



VÍDEO NAS EXTREMIDADES: EXPERIÊNCIAS CONTEMPORÂNEAS BRASILEIRAS

Christine Mello

Pesquisadora em linguagem da arte e artemídia e doutoranda em Comunicação e Semiótica na PUC-SP, com estudos sobre o vídeo no Brasil.

Realiza acompanhamento e leitura crítica de criadores em diversos meios, assim como projetos curatoriais relacionados às novas mídias.

Contato: chris.video@uol.com.br

Nos estudos da geologia, o termo *falha* denomina o espaço causado entre uma rocha e outra, nos estudos da arte do vídeo encontramos os *deslocamentos*, as *fissuras* e os *ruídos* de linguagem. Reunimos, neste estudo, certas camadas que problematizam a presença estética do vídeo no painel das artes visuais em nossa contemporaneidade. Para tanto, são apresentados alguns aspectos que compõem este vasto campo poético. Um percurso, entre os muitos possíveis, que seleciona eixos históricos e eixos relativos aos procedimentos de linguagem, no sentido de verificar trabalhos que exploram na arte as múltiplas relações e as marcas de transgressão – ou zonas fronteiriças – proporcionadas nos trânsitos e questionamentos do espaço-tempo midiático.

O objetivo deste estudo é compreender a inserção do vídeo em alguns de seus enfoques mais gerais, dando uma ênfase a tendências que acompanham a produção brasileira. Seu fio condutor, parte do princípio que o vídeo é uma linguagem híbrida, uma arte situada nas extremidades de outros campos, um processo de interferência no sistema, uma *fenda*, *desvio*, ou *estranhamento*¹ que impulsiona o projeto de desmaterialização nas práticas estéticas. Trata-se de verificar formas expressivas possibilitadas ao meio videográfico na atualidade, que dependem menos das relações encontradas na superfície da imagem e mais da capacidade do vídeo de potencializar ações e provocar o entrelaçamento de diversos códigos e

¹ O teórico russo Viktor Chklovski desenvolve no início do século XX seu estudo em torno ao conceito de arte como procedimento (publicado em 1917), e introduz a idéia de *estranhamento* como uma forma de provocar alteração na percepção automatizada.



processos. Não se trata, assim, de avaliar uma arte reservada à bidimensionalidade, já que se apresenta sob múltiplas estratégias. Não se trata também de abordar um contexto da arte em sua especificidade, mas verificar como este meio dialoga e transita indistintamente por variados processos de linguagem. Nesse universo, o vídeo, em sua essência, é considerado uma arte não-linear, um fluxo contínuo de informação, é uma arte do tempo.

Encontramos aqui a idéia de extremidades na formação de uma estética contemporânea. Ao redefinirmos hoje critérios para a arte, verificamos a linguagem videográfica na fronteira entre o seu sentido expandido na cultura digital e a sua natureza de meio em que convergem diferentes modos de representação. Um contexto em que tendem manifestações tanto de ordem contemplativa quanto participativa e interativa. Como linguagem interdisciplinar, é capaz de expressar imagens e sons por se tratar de uma escritura do movimento e do tempo, concebida por linhas (de varredura) e pontos (os pixels), dotada de textura, densidade e volume, e possibilitadora de novas relações entre espaço e tempo na arte. Sistema híbrido, o vídeo opera tanto sob a forma analógica quanto digital, na simultaneidade do tempo real, das múltiplas narrativas, espaços e pontos de vista, atuando na passagem dos ambientes imersivos e dos fluxos da artemídia².

Novas Estratégias de Apresentação do Vídeo

Um campo de investigação do meio eletrônico instigante na contemporaneidade - e que aponta para tendências futuras - são os movidos pelo vídeo em suas confluências com a dança, o teatro, a performance, as redes telemáticas, e as mídias interativas. Tratam-se de estratégias a que recorrem os artistas em torno a novas modalidades de fruição e apresentação do vídeo, já que é a partir do ato presente e na ordem do *acontecimento* que residem suas ações. Para eles, o que está em jogo é a busca de múltiplas dinâmicas de se processar a arte, e de novos mecanismos de interação do espectador com a obra. Ao incluírem a participação do público como parte inerente à construção dos sentidos, a linguagem do tempo real e o tempo *ao vivo* em seus trabalhos, passam a se caracterizar muito mais pela idéia de uma arte não-objetual, transitória, impermanente, uma arte da vida, que inclui o espectador na trama de

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Comunicação Audiovisual**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



significados por ela gerados - do que uma arte relacionada a um produto específico, ao resultado final de uma obra ou à atitude contemplativa do espectador.

É possível notar na atualidade a retomada de experiências pioneiras do vídeo no Brasil. No campo do vídeo com a dança temos como exemplo o trabalho *M3X3*, empreendido por Analívia Cordeiro em 1973 em conjunto à Tv Cultura de São Paulo, como uma forma introdutória de realizar a dança por intermédio do vídeo e do computador. Em 1997 a própria Analívia realiza *Strip Tease*, performance que conjuga dança e duas projeções de vídeo, integrante do evento *Arte & Tecnologia*, do Itaú Cultural. Analívia desenvolve ao longo desses anos uma abordagem não-narrativa do movimento e apresenta nestas experiências ações simultâneas na arte, do universo da dança associado ao maquinário eletrônico.

A partir do ano 2000 verificamos um crescente número de eventos e apresentações de dança realizados em conjunto ao vídeo e aos meios digitais, como é o caso do projeto *Corpos q Falam*, com coordenação de Maíra Spanghero, realizado em 2001 no Centro Cultural Banco do Brasil de São Paulo, e o *Dança Brasil*, com coordenação de Leonel Brum, realizado no Centro Cultural Banco do Brasil do Rio de Janeiro. Também neste ano a coreógrafa e pesquisadora Ivani Santana apresenta *Corpo Aberto* (no evento *Rumos Dança 2001*, promovido pelo Itaú Cultural), com utilização de vídeo em tempo real, bem como do *software* Pixel toy. Em 2002, durante a *Mostra Sesc de Artes – Ares & Pensares*, Ivani realiza *Pele*, espetáculo também criado nas fronteiras entre a dança e a tecnologia, que reúne músicos, intérpretes e *videomakers*.

Em 2003 é apresentado no Teatro Municipal de São Paulo pelo Balé da Cidade *Desatino do Norte, Desatino do Sul*, o primeiro espetáculo de dança contemporânea realizado com cinco VJs *ao vivo* provenientes do Grupo Bijari³, e mais a trilha sonora do DJ Dolores e orchestra Santa Massa.

Um percurso criativo que merece aprofundamento e um maior estudo no campo dos entrecruzamentos e do experimentalismo entre o teatro e o vídeo é o de Otávio Donasci. Ele

² O termo “artemídia” (ou *media art*) é empregado neste texto no sentido que lhe atribui Arlindo Machado: “para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas” (Machado, 2002: 20).

³ Formado em sua maioria por arquitetos, é um centro de criação de artes visuais e multimídia, sediado em São Paulo, e integrado por Giuliano Scandiuzzi, Flávio Araújo, Rodrigo Araújo, Gustavo Godoy, entre outros. Para maiores informações sobre o grupo procurar em www.bijari.com.br



cria as suas primeiras *videocriaturas*⁴ em 1981, e vem desenvolvendo desde então toda a sua poética em torno às performances interativas. Recentemente, em 2002, realizou o espetáculo *Cabaret Videocriaturas*, no 1º. Circuito Centro da Terra de Artes Cênicas, em São Paulo, em que (re)apresenta uma série de trabalhos seus em videoteatro (onde um ou mais atores se fundem numa videocriatura). Desenvolvido ao longo dos últimos vinte anos, este ser híbrido criado por Donasci ainda hoje causa estranhamento. Como uma interface homem-máquina, mistura de vídeo, teatro e performance, revela o próprio princípio da intermídia, em que o trânsito existente entre uma e outra linguagem é capaz de conceber uma nova categoria expressiva.

José Roberto Aguilar é outro artista que investiga novas estratégias de apresentação do vídeo e que vem desde o início dos 1970 relacionando-se com o meio videográfico como uma linguagem da ordem do acontecimento e do instantâneo na arte. Procura, desde então, impor em seus trabalhos uma atitude participativa e performática. Cria a partir de 1975 trabalhos em videoarte e videoperformance, bem como instaura novas categorias e proposições. Durante a sua fase pioneira no vídeo trabalha, em grande parte, em conjunto a Lucila Meirelles, tanto quanto integra ao longo de seu processo criativo uma série de outros participantes. Convidado em 1977 pela 14ª. Bienal Internacional de São Paulo, realiza de forma inédita o trabalho *Circo Antropofágico*, em que dois totens de TVs - com duas fontes diferenciadas de vídeo – entrecruzam apresentações de videoarte, teatro, música e performance, gerando uma nova categoria expressiva: a videoinstalação performática.

Em 1978, por ocasião do *I Encontro Internacional de Videoarte de São Paulo*, Aguilar realiza *Os Três Demônios que Assolam a Arte Contemporânea Brasileira Contra os 25 Metros de Pintura*, também uma videoinstalação performática em que são dispostos três totens de vídeo exibindo a programação normal da TV *broadcast*, quando a figura de um *performer-samurai* aparece com sua espada e transforma a programação da TV em programas de videoarte. Em 1979, é convidado pelo Centre Georges Pompidou, na França, a participar do evento *Journées Interdisciplinaires sur L'Arte Corporel et Performances*. Nele, apresenta a *Ópera do Terceiro Mundo*, em que o ambiente é composto por dois telões e um monitor. No

⁴ *Videocriatura* trata-se, em descrição do próprio Otávio Donasci, de um ser híbrido gerado a partir de máscaras eletrônicas, criadas com monitores de vídeo *low-tech* e acopladas ao corpo de performers por intermédio de próteses ortopédicas. Como parte fundamental de seu projeto poético, vem sendo desenvolvido por ele desde a década de 1980 por meio de centenas de



lado direito, em um dos telões, são exibidos imagens da cerimônia dos *iaôs* de candomblé. No lado esquerdo, em outro telão, imagens de um ditador, um intelectual, um negro e uma mulher gritando respectivamente em Português, Inglês, Espanhol e Francês: *Eu sou a América Latina, você não é a América Latina!* Até que são interrompidos pela performance de uma mão segurando um revólver, que dispara tiros. No centro, entre os dois pedestais com um monitor, imagens de críticos de arte debatendo conceitos, cercados em média por umas cinquenta velas acesas⁵.

Em 1979, Aguilar apresenta na *Galeria Luísa Strina*, em São Paulo (e em 1980 na casa noturna *Dancing Days*) *A Divina Comédia Brasileira*, que pode ser considerado um trabalho precursor no Brasil daquilo que hoje são consideradas as apresentações de *vídeo ao vivo* no cenário da música eletrônica. Neste trabalho, expõe um tríptico em que as imagens provenientes dos três vídeos são editadas e mixadas, tanto quanto o som, em tempo real, e *ao vivo*. Em 1981, durante o lançamento de sua *Banda Performática* (integrada também por Arnaldo Antunes, Paulo Miklos, Dequinha e Go) apresenta na casa noturna *Paulicéia Desvairada*, em São Paulo, *Sonho e Contra-Sonho de uma Cidade*, em que, de forma simultânea à apresentação da banda, é realizada a programação visual de trinta televisores (por meio de dois canais de vídeo), que estabelecem – entre o vídeo, a performance e a música - um conjunto de relações metafóricas de sonho/pesadelo de uma cidade. Em 1986, Aguilar realiza a célebre performance *O Anti-Christo*, na abertura do 4º. Videobrasil, que é acompanhada e registrada pelas câmeras anárquicas e desconstrutivas de Geraldo Anhaia Mello, Roberto Sandoval, Tadeu Jungle e Walter Silveira. Em 1989, cria o espetáculo multimeios ao ar livre, em São Paulo, *Vive la Révolution*, por ocasião do bicentenário da Revolução Francesa. Aguilar estabelece todo um canal expressivo do vídeo como fluxo e mídia transgressora, capaz de compor ao mesmo tempo uma arte do movimento, do tempo presente e do acontecimento.

Outro gesto instaurador, no campo das novas estratégias de apresentação do vídeo, diz respeito aos espetáculos multimídia que Eder Santos vem desenvolvendo desde o início dos anos 1990 (ora em conjunto a Stephen Vitiello, Paulo Santos, grupo Uakiti e ora com Sandra

atuações e performances diferentes entre si, que são apresentadas tanto no Brasil quanto no exterior. Para um maior aprofundamento procurar em www.videocriaturas.hpg.com.br

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Comunicação Audiovisual**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



Penna), em que funde em um único trabalho “música, palavra, imagens de vídeo e cinema, texto literário, dança artes plásticas, sendo que tudo ocorre frente aos olhos da platéia com a força de um evento ao vivo” (Machado, 1997d: 97) . Trata-se de performances, apresentações de imagens criadas em vídeo especialmente para a poesia e a música, geradas de forma conjunta ao vivo, e em tempo real, e apresentadas em grandes auditórios e teatros. Como exemplos, encontramos *House Sleeps Fire* (apresentado em 1991 e 1992 nos USA), *Poscatidevenum* (apresentado em 1993 no Grande Teatro do Palácio das Artes, em Belo Horizonte, e em 1994, em São Paulo, no 10°. Videobrasil), *Passagem de Mariana* (apresentado em 1996 no 11°. Videobrasil), *Pincélulas* (apresentado em 1998 no 12°. Videobrasil) e *Concerto Para Pirâmide, Orquestra e Sacrifício* (apresentado em 2001 no 13°. Videobrasil).

Iniciativas do *vídeo ao vivo*, ou da imagem videográfica editada em tempo real, são também desenvolvidas entre o decorrer dos 1990 e na passagem do século XX para o XXI por muitos outros criadores, contudo constituídas por uma natureza diversa à de Eder Santos, já que nessas novas situações o público interage, e o cenário não é mais o de auditórios e teatros, mas sim o ambiente vivenciado pelas apresentações noturnas dos DJs e VJs da música eletrônica.

No universo sógnico da *sampleagem*, em que amostras de imagens, sons e textos são recombinados e reprocessados, emergem essas novas dinâmicas de produção e apresentação do trabalho videográfico em tempo real, como as encontradas recentemente nos trabalhos dos VJs, ou visual jockeys. Seguindo uma lógica do imprevisto, do acaso e da aleatoriedade, já preconizados na literatura por Mallarmé, nas artes visuais pelo dadaísmo e pelo Fluxus, e na música tanto pelos improvisos do jazz, quanto por John Cage e Pierre Boulez⁶, há a manipulação e reordenação das imagens em tempo real a partir da seleção de um banco de dados pré-existente (formado por elementos apropriados ou não).

O processo do *vídeo ao vivo* ocorre de forma conjunta à sincronia com a música e à interação do público com o ambiente sensório, ou com a pista de dança. É no grau de complexificidade com que os mais variados elementos são associados que é possível

⁵ As descrições do conjunto de trabalhos de Aguilar foram cedidas por Lucila Meirelles, que organizou junto a Walter Silveira a coleção de seus trabalhos em vídeo, denominada *O Olho do Diabo*, que encontra-se depositada atualmente no acervo do MIS-SP.



distinguir as qualidades existentes entre um e outro trabalho. Há também a sensação participativa, de se estar imerso no ambiente, de perceber que as variações entre o ritmo do som, das imagens e da vibração do público fazem os sentidos serem construídos de modo conjunto. Como em uma performance, cada recombinação é única, não existindo um padrão ou uma estrutura fixa de manipulação entre os elementos constitutivos do trabalho. Essas experiências dos VJs no cenário da música eletrônica vem sendo exploradas no Brasil desde 1999 em trabalhos pioneiros como os de Aléxis Anastasiou, Luiz Duva, Emborex, Palumbo, Spetto, feitoamãos/F.A.Q. e o grupo Bijari.

Neste sentido, existem as imersivas e radicais experiências de narrativas performáticas Luiz Duva, que denomina como *Live Images*, ou *Imagens Vivas*, em que gera um ambiente que pode ser considerado como similar à estrutura sensorial pensada por Helio Oiticica em seus *Penetráveis*. Recentemente apresentou *PVC* e *A Mulher e seu Marido Bife* (em 2001, no 13º. Videobrasil) e *Vermelho Sangue* (em 2002, no *Red Bull Live Images*, em São Paulo). São videoperformances criadas especialmente para apresentações noturnas, que permitem que o público possa interagir sensorialmente e de forma colaborativa por todo o ambiente. Como Duva descreve, trata-se de uma rede de relações entre imagens e sons, manipulados *ao vivo* e em tempo real. Recentemente, em 2002, na *Mostra Sesc de Artes Ares & Pensares*, em São Paulo, Duva apresenta *Vermelho Sangue* em sincronia com os sons eletrônicos e intervenções também produzidas *ao vivo* pelo *teremin* do músico Wilson Sukorski.

Arnaldo Antunes realiza um misto de música ao vivo, poesia, vídeo e performance em shows multimídia que apresenta já em 1994 acerca de seu vídeo *Nome* (1993), no cenário criado pelos artistas Nuno Ramos e Gualter Pupo. Ele projeta nesses espetáculos algumas mostras extraídas de seus vídeos, como *Pessoa*, e sobre duas camisas brancas gigantes infladas por máquinas de vento, cria um movimento (des) contínuo na projeção de vídeo.

Bruno de Carvalho empreende experiências relacionadas ao *vídeo ao vivo* a partir de 1999, no contexto do Rio de Janeiro, em clubes noturnos como a casa *Bunker 94* e o *Rock in Rio Café*, durante o projeto itinerante *Clube Kazz* da DJ carioca Ana Kazz. Nessas ações, que ele denomina como *vídeo-pista-instalação*, Bruno apresenta uma seqüência de vídeos de animação, trechos de filmes, um *mix* de materiais recolhidos da TV aberta, e também seus

⁶ Para uma compreensão dessas questões no universo da música procurar informações em *Acaso e Aleatório na Música* (2000), de Vera Terra.



próprios vídeos autorais. Durante essas primeiras exposições em 1999, Carvalho ainda não utilizava como recurso uma mesa de efeitos analógica, em tempo real, com a qual passará a lidar apenas em seus trabalhos mais recentes nesse campo, desenvolvidos a partir de 2001.

Sergio Roizenblit é outro exemplo também na direção dos entrecruzamentos entre o vídeo e a performance, com experiências como *Paulistana – Retrato de Uma Cidade*, trabalho realizado em 2000, em conjunto a Banda Sinfônica Jovem do Estado de São Paulo (e apresentado no Memorial da América Latina, em São Paulo), em que realiza *ao vivo* um espetáculo simultâneo entre música e edição/projeção de vídeo. Também no ano de 2000, por ocasião da abertura da *IV Mostra MIS de Vídeo*⁷, o VJ Alexis Anastasiou, que introduziu essa manifestação em nosso país, une-se à música de Fernanda Porto e realizam uma performance eletrônica conjunta que consiste em produzir estímulos visuais sincronizados à música, mixando imagens extraídas de um banco de dados, bem como a mixagem *ao vivo* de transmissão direta por meio de câmera videográfica. Este grande banco de imagens de vídeo *sampleados* por Anastasiou possibilitou o encaixe da imagem editada em tempo real ao som eletrônico de Fernanda Porto. Todas essas fontes foram mixadas e projetadas no ambiente do MIS-SP e resultou numa grande performance multimídia.

O grupo mineiro *feitoamãos* (formado por André Amparo, Cláudio Santos, Francisco de Paula, Lucas Bambozzi, Marcelo Braga e Rodrigo Minelli, entre outros) também tem trabalhado com esse tipo de iniciativa. Conforme Rodrigo Minelli conceitua, trata-se para ele de uma nova experiência estética, que responde às novas necessidades de representação da contemporaneidade.

Como um novo cinema, tanto quanto o cinema do início (o cinema mudo, que contava com a pianola ao lado da tela de projeção), mas que, de acordo com Minelli, busca por meio da (re)montagem, dar conta da simultaneidade e da instantaneidade que a narrativa tradicional do cinema não é capaz de oferecer⁸. Criam em 2001 a primeira intervenção deste tipo, que consistiu numa performance - baseada nas experiências do cineasta russo Dziga Vertov – para a abertura do *Festival Internacional de Curtas-Metragens BH*. Nesta proposta de (re)(des)montar Dziga Vertov e o seu *O Homem da Câmera*, apresentam um misto de

⁷ Este evento, concebido por Sergio Nesteriuk e Teco Franco e inserido na programação do MIS-SP, contou nesta quarta edição com a coordenação de André Oliveira, Christine Mello, Sabrina Rosa, Sergio Nesteriuk e Teco Franco.

⁸ O depoimento do artista e pesquisador Rodrigo Minelli acerca de trabalhos do grupo mineiro *Feito A Mãos* foi extraído em 06/12/02, pela Internet, por meio de debate online coordenado por André Brasil.



imagem em grandes dimensões, música e vídeos *tocados* ao vivo. Também em 2001 realizam outras performances, como em uma das *raves* do *Festival de Novas Tendências Musicais (Elettronika)*, com quatro computadores e duas mesas de vídeo conectadas a um telão, em que vinte e quatro pessoas trabalharam durante três dias.

Recentemente, em 2002, em evento promovido pelo Itaú Cultural em São Paulo, sob curadoria de Roberto Moreira Cruz, o grupo *Feito A Mãos* apresenta *Monstruário Ilustrado*, em que convidam uma série de outros artistas, como Eder Santos, Inês Cardoso, Patrícia Moran e Wilson Sukorski, com o objetivo de “criar um ambiente de imersão, utilizando recursos de cenografia, imagens, interferências no ambiente, de sons samplers, música ao vivo e ambientação”, conforme relatam em seu site⁹. O grupo *feitoamãos* amplia fronteiras ao lidar de forma coletiva na produção contemporânea e atuar na intersecção de proposições artísticas do meio videográfico com o espaço cênico e com a Internet. Em todo esse amplo conjunto de trabalhos, é interessante observar que tratam-se de artistas com relevantes vivências anteriores com o vídeo (quer seja no campo da videoarte, documentário, ficção ou videoinstalação) e que deslocam seus gestos criativos para novas experiências em torno ao tempo real, à projeção em múltiplas telas e aos ambientes sensoriais. Como meio de intervir numa contemporaneidade que não se apresenta de forma linear, que não permite a contemplação estática e que apela a todos os sentidos. Conforme conclui o próprio Minelli, o grupo *feitoamãos* empreende no vídeo novos caminhos para o trabalho coletivo, bem como a discussão dos desígnios atuais acerca dos regimes de autoria.

É interessante notar como essas experiências do *vídeo ao vivo* propiciam a noção de imagem em movimento que se estabelece na junção de dois momentos do tempo: aquele tempo em que a imagem foi captada ou registrada automaticamente pela câmera videográfica - e aquele tempo em que a imagem é transformada *ao vivo*. Conforme analisa Couchot, a “lógica figurativa ótica permite estabelecer uma relação particular entre o espaço e o tempo, tornando-os homogêneos. Se representar é, conforme Couchot, poder passar de um ponto qualquer de um espaço em três dimensões a seu análogo (seu “transformador”) num espaço de duas dimensões” (Couchot, 1993: 39-40), no caso destas experiências, elas expandem esse significado ao reposicionar a imagem do vídeo de volta ao espaço em três dimensões, no contexto do ambiente físico de suas apresentações, bem como na quebra do elemento

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Comunicação Audiovisual**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



superfície-tempo em evento-espço, da multiplicidade de telas, projeções e pontos de vista, associadas ao gesto performático. Desautomatizam, dessa maneira, o ato de representar e contemplar, inserindo o vídeo no contexto contemporâneo das experiências estéticas multisensórias.

Iniciativas como essas feitas em torno a novas formas de apresentação do trabalho com as mídias digitais na confluência com o tempo real, também podem ser encontradas em trabalhos de Regina Silveira. Ao longo de sua trajetória percorrida nos últimos trinta anos ela empreendeu um conjunto investigativo que abrange o universo dos meios fotomecânicos aos meios digitais. Regina integra a geração pioneira do vídeo no Brasil ao realizar trabalhos extremamente exploratórios e conceituais como *Artifício*, *Campo* e *Objetoculto*, em 1977, e passa do meio eletrônico ao meio digital entre os anos 1980 e 1990. Em 2001 ela realiza *Transit*, uma projeção luminosa da figura de uma mosca que intervêm em espaços urbanos, e mais recentemente em 2003 acentua na exposição *Claraluz*¹⁰ tanto a experiência com projeções de imagem digital, como também - ao empreender a videoinstalação *Lunar*¹¹ em vídeo digital - um dos trabalhos mais densos em termos de dimensão sensória-espço-temporal já realizado no meio artístico brasileiro.

No campo das redes telemáticas e da Internet, onde espaço e tempo *não são separados por distâncias geográficas* (Rush, 1999: 198), é possível observar certas experiências com o tempo real e com o vídeo que perpassam artistas como Gilberto Prado, Eduardo Kac, Diana Domingues, Bia Medeiros e o grupo *Corpos Informáticos*, Josely Carvalho e Lucia Leão. Para eles, o vídeo participa da organicidade 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 substrato ótico proporcionado pelo meio videográfico. Para Luisa Donati e Gilberto Prado, estas câmeras são denominadas de netcam e webcam, quando respectivamente “colocam imagens em direto na Internet e na Web, podendo estar acopladas aos computadores, fixas em paredes e tripés, e até mesmo utilizadas por alguém como

⁹ Para uma maior compreensão da abrangência de seus trabalhos, procurar em www.feitoamaos.com.br

¹⁰ Apresentada entre 29 de março e 18 maio de 2003 no Centro Cultural Banco do Brasil de São Paulo, a exposição contou com a curadoria de Martin Grossmann, assistência de curadoria de Inês Raphaelian e produção executiva de Henrique Siqueira.

¹¹ Este trabalho contou com a colaboração de Ronaldo Kiel, trilha sonora original de Rogério Rochlitz, e a produção e realização da produtora Olhar Periférico (por meio de André Costa).



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 a telepresença, gerando uma situação onde o participante é capaz de propor uma modificação a um ambiente remoto e receber uma resposta deste” (Donati e Prado, 1999: 81-2).

Bem recentemente surge a *blog-art*, espécie de narrativa não-linear feita de forma colaborativa na Internet, mistura de processo e produto, que muitas vezes utiliza-se de arquivos de vídeo. Este é o caso do *Projeto Telepatia*¹² 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 o projeto envolve ainda um site¹³ onde são publicados os vídeos já realizados e um *blog* onde são escritas idéias de personagens, roteiros e situações. Este *blog* serve como ensaio para uma escritura não-linear, e como possível estrutura narrativa do aplicativo multimídia a ser realizado.

Hoje em dia, observamos a informação e sua rede de conexões constituir-se como contexto para as operações artísticas. O artista “se firma como provedor de conteúdo e sua ação denota uma performance coletiva, por meio da intervenção do espectador no trabalho. O artista e a obra não estão mais isolados no processo criativo, já que é na co-presença e na troca com o outro que a obra se realiza. O sistema passa a ser a construção, e a obra uma prática viva” (Mello, 2002:163).

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

¹² <http://telepatia.blogspot.com> É possível encontrar também um *link* deste projeto na comunidade virtual do Projeto Metáfora (<http://www.projeto metafora.org>).

¹³ <http://profana.com>



Esses procedimentos com o vídeo visam eminentemente esgarçar o espaço da arte para novas realidades, inserir critérios diferenciados de autoria – que passa a ser compartilhada com o público - e também articular a vivência da obra como parte intrínseca do trabalho artístico. Experiências plurais da cultura digital, revelam formas de “estar em contato imediato e direto com o que acontece” (Costa, 2002:24) e que vislumbram tanto a manipulação da informação quanto vivências de ações de forma coletiva.

Processos nas Extremidades

Podemos concluir que não há um ponto fixo para se compreender a presença do vídeo no campo das artes visuais. Para compreendermos o vídeo em seus trânsitos e em seus diálogos é preciso, antes de mais nada, termos compreendido-o como pensamento, como um meio que coexiste num fluxo contínuo em torno às circunstâncias de sua natureza eletrônica. A partir disso, é possível verificarmos sua inserção nas práticas artísticas da contemporaneidade como linguagem que se difunde continuamente, a afetar certos outros discursos numa peculiar relação de afetibilidade. Nessa difusão, ao longo dos seus quarenta anos de presença na arte, o vídeo perde hoje intensidade, e especialmente o poder de afetar as outras linguagens, mas adquire qualidade própria e generalidade, e fica fundido com os outros meios, contaminado em outras poéticas¹⁴. As leituras estéticas a seu respeito encontram-se, desse modo, em movimento, em processo, nos deslocamentos e *falhas*, saindo da observação das especificidades exclusivas à sua linguagem e entrando na análise de suas influências no campo geral da arte.

Típicas da arte do vídeo, são descobertas do *ver* em deslocamento, de maneira imperfeita, que tendem ao incompreensível, ao imprevisível, e que podem ser compreendidas como modos de ampliar os sentidos e de conciliar o mundo contemporâneo com a estética da demolição videográfica. Um contexto em torno ao processo desconstrutivo na arte, que remonta tanto às vanguardas históricas, quanto ao Fluxus e à arte conceitual. Influência da

¹⁴ Este pensamento foi gerado a partir de uma analogia com um texto do filósofo americano C.S. Peirce, que em 1892 ao escrever sobre a *Lei da Mente* insere o seguinte trecho: (...) “As idéias tendem a difundir-se continuamente e a afetar outras que se encontram em relação a elas numa peculiar relação de afetibilidade. Nessa difusão elas perdem intensidade, e especialmente o poder de afetar outras, mas adquirem generalidade e ficam fundidas com outras idéias” (Peirce, 1998). Agradeço a Daniel Ribeiro Cardoso, por ter me chamado a atenção sobre as relações existentes entre essa idéia de Peirce e o os meus estudos sobre a presença do vídeo na contemporaneidade.



tecnocultura, trata-se de perceber instâncias em que o artista interfere no sistema e em que passado e presente confluem em novas condições de interação.

Com a inclusão da artemídia no painel da arte contemporânea no Brasil são gerados pensamentos híbridos e circunstâncias diferenciadas ao processo de elaboração artística. Torna-se inevitável que o modo de transformação da idéia passe a acontecer por mecanismos de contaminação e na confluência entre as artes visuais e os meios tecnológicos. Julio Bressane analisa¹⁵ que “toda imagem depende de uma tradição e uma traição, e que é necessária a força de um transplante para (re) introduzir órgãos estranhos no estranho corpo”. Para ele, nada terá valor sem isso, sem essa simpatia pelo que nos é estranho.

Estética dos extremos, o vídeo no Brasil prossegue na expansão de seu corpo poético e em seu processo limítrofe de desmaterialização, ou *destruição-desmontagem* - como diria Bressane - do trabalho de arte.

¹⁵ Este texto se encontra na página de rosto do livro organizado por André Parente *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual* (1993).



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHKLOVSKI, Vítor (1976). “A arte como procedimento”. *Teoria da literatura: formalistas russos*. Dionísio de Oliveira Toledo (org.). Porto Alegre: Globo, pp.39-56.

COSTA, Rogério da (2002). *A Cultura digital*. São Paulo: Publifolha.

DONATI, Luisa Paraguai e PRADO, Gilbertto (1999). “Utilizações artísticas de imagens em direto na World wide web”. *Anais do 1º Encontro internacional de arte e tecnologia*. Brasília: Universidade de Brasília, pp.81-95.

DUGUET, Anne-Marie (2002). *Déjouer l'image: Créations életroniques et numériques*. Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon.

KAC, Eduardo (2002). “Novos rumos na arte interativa”. *Interlab: Labirintos do pensamento contemporâneo*, Lucia Leão (org.). São Paulo: Fapesp e Iluminuras, pp. 107-113.

KERCKHOVE, Derrick de (1993). “O Sendo comum, antigo e novo”. *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual*, André Parente (org.). Rio de Janeiro: Editora 34, pp. 56-64.

MACHADO, Arlindo (1988). *A Arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense.

_____ (1996, 2ª. ed.). *Máquina e imaginário. O Desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp.

_____ (1997c). *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papyrus.

_____ (2001a). *O Quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos.

_____ (2001b). “Ética e estética da era eletrônica”. *Sem Fronteiras*, Angélica de Moraes (org.). Porto Alegre: Santander Cultural.

MELLO, Christine (2002). “Na Rede”. *25a. Bienal de São Paulo: Iconografias metropolitanas – Brasil*. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, pp. 162- 168.

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

SANTAELLA, Lucia (1992). *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento.

_____ e NOTH, Winfried (1998). *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras.

_____ (2001). *The Postmodern debate*. www.pucsp.br/~cos-puc/interlab/santaella/index.html



_____ (2002). “Cultura tecnológica & o corpo biocibernético”. *Interlab: Labirintos do Pensamento Contemporâneo*, Lucia Leão (org.). São Paulo: Fapesp-Iluminuras, pp. 197-206.

SANTAELLA, Lucia (2002). “Cultura midiática”. *Mídia, cultura, comunicação*, Anna Maria Balogh, Antonio Adami, Juan Groguett e Haydée Dourado de Faria Cardoso (orgs.). São Paulo: Arte & Ciência, pp. 47-55.

TERRA, Vera (2000). *Acaso e aleatório na música: um estudo da indeterminação nas poéticas de Cage e Boulez*. São Paulo: EDUC: FAPESP.