embora essa lógica seja simplificadora, tendo em vista a imensa diversidade de proposições, ela é útil para compreender as conexões do vídeo e o lugar ocupado por ele nessas circunstâncias criativas.

As circunscrições do vídeo como interface significam uma espécie de interligação do vídeo com o espaço comum sensório. É também um modo de reinventar e rearticular, em plena cultura digital, a noção de vídeo já em seu momento de amadurecimento, após mais de cinquenta anos da gênese e explosão de sua linguagem.

Compreendido em sua descentralização, o meio videográfico é pontuado pelas marcas móveis de suas redes de conexões e extremidades. Por essa lógica, o vídeo não é analisado como uma totalidade, mas está inserido no conjunto de relações que opera, compartilhando múltiplas formas de interferência nas proposições artísticas e interconectando diversos elementos sensíveis sem, necessariamente, problematizar a imagem eletrônica e suas especificidades.

## VÍDEO EM PENSAMENTO

Fazer chegar na fronteira implica reinventar e redimensionar os procedimentos já previamente conhecidos; implica ter de vê-los de uma forma diferente. Assim, nas mais radicais formas de produção significativa, é possível, hoje, encontrar o vídeo. Faz-se vídeo interativo (ou não), *ao vivo* (ou não), nas ações, instalações, danças, intervenções, *performances* e animações digitais, com as linguagens e plataformas de programação computacionais, em formatos *bitmap* ou vetorial, em conjunto com a virtualidade do ciberespaço. (MACHADO, 2002b).<sup>4</sup> Faz-se vídeo com a arquitetura dos espaços físicos convencionais (ou não), com o espaço urbano, com os painéis eletrônicos da publicidade, com as performances em telepresença, com os processos de reciclagem entre as mídias, com as cavernas imersivas, com as tecnologias nômades da telefonia móvel ou com a internet. Faz-se vídeo

<sup>4</sup> O termo ciberespaço é empregado, neste texto, no sentido que lhe atribui Machado: “A expressão ciberespaço designa não propriamente um lugar físico para onde possamos nos dirigir enquanto corpos matéricos. É mais propriamente uma figura de linguagem para designar aquilo que ocorre num lugar ‘virtual’, tornado possível pelas redes de comunicação.”

precário, faz-se vídeo com alta tecnologia. As mais variadas manifestações sensíveis dialogam na contemporaneidade com o tempo e o espaço do vídeo.

Trata-se de um momento da arte que revela um alto grau de retroalimentação entre os mais variados procedimentos e linguagens, e o vídeo, híbrido por natureza, passa a ter a habilidade de recodificar experiências contemporâneas e transitar no âmbito das mais diversas expressões. Não por acaso ouve-se muito dizer que “tudo é vídeo na contemporaneidade”. Ou seja, o vídeo nas extremidades é o vídeo que potencializa, dá luz a múltiplas estratégias de arte. É, portanto, o vídeo não necessariamente traduzido apenas em sua indicialidade de tempo e espaço, mas o pós-vídeo que compartilha com diferenciadas práticas – para além da sincronização de imagem e som eletrônicos, na direção de uma iconografia mais complexa e menos pura, circunscrito como um terceiro, como um pensamento videográfico.

As circunstâncias das *extremidades* refletem ações artísticas que compartilham de forma radical um processo de intervenção midiática. Integram trabalhos que se apropriam do vídeo e não necessariamente tangenciam o produto acabado, mas buscam muitas vezes, em seu estágio de inacabamento, a razão conceitual de suas propostas. Tangenciam o processo, tanto quanto permitem que a obra esteja mais aberta aos imprevistos, aos aspectos caóticos da criação artística, às interações entre arte e vida.

Os conceitos que acompanham, hoje, o discurso videográfico são recontextualizados, assim, diante das novas condições estéticas impostas pela contemporaneidade, e encaminham-se às mais diversas áreas da produção sensível. Atuam pelas fendas, fissuras e ruídos de linguagem, tendendo a se difundir continuamente e a afetar outros discursos numa peculiar relação de afetibilidade. Nessa difusão, o vídeo perde intensidade e especialmente o poder de afetar outras linguagens, mas adquire generalidade e fica fundido e transmutado como pensamento (PEIRCE, 1998),<sup>5</sup> como uma prática cultural do nosso tempo.

Isso equivale a dizer que o vídeo amplia suas funções e passa a ter novas atribuições e abrangências. Passa a ser solicitado como um circuito, como processo, e não necessariamente como produto ou obra acabada. O vídeo passa a ser compreendido como um procedimento de interligação midiática e a ser valorizado como uma rede de conexões entre as práticas artísticas.

Não se trata de abordar o vídeo, assim, como um contexto de mídia em suas vertentes singulares, mas de verificar como a linguagem videográfica dialoga e transita

---

<sup>5</sup> Esse pensamento foi gerado a partir de um insight, ou de uma associação, com um texto do filósofo americano Peirce, que, em 1892, ao escrever sobre a “Lei da mente”, insere conceitos sobre o campo das idéias quando elas possuem a capacidade de afetar outras idéias. Agradeço a Daniel Ribeiro Cardoso por me ter chamado a atenção sobre as relações existentes entre esse texto de Peirce e o presente estudo sobre o vídeo na contemporaneidade.

indistintamente por variados campos da arte. Nesse universo, o vídeo, em sua essência, é considerado, hoje, um prenúncio das relações corpo-máquina. Ele é considerado, também, como base para uma arte não linear, circunscrita em ambientes e fluxos contínuos de informação. Pelas extremidades, o vídeo é retomado em seu caráter de ruído e desconfiguração para com a representação visual no contexto da imagem no meio digital, e também na reavaliação de sua dimensão temporal como uma arte associada à experiência (vivenciada em tempo real), ao acontecimento único e performático.

Em pleno século XXI, a idéia de *extremidades* conduz à possibilidade de o vídeo reformatar, a partir da noção de pontas interligadas, as mais diversas estratégias e estruturas de criação que se concretizam para além do espaço-tempo eletrônico.

No convívio com os criadores e seus projetos poéticos, é possível verificar que não se pratica a ótica totalizante do fazer videográfico, nem sobre a ordem de fragmentos separados entre si, não sendo possível, também, denominar as muitas maneiras de produção artística que são desenvolvidas em conjunção ao meio videográfico. Há, sim, os desterritórios das linguagens, ou os novos fluxos e vetores na arte. Há a capacidade do vídeo de interagir sobre uma grande gama de processos criativos e de atuar como um organismo conceitual na recondução de novas práticas discursivas.

Pensar o vídeo como um fluir de relações eis a condição apresentada na investigação *Extremidades do vídeo*. Essa forma de tratamento diz respeito a inserir o vídeo na sinergia proporcionada pelas idéias e vivências na cultura pós-midiática. O que interessa, nesse sentido, não é a leitura de um painel estanque, acabado, ou mesmo a leitura linear ou evolutiva do problema abordado, mas a possibilidade de fazer a análise do vídeo pela perspectiva de identificação dos seus híbridos com o campo geral da arte. Antes de mais nada, há a consciência de que se trata de uma visão inacabada, em processo, em movimento, da situação analisada.

É nesse contexto que chamam a atenção muito mais as misturas, as conexões estabelecidas a partir do vídeo e seus mecanismos de interface. O foco de atenção não se encontra, portanto, na questão do que está sendo representado pela imagem eletrônica, mas na questão dos deslocamentos que o meio videográfico suscita no campo geral das práticas de arte.

## COMPARTILHAMENTO DO VÍDEO

Nas imagens construídas em redes, o meio das telecomunicações é utilizado como articulador do diálogo; [...] abrem-se novos horizontes nos quais a troca, o contato e a comunicação em tempo real com outros sistemas culturais norteiam o ato de criar de forma compartilhada. (PLAZA; TAVARES, 1998).

Este é um dos desafios da arte na atualidade: pensar em que medida o vídeo já não opera mais no circuito das especificidades de sua linguagem, mas aponta para novos vetores e situações criativas compartilhadas.

O compartilhamento do vídeo é o *habitat* do pós-vídeo, ou o vídeo radicalmente expandido em seu próprio caráter híbrido e no ciberespaço. O conceito de compartilhamento – como uma ponta extrema do meio videográfico – diz respeito a compreender o vídeo em características acentuadamente descentralizadas do núcleo de sua linguagem.

No compartilhamento, as extremidades do vídeo ocasionam rupturas em torno do estatuto do objeto artístico. O vídeo deixa de ser visto eminentemente um produto audiovisual e passa a colaborar em suas funções discursivas com formas mais abertas. Essas formas mais abertas do vídeo inserem os bancos de dados *online*, os mecanismos de busca, os processadores de texto e os aplicativos os mais diversos, gerando situações de compartilhamento com ações artísticas interativas, que integram uma dimensão e uma natureza expressiva diferenciadas.

Nesse sentido, é possível supor as ações artísticas em que o meio videográfico toma parte com os ambientes interativos da hipermídia; com os *websites* que associam as *web* câmeras e suas imagens produzidas e distribuídas em multipontos (ou lugares distantes entre si); com a estética do jogo encontrada nos videogames; com as micronarrativas empreendidas nos *blogs*<sup>6</sup> ou em linguagens como o *flash* (distribuídas por meio da *web*); com o gerenciamento *online* de banco de dados audiovisuais na rede.

O compartilhamento do vídeo significa o vídeo concebido como um complexo eletrônico, que atua na convergência do acervo de conhecimentos e tecnologias relacionados com os sistemas multissensoriais midiáticos da contemporaneidade.

Essa extremidade representa a linguagem do vídeo em suas passagens de narrativa de passiva à narrativa dinâmica e/ou interativa. É o vídeo em suas confluências com o hipertexto e as redes de comunicação, tal como encontradas nos circuitos das *web* câmeras, nas *HasciiCame* nos *streamings* da internet. Esses circuitos do vídeo são compartilhados por códigos abertos, ou fechados, concebidos como instrumentos digitais para o vídeo ao vivo, em programas de troca de arquivos em rede, como o disponibilizado pelo *Kazaa Media Desktop* ou encontrado em arquivos *MPEG*.

Essa tendência do vídeo diz respeito a trabalhos compartilhados com a hipermídia e com redes de comunicação, trabalhos híbridos entre as mais variadas práticas artísticas, entre o espaço *físico* e o ciberespaço.

<sup>6</sup> Para uma melhor compreensão desse assunto, procurar no artigo de Beiguelman “Blogs: existo, logo público”, em *Trópico*, janeiro de 2003. Disponível em: <http://www.uol.com.br/tropico/novomundo>.



Trata-se de conhecer, assim, o vídeo em alguns de seus aspectos de conduta colaborativa, co-responsável por relacionamentos simbólicos estabelecidos em plena era da comunicação tecnológica.

## VÍDEO EM AMBIENTES INTERATIVOS E NO CIRCUITO DAS REDES

Quando o vídeo é inserido em ambientes interativos e nos circuitos das redes, ele se torna um módulo de informação, uma das partes, um arquivo interligado a outros arquivos, ou um fragmento na rede de nós e nexos associativos inerentes à constituição da multidimensionalidade na hipermídia. (SANTAELLA, 2001b; p. 393-394).

Para Plaza e Tavares (1988, p. 104) a interatividade pode ser definida como “o *feedback* indispensável para propiciar a efetiva participação entre o criador, o computador e o objeto que se esteja a idealizar”. Para eles esse fenômeno possibilita escolher infinitos caminhos a percorrer, e o produto gerado, estando “armazenado na memória do computador, pode ser rápido e facilmente manipulado, transformado e renovado mediante um diálogo sensível e lúdico entre a máquina e aquele que inventa”. (PLAZA; TAVARES, 1998, p. 104).

Diana Domingues é artista que atua no campo das mídias emergentes e que inicia sua trajetória nessa direção a partir do meio videográfico. Em 1983, realiza sua primeira videoinstalação intitulada *Eletroobjetos* que foi apresentada no Espaço NO (Nervo Óptico), em Porto Alegre. Nesse trabalho, inicia sua pesquisa poética em torno de metáforas relacionadas ao coração, ao reunir um estetoscópio eletrônico (que capta o batimento cardíaco do espectador ao entrar na instalação, cujos sons são amplificados e transmitidos ao vivo, fazendo com que ele se integre ao trabalho), um osciloscópio (que registra graficamente o som dos batimentos cardíacos), um vídeo (em que todos os objetos disponibilizados na instalação são nele animados pelo batimento do coração), 6m de néon suspensos no teto e uma *lito-offset* que compõem o conjunto de elementos circunscritos no ambiente, no sentido de gerar uma rede de apelos multissensoriais.

Domingues apresenta, em 1991, a videoinstalação *Paragens* montada na 21<sup>a</sup> Bienal Internacional de São Paulo, constituída pelos segmentos *Olho* (um espelho-d'água), *Clareira* (sete monitores, representando os sete dias da criação) e *Muro* (uma videojanela na forma de um monitor de 28 polegadas com cenas de paisagens). Em 1994, Domingues expõe no Museu Nacional de Belas-Artes, no Rio de Janeiro, a videoinstalação *In-viscera* contando com imagens científicas extraídas de videolaroscopias. Em 1997, apresenta a videoinstalação interativa *Trans-e:my body, my blood* em que conjuga imagens de vídeo pré-gravadas com imagens em

tempo real, associadas a sistemas computacionais que geram interação entre o espectador e a obra. Só mais recentemente, em seu grande projeto poético associado às novas tecnologias, é que Domingues vivencia um processo de dissociação da imagem do vídeo para uma produção imersiva e integral no universo numérico.

Para uma outra exemplificação dos processos existentes nas confluências do vídeo com os ambientes da hipermídia, podemos citar o trabalho que vem sendo concebido por Kiko Goifman e Jurandir Muller na passagem entre os anos 90 e o início deste século. Como um exemplo, entre os muitos que a dupla – Goifman e Muller – já desenvolveu, encontramos o projeto interdisciplinar e coletivo realizado por eles entre 1992 e 1999, que envolve o engendramento de múltiplas linguagens e mídias que interagem entre si.

Esse projeto teve início com a produção do vídeo *Tereza* de Goifman (1992, co-direção de Caco Pereira de Souza). Na seqüência, foi gerado por ele também o CD-ROM *Váletes em show motion* (1998, com direção de produção de Muller e direção de criação de Lucas Bambozzi), que foi lançado em conjunto com um livro impresso, de caráter teórico (trata-se de pesquisa de mestrado, na área da antropologia, empreendida por Goifman sobre o tempo na prisão, que acompanha a organização dos conteúdos e a reflexão sobre o tema geral do trabalho).

O trabalho deu origem a um *site* na internet, a uma videoinstalação interativa apresentada na 24ª Bienal Internacional de São Paulo (1998) e a uma outra na 2ª Bienal do Mercosul (1999), intitulada *Jacks in slow motion: experience 02*. Essas últimas etapas do projeto tiveram a co-criação e a co-direção de Muller.

Do meio imaterial e eletrônico do vídeo, o projeto *Váletes em show motion* passa aos processos de linguagem não lineares e hipermidiáticos encontrados no CD-ROM e, na seqüência, faz o trabalho como um todo se expandir como forma híbrida para o espaço das videoinstalações e para os domínios imersivos das redes telemáticas e do ciberespaço.

*33* (2004), de Goifman, é cinema das mídias. Por meio da busca detetivesca de sua mãe biológica, Goifman faz o público compartilhar uma experiência situada entre o campo das narrativas pessoais e os jogos em tempo real proporcionados pelos mais diversos circuitos de comunicação. O trabalho é ao mesmo tempo um diário *online* na internet, uma reportagem na televisão *broadcast*, um vídeo experimental, um *road movie* e um documentário performático. Enfim, um cinema contemporâneo capaz de revelar uma identidade e uma cultura em trânsito, em processo.

Mais recentemente, podemos exemplificar como uma extremidade do vídeo trabalhos realizados sobre a forma de vídeo interativo, ou videogame, como o de Márcia Vaitsman, em que o vídeo adquire um ponto de vista móvel e intercambiável.

## O CIRCUITO DO VÍDEO COMPARTILHADO NA REDE

Arte na rede pressupõe estratégias formais de presentificação do tempo de forma compartilhada, inseridas no contexto da arte telemática. Procedimentos já vivenciados anteriormente por meio de telefone, fax, *slow scan TV* (televisão de varredura lenta), satélite, videotexto, televisão interativa, telepresença, e como em muitas das estratégias conhecidas há muito pela *mail art*. Esse tipo de arte supõe conhecer propostas experimentais que dialogam com as relações arte-vida e homem-máquina-espço.

Os trabalhos artísticos nesse meio são provenientes de contextos criativos estabelecidos pela cultura digital. São não-objetos, não-locais, em constante transformação. Integram uma tradição nas artes, desenvolvida ao longo do século XX e iniciada pelo futurismo – em que se procurava captar a velocidade, a energia e as contradições da vida contemporânea – assim como se buscava um tipo de arte que pudesse ter um efeito totalizante, interdisciplinar.

Esse campo da arte é constituído por ambientes desterritorializados e presentificados *on-line*. Encontramos mudanças no processo da criação artística, no modo de articular as relações de autoria e na maneira como se propõem novas formas de estabelecer conexões em plena era da informação. O vídeo compartilhado nas redes é como uma escritura das interfaces, não linear e em tempo presente. Nela, ele é como uma escritura compartilhada.

Um dos aspectos pertinentes às discussões em torno da produção da imagem em rede diz respeito a pensar o modo como ela é gerada em suas dinâmicas temporais. Trata-se de analisar o tempo da imagem em rede, ou as formas de temporalidade que estão dentro da imagem, e que se referem à imagem que é constituída de tempo. Essa constituição depende, de um lado, das características do dispositivo por meio do qual a imagem é produzida e apresentada, assim como, por outro lado, do “tempo de feitura da imagem e o tempo de sua enunciação” (SANTAELLA; NOTH, 1998, p. 75-76), que é o tempo do próprio discurso presente nos meios maquínicos.

Kac (2002) salienta, em seus estudos, a presença da imagem em procedimentos artísticos relacionados às *performances* interativas em rede, em que a edição em tempo real possibilita ao público ver a combinação entre a interface digital e o vídeo ao vivo. Para tanto, analisa a telepresença (a combinação das telecomunicações com a ação remota) em que há o uso da imagem digital (via videoconferência ou *web* câmeras). Nesse caso, segundo ele, a imagem em tempo real, *online*, “cria uma ponte visual entre os espectadores na Web e o espaço físico real”. (p. 109-111).

No campo das redes telemáticas, onde espaço e tempo não são separados por distâncias geográficas (RUSH, 1999, p. 198), é possível observar certas experiências

produzidas no Brasil com o tempo real que perpassam artistas como Gilberto Prado, Eduardo Kac, Bia Medeiros e o grupo Corpos Informáticos, Josely Carvalho e Lucia Leão. Para eles, o meio óptico de produção da imagem participa da organização de seus trabalhos muito mais como um gesto, um ato, ou uma possibilidade de comunicação.

Dessa maneira, *performances* ao vivo tomam lugar na internet, acontecendo muitas vezes de forma mediada por *web* câmeras, que prescindem ainda do registro e do substrato óptico proporcionado pelo meio videográfico. Para Donati e Prado (1999), essas câmeras são denominadas *netcam* *webcam* quando, respectivamente,

colocam imagens em direto na Internet e na Web, podendo estar acoplada aos computadores, fixas em paredes e tripés, e até mesmo utilizadas por alguém como acessório (*wearable webcam*). [...] É importante considerar que a simultaneidade do tempo em que a imagem é veiculada na Web pode ser compartilhada por todos os participantes, com a possibilidade de ação nos ambientes. O uso de câmeras na Web vem assim introduzir uma especificidade própria e transformar o olhar do navegador sobre as imagens, quando incorpora à metáfora destas à telepresença, gerando uma situação onde o participante é capaz de propor uma modificação a um ambiente remoto e receber uma resposta deste. (DONATI; PRADO, 1999, p. 81-82).

Prado, artista e pesquisador que desenvolve trabalhos em arte-comunicação desde os anos 80, empreende, ao longo de sua trajetória, uma série de estratégias diferenciadas de atuação a partir do tempo real e das redes artísticas.

Entre 1987 e 1989, Prado realiza *Videoscópio*. *videoentrevistas/performances* uma obra na confluência do vídeo com a arte postal. Com uma câmera de vídeo portátil, Prado vai ao encontro dos outros artistas que integravam sua rede de arte postal, espalhados pela Europa e América Latina, com o intuito de oferecer uma relação diferenciada de aproximação e contato, bem como registrar momentos de intimidade.

Em agosto de 1991, no contexto da exposição “Luz Elástica”, organizada por Eduardo Kac, no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, Prado participa desse projeto de *telescanfax* cujo processo consistia, nas palavras do próprio autor, na “leitura de imagens de televisão com scanner de mão e o envio dessas imagens transformadas a um outro local via fax-modem”.

Conforme explica o autor, graças à composição dos movimentos de leitura entre o *scanner* (meio numérico) e a varredura da imagem videográfica (meio analógico), obtinha-se uma imagem decomposta, embaralhada, de aspecto enigmático. (PRADO, 1994, p. 42). Seu trabalho, denominado *La vendeuse de fer à repasse* foi enviado de Paris para o grupo de artistas que se encontrava no Rio de Janeiro. Em 1995, ele realiza no MAC-USP *M.A. (desejo)*, uma instalação interativa que, entre outros

elementos, disponibiliza uma câmera de vídeo que permite ao espectador se ver em posição de *voyeur*.

Em 1998, Prado apresenta, no Paço das Artes, em São Paulo, a *web*instalação *Depois do turismo vem o colonismo* que consiste em um portal monitorado por duas câmeras de vídeo conectadas à internet.

A partir de experiências como essas em tempo real, Prado expande sentidos para a imagem em movimento transmutando-a alternadamente para os espaços híbridos, bem como fazendo-a religar dimensões diferentes entre o espaço físico e o espaço virtual, como ocorre em seu trabalho *Desertesejô*. Esse trabalho é um ambiente virtual interativo multiusuário construído em VRML e disponibilizado na internet. Como estratégia inversa aos videogames, esse trabalho transforma o espaço público da internet no espaço da *poiesis* em uma busca dialética e onírica pelo *Outro*. A grande interface nele é a sensorialidade. Nesse ambiente multiusuário, o deserto e o desejo fascinam, tanto quanto os sons, a tendência ao silêncio, como também a dinâmica de convivência em espaços lisos sob as diferentes visões de um mesmo mundo compartilhado em tempo real.

Iniciativas como essas, feitas em torno das poéticas tecnológicas da atualidade, e na confluência com o meio videográfico, podem ser encontradas, também, em trabalhos de artistas como Domingues (em sua videoinstalação *In-viscera*, realizada em 1994, em que insere imagens científicas extraídas de exames de videolaparoscopia de vísceras vivas), e Eduardo Kac (com o robô que fez com câmeras de vídeo miniaturas colocadas no lugar dos olhos em *Rara Avis*,<sup>8</sup> instalação de telepresença interativa na rede, de 1996).

Lucia Leão, com seu trabalho colaborativo na internet *Plural maps*,<sup>9</sup> leva o usuário a interagir com *web*câmeras espalhadas em pontos específicos da cena urbana. Trata-se de uma intervenção estética na idéia de cidade, em que o fruidor penetra e interage num campo de ação por meio de labirintos no ciberespaço, de *webcams* fornecidas pelos próprios participantes, e pela realidade virtual. *Plural maps* oferece a consciência da desorientação, a necessidade de mapas que subvertem noções tradicionais de cartografia e refletem um novo tipo de configuração do tecido público imaginário.

O grupo Infobodies (constituído por Daniela Kutschat, Denise Garcia, Fernando Fogliano, Milton Sogabe, Rejane Cantoni, Renato Hildebrand e Rosângela Leote) empreende experiências em ambientes interativos audiovisuais que contam com uma gama de recursos, entre eles, projeções de vídeo.

<sup>7</sup>Veja-se [www.itaucultural.org.br/desertesejo](http://www.itaucultural.org.br/desertesejo).

<sup>8</sup>Veja-se [www.ekac.org/raraavis.html](http://www.ekac.org/raraavis.html).

<sup>9</sup>Veja-se [www.lucialeao.pro.br/pluralmaps](http://www.lucialeao.pro.br/pluralmaps).

Simone Michelin cria trabalhos como o *game* de arte para internet *MMM*,<sup>10</sup> realizado em 2001, em forma de narrativa hipermídia, e também Josely Carvalho em seu projeto *Book of roofs: Tracaja*,<sup>11</sup> que compreende um *site* interativo e uma videoinstalação, realizados em 2002 e 2003.

Esse conjunto de criadores integra e bem-exemplifica um escopo de artistas brasileiros que desenvolvem estratégias de presentificação do tempo videográfico de forma compartilhada, inseridas no contexto das artes digital e telemática.

Bem recentemente, surge a *blog arte* espécie de narrativa não linear feita de forma colaborativa na internet, mistura de processo e produto, que, muitas vezes, utiliza arquivos de imagens de vídeo.

Conforme Beiguelman (2003) explica, esse termo deriva de

web log ou weblog (registro de atividades, performance e acessos de um site), a palavra blog define um site pessoal, ou comunitário, sem finalidades comerciais, que utiliza um formato de diário com registros datados e atualizados freqüentemente. (p. 49).

Esse é o caso do *Projeto Telepatia*,<sup>12</sup> desenvolvido por Daniel Sêda, cuja idéia inicial prevê a realização de uma narrativa em vídeo de navegação não linear em um aplicativo multimídia. No atual estágio, ele envolve ainda um *site*<sup>13</sup> no qual são publicados os vídeos já realizados e um *blog* no qual são escritas idéias de personagens, roteiros e situações. Esse *blog* serve como ensaio para uma escritura não-linear e como possível estrutura narrativa do aplicativo multimídia a ser realizado.

Para Beiguelman (2003), as estratégias discursivas relacionadas aos *blogs* desmitificam o processo de criação e “permitem aos leitores acompanhar o desenvolvimento da narrativa e também a organização de projetos colaborativos descentralizados, prenunciando a emergência de uma *blog arte*”. (p. 49). Nesses casos, é possível observar o vídeo como interface, como um entre os muitos elementos que podem ser acionados na construção de formas inusitadas de narrativas coletivas.

Esses artistas que geram novas formas de temporalidade no trabalho artístico, são criadores que – como argumenta Clark em 1964 (apud HERKENHOFF, 1999, p. 40) – transformam o momento do ato como o próprio campo da experiência

<sup>10</sup> Veja-se [www.eco.ufrj.michelin/sm/mmm](http://www.eco.ufrj.michelin/sm/mmm).

<sup>11</sup> Veja-se [www.book-of-roofs.net](http://www.book-of-roofs.net).

<sup>12</sup> Veja-se <http://telepatia.blogspot.com>. É possível encontrar também um link desse projeto na comunidade virtual do Projeto Metáfora (<http://www.projetometafora.org>).

<sup>13</sup> Veja-se <http://profana.com>.

estética. Muitos atuam hoje, no contexto dos meios digitais e das redes telemáticas, mas possuem em muitos casos trânsito com outras linguagens.

No período compreendido entre 10 e 20 anos atrás, muitos desses artistas utilizaram o vídeo, o fax, o videotexto, o *slow scan* (processo de varredura lenta da imagem), a holografia, a computação gráfica, a animação em 3D, o CD-ROM, e hoje em dia utilizam recursos proporcionados pela arte *online*, pelas instalações interativas, pela internet, pela TV digital interativa, pelos mundos imersivos, pela telepresença, pela *performance* digital e pela realidade virtual.

### AS HIBRIDAÇÕES TECNOLÓGICAS DO VÍDEO

No processo das hibridações tecnológicas, é possível extrair de sua esfera signíca mais específica o *pixel* como elemento de compartilhamento entre todas as manifestações eletrônicas. Para tanto, ele é considerado como

o mínimo elemento discretizado e quantificado da imagem, fornece as condições para a mistura de uma ampla gama de fontes icônicas: pintura, desenho, fotografia, radiografia, xerox, vídeo, cinema, figuras, ilustrações, etc., que são hibridizadas nos espaços videográficos, onde são estabelecidos os novos sentidos para a imagem. (PLAZA; TAVARES, 1998, p. 199).

Como exemplo integrante dessas práticas híbridas de compartilhamento dos *pixels* eletrônicos, há trabalhos como *Sky Art*, realizado em 1986 por Plaza. Esse trabalho é definido por Plaza e Tavares (1998, p. 225) como um poema-evento composto “por pranchas gráficas que foram memorizadas pelo modulador/demodulador de frequência do *Slow Scan Television* (televisão de varredura lenta), após uma tomada pela câmera de TV, posteriormente enviada por cabo telefônico e satélite”.

Esse trabalho se realizou entre São Paulo e Boston, nos Estados Unidos.

Nessa mesma direção, há o trabalho *Intercities São Paulo/Pittsburg* um evento coletivo realizado em 1988 entre criadores brasileiros como Carlos Fadon Vicente e Artur Matuck e criadores americanos.

O projeto de Prado *Moone: La Face Cachée*, realizado em 1992 durante a exposição *Machines à Communiquer – Atelier des Réseaux* na *Cité des Sciences et de l’Industrie* em Paris, é mais um exemplo constituído no cerne híbrido das redes artísticas. As primeiras imagens foram realizadas entre os *Electronic Café*, de Paris e o de Kassel (*Documenta IX*), na Alemanha. Para Prado, a proposição desse projeto consiste em “construir com um parceiro distante (e eventualmente desconheci-

do) uma imagem híbrida e composta em tempo real. “Essa ambigüidade está na raiz da proposição de se criar uma relação efêmera, onde o crescimento e a composição dependem de uma dinâmica de intercâmbio.” (PRADO, 1994, p. 43).

Há, também, trabalhos mais recentes como *Egoscópio*<sup>14</sup> e *Web Paisagem 0*,<sup>15</sup> realizados em 2002 por Giselle Beiguelman (este último, em conjunto com Marcus Bastos e Rafael Marchetti) que também compartilham o vídeo em suas propostas criativas. O primeiro desses trabalhos de Beiguelman é uma teleintervenção midiática em espaços públicos que faz com que contextos e conteúdos gerados em rede, tanto na internet quanto na telefonia móvel, sejam transformados em sinal videográfico e projetados em painéis eletrônicos publicitários disponibilizados pela cidade de São Paulo; e o segundo é uma *net art* que faz o usuário samplear paisagens nômades da internet por meio da mixagem *online* de arquivos de vídeos, sons, imagens e textos de seu banco de dados.

Em *The Language of New Media*, Lev Manovich define novas mídias como *transcodificação* na medida em que, nas novas mídias, o processamento numérico ou digital não elimina os processos analógicos, criando a interdependência entre átomos e *bits*. Em Lev Manovich, há a justificativa de que “o novo não é ruptura ou oposição, mas a capacidade de processamento, de interação e de intervenção entre códigos e sistemas culturais existentes”. (MACHADO, 2002, p. 221).

Na direção de ambos os autores e em torno aos ambientes das novas mídias, é possível associar a idéia de que o vídeo, em seu estado de compartilhamento, resulta como um elemento transmutável, como uma verdadeira interface cultural.

São gerados, assim, pensamentos híbridos e circunstâncias diferenciadas ao processo de elaboração artística: o modo de transformação da idéia dá-se por mecanismos de contaminação e hibridação entre os meios tecnológicos. Trata-se de criadores que encontram, em suas poéticas, o embate direto com o tempo ubíquo do ciberespaço e geram uma série de trabalhos que subvertem-alteram-ampliam o sentido inicialmente previsto para o contexto eletrônico-digital – quer seja em torno da discussão temporal, quer seja em torno das novas formas de experiência estética – conseguindo a difícil tarefa de conciliar o circuito da arte às mídias de massa.

Esses procedimentos visam, eminentemente, esgarçar a dimensão temporal da arte para novas realidades, inserir critérios diferenciados de autoria – que passa a ser compartilhada e agenciada pelo público – e também articular a vivência da obra como parte intrínseca do trabalho artístico.

<sup>14</sup> Veja-se [www.desvirtual.com/egoscopio](http://www.desvirtual.com/egoscopio).

<sup>15</sup> Veja-se [www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/paisagem](http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/paisagem).



Integrante das experiências plurais da cultura digital, o vídeo, no circuito das redes, revela formas de “estar em contato imediato e direto com o que acontece” (COSTA, 2002, p. 24) e que vislumbram, tanto a manipulação da informação quanto vivências de ações efêmeras e desmaterializadas, ampliadas para o universo do ciberespaço, em tempo real e de forma coletiva.

## REFERÊNCIAS

- BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro* São Paulo: Peirópolis, 2003.
- COSTA, Rogério da. *A cultura digital* São Paulo: Publifolha, 2002.
- DOMINGUES, Diana. *A imagem eletrônica e a poética da metamorfose* 1993. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – PUC/SP, São Paulo, 1993.
- \_\_\_\_\_. (Org.) *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Ed. da Unesp, 1997.
- \_\_\_\_\_. Ciberarte: zonas de interação. In: Bienal do Mercosul (II). (*Julio Le Parc e Arte e Tecnologia*). Porto Alegre: FBAVM, 1999. [Catálogo], 1999.
- \_\_\_\_\_. *Criação e interatividade na ciberarte* São Paulo: Experimento, 2002.
- DONATI, Luisa Paraguai; PRADO, Gilbertto. Utilizações artísticas de imagens em direto na *word wide web* In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 1., 1999, Brasília. *Anais..* Brasília: Universidade de Brasília, 1999, p. 81-95.
- FARKAS, Solange. O Videobrasil e o vídeo no Brasil: uma trajetória paralela. In: MACHADO, Arlindo (Org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. p. 227-231.
- HERKENHOFF, Paulo. Antonio Dias – nexos entre diferenças. *Catálogo Antonio Dias: trabalhos 1965-1999*. Lisboa/São Paulo: Centro de Arte Moderna José de Azeredo Perdigão/Cosac & Naify, 1999.
- KAC, Eduardo. Novos rumos na arte interativa. In: LEÃO, Lucia (Org.). *Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Fapesp/Iluminuras, 2002a. p. 107-113.
- \_\_\_\_\_. Aspects de l'esthétique communicationnelle. In: BUREAUD, Annick; MAGNAN, Nathalie (Org.). *Connexions art, réseaux, media*. Paris: École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2002b.
- MACHADO, Arlindo. Regimes de imersão e modos de agenciamento. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 25., 2002, Salvador. *Anais..* Salvador: Intercom. [CD-ROM], 2002.

\_\_\_\_\_. (Org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

\_\_\_\_\_. As linhas de força do vídeo brasileiro. In: MACHADO, Arlindo (Org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. p. 13-47.

MACHADO, Irene. Tudo o que você queria saber sobre as novas mídias mas não teria coragem de perguntar a Dziga Vertov. *Galáxia* – Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura/Programa do Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC/SP, – n. 3, São Paulo, Educ, p. 219-225, 2002.

MANOVICH, Lev. *The language of new media* Cambridge, Massachusetts: MIT, 2000.

MELLO, Christine. Na rede. In: BIENAL DE SÃO PAULO: ICONOGRAFIAS METROPOLITANAS – BRASIL, 25., 2002, São Paulo. *Anais..* São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2002. p. 162-168.

\_\_\_\_\_. Arte nas extremidades. In: MACHADO, Arlindo (Org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003a. p. 143-174.

\_\_\_\_\_. Experiências sensoriais da contemporaneidade. In: NOJOSA Urbano; GARCIA, Wilton (Org.). *Comunicação & tecnologia* São Paulo: U. N. Nojosa, 2003b. p. 105-120.

\_\_\_\_\_. Arte desmaterializada, em tempo real, em rede. In: LEÃO, Lucia (Org.). *Cibercultura 2.0* São Paulo: U. N. Nojosa, 2003c. p. 107-128.

\_\_\_\_\_. *Extremidades do vídeo* 2004. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – PUC/SP, São Paulo, 2004.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

\_\_\_\_\_. *Antologia filosófica* Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1998.

PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. *Processos criativos com os meios eletrônicos* poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998.

POISSANT, Louise. New media dictionary. *Leonardo* – Journal of the International Society for the Arts, v. 34, n. 1, Cambridge, The MIT Press, p. 41-44, 2001.

PRADO, Gilberto. As redes artístico-telemáticas. *Revista Imagens* Campinas, Unicamp, n. 3, p. 41-44, 1994.

\_\_\_\_\_. Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural. [Apresentação Arlindo Machado, Julio Plaza], 2003.

RUSH, Michael. *New media in late 20th-century art* Londres: Thames & Hudson, 1999.

SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento* sonora, visual, verbal. Aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2001.

\_\_\_\_\_. *Culturas e artes do pós-humanos* da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_; NOTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1998.