

EXTREMIDADES DO VÍDEO

CHRISTINE MELLO

Este livro é um presente. Ou melhor, arriscando os usos perigosos de determinadas palavras: é um privilégio, de um tipo não excluyente (se isso é mesmo possível), tê-lo entre nós. Como nos sugere Arlindo Machado em sua apresentação, esta obra constitui um privilégio, para os brasileiros, por proporcionar contato com uma fértil produção em artes eletrônicas da forma como é pensada, mapeada e analisada criticamente por Christine Mello. Concordo.

A abrangência da pesquisa que originou *Extremidades do vídeo* não está apenas contida no título. Ela é resultado tanto de mergulhos profundos como de uma atenção às “emersões” e superfícies, em distanciamentos necessários. Christine foi atuante em momentos de embate e cruzamento do vídeo com muitas de suas mídias vizinhas, igualmente instáveis e miscigenadas em sua gênese. Observadora circundante do cinema, da arte contemporânea e principalmente do “entre” uma coisa e outra, acompanhou de perto o trabalho de muitos que se debateram com o estranhamento diante do novo, com o desafio de encarar linguagens em formação. Ajudou a cunhar conceitos, fez ecoar pensamentos embutidos em imagens e tem sido voz essencial em torno das possibilidades expandidas do vídeo.

Assim, constitui também um privilégio estar entre os contemplados pelo rigor de sua análise, com realizadores marcantes no cenário não exatamente de uma “videoarte”, mas de uma arte desgarrada e múltipla, que se inquieta diante de desafios e instabilidades ligadas a tecnologias, que enfrenta o contexto permeado pelo eletrônico-digital, que observa os deslocamentos na sociedade em rede, que opera construções e desconstruções de sintaxes, que compartilha e circula por ligações perigosas entre veículos, meios e mídias – o *medium* como mensagem, talvez, mas em constante transformação.

Divido com os mais de cem colegas “estudados”, observados ou mencionados neste livro, a sensação de estar sob olhos em constante atenção. Nesse caso específico, menos um fator de constrangimento e muito mais um motivo de conforto. A pesquisa persistente de Christine nos guia por oportunidades de melhor compreensão, de encontro com outros públicos e olhares.

Os estudos se tornaram livro, e passamos agora de mão em mão (percebo o privilégio de fluir desta orelha para dentro do livro). E nos imaginamos assim sob o olhar crítico e curioso do leitor. Os cuidados e rigores da autora nos deixaram mal-acostumados, esperamos estar mais uma vez em boas mãos.

Lucas Bambozzi
artista multimídia

Christine Mello

EXTREMIDADES DO VÍDEO

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Mello, Christine
Extremidades do vídeo / Christine Mello. – São Paulo :
Editora Senac São Paulo, 2008.

Bibliografia.
ISBN 978-85-7359-753-0

1. Arte contemporânea 2. Arte eletrônica 3. Artes visuais
4. Comunicação visual 5. Material audiovisual – Produção
6. Videoarte I. Título.

08-08674

CDD-384.558

Índice para catálogo sistemático:

1. Vídeo : Produção : Comunicações 384.558



Colaboração:



Sumário

ADMINISTRAÇÃO REGIONAL DO SENAC NO ESTADO DE SÃO PAULO
Presidente do Conselho Regional: Abram Szajman
Diretor do Departamento Regional: Luiz Francisco de A. Salgado
Superintendente Universitário e de Desenvolvimento: Luiz Carlos Dourado

EDITORA SENAC SÃO PAULO
Conselho Editorial: Luiz Francisco de A. Salgado
Luiz Carlos Dourado
Darcio Sayad Maia
Lucila Mara Sbrana Sciotti
Marcus Vinicius Barili Alves

Editor: Marcus Vinicius Barili Alves (vinicius@sp.senac.br)
Coordenação de Prospecção e Produção Editorial: Isabel M. M. Alexandre (ialexand@sp.senac.br)
Supervisão de Produção Editorial: Izilda de Oliveira Pereira (ipereira@sp.senac.br)

Edição de Texto: Adalberto Luis de Oliveira
Preparação de Texto: Lucimara Carvalho
Revisão de Texto: Daniel Viana, Edna Viana, Luiza Elena Luchini
Projeto Gráfico e Editoração Eletrônica: Fabiana Fernandes
Capa: Editora Senac São Paulo
Foto da Capa: Isabella Matheus (Videobrasil) sobre obra de Luiz du Va,
Desconstruindo Leticia Parente: marca registrada
Pesquisa e Produção Iconográfica: Alita Mariah e Marcio Harum
Impressão e Acabamento: Geográfica e Editora Ltda.

Gerência Comercial: Marcus Vinicius Barili Alves (vinicius@sp.senac.br)
Supervisão de Vendas: Rubens Gonçalves Folha (rfolha@sp.senac.br)
Coordenação Administrativa: Carlos Alberto Alves (calves@sp.senac.br)

Proibida a reprodução sem autorização expressa.
Todos os direitos desta edição reservados à
Editora Senac São Paulo
Rua Rui Barbosa, 377 – 1º andar – Bela Vista – CEP 01326-010
Caixa Postal 1120 – CEP 01032-970 – São Paulo – SP
Tel. (11) 2187-4450 – Fax (11) 2187-4486
E-mail: editora@sp.senac.br
Home page: <http://www.editorasenacsp.com.br>

© Christine Pires Nelson de Mello, 2008

Nota do editor, 7

Apresentação – *Arlindo Machado*, 9

Agradecimentos, 15

Agradecimentos especiais, 17

Introdução, 19

Parte I Extremidades do vídeo, 23

- 1 Vídeo e descentralização da linguagem, 25
- 2 Vídeo e desmaterialização da arte, 41
- 3 Vídeo e história da arte, 57
- 4 Vídeo no Brasil, 75

Parte II Desconstrução do vídeo, 113

- 5 Experiências desconstrutivas do vídeo, 115
- 6 Desvios e ruídos do vídeo na cultura digital, 123

Parte III Contaminação do vídeo, 135

- 7 O diálogo entre as linguagens, 137

- 8 Corpo e vídeo em tempo real: a videoperformance, 141
9 VJs e a performance de vídeo ao vivo, 153
10 Videoinstalação, 169

Parte IV

- Compartilhamento do vídeo, 193
11 Ação colaborativa do vídeo nas novas mídias, 195
12 Poéticas híbridas: a convergência das mídias, 199
13 Novas mídias no Brasil a partir dos anos 1990, 209

Referências bibliográficas, 231

Créditos das imagens, 243

Índice onomástico, 247

Nota do editor

Apesar de sua presença dominante no cotidiano social da atualidade, o vídeo provocou menos análises e reflexões do que seus "primos" mais glamurosos, como o cinema e a televisão, por exemplo. Mas o que é certo é que nas últimas décadas deixou sua condição inicial, de quase marginalidade, para ser até artigo de luxo, disputado por colecionadores em galerias de arte...

Em sua trajetória profissional como crítica, curadora e pesquisadora de arte, Christine Mello observou o processo de transformação da linguagem do vídeo, sob a perspectiva de uma manifestação híbrida, que estabelece contatos com outras práticas artísticas. A tal ponto que é difícil identificar uma característica específica e distintiva que permita isolar sua verdadeira "natureza". Por esse motivo, e porque atribuir-lhe qualquer traço "único" seria limitar demais a sua abrangência, a autora partiu justamente desses pontos de expansão com outras linguagens, que denomina "extremidades" do vídeo, para inseri-lo no contexto mais amplo da arte contemporânea. Um profundo trabalho de investigação e análise que resultou no maior levantamento da produção videográfica brasileira, desde seu início até os primeiros anos do século XXI.

Esta é uma obra que vem ao encontro dos objetivos do Senac São Paulo de "traduzir" e difundir os traços culturais da sociedade contemporânea brasileira.

Apresentação

Apesar da onipresença da imagem e som eletrônicos nas sociedades urbanas a partir da segunda metade do século XX, o vídeo produziu pouca reflexão crítica, pelo menos comparativamente, se pensarmos em seus parentes audiovisuais: o cinema e a televisão. Talvez valesse a pena meditar um pouco sobre essa dificuldade dos contemporâneos para refletir a respeito do meio que possivelmente melhor exprime o saber e a sensibilidade do nosso tempo. Por suas características técnicas, semióticas e processuais, o vídeo não se presta a abordagens mais tradicionais, baseadas no exame da seqüência sintagmática de um objeto audiovisual singular que possa ser classificado em categorias fixas como ficção, documentário ou experimental. É mais comum que o vídeo se manifeste de forma múltipla, instável, variável e complexa, com uma diversidade infinita de formas, temas e estratégias de apresentação. Ele pode se apresentar sob a forma de uma fita magnética ou DVD que se projeta num televisor ou num telão, em circuito fechado ou difundido pelo ar, por cabos ou por redes, mas também pode estar associado a outros dispositivos, a outros instrumentos e materiais, a outras formas de espetáculo. O vídeo pode estar presente em instalações multimídia, em esculturas eletrônicas, em ambientes e performances; ele se integra ao teatro, à dança, aos esportes, às manifestações políticas, ao treinamento, à investigação científica, transforma-se em dispositivo de vigilância, de espionagem, de sensoriamento remoto e se torna até uma forma de distribuição de filmes e programas de televisão. Por essa razão, a análise crítica de um fenômeno de tal extensão e maleabilidade encontra problemas difíceis de equacionar, sobretudo no que diz respeito à sua natureza e alcance.

Já houve um tempo em que o vídeo correspondia a uma prática significativa marginal, às vezes até clandestina, tornando-se depois, com sua expansão e consolidação, um meio hegemônico, solidamente implantado no tecido social. O vídeo está hoje em todos os lugares, generalizado sob a designação mais ampla de *audiovisual*. Surgem novas bitolas e novas modalidades: o videogame, o *videostreaming* na internet, o vídeo gravado ou baixado no celular, as *live images* e os *videojockeys* da cena noturna. A videoarte se transforma em artigo de luxo e passa a ser vendida a colecionadores em galerias de arte, mas, em contrapartida, explode a produção amadora, ampliam-se também os meios de distribuição, os canais de difusão exclusiva de vídeo na televisão, os sites de disponibilização gratuita de vídeo na internet (YouTube, Emule, etc.). Com a generalização do vídeo, o seu público, os seus produtores, os seus lugares de ocorrência, os seus modos de apresentação se tornam cada vez mais heterogêneos, efêmeros, em permanente metamorfose e expansão, constituindo verdadeiros enigmas para os fanáticos da especificidade. Por essa razão, falar de vídeo significa colocar-se fora de qualquer território institucionalizado e aceitar o desafio de lidar com um objeto híbrido, camaleônico, de identidades múltiplas, resistente a qualquer tentativa de redução, muitas vezes nem mais objeto, mas acontecimento, processo, ação, dissolvido ou incorporado em outros fenômenos significantes.

Exatamente pelas razões apontadas, constitui uma felicidade rara contemplar o surgimento de um livro tão fundamental como este que o leitor tem em suas mãos. Christine Mello soube evitar as ciladas e driblar todas as facilidades que normalmente transformam o estudo do vídeo numa mera descrição de um fluxo de imagens e sons eletrônicos. Logo de início ela se dá conta da dificuldade e da complexidade da empreitada e desvia então a sua abordagem para o viés mais inesperado: em vez de buscar uma suposta "natureza", ou "essência", ou "especificidade" das artes eletrônicas, ela vai, ao contrário, na direção de suas "extremidades", nos pontos de contaminação, de dissolução e de simbiose com outros campos. Essa estratégia lhe permite encontrar o(s) ângulo(s) mais adequado(s) para abordar o vídeo em sua exuberância e impalpabilidade, de modo que escape das descrições simplificadoras. De fato, pensar o vídeo pelas suas "extremidades" é o diferencial que torna este livro praticamente *único*, pois lhe permite incluir trabalhos, processos e intervenções que de outra maneira não caberiam na designação genérica de *vídeo*.

Além disso, Christine Mello soube também encarar o vídeo não como uma tecnologia, ou uma *mídia*, mas como um campo de tensão que imanta boa parte da produção contemporânea de arte. Ela está menos interessada em trabalhos feitos com câmeras eletrônicas do que em obras que se referenciam nos conceitos atuais de cinetismo, sinergia, velocidade, tempo real, desmaterialização, virtualidade, multiplicidade, metamorfose, interface, participação e vivência, em geral associados ao vídeo. De fato, a partir mais ou menos dos anos 1970, começa a se esboçar outra mentalidade com relação à produção cultural, em virtude principalmente do aparecimento de obras que transbordam para fora das especialidades, obras que poderíamos caracterizar como *cross-media*, no sentido de que atravessam todos os meios de expressão artística, mas sem se limitar a eles. Rosalind Krauss, num livro recente chamado *Art in the Age of the Post-Medium Condition* (também comentado neste livro de Mello), observa que muitos artistas contemporâneos (mas ela está se referindo principalmente a Marcel Broodthaers) não se definem mais por mídias, por tecnologias, ou por campos artísticos específicos, ou seja, eles já não são mais artistas plásticos, fotógrafos, cineastas ou videoartistas simplesmente. Pelo contrário, eles trabalham com conceitos ou projetos que atravessam todas as especialidades, de modo que os meios utilizados variam de acordo com as exigências de cada projeto e são sempre múltiplos ou associados uns aos outros. É isso que Krauss chama de "condição pós-midiática": as obras agora já não são mais *media specific*, elas são maiores que os meios, elas os atravessam e os ultrapassam. Em alguns casos, elas criam os seus próprios meios e suportes, como é o caso de alguns trabalhos da artista brasileira Regina Silveira, que utilizam a própria cidade de São Paulo como "tela" e com um projetor montado sobre um caminhão é possível "tatuá-la" a cidade com imagens em movimento no duplo sentido do termo: não apenas essas imagens contêm um movimento interno, como também estão em movimento ao longo da cidade.

Em seu esforço de mapear o fenômeno videográfico como um todo, Christine Mello chegou a três conceitos fundamentais: desconstrução, contaminação e compartilhamento. Aqui reside outra astúcia de seu texto: se o universo do vídeo se caracteriza por uma total heterogeneidade, isso não exime o analista da necessidade de identificar núcleos de coerência que permitam distinguir entre o

fenômeno e o caos. Em outras palavras, esses três conceitos que norteiam a leitura "pelas extremidades" do vídeo e seus correlatos são estratégias arquitetadas pela autora para tentar decifrar as maneiras como se colocam e se resolvem problemas de significação na era da eletrônica e da informática. Por outro lado, são conceitos abertos o suficiente para poder dar conta do vídeo justamente ali onde ele está respondendo a necessidades novas e fazendo desencadear conseqüências nunca antes experimentadas, ou seja, o vídeo como mutação e deslocamento.

Por fim, é preciso considerar ainda que este livro é o mais completo levantamento realizado até agora da experiência videográfica brasileira, dos seus primórdios até as suas manifestações no século XXI. O contato de Christine Mello com a produção eletrônica brasileira vem de longa data, retrocedendo até meados dos anos 1980, desde que trabalhava na Associação Brasileira de Vídeo no Movimento Popular, no setor de vídeo do Museu da Imagem e do Som de São Paulo e em diversos setores da Secretaria de Estado da Cultura também de São Paulo, mais tarde passando por diversas curadorias nacionais e internacionais (inclusive para a 25ª Bienal de São Paulo) e, finalmente, como membro do Conselho da Associação Cultural Videobrasil, sem contar ainda as suas pesquisas de mestrado, doutorado e pós-doutorado sobre o tema. Isso lhe permitiu organizar o mais completo banco de dados sobre a arte do vídeo no Brasil (atualmente disponível no site Videobrasil On-line), que foi a base desta pesquisa e deste livro que o leitor tem em suas mãos.

Constitui, portanto, um privilégio para os brasileiros saber que a nossa produção em artes eletrônicas esteja pensada, mapeada e criticada com o rigor e o alcance exigidos pela fértil produção acumulada até agora. Outros países, inclusive alguns cuja produção pode ser considerada igualmente ampla, ainda não contam com uma reflexão tão concentrada e extensiva como a que Christine Mello logrou neste *Extremidades do vídeo*.

Arlindo Machado

Doutor em comunicações e professor do programa de pós-graduação em comunicação e semiótica da PUC-SP e do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da ECA-USP

para Milburgens e Nelita, meus pais



Agradecimentos

A Arlindo Machado, com quem aprendi sobre vídeo, com quem conversei, de forma visível e invisível, em cada uma dessas extremidades e com quem descobri os exercícios de sensibilidade e conhecimento crítico.

A Walter Zanini, Cacilda Teixeira da Costa, Julio Plaza (*in memoriam*) e Solange Farkas, sem os quais não seria possível conhecer as extremidades do vídeo no Brasil.

A Cecília Almeida Salles, Giselle Beiguelman, Agnaldo Farias, Gilberto Prado, Lucia Santaella e Rejane Cantoni, pelas contribuições que empreenderam nas bancas de qualificação e defesa, no decorrer do doutorado.

A Philadelpho Menezes (*in memoriam*), aos mestres, colegas, alunos e orientandos, cujas trocas intelectuais foram intensas.

Às instituições que acolheram e apoiaram as idéias aqui lançadas, como PUC-SP, Capes, Faap-Artes Plásticas, Centro Universitário Senac-SP e Faculdade Santa Marcelina.

À Associação Cultural Videobrasil (<http://www.videobrasil.org.br>) pela parceria amiga.

A Gley Fabiano e João Carlos Goia, do Senac São Paulo, a Adalberto Luís de Oliveira e Lucimara Carvalho, da equipe da Editora Senac São Paulo, e a Alita Mariah pelo incentivo à publicação.

A Andréa Simão, Cléber Rohrer, Maria Helena de Araújo e Josy Panão pelo apoio e estrutura ao trabalho.

A Cynthia Bueri, Daniel Cardoso, Fernanda Porto, Katia Garuffi, Lillian Candalaft, Marie Ange Bordas, Neide Ferreira Koehler, Silvestre Pereira Neto e Stella Maris Scalet, amigos que viveram comigo essas (e outras) extremidades.

A Lucas Bambozzi, Lucio Agra, Marcos Moraes, Marcus Bastos e, principalmente, a Nancy Betts e a Priscila Arantes, meus interlocutores mais próximos, amigos de vida e de crescimento intelectual.

A minha irmã, Stella Maris.

Agradecimentos especiais

Aos artistas pesquisados, pela disposição e confiança em compartilhar informações e pela cessão de imagens. Agradeço também a alguns de seus familiares, que auxiliaram na aproximação e no entendimento de suas obras.

Adriana Varella, Alberto Saraiva, Alexandre da Cunha, Alexis Anastasiou, Almir Almas, Amílcar Packer, Analívia Cordeiro, André Costa, Andrea Tonacci, Anna Barros, Anna Bella Geiger, Antonio Dias, Arnaldo Antunes, Arthur Omar, Artur Matuck, Betty Leirner, BijaRi, Brócolis VHS, Bruno de Carvalho, Cao Guimarães, Carlos Magno, Carlos Nader, Cesar Meneghetti, Chico de Paula, Conrado Almada, Corpos Informáticos, Daniel Lima/A Revolução Não Será Televisada, Daniel Sêda, Daniela Kutschat, Diana Domingues, Dora Longo Bahia, Eder Santos, Eduardo de Jesus, Eduardo Kac, Elyeser Szturm, Fabio Carvalho, feitoamãos/FAQ, Fernando Cocchiarale, Fernando Lindote, Fernando Meirelles, Gabriela Greeb, Geraldo Anhaia Mello, Gilbertto Prado, Gisela Motta e Leandro Lima, Giselle Beiguelman, Glauber Rocha (*in memoriam*), Graziela Kunsch, Inês Cardoso, Ivani Santana, Ivens Machado, Janafna Tcshape, João Moreira Salles, José Roberto Aguilar, José Wagner Garcia, Josely Carvalho, Julio Plaza (*in memoriam*), Júlio Rodrigues, Jurandir Müller & Kiko Goifman, Keke Toledo, Laércio Redondo, Leandro Hbl, Letícia Parente (*in memoriam*), Lia Chaia, Lucas Bambozzi, Lucia Leão, Lucila Meirelles, Luiz duVa, Marcello Dantas, Marcelo Machado, Marcelo Masagão, Marcelo Tas, Márcia Vaitsman, Marcondes Dourado, Maurício Dias & Walter Riedweg, Milton Sogabe, Moisés Baumstein (*in memoriam*), Neide Jallageas,

Olhar Eletrônico, Otávio Donasci, Patrícia Moran, Paula Garcia, Paulo Bruscky, Paulo Herkenhoff, Paulo Laurentiz (*in memoriam*), Philadelpho Menezes (*in memoriam*), Rachel Rosalen, Rafael França (*in memoriam*), Raquel Kogan, Regina Silveira, Regina Vater, Rejane Cantoni, Rita Moreira, Roberto Sandoval, Rodrigo Minelli, Ronaldo Kiel, Rosângela Rennó, Ruth Slinger, Sandra Kogut, SCIArts, Simone Michelin, Sonia Andrade, Tadeu Jungle, Teresa Labarrère, TVDO, Vincent Carelli, VJ Spetto, Walter Silveira, Wesley Duke Lee e Wilton Garcia.

Agradecimentos aos artistas, familiares e instituições que cederam uso de imagem:

Adriana Varella, Ana Pato, Anabela Plaza, André Costa, André Mesquita, André Parente, Anna Bella Geiger, Antonio Dias, Associação Cultural Videobrasil, BijaRi, Cacilda Teixeira da Costa, Cao Guimarães, Carlos Nader, César Oiticica, Cinemateca Brasileira, Daniel Lima, Daniela Kutschat, Dora Longo Bahia, Eder Santos, Eduardo Kac, Fundación Museo de Arte Moderno Jesús Soto, Gary Hill, Gilberto Prado, Giselle Beiguelman, Helene Soto, Hugo França, José Roberto Aguilar, Jurandir Müller, Kiko Goifman, Leandro Lima, Lia Chaia, Lucas Bambozzi, Lucila Meirelles, Luiz duVal, Marcellvs, Marcelo Tas, Marcos Moraes, Marina Torre, Maurício Dias, Monica Carballas, Mônica Novaes Esmanhotto, Otavio Donasci, Paula Garcia, Paulo Bruscky, Rafael Moretti, Rafaela Mendes, Raquel Kogan, Regina Silveira, Rejane Cantoni, Rosângela Rennó, Rosângela Sodré, Sandra Kogut, Silvia Oliveira, Solange Farkas, Tadeu Jungle, VJ Alexis, VJ Palumbo, VJ Spetto, Walter Riedweg, Wesley Duke Lee, Whitney Museum.

Introdução

Extremidades do vídeo compreende o diálogo entre o vídeo e as artes visuais. Analisa a experiência do vídeo no campo da arte contemporânea, dando ênfase às tendências que acompanham a produção artística gerada na passagem do século XX para o XXI.

A pesquisa é parte integrante do doutorado em Comunicação e Semiótica na PUC-SP (viabilizado pela Capes entre 2000 e 2004) e contou com a orientação e o embasamento teórico de Arlindo Machado. O período de abrangência da produção analisada, em grande parte, vai até o ano de 2004.

Ao iniciar os estudos no final dos anos 1990, não encontrei um levantamento sistematizado de dados sobre artistas que atuavam nesse meio no Brasil nem de suas obras. Dessa maneira, realizei um mapeamento da área para em seguida iniciar uma análise crítica. Organizei, com a ajuda de vários colaboradores, um banco de dados sobre o vídeo no Brasil. Esse procedimento contou com o gerenciamento de Andréa Midori Simão e se realizou sob a forma de um levantamento biográfico e videográfico de mais de cem artistas, que em muito contribuíram com o trabalho e o incentivaram. O resultado dessa etapa da pesquisa é um banco de dados com informações objetivas e sistematizadas de cerca de 2.500 títulos em arte eletrônica brasileira. Essas informações estão disponíveis no site Videobrasil On-line,¹ projeto integrante da Associação Cultural Videobrasil, dirigida por Solange Farkas.

¹ <http://www.videobrasil.org.br/vbonline>.

Foi a partir da aproximação e do conhecimento de grande parte dos trabalhos inseridos nesse banco de dados que fiz o recorte para a presente análise. Acrescentei também a isso minha experiência com curadorias e com o acompanhamento a exposições, festivais e mostras, visitas programadas a estúdios, além de conversas e entrevistas que realizei com grande parte dos artistas envolvidos nesse painel. Foi nessa fase do estudo que ocorreu minha opção pela análise do estado da arte do vídeo na contemporaneidade, em detrimento de análises específicas sobre os artistas e as obras investigadas.

A visão das extremidades é aqui utilizada no sentido de compreender ações limítrofes do vídeo em sinergia com o sistema da arte. A partir de tal visão, empreendi uma leitura em torno da desconstrução, da contaminação e do compartilhamento do vídeo, procedimentos que deslocam conceitos preestabelecidos na arte, proporcionam oportunidades para o novo e ressignificam as linguagens. Esse é o modo de abordagem que acredito mais se afinar à compreensão desse conjunto tão heterogêneo de ações artísticas. Para realizar essa empreitada privilegiei o embate direto com a produção criativa. No início, sabia apenas que o vídeo é a forma com a qual melhor apreendo os sentidos do mundo. O vídeo é para mim como um campo de conhecimento no qual o pensamento contemporâneo se sintoniza.

O mapeamento sobre o vídeo no Brasil se configura nesse estudo como um microcosmo que objetiva representar as potências e as pluralidades de um plano maior, ou um macrocosmo, da arte contemporânea. Assim, a leitura de uma obra específica é considerada aqui apenas em seu caráter de exemplificação, ou índice de sua presença num contexto maior de abordagem. Desse modo, não existe uma intenção analítica em relação a cada um dos artistas ou a cada uma das obras exemplificadas, trata-se muito mais de relacioná-los a um período de transformação da arte e seus processos.

Como uma geometria da dobra e da desordem, o exame atento dessas extremidades revela um "princípio básico do pensamento oriental, segundo o qual a parte já contém o todo".² Por esse tipo de exame, é possível, ao prestar atenção na realidade estudada, verificar que cada parte, cada microcontexto de abordagem, é capaz de

dar conta da observação de um macrocontexto ampliado ao sistema da arte. Como nas formas fractais, a visão de complexidade pode ser alcançada a partir da análise de seus padrões elementares. O exame da experiência do vídeo no Brasil é determinante, desse modo, na investigação acerca dos processos de diálogo do vídeo com as artes visuais.

O objetivo deste livro é observar as relações que o vídeo estabelece com as demais linguagens, reforçando a idéia de ser o vídeo uma prática midiática que opera transformações na produção imagética contemporânea. Verificam-se, assim, os processos de descentralização do vídeo e as potencialidades artísticas ampliadas com essas relações. Segundo esse ponto de vista, não é o vídeo no Brasil o objeto privilegiado desta análise, mas o perfil de suas práticas e contextos, bem como a sua intersemiose na arte.

As *Extremidades do vídeo*, ao modo antropofágico, devem ser desfrutadas, comidas, negadas, transmutadas.

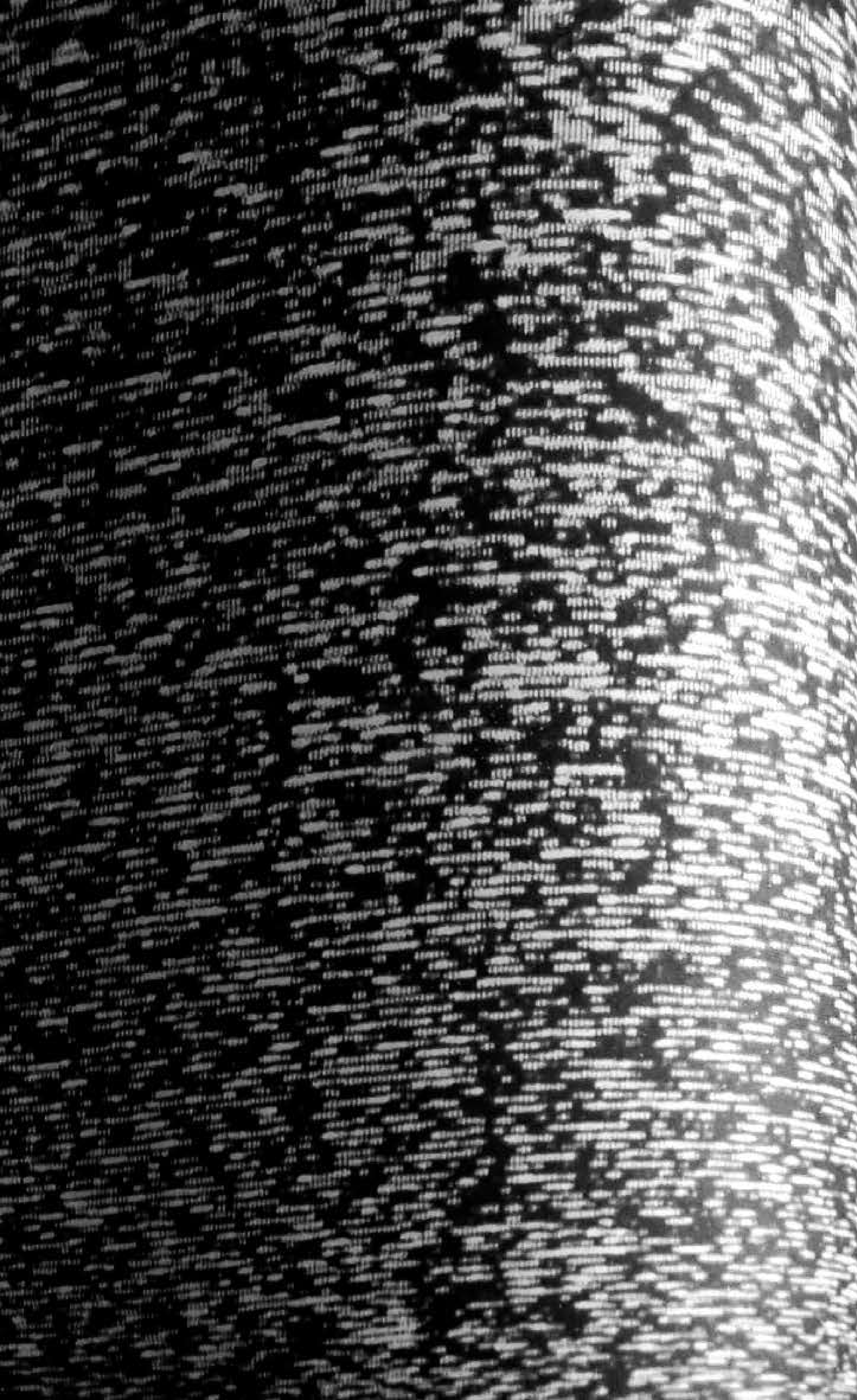
² Arlindo Machado, *A arte do vídeo* (São Paulo: Brasiliense, 1988), p. 149.



André Costa, Regina Silveira: Transit, 2001.

PARTE I

EXTREMIDADES DO VÍDEO



Vídeo e descentralização da linguagem



Nos estudos da geologia, o termo *falha* denomina o deslocamento existente entre uma rocha e outra; nos estudos da arte do vídeo encontramos certas *falhas*, *fissuras* ou *fendas* produzidas como formas de transformação da sua linguagem. Reunimos, no presente estudo, algumas dessas *falhas*, como aspectos que problematizam o deslocamento do vídeo em direção a múltiplos contextos da arte. Como uma estratégia híbrida de construção de sentidos, o vídeo é considerado aqui, em suas situações fronteiriças, como um desvio ou estranhamento, como um processo descentralizado de linguagem, como um meio que expande as suas próprias especificidades. Trata-se de conhecer o vídeo interligado a variadas manifestações expressivas, ou o vídeo nas extremidades.

Extremidades do vídeo é uma crítica do estado da arte do vídeo sob o ponto de vista da cultura digital. Aborda os deslocamentos, as infiltrações e os desvios proporcionados pelo vídeo nos trânsitos e questionamentos do espaço-tempo midiático.

No século XXI, o vídeo é apresentado em suas extremidades como uma trajetória inacabada, em movimento, como vértice criativo de variadas práticas. A visão das extremidades implica analisar menos as especificidades do vídeo como linguagem e mais os modos como a estética contemporânea dele se apropria. Por essa visão, importa mais ampliar sua análise do que reconhecer suas singularidades no campo da comunicação e da arte.

A estética do vídeo é uma disciplina relativamente nova, que só se constitui como teoria a partir do final do século XX, mais acentuadamente nos anos 1980. Sobre os processos de produção, recepção e apreciação do meio videográfico, o seu estatuto da arte é problematizado como algo fundamentalmente instável, mutante e múltiplo.

Se a televisão como sistema de comunicação de massa possibilitou uma inédita experiência estética no âmbito do cotidiano e na caracterização dos chamados fluxos informacionais, confundindo as dimensões do público e do privado, propiciando a lógica da improvisação e do *ao vivo* no audiovisual, o vídeo, por sua vez, em sua lógica de escritura eletrônica, acrescentou à experiência da televisão o potencial crítico da linguagem, chamando a atenção para a dimensão temporal-performática da imagem e do som em movimento, para o seu processamento e para a hibridez das formas no campo da arte.

É possível observar nos trabalhos produzidos com o vídeo ao longo do século XX a sua intersecção com práticas sociais e políticas, que acentuam suas interferências no cotidiano no que tange a sua presença em múltiplos circuitos, linguagens e campos de ação. Por exemplo, há a sua sinergia com os mais distintos modos de produção audiovisual; com o campo do design; com o campo da programação informacional (ou criação de software); com os milhares de canais televisivos distribuídos de forma global; com os circuitos fechados das câmeras de vigilância; com os circuitos *on-line* da internet; com as redes nômades de telefonia móvel, que produzem e transmitem microvídeos em tempo real; com a TV digital; com os painéis publicitários no espaço urbano; com as projeções em ambientes instalativos; com os espetáculos VJs da cena noturna eletrônica; com linguagens como a da interatividade, da hipermídia, da realidade virtual, do videogame e da inteligência artificial, assim como há a sua intensa sinergia também com o teatro, a música, a performance, a dança e os mais variados ambientes arquitetônicos da contemporaneidade.

Para abarcar tal tipo de heterogeneidade, a leitura do vídeo nas extremidades é traçada na direção de uma cartografia disforme, observando-se como algumas dessas práticas e contextos do vídeo, regidos pelo pluralismo e pelos processos de hibridização nas práti-

cas criativas, são incorporados na atualidade e – por que não dizer? – reprocessados de tal forma que não se apresentem como um campo específico das manifestações artísticas.

Se for possível encontrar no campo da produção, distribuição e recepção formas descentralizadas de apresentação do vídeo, torna-se necessário incluímos também essa mesma abordagem descentralizada do vídeo no campo da teoria, da história e da crítica de arte.

Esse tipo de abordagem é o que se compreende aqui como o vídeo nas extremidades. Tal perspectiva de análise tem a capacidade de refletir o seu alto grau de retroalimentação entre os mais variados procedimentos e linguagens, e o vídeo, híbrido por natureza, passa a ter a habilidade de recodificar tais experiências e transitar no âmbito das mais diversas manifestações criativas. Não por acaso, é senso comum, principalmente no circuito da arte, ouvir que “tudo é vídeo na contemporaneidade”. Isso equivale a dizer que o vídeo amplia suas funções e passa a ter novas atribuições e abrangências; passa a ser compreendido como um procedimento de interligação midiática e a ser valorizado como produtor de uma rede de conexões entre os mais variados pensamentos e práticas.

Arte em circuitos midiáticos

Numa revisão crítica empreendida às práticas artísticas em 1999, Rosalind Krauss¹ chama a atenção sobre quanto as mídias se encontram profundamente contaminadas e ideologizadas na nossa cultura, a ponto de necessitarem de uma redefinição e expansão em seus conceitos, na medida em que não há mais condição de observá-las em seus segmentos ou em suas especificidades. Para ela, só é possível pensar a estética contemporânea considerando a mídia como fator agregador, tanto na sociedade quanto no campo geral da criação artística. Para tanto, ela afirma ser necessário expandir o espaço das produções significantes e abandonar a análise de cada uma das obras em separado ou a análise de cada uma das mídias em seus contextos específicos de linguagem.

¹ Rosalind Krauss, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of Post-Medium Condition* (Londres: Thames & Hudson, 1999).

À ampla profusão, disseminação e contaminação das mídias nas práticas sociais, culturais e artísticas, Krauss denomina condição pós-mídia. Para ela, a crítica às práticas artísticas só fará sentido tomando-se em conta a noção de mídia para além das convenções de seus códigos e de suas propriedades particulares. Como resultado, Krauss incita a análise de trabalhos contemporâneos, sob a forma de uma especificidade diferenciada, como um modo de reinventar e rearticular a noção de arte e mídia já em um novo ciclo cultural.

A noção de extremidades do vídeo, ou o seu processo de expansão na arte, parte tanto dessas afirmações de Krauss quanto das afirmações de Arlindo Machado sobre o vídeo. O vídeo e sua perspectiva estética têm sido profundamente teorizados por ele desde os anos 1980 como um meio audiovisual essencialmente heterogêneo, fora de qualquer território institucionalizado. Trata-se de "enfrentar um objeto híbrido, fundamentalmente impuro, de identidades múltiplas, que tende a se dissolver camaleonicamente em outros objetos ou a incorporar seus modos de constituição".² Para Machado, há que se buscar o vídeo justamente onde ele está respondendo a necessidades novas, fazendo desencadear conseqüências não experimentadas anteriormente.

A partir dessa síntese de Machado sobre a experiência do meio videográfico, numa visão co-extensiva à formulada por ele e Krauss, é possível verificar que as novas conseqüências da arte em circuitos midiáticos, mais do que nunca, levam à percepção das linguagens não no seu contexto particular, ou como mensagens específicas, mas na direção de suas fronteiras e de seus processos de hibridização, como uma fuga do epicentro da linguagem, como um estado descentralizado de comunicação entre os meios, como um conjunto de circuitos interligados.

O vídeo sempre se caracterizou por sua natureza híbrida, entre a pintura, a escultura, o cinema, a televisão, o computador, a arquitetura, a performance, entre outras linguagens, e, atualmente, diante da hibridez que se observa em grande parte das produções artísticas, encontra formas muito mais complexas de extrapolar a sua própria

² Arlindo Machado, *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas* (2ª ed. São Paulo: Edusp, 1996), p. 46.

pluralidade interna e produzir um alargamento de sentidos. São sob essas novas abordagens que se refletem os seus deslocamentos ou as marcas de extremidade em sua linguagem.

A perspectiva do vídeo nas extremidades implica observar os seus trânsitos na arte como interface.³ Nesse papel, o vídeo se coloca em contato com estratégias discursivas que não necessariamente dizem respeito à sua, produzindo, com isso, uma descontinuidade, um desvio, uma falha, uma ruptura sígnica, ou aquilo que compreendemos como processos acelerados de semiose.

Os processos acelerados de semiose no vídeo são os processos de conexão do vídeo com outros signos, ou com outras linguagens, que introjetam no sistema simbólico uma informação nova, ou uma nova relação de sentidos. É por meio de uma construção sígnica complexa que esses processos interconectam o vídeo com múltiplas ações criativas em um mesmo trabalho de arte, constituindo, dessa forma, um estado transformado da arte.

Louise Poissant, diretora do projeto eletrônico *Dicionário de Artes Midiáticas*,⁴ em conjunto com o Groupe de Recherches en Arts Mediatiques (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 *Leonardo*,⁵ os termos relacionados ao meio videográfico situam-se em torno de trinta: videocriação, videoensaio, videodocumentário, vídeo independente, videointervenção, videoclipe, videodança, videoinstalação, videocarta, videoperformance, videopoesia, videoescultura, videoteatro, entre outros.

O referencial léxico oferecido por Poissant nesse projeto, embora realizado de maneira adensada através da noção de gêneros de lin-

³ O sentido de interface aqui disponibilizado foi extraído da conceituação de Julio Plaza, que a denomina 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". Júlio Plaza, *Videografia em videotexto* (São Paulo: Hucitec, 1986), p. 195.

⁴ Este projeto encontra-se na internet no seguinte endereço: <http://www.comm.uqam.ca/GRAM/intro.html>.

⁵ Louise Poissant, "New Media Dictionary", em *Leonardo - Journal of the International Society for the Arts*, 34, (1), Cambridge, 2001, pp. 41-44.

guagem, não consegue abranger em sua totalidade as diversas ações híbridas do vídeo na atualidade, pois o vídeo interage hoje com múltiplas práticas criativas, políticas e sociais e não apenas com as que estão mais próximas do centro da linguagem eletrônica, como as elencadas por Poissant em seu dicionário.

No século XXI, há a presença marcante do vídeo em todo o campo criativo, dos procedimentos mais tradicionais aos mais inéditos. Essas circunstâncias limítrofes de ação do vídeo que, somadas a circunstâncias já mais conhecidas – como as designadas por Poissant –, são tratadas nesse estudo como as extremidades do vídeo. Tais circunstâncias evidenciam as reconfigurações do vídeo e as suas interações no ambiente sensório, não mais circunscrito especificamente ao ambiente midiático ou ao próprio código eletrônico, mas a uma gama maior do pensamento sensível na contemporaneidade.

As extremidades do vídeo são 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 o vídeo e outro procedimento sógnico. 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 nas circunstâncias criativas do século XXI.

Esse conjunto de circunstâncias nas extremidades problematiza o vídeo como um campo de discussão interligado a outros campos. A circunscrição do vídeo como interface propicia sua interligação sógnica tanto com as práticas artísticas inerentes ao meio eletrônico quanto com as demais práticas perceptivas produzidas no espaço político e social. É também uma forma de reinventar e rearticular na era digital a noção de vídeo, após mais de seis décadas da gênese e invenção de sua linguagem.

Compreendido em sua descentralização de linguagem, 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 inserido no conjunto de relações que opera, compartilhando múltiplas formas de interferência nas proposições artísticas, interconectando diversos elementos sensíveis sem necessariamente problematizar a imagem eletrônica e suas especificidades.

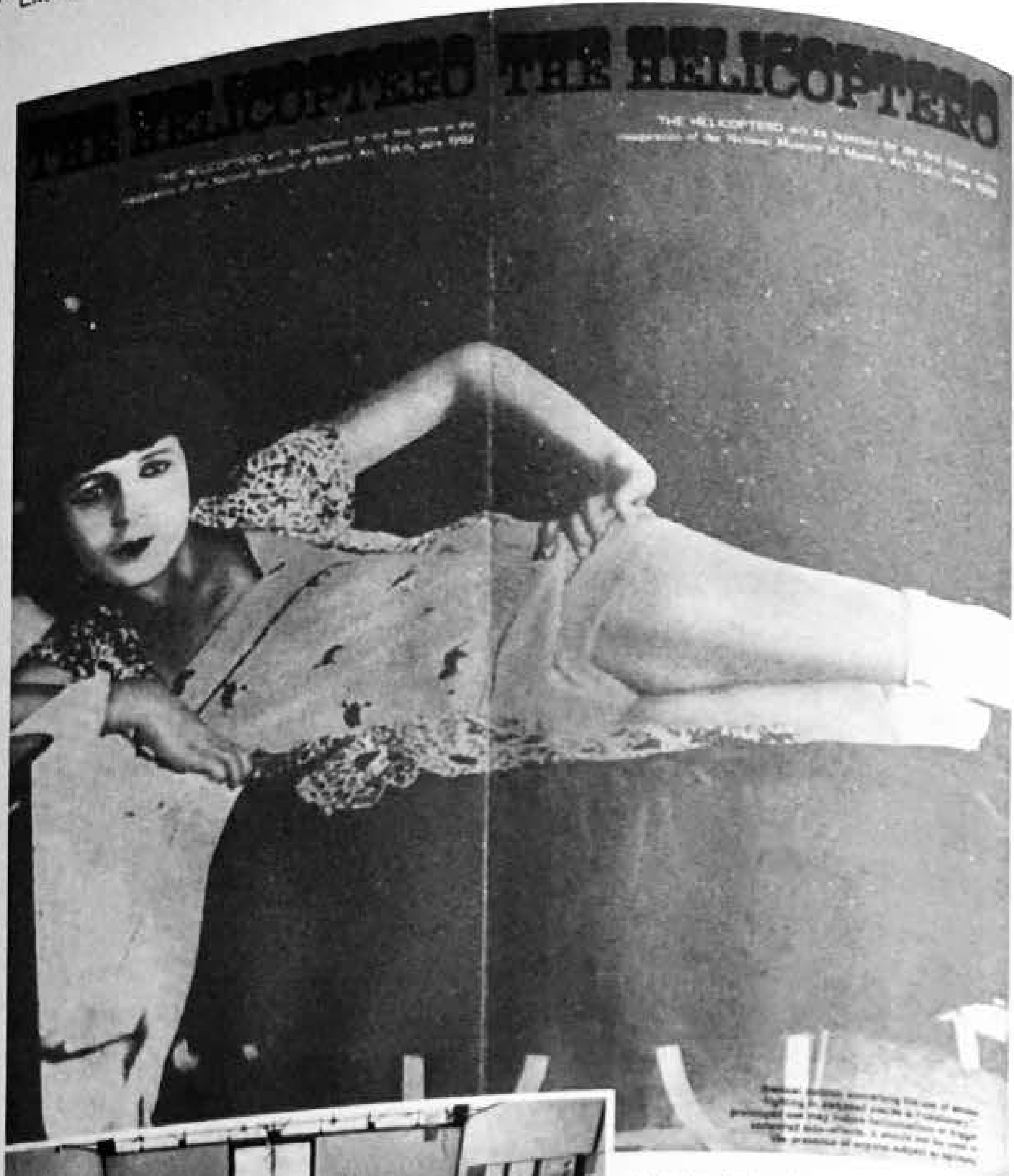
Pontas extremas: desconstrução, contaminação e compartilhamento

Como uma maneira de analisar os deslocamentos e os movimentos híbridos do vídeo, a noção de extremidades é utilizada como atitude de olhar para as bordas, observar as zonas-limite, as pontas extremas, descentralizadas do cerne da linguagem videográfica e interconectadas em variadas práticas.

A idéia de extremidades 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. Assim, como um processo de descentralização do corpo como linguagem, o estado da arte do vídeo é analisado a partir de suas pontas extremas e da noção sistêmica de organismo complexo, que possui a capacidade de interligar, de forma simultânea, diferenciados elementos, linguagens e processos de significação.

O presente conceito demonstra, assim, três pontas extremas do vídeo: a desconstrução, a contaminação e o compartilhamento. São procedimentos criativos observados a partir da estética contemporânea que proporcionam, com isso, um sistema de leitura mais aberto e generalizado ao vídeo. Esses três procedimentos, ou pontas extremas do vídeo, dão lugar a múltiplas formas de circunstâncias artísticas e interligam uma gama de repertórios sensíveis sem necessariamente encerrá-los no âmbito da comunicação audiovisual.

Os procedimentos criativos relacionados à desconstrução, contaminação e compartilhamento refletem estratégias cujos significados principais são muitas vezes adjacentes à própria produção da imagem eletrônica e que, em certa medida, são procedimentos analisados por teóricos, críticos e historiadores dos mais variados campos do conhecimento. A leitura das extremidades do vídeo através desses três procedimentos-chave objetiva menos a leitura do vídeo como produto e mais a leitura do vídeo como processo, em seus diálogos com o ambiente sensório, em suas apropriações por outros meios, em suas contribuições interdisciplinares.



Wesley Duke Lee *O helicóptero* 1969.

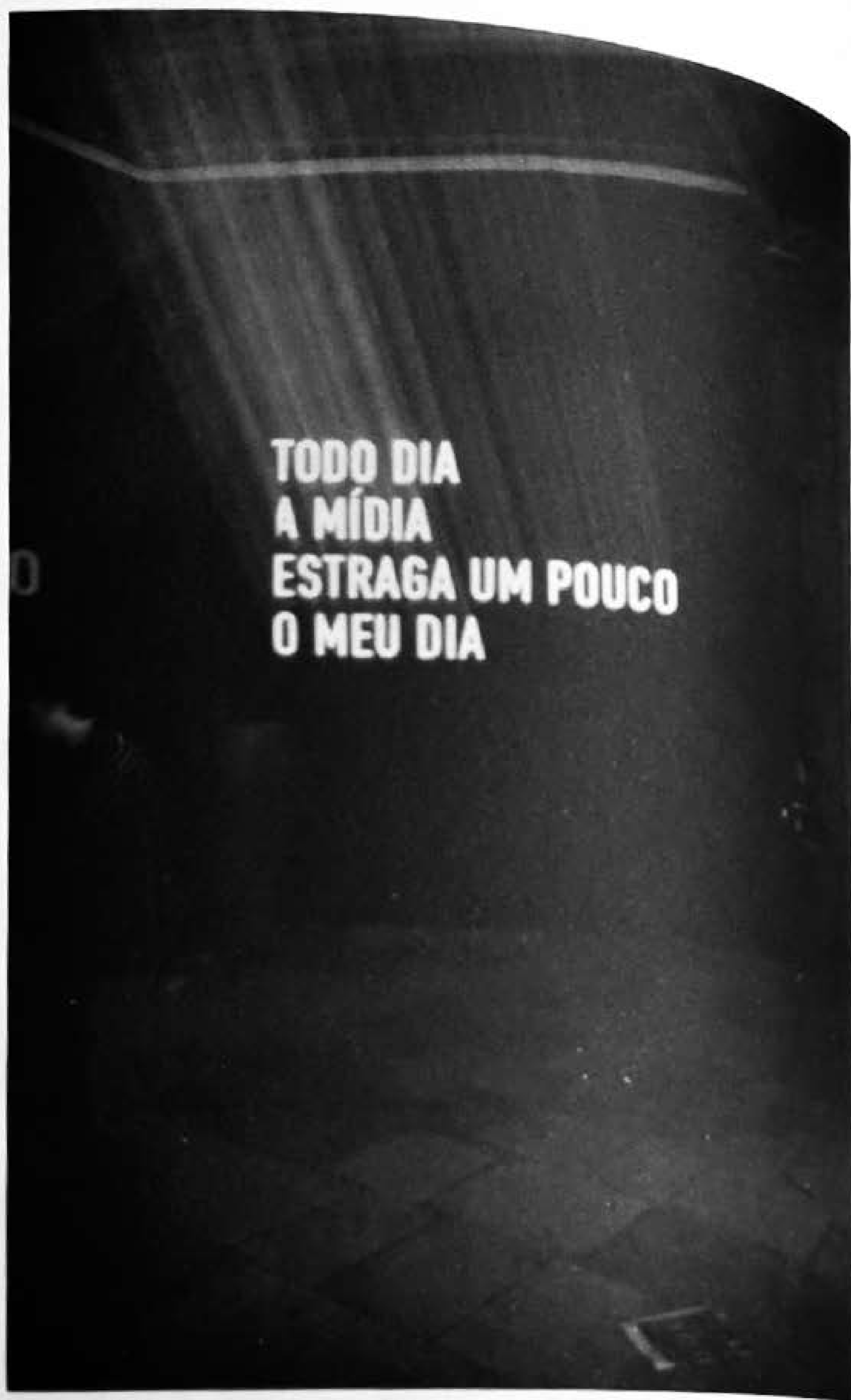


A leitura das extremidades do vídeo tem como ponto de partida a experiência do vídeo no Brasil. Para tanto, observa inicialmente procedimentos empreendidos por artistas como Flávio de Carvalho nos anos 1950, por Hélio Oiticica e Wesley Duke Lee nos anos 1960, assim como ações incentivadas a partir dos anos 1970 e 1980 por teóricos, críticos, historiadores e curadores como Walter Zanini, Cacilda Teixeira da Costa, Julio Plaza, Arlindo Machado e Solange Farkas.

Nas extremidades do vídeo é possível observar, por exemplo, tanto a videoarte desconstruindo a televisão (nos anos 1970) quanto o vídeo digital desconstruindo o cinema (nos anos 1990). Prossegue na observação das contaminações do vídeo com o circuito da arte contemporânea, por meio das performances em tempo real do vídeo, do embate direto entre o corpo do artista e a câmera de vídeo, das videoinstalações, e dos eventos relacionados com a dança, o teatro, os espetáculos multimídia, a cena eletrônica e os VJs, em que o vídeo pode ser manipulado e presentificado ao vivo. Chega à atualidade já de modo transmutado nas redes de comunicação digital, em ações que acentuam a completa descentralização das linguagens e que faz com que o vídeo compartilhe muitas vezes a lógica da interatividade, dos bancos de dados, dos arquivos, dos ambientes virtuais e *on-line*. É nessa direção, dos procedimentos limítrofes e híbridos da contemporaneidade, que se estabelece a presente análise do vídeo nas extremidades.

Da expansão do monitor e da tela eletrônica aos procedimentos vivenciais, instalativos e em rede, é possível hoje encontrar o vídeo nas mais diferentes formas de produção significativa: faz-se vídeo doméstico, vídeo político, vídeo com a pintura, vídeo com a escultura, vídeo com a performance, vídeo interativo, *on-line*, nos games, nos blogs, nas intervenções digitais com web-câmeras, nos ambientes do Google e do YouTube, no cinema narrativo, nas instalações, na dança, no teatro e na animação digital; faz-se vídeo com as linguagens e plataformas de programação computacionais, em formatos *bitmap* ou vetorial, inter-relacionado com a virtualidade do ciberespaço;⁶ faz-se vídeo também com a arquitetura dos espaços

⁶ O termo "ciberespaço" é empregado neste texto no sentido que lhe atribui Arlindo Machado: "A expressão ciberespaço designa não propriamente um lugar físico para onde podemos nos dirigir enquanto corpos matéricos. É mais propriamente uma figura de linguagem para de-



feitoamãos/FAQ. Carro bomba – Guia antipânico e invenções rotativas: 2005.

híbridos, com as videoinstalações, com as múltiplas telas e as projeções em loop, com o espaço urbano, com os painéis eletrônicos da publicidade, com as performances em telepresença da internet, com os processos de convergência entre as mídias analógicas e digitais, com as cavernas imersivas de realidade virtual, com as tecnologias nômades da telefonia móvel, com o DVD, com o podcast e com o GPS. Enfim, trata-se do vídeo inserido no ambiente cultural da contemporaneidade em que se faz vídeo tanto de forma precária quanto com alta tecnologia.

É nesse contexto que chamam a atenção as misturas, as conexões estabelecidas entre o vídeo e seu entorno criativo, o que o transforma numa interface sígnica, ou num mecanismo relacional nas práticas criativas.

Na observação do estado da arte do vídeo nas extremidades, o que interessa não é a leitura de sua linguagem como uma ação estética estanque, ou mesmo a leitura por gêneros, ou a leitura cronológica ou tecnológica do meio, mas sim a possibilidade de analisar o vídeo pela perspectiva transversal dos seus híbridos de linguagem, em seus desvios e rupturas. O foco de atenção na compreensão do seu estado da arte encontra-se, portanto, não necessariamente no cerne da imagem eletrônica, mas nas falhas, fissuras, ou fendas que o vídeo nas extremidades nela provoca, nos deslocamentos e estranhamentos que o vídeo suscita no campo geral das práticas simbólicas da contemporaneidade. Dessa forma, é possível observar que as mais variadas manifestações sensíveis dialogam com o tempo e o espaço do vídeo. Nelas, as poéticas geradas em campos distintos interligam-se com a linguagem videográfica segundo uma sintaxe do vídeo nas extremidades, ou o vídeo em seus procedimentos limítrofes de enunciação.

Vídeo como pensamento nas extremidades

Fazer chegar na fronteira implica reinventar e redimensionar os procedimentos previamente conhecidos; implica ter de vê-los de

signar aquilo que ocorre num lugar 'virtual', tornado possível pelas redes de comunicação". Arlindo Machado, "Regimes de imersão e modos de agenciamento", em *Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação* (Salvador: Intercom, 2002), CD-ROM.

uma forma diferente. Assim, é possível encontrar o vídeo nas mais diferenciadas formas de produção significativa. Os conceitos que acompanham o seu discurso são dessa forma recontextualizados diante das novas condições impostas pela contemporaneidade e encaminham-se às mais diversas áreas da produção artística.

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 expressivo, como um processo de significação híbrido e não necessariamente como uma linguagem compreendida em sua autonomia. O vídeo passa a ser compreendido como um procedimento de interligação midiática e a ser valorizado em seu caráter de interface, como uma rede de conexões entre as práticas artísticas.

Não se trata de abordar o vídeo como um contexto de mídia em suas vertentes particulares, mas verificar como a linguagem videográfica dialoga e transita indistintamente por variados campos da arte. A idéia de extremidades conduz à possibilidade do vídeo ressignificar, a partir da noção de pontas interligadas, as mais diversas estratégias e estruturas de criação que se concretizam para além das linhas de varredura e dos pixels do espaço-tempo eletrônico. No convívio com os criadores e seus projetos poéticos, verifica-se que não se pratica a ótica totalizante do fazer 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.

O meio videográfico é compreendido, dessa forma, pelas fendas e fissuras da linguagem. Nesse sentido, tende a difundir-se continuamente e a afetar outros discursos numa peculiar relação de afetabilidade. Nessa difusão, o vídeo perde o seu caráter particular, mas adquire generalidade e fica fundido e transmutado como pensamento, como uma prática cultural do nosso tempo.

⁷ Essa idéia foi gerada a partir de um *insight*, ou uma associação, com um texto do filósofo americano C. S. Peirce, que, em 1892, ao escrever sobre a "Lei da mente", introduziu conceitos sobre o campo das idéias quando elas possuem a capacidade de afetar outras idéias. Charles Sanders Peirce, *Antologia filosófica* (Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1998). Agradeço ao amigo Daniel Ribeiro Cardoso, por ter me chamado a atenção sobre as relações existentes entre esse texto de Peirce e o presente estudo.

Pensar o vídeo como um fluir de relações, eis a condição apresentada no conceito das extremidades do vídeo. Essa forma de tratamento insere o vídeo na sinergia proporcionada pelas idéias e vivências descentralizadas da cultura digital. Antes de qualquer coisa, há a consciência de que se trata de uma visão inacabada, em processo, em movimento, de um tipo de vídeo produzido, distribuído e apreendido sob a lógica relacional.

O vídeo nas extremidades é aquele que potencializa e dá à luz múltiplas práticas artísticas. É, portanto, o vídeo não somente traduzido em seu contexto particular de tempo e espaço, mas também aquele que partilha diferentes estratégias criativas na direção de uma iconografia mais complexa e menos pura, circunscrito como um terceiro, como um pensamento.

A experiência do vídeo nas extremidades recupera, de certa maneira, a imagem tão bem articulada por Paul Valéry em seu poema "Esboço de uma serpente",⁸ em que a serpente – que traz para si o símbolo do amadurecimento e da sabedoria – come a sua própria cauda, mas só depois de um longo tempo de mastigação é que consegue reconhecer no que ela devora o gosto de serpente.

Ao modo de Valéry, reconhecer o vídeo nas extremidades é como reconhecer que o que se come/processa hoje é a cauda/extremidade do vídeo. A consciência de tal gesto reflete, por conseguinte, a tomada de consciência do amadurecimento do vídeo como linguagem. Tal estratégia diz respeito a ressignificar e decifrar o vídeo diante de suas novas diferenças e qualidades. Esse esforço é, em grande parte, o que move os artistas e suas práticas contemporâneas no desejo de atualizar o vídeo e acentuar a sua vitalidade criativa no século XXI.

Desse modo, é desafiador verificar que há no contexto brasileiro um valioso conjunto artístico gerado sob a lógica das extremidades do vídeo. Nessa direção, é notável perceber as afinidades e ao mesmo tempo as rupturas existentes entre as produções pioneiras de artistas como Flávio de Carvalho, Hélio Oiticica, Wesley Duke Lee, Anna Bella Geiger, Sonia Andrade e Paulo Bruscky e as produções encontradas hoje em Lucas Bambozzi, Cao Guimarães e na dupla

⁸ Augusto de Campos fez a tradução desse poema de Valéry em seu livro *Paul Valéry: a serpente e o pensar* (São Paulo: Brasiliense, 1984).

Maurício Dias e Walter Riedweg. Entre a arte performática de José Roberto Aguilar, Analívia Cordeiro e Otávio Donaschi, e a que emerge nos campos conceituais estabelecidos por Antonio Dias, Regina Silveira e Rafael França e, mais recentemente, por Adriana Varella, Rosângela Rennó e Dora Longo Bahia. Entre os enfrentamentos hoje empreendidos com o corpo por Letícia Parente e os viabilizados hoje por Luiz duVa, Lia Chaia e Amílcar Packer. Entre a fúria desconstrutiva de TVDO, Tadeu Jungle e Walter Silveira e as intervenções desestabilizadoras de Sandra Kogut e Daniel Lima. Entre a estética elaborada por Eder Santos e ampliada mais recentemente por Kiko Goifman e Marcellvs. Entre as confluências das novas tecnologias em Julio Plaza, Artur Matuck e Diana Domingues e novas relações chat e Giselle Beiguelman. Entre as manifestações imaginárias de Arthur Omar, Carlos Nader e Janaína Tcshape e as manifestações emergentes do BijaRi, Gisela Motta e Leandro Lima.

Como processos nas extremidades, são breves cintilações, ou marcas de passagem, de uma espécie de sabedoria que conduz a uma recomposição entre pensamentos e linguagens, que esgarçam as



Lucas Bambozzi. Instalação *Multidão*. 2006.



Cao Guimarães. *Sopro*. 2000.



Marcellvs. *man.road.river*. 2004.

fronteiras anteriormente alcançadas do vídeo. Isso se explica, como analisa Santaella, pelo fato “de que a cultura humana existe num *continuum*, ela é cumulativa, não no sentido linear, mas no sentido de interação incessante de tradição e mudança, persistência e transformação”.⁹

Ao não permitir apagar os desígnios simbólicos de um corpo de experiências, ao contrário, ao ressignificá-lo, as marcas sensíveis das extremidades do vídeo apontam caminhos de complexidade, imprimem deslocamentos criativos e um novo perfil de ações artísticas reunidas em torno do pensamento contemporâneo.

Muitas vezes a difusão dos artistas no circuito da arte dissolve-se pelo seu caráter transitório e desprovido de materialidade. Nesse sentido, as produções com o vídeo, já não mais consideradas marginais perante esse circuito, ainda demandam, no entanto, das instituições expositivas, uma série de equipamentos e tecnologias as quais nem sempre estas se encontram aptas a disponibilizar – e cujos custos de compra e locação ainda são altos para os padrões museológicos –, o que inviabiliza grande parte das apresentações nesses espaços. Também pelo seu caráter efêmero, é problemática a maneira como as instituições e os colecionadores podem acolhê-las

⁹ Lucia Santaella, “Cultura midiática”, em Anna Maria Balogh *et al.* (orgs.), *Mídia, cultura, comunicação* (São Paulo: Arte & Ciência, 2002), p. 51.

em seus acervos, sendo difícil, por todos esses motivos, estabelecer parâmetros precisos no circuito mais tradicional das artes visuais.

Até o momento, as instituições mais bem preparadas para colecionar e preservar as práticas com o vídeo em seus acervos são o Centro George Pompidou, de Paris; o Moma e o Whitney, de Nova York; a CaixaForum e o MACBA, de Barcelona; o ZKM, de Nova Sruhe; o Reina Sofia, de Madri; o Moca, de Los Angeles; o Centre pour L'image Contemporaine, de Genebra; o Videobrasil, o MAC-USP e o Itaú Cultural, de São Paulo. A Coréia do Sul se prepara para inaugurar o Nam June Paik Museum, que abrigará a coleção particular de Nam June Paik, e será um centro de exposições, pesquisa e criação.

No entanto, quando falamos sobre uma experiência ampliada e descentralizada do vídeo falamos também de uma experiência ampliada e descentralizada em relação aos circuitos da arte na cultura digital. Na vivência dos fluxos e combinações móveis desses circuitos ampliados pelas redes de comunicação, conhecer o vídeo como um sistema expressivo descentralizado significa conviver com ambientes expositivos em que essa prática é plural e integrante de um período de modificação da arte e de seus processos.

Como pensamento nas extremidades, o vídeo prossegue na expansão de sua poética e em seus processos limítrofes de existência ou destruição-desmontagem dos sistemas simbólicos. É pelas extremidades que o vídeo dilata o seu horizonte, redimensiona-o, realimenta a sua linguagem, enriquece o seu código. É nas extremidades que o vídeo amadurece e come a sua própria cauda.

Vídeo e desmaterialização da arte ²

A arte no século XXI se apropria do real¹ na constituição de discursos produzidos e consumidos no tempo presente e na constituição de práticas desmaterializantes. Nesse âmbito, a obra de arte passa a ser compreendida não apenas como produto, mas também como processo, como acontecimento, como comunicação de idéias e informação,² sendo o seu significado determinado pelo contexto do trabalho.

De uma trajetória material, de base tradicional, escultórica ou pictórica, recorrente no século XIX, observamos, ao longo do século XX, uma trajetória calcada na dimensão imaterial, de base tecnológica ou não. Nesse arco do tempo, é possibilitada a passagem entre uma arte fixa, objetual, propícia ao acabamento para uma arte livre da dependência do objeto, considerada efêmera e descontínua, que rompe com o próprio ato da contemplação³ e com o conceito tradicional de obra como produto, sendo acrescida a ela a noção de obra como processo. Surgem novas formas de pensar o espaço e o tempo assim como novas expressões no campo da arte.

¹ A questão da arte que se apropria do real é trazida por Pierre Restany como "a apaixonante aventura do real em si", sendo aprofundada por Edmond Couchot em *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual* (Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003), pp. 87-92.

² Cf. analisa Paul Wood, como processo em que a arte "se pode fazer circular mais eficientemente através do meio constituído do que por intermédio do transporte de objetos materiais". Paul Wood, *Arte conceitual* (São Paulo: Cosac & Naify, 2002), p. 36.

³ Cf. Walter Benjamin em seu famoso ensaio "A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica", em Luiz Costa Lima (org.), *Teoria da cultura de massa* (Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982), p. 235: "Os dadaístas davam muito menos importância à utilização mercantil de suas obras do que ao fato de que não pudessem elas se transformar em objetos de contemplação. Um de seus meios prediletos para alcançar este objetivo consistiu no envilecimento (aviltamento) sistemático da própria matéria de suas obras".

Tal lógica toma para si a observação da não-autonomia do objeto artístico e, por consequência, a expansão das fronteiras da arte. Não se trata, no entanto, de um fenômeno hegemônico do campo da arte. Esse processo é parte de um contexto maior, de ordem cultural, cujas bases perceptivas e informacionais sustentam-se cada vez mais de modo imaterial e virtual, causando, dessa maneira, transformações nos estados sensoriais.

Ao longo desse período, uma das principais transformações nos estados sensoriais diz respeito às transformações da realidade espaço-temporal. Em convergência com as descobertas do conceito físico do *continuum* do tempo, essas transformações relacionam-se à teoria da relatividade. Esse conceito foi apresentado por Einstein em 1905 e, desde então, suscita inúmeras manifestações na reorganização sensorial de espaço-tempo.



Robert Rauschenberg. *Satellite*. 1955.

A noção de *continuum* do tempo baseia-se na concepção de que espaço e tempo interferem um no outro, não podendo mais ser compreendidos de modo separado. Essa nova dimensão da realidade influencia tanto as experiências do impressionismo, no século XIX, e as do futurismo, dadaísmo, cubismo, construtivismo e cinetismo, na primeira metade do século XX, quanto as experiências da *combine painting* (pintura combinada com objetos e fotografias) de Rauschenberg, as da *action painting* (pintura de ação) de Pollock e as do *happening* (acontecimento) de Cage e Kaprow, na década de 1950, culminando, na seqüência, no Fluxus, na arte pop e na arte conceitual nas décadas de 1960 e 1970. Trata-se de experiências de reorganização perceptiva e de uma nova atitude diante do pensamento artístico.

Essa nova dimensão criativa, propiciada, em muito, pela alteração sensorial da realidade espaço-temporal e provocada, em boa parte, pelos meios tecnológicos, reforça a idéia de arte como processo, de expansão entre os meios, assim como das experiências artísticas realizadas e presentificadas em tempo real, provocando a mistura entre a arte e a vida em sua elaboração.

Da realidade de um espaço-tempo construído no plano do objeto artístico, passa-se para a realidade de manifestações processadas simultaneamente ao tempo em que a criação artística se manifesta. Como um espaço sensorial presentificado em tempo real, há nessas manifestações o objetivo de fazer o observador compartilhar mais ativamente do processo de confecção do trabalho e agenciar de forma consciente a obra.

É no auge dessa crise perceptiva, na metade do século XX, que se acentua boa parte das transformações sensoriais e dos processos de desmaterialização na arte. Nesse período, surge na vida cotidiana um novo meio que propicia não só novas relações na reorganização de espaço-tempo, mas também novas atitudes artísticas. Trata-se do meio videográfico.

O meio videográfico

O meio videográfico é fruto de uma complexidade de estados perceptivos. Em sua constituição elementar, trata-se de uma modulação eletrônica, o sinal de vídeo, sintetizado e traduzido simultaneamente

te em informação. Em sua natureza eletrônica, em relação ao modo de registro da imagem e som, ele é instável, constituído por pontos (pixels) e linhas (de varredura). Ele propicia instantaneidade entre a emissão e a recepção da mensagem audiovisual em tempo real, trazendo, com isso, a lógica do ao vivo, do acaso, do imprevisto e do efêmero, assim como uma multiplicidade de ações artísticas, que se associam à telepresença, às performances do corpo com a câmera de vídeo e ao processamento eletrônico, entre outras manifestações. Desse modo, ele é reconhecido, antes de qualquer coisa, como uma arte do tempo e do acontecimento.

A televisão compreende o contexto em que o meio videográfico se revela como um sistema de comunicação, na transmissão de imagem e som a longa distância. Já o vídeo compreende o contexto em que esse meio se revela independentemente da transmissão a longa distância. Até o final dos anos 1950, televisão era sinônimo de transmissão ao vivo, o mais puro campo do efêmero, na medida em que não existia ainda a gravação em suporte magnético. Pode-se dizer que a noção de vídeo, com o surgimento do videotape, tem início apenas a partir dos anos 1960. A questão da arte surge em um ou outro contexto quando ela aparece sob a forma de apropriação e intervenção no meio, segundo uma visão crítica e sensível.

As alterações sensoriais propiciadas pelo meio videográfico geram, entre outras, a experiência processual da duração e do tempo real com as imagens técnicas. No cinema, como se sabe, há sempre um intervalo de tempo entre a captação da imagem e o encaminhamento do negativo para revelação no laboratório. A simultaneidade espaço-temporal que o meio videográfico traz à arte diz respeito, entre outras habilidades, à possibilidade de o artista interagir no plano da imagem em tempo *ao vivo*, em tempo presente.

Se, por um lado, a televisão amplia a relação com a realidade, sendo disseminada no âmbito social e difundida como um meio de comunicação de massa de escala global, por outro, ela é criticada por muitos que se dedicam a observá-la, pelo seu caráter hegemônico de comunicação, pela sua intrusão ubíqua na vida cotidiana e pela pasteurização da sua mensagem audiovisual. Para tanto, muitos de seus críticos utilizam o vídeo como um processo de apropriação e intervenção, dando origem, com isso, à chamada videoarte.

O meio videográfico é absorvido no campo da arte não só pelas novas atitudes artísticas vigentes como também pela sua condição de refletir novas condições do real. Mais adiante, o contato de suas experiências abre as portas a outro tipo de experiência, também da ordem do acontecimento, de lógica imaterial e virtual, a experiência do ciberespaço. A convergência entre tais experiências determina o que reconhecemos hoje como a experiência dos circuitos informacionais, conhecidos, por excelência, como os fluxos midiáticos.

As modalidades imateriais, virtuais e não tradicionais das práticas midiáticas intervêm no painel da arte contemporânea ao promover misturas no âmbito da ação criativa, substituindo a perspectiva hegemônica dos materiais brutos, de natureza física, para a hibridez com materiais de natureza energética (como o meio videográfico, produzido por um fluxo de elétrons), chegando mesmo às modalidades simbólicas e numéricas, como as provenientes do computador e das linguagens de programação informática.

Para conhecer o sentido de algumas dessas mudanças promovidas pelos fluxos midiáticos, vale a pena resgatar algumas de suas experiências que delineiam a nossa percepção sensorial ao longo dos últimos séculos.

Fluxos midiáticos

Vivemos hoje em dia em uma sociedade que minuto a minuto reconduz globalmente suas informações em tempo real, uma sociedade que se processa ao vivo e *on-line*, em constante superposição espaço-temporal, em uma dinâmica de diálogos virtuais, simultâneos, desterritorializados, promovidos pelos circuitos ininterruptos das redes de comunicação digital.

Os fluxos midiáticos significam o conjunto dos circuitos sígnicos, promovidos na confluência entre meios híbridos como a fotografia, o cinema, a televisão, o vídeo, a produção impressa, o computador, a internet e a telefonia móvel, que são gerados no âmbito das redes informacionais e das mensagens comunicacionais que permeiam a nossa realidade.

A arte incorpora inicialmente tais circuitos, entre o século XIX e o início do século XX, como uma estética da máquina⁴ através dos meios industriais e de reprodutibilidade técnica.

Em 1837 Victor Hugo relata:

As flores já não são flores senão manchas de cor; ou melhor, são vermelhas ou brancas, já não têm mais pontos, tudo são linhas. As plantações de trigo se convertem em amplas plantações amarelas. Os campos se assemelham a amplas colheitas verdes. As cidades, os campanários, as árvores executam um baile e se mesclam disparadamente com o horizonte. De vez em quando aparece um umbral, uma sombra, uma figura, um fantasma e desaparece como um raio. É a imagem trazida pela janela do trem.⁵

O que Victor Hugo nos descreve aqui é a percepção modificada pela velocidade do trem. Esse tipo de percepção provém do advento da Revolução Industrial e da introdução das máquinas automatizadas na cena cotidiana. Nesse período, em torno dos anos 1830, pessoas que vivem na Inglaterra, como Victor Hugo, experimentam pela primeira vez comportamentos como o de se instalar dentro de um objeto em movimento, em uma circunstância de velocidade e observar o mundo desse lugar. A descrição de Hugo, do início do século XIX, é quase prenunciadora do que será depois o impressionismo, com suas manchas e borrões na pintura da segunda metade desse mesmo século.

O que observamos nesse relato de Victor Hugo é a sua perplexidade diante de uma realidade sensória em mutação, causada pela experiência temporal de estar em deslocamento. Hugo nos remete ao registro de uma situação, de um momento cultural em transformação. Não por acaso, é o mesmo momento em que emerge a fotografia no contexto científico e social. No início do século XIX, Victor

⁴ Peter Weibel observa que "de forma paralela à sociedade industrial maquinizada se desenvolveu - a partir da fotografia (1839) - uma estética da máquina, que transformou e impulsionou a estética histórica. A influência dos aparatos locomotores e de aceleração se faz perceptível tanto na pintura cubista como na escultura cinética". Cf. Peter Weibel, "La era de la ausencia", em Claudia Gianetti (org.), *Arte em la era electrónica: perspectivas de una nueva estética* (Barcelona: L'Angelot/Goethe Institut Barcelona, 1997), pp. 101-121.

⁵ Tradução livre do espanhol para o português a partir do texto de Peter Weibel, "La era de la ausencia", em Claudia Gianetti (org.), *Arte em la era electrónica: perspectivas de una nueva estética*, cit., pp. 101-121.

Hugo, ao observar as novas máquinas de movimento, denuncia a crise no sistema representacional instaurada por essa prática midiática de congelar o tempo, e, portanto, de observá-lo.

O prenúncio da crise representacional no campo sensório, instituído a partir do século XIX, destitui da pintura a necessidade de dialogar meramente com a superfície plana do espaço e com elementos como cor, perspectiva e forma. Essa crise de idéias e visões diferenciadas da realidade introduz novos elementos na arte como o movimento e o tempo em suas estratégias constitutivas; propiciando, após quase duzentos anos, no século XXI, as variadas dimensões que envolvem boa parte dos problemas das artes visuais.

Observamos nas considerações de Victor Hugo quanto a experiência produzida pelas máquinas de movimento, como o trem, tem a capacidade de transformar o espaço sensório e também a própria expressão na arte. Essa nova possibilidade de perceber a realidade repercutirá no campo da arte não apenas na passagem do século XIX para o XX, mas também nos vários outros movimentos artísticos surgidos no decorrer de todo o século XX.

A alteração perceptiva introduzida pela Revolução Industrial no século XIX é continuamente acentuada com a cultura de massa no decorrer do século XX e prossegue até os dias atuais com a cultura das mídias e a cultura digital. Seguindo essa condição sensória oferecida pelos fluxos midiáticos, é possível verificar, ao longo da vida cotidiana do século XX, os mais diversos usos de máquinas eletrônicas (como o vídeo) e de máquinas inteligentes (como o computador), capazes de gerar uma infinidade de novos sentidos no campo artístico.

A partir do conhecimento da fotografia, somado ao do cinema (no final do século XIX) e ao do rádio, surge, no final dos anos 1940, "uma estrutura de transmissão televisual em escala massiva".⁶ A televisão e o rádio, ambos considerados sistemas *broadcast*⁷ de comunicação, agem "com um conceito de cultura de massa diferente daquele do século anterior, pois pressupõem os indivíduos isolados em sua pri-

⁶ Arlindo Machado, *A arte do vídeo* (São Paulo: Brasiliense, 1988), p. 15.

⁷ Os termos *broadcast* e *broadcasting*, do inglês, estão relacionados à "radiodifusão, emissão através das ondas hertzianas". Cf. *ibid.*, p. 208.

vacidade”.⁸ Conforme Arlindo Machado explica,⁹ o paradoxo dessa proposição consiste em tornar essa experiência privada um evento público, partilhado ao mesmo tempo por milhões de pessoas.

Poderíamos refletir sobre a extensão desse fenômeno introduzido pelo rádio e pela televisão no início do século XX comparando-o ao espaço comum entre-redes vivenciado hoje por meio do computador, da internet e das tecnologias *wireless*, nômades e sem fio, que diluem cada vez mais as fronteiras entre a vida pública e a privada. Tanto quanto a televisão e o rádio o fizeram no início do século XX, esse conjunto de fenômenos midiáticos, no final desse mesmo século, redimensiona tanto as práticas econômicas e sociais quanto as práticas culturais e estéticas.

Outra importante característica de linguagem introduzida pelo rádio e pela televisão reside na experiência da “simultaneidade entre o tempo de enunciação e o tempo da recepção”¹⁰ da mensagem, características até o limiar do século XX.

Como sabemos, a televisão consiste em um sistema de produção da imagem eletrônica que tem o poder de transmiti-la em longa distância, inclusive ao vivo. Muitos recursos criativos, que não podiam existir antes do advento da imagem eletrônica, passam a ser fatores preponderantes nos sistemas telecomunicacionais. Esse dado é muito importante, pois dá a medida das mudanças causadas pelas revoluções tecnológicas no âmbito tanto das relações sensoriais quanto sociais e nos novos modos de perceber a realidade e atuar nela.

Com a introdução dos meios tecnológicos comunicacionais na arte, como a própria televisão bem exemplifica, ocorre uma mudança na dimensão espaço-tempo e no modo como a mensagem é recebida, já que esses meios têm o poder de dar à criação artística uma perspectiva desmaterializante, calcada na informação desterritorializada, no tempo real e nos fluxos de comunicação.

Do início à metade do século XX é o momento em que os artistas afirmam essa nova realidade possibilitada pelos meios de comuni-

⁸ *Ibid.*, pp. 16-17.

⁹ *Ibid.*, p. 17.

¹⁰ *Ibid.*, p. 15.

cação de massa e questionam as novas circunstâncias artísticas que podem ser por eles geradas. Nesse sentido, encontramos experiências como as de Moholy-Nagy, que realiza um trabalho artístico inédito em 1922, no contexto das telecomunicações. Ele o conceitua como sendo um modo de expansão do espaço bidimensional da tela assim como a tradução de uma nova realidade sensorial no campo da arte. Trata-se de *Tableaux téléphoniques*, que ele faz a partir da utilização do telefone.¹¹

Nessa experiência, Moholy-Nagy compreende a importância da discussão da ruptura da dimensão pictórica e tem consciência de que há um fluxo de informação que é estabelecido pelas redes de comunicação telefônica. Para tanto, ele aponta para uma crise da representação nos meios tradicionais da arte. Sua busca diz respeito aos espaços de apresentação da arte pelos novos meios comunicacionais, às novas linguagens, ao acesso criativo às técnicas do seu tempo. Moholy-Nagy fala da simetria entre a arte e a vida e do modo como os novos meios comunicacionais implicam uma mudança de concepção na arte.

Conforme explica Kac,¹² é nesse momento que Moholy-Nagy demonstra a idéia de que o objeto de arte não é mais definido como resultado direto da mão do artista, demonstrando também como essa experiência destrói a noção de obra única e original, idéia teorizada mais adiante, nos anos 1930, pelo filósofo Walter Benjamin.

É a partir desse tipo de convívio tecnológico que os artistas encontram mais uma, entre as muitas, possibilidade de se relacionar com um mundo perceptivo absolutamente mais interagente, desmaterializado, processual e efêmero. Um mundo movido pelos fluxos midiáticos, que funciona com uma lógica sensorial diferente, em que espaço e tempo, conforme exemplifica a teoria física do átomo de Einstein, já não podem mais ser apresentados de forma separada, porque convivem num mundo de espaços-tempos múltiplos e simultâneos.

¹¹ Eduardo Kac, “Aspects de l’esthétique communicationnelle”, em Annick Bureau & Nathalie Magnan (orgs.), *Connexions: art, réseaux, média* (Paris: École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2002), p. 253.

¹² *Ibid.*, p. 255.

Vídeo nos fluxos midiáticos

Como bem conceitua Lucia Santaella,¹³ é possível verificar que, a partir da cultura permeada pelos meios de comunicação de massa, passamos a conviver, entre os anos 1970 e 1980, com outro processo cultural: o da cultura das mídias, que faz com que os meios de comunicação sejam segmentados, pulverizados, como demonstram o vídeo, o videotexto e o fax naquele momento.

Se nos grandes meios de comunicação de massa, como na televisão, a mensagem é uma informação unidirecional, unilateral (que poucas pessoas produzem e muitas recebem), na cultura das mídias há a ampliação do acesso à produção e à difusão da informação. Começa a haver, por exemplo, o vídeo independente da televisão, bem como o acesso mais democrático às práticas midiáticas de modo geral.

Arlindo Machado analisa que a televisão *broadcast* é um acontecimento público, portanto eminentemente político, e de tipo autoritário, pois "cada cidadão não tem meios para responder, intervir ou exercer influência sobre a emissão, já que ela é unidirecional e irreversível".¹⁴ A grande mudança começa a ocorrer justamente no cerne da cultura das mídias e da comunicação videográfica, em que passam a existir as televisões locais de pequeno alcance, bem como os circuitos fechados de vídeo. Nesse contexto, são experimentadas ações como as das TVs a cabo, comunitárias e de livre acesso, que despertam o interesse de produtores independentes e alternativos.

O equipamento portátil de vídeo, criado em 1965, pela indústria japonesa Sony (com custos bem mais baixos e acessíveis do que os profissionais, caros, pesados e de difícil locomoção), oferece, a partir do final dos anos 1960, a possibilidade de as pessoas comuns conceberem sua própria informação audiovisual longe dos grandes estúdios de cinema e televisão. Hoje em dia, como sabemos, é possível verificar essa mesma realidade com os procedimentos caseiros de produção digital, disseminados em amplos níveis da vida cotidiana, como os proporcionados pelos equipamentos multifuncionais (por exemplo, a câmera de vídeo acoplada à câmera fotográfica), ou mesmo pelos aparelhos de telefonia móvel.

¹³ Lucia Santaella, *Cultura das mídias* (São Paulo: Experimento, 1992).

¹⁴ Arlindo Machado, *A arte do vídeo*, cit., p. 18.

No contexto da cultura das mídias e dos fluxos midiáticos, passam a existir não apenas os canais *broadcast* de comunicação, mas uma multiplicidade de outras situações comunicacionais. A relação hierárquica entre emissor e receptor se desfaz diante de possibilidades de comunicação bidirecionais, como ocorreu com o videotexto (nos anos 1980) e com a internet (nos anos 1990). É dessa forma que a cultura das mídias traz para o vídeo a idéia de rompimento de uma estrutura comunicacional baseada na unidirecionalidade entre emissor-receptor. Ela traz a idéia do bidirecional, ou aquilo que hoje podemos associar como uma forma de dialogismo na arte, como troca simbólica, como uma forma de ação em rede para o vídeo, que comporta a noção de compartilhamento e de interatividade.

Vídeo como acontecimento eletrônico

Vídeo é uma questão de tempo: tempo inscrito na imagem, tempo de transmissão da imagem e duração de tempo necessária à sua apreensão sensorial. A dimensão temporal do vídeo é uma característica fenomenológica que o transforma num acontecimento eletrônico.

O vídeo, como já observou Anne-Marie Duguet, pode ser considerado "efêmero como espetáculo, inclusive nem ser mais objeto, mas uma ação, um acontecimento, um gesto ou processo de comunicação, uma obra de relacionamento momentâneo e sem traços materiais".¹⁵

Como uma arte dos fluxos imagéticos ininterruptos, o vídeo abre novas possibilidades de moldar e subverter o espaço-tempo no campo da imagem e som em meios eletrônicos, bem como oferece uma nova dimensão sensorial para a ação artística. Para Philippe Dubois, "o vídeo investiu, desde o início, no famoso princípio do tempo real, da imagem ao vivo (em estrita sincronia) com seu objeto. Era a figura do que se chamava então de *feedback* imediato e a do circuito fechado."¹⁶

¹⁵ Anne-Marie Duguet, *apud* Arlindo Machado, *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas* (2ª ed. São Paulo: Edusp, 1996), p. 46.

¹⁶ Philippe Dubois, "Movimentos improváveis: o efeito cinema na arte contemporânea", Rio de Janeiro, Centro Cultural Banco do Brasil, 2003, p. 7. Catálogo da exposição.

Umberto Eco afirma ser justamente essa a principal característica na qual se distingue o vídeo de outros meios, como, por exemplo, do cinema. Para Eco, a transmissão direta, propiciada pela televisão, de imagens de um acontecimento no momento mesmo em que ele ocorre permite acolher “os imprevistos, os imponderáveis e os aleatórios que o desenvolvimento autônomo e incontrolável do fato real lhe propõe”.¹⁷

O vídeo é a linguagem que permite pela primeira vez na história das imagens técnicas captar e exibir imagens e sons de forma simultânea. Isso significa a possibilidade de diálogos ininterruptos entre emissor e receptor, bem como o compartilhamento simultâneo – entre quem capta e quem recebe a mensagem – da informação audiovisual. A partir dessa nova realidade signífica produzida pelo vídeo, é possível tanto ver as imagens e sons captados e interagir com eles, quanto deixar o registro fluir em tempo real, no decorrer de todo o processo criativo, sem interrupções da ação.

Arlindo Machado reitera que, “no universo da imagem técnica, só o vídeo pode restituir o presente como presença de fato, pois nele a exibição da imagem pode se dar de forma simultânea com a sua própria enunciação”.¹⁸ Para ele, tornar as mensagens “legíveis” ao espectador no mesmo momento em que elas ainda estão sendo enunciadas constitui fenômeno inédito em toda a história das artes visuais.¹⁹

Quando nos remetemos aos processos de desmaterialização empreendidos no vídeo, é possível verificar o campo da imagem sendo cada vez menos determinado como objeto e mais como signo virtual. Desde a matéria-imagem da pintura, como explica Philippe Dubois, ao objeto múltiplo e reproduzível da imagem fotográfica (apresentada sobre papel ou sobre qualquer outro suporte fotossensível), passando pela imagem impalpável do cinema, até a imaterialidade da imagem catódica da televisão-vídeo, a realidade objetual de uma imagem material – que resulta visível – já não existe mais.²⁰

¹⁷ Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados* (São Paulo: Perspectiva, 1998), p. 327.

¹⁸ Arlindo Machado, *A arte do vídeo*, cit., p. 67.

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ Philippe Dubois, *Video, cine, Godard* (Buenos Aires: Libros Del Rojas/Universidad de Buenos Aires, 2001).

Por esse percurso desmaterializante da imagem, percebemos que cada vez mais ela existe menos sobre critérios de materialidade e mais sobre o seu processo de imaterialidade e virtualidade. É quando a questão temporal passa a emergir não somente como um tema recorrente, mas também como um parâmetro constituidor da natureza do trabalho de arte.²¹

Para Dubois, a imagem eletrônica designa muitas coisas, mas nunca uma imagem estabilizada: é somente um processo, um simples impulso elétrico (composto por três entidades: os sinais de crominância, de luminosidade e de sincronização). Em nenhum caso esse sinal é visível como imagem. A imagem eletrônica é também, continua ele, “a gravação desse sinal em banda magnética, mas também não há nada a ser visto, pois nada mais é que impulsos elétricos codificados”.²² A imagem eletrônica é uma trama feita de linhas e de pontos e possui o *pixel*²³ como unidade mínima, que por si só não existe como objeto. Portanto, ela é eminentemente tempo. “Sem corpo nem consistência, poderíamos dizer que a imagem eletrônica só serve para ser transmitida”.²⁴

Vídeo em tempo real e ao vivo

Em todos os processos da imagem eletrônica em que o tempo é contínuo e a duração permanente, como os circuitos fechados de vídeo, encontrados, por exemplo, nos circuitos internos produzidos nas videoinstalações e nas câmeras de vigilância, a imagem-movimento do vídeo adere temporalmente ao real.²⁵

É necessário, porém, conforme explica Arlindo Machado, que sejam distinguidas duas perspectivas diferenciadas da transmissão direta da mensagem audiovisual no meio videográfico: a do tempo real, que diz respeito à simultaneidade do tempo simbólico com o tempo de exibição das imagens e sons, e a do tempo presente, que

²¹ Michael Rush, *New Media in Late 20th-Century Art I* (Londres: Thames & Hudson, 1999).

²² Philippe Dubois, *Video, cine, Godard*, cit., p. 27.

²³ Ponto luminoso do monitor que, juntamente com outros do mesmo tipo, forma as imagens na tela. Cf. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa* (Rio de Janeiro: Objetiva, 2001).

²⁴ Philippe Dubois, *Video, cine, Godard*, cit., p. 28.

²⁵ *Ibidem*, p. 21.

diz respeito ao que reconhecemos hoje como o tempo ao vivo, ou à simultaneidade do tempo de emissão com o tempo de recepção.²⁶

Para Machado, no caso do tempo real, encontramos as performances de vídeo (ou as videoperformances), bem como a idéia de tempo presente, ou do tempo ao vivo. Nesse segundo caso, em que há a transmissão de imagens no mesmo momento em que ocorre a sua captação, o trabalho de arte se confunde com o seu próprio processo de elaboração e, não havendo possibilidade de controle, ou ordenação do processo criativo sobre o motivo enfocado, a obra se torna inteiramente uma questão de presente exercido, da ordem do acaso e da imprevisibilidade.

Com a utilização do recurso criativo do tempo real e do tempo ao vivo no vídeo, é possível observar que ele passa a existir não apenas como o resultado de uma obra acabada, mas esse tipo de estratégia estética ressalta o próprio processo de elaboração da obra como forma constitutiva da construção de sentidos, o momento no qual “referente e signo se enfrentam sem se confundirem”.²⁷

Com o circuito eletrônico da imagem-vídeo, segundo Philippe Dubois, “não somente se vê a imagem do mundo em movimento, em duração real, mas também é facultado vê-la *ao vivo*. Trata-se da mimesis do tempo real, já que o tempo eletrônico da imagem é sincronizado em tempo real”.²⁸

Diferentemente da fotografia e do cinema, que operam na perspectiva de representação do tempo, é a mídia videográfica que “acrescenta a capacidade de registrar, transmitir e reproduzir simultânea e quase instantaneamente uma imagem em movimento”.²⁹ Entramos, assim, com o vídeo, no universo das imagens em movimento do tempo real, assim como no âmago dos processos de apresentação, temporalização e desmaterialização da arte.

²⁶ Arlindo Machado, *A arte do vídeo*, cit.

²⁷ Annateresa Fabris, “A fotografia além da fotografia: José Oiticica Filho (1947-1995)”, em *Revista Imagens*, nº 8, Campinas, 1998, p. 79.

²⁸ Philippe Dubois, *Vídeo, cine, Godard*, cit., p. 21.

²⁹ Edmond Couchot, “Da representação à simulação”, em André Parente (org.), *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual* (Rio de Janeiro: Editora 34, 1993), pp. 37.

Vídeo: a imagem-tempo

Os aspectos da arte relacionados com o tempo real no vídeo dizem respeito ao tempo na imagem, ao “tempo intrínseco – ou às formas de temporalidade que estão dentro da imagem – e que se refere à imagem que é constituída de tempo. Essa continuidade depende, de um lado, das características do dispositivo através 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”,³⁰ que é o tempo do próprio discurso presente tanto no vídeo quanto no conjunto das práticas midiáticas de modo geral.

Diferentemente do processo fotográfico e cinematográfico, a imagem eletrônica não é uma imagem fixa, mas, sim, um fluxo luminoso em que ocorrem de maneira ininterrupta os pixels e os elétrons. Como bem esclarece Arlindo Machado, “a imagem completa, o quadro videográfico, não existe mais no espaço, mas na duração de uma varredura completa da tela, portanto no tempo”. As imagens videográficas, para Machado, “não são mais expressões de uma geometria, mas de uma geologia, ou seja, de uma inscrição do tempo no espaço”. Dessa forma, afirma ele, “o tempo já não é, como era no cinema, aquilo que se interpõe entre um fotograma e outro, mas aquilo que se inscreve no próprio desenrolar das linhas de varredura e na superposição no quadro”.³¹

A imagem temporalizada do vídeo corresponde aos seus processos de desmaterialização compreendidos pela transmissão direta da mensagem audiovisual, pela sua duração em tempo real, pelo modo como o tempo nela flui, pela sua apresentação sob a forma de um presente *continuum* e pela sua capacidade de apresentar o presente em sua dimensão virtual.

A partir dos anos 1980, com o acentuado uso do projetor de vídeo (cuja forma de exibição se opõe à do monitor, por não se restringir à caixa da TV, mas se direcionar ao espaço arquitetônico), vimos florescer mais uma, entre as muitas, das formas de desmaterialização

³⁰ Lucia Santaella & Winfried North, *Imagem: cognição, semiótica, mídia* (São Paulo: Iluminuras, 1998), pp. 75-76.

³¹ Arlindo Machado, *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*, cit., p. 52.

da imagem e do som, pelo fato de o vídeo, a partir disso, passar a ser também um problema de luz projetada.

Na contemporaneidade, em que cada vez mais as formas expressivas são geradas em sua eminência processual e temporal – no mesmo tempo em que o trabalho se realiza –, analisar a prática artística como uma ação desmaterializada, produzida na eminência temporal, contribui para as investigações acerca de seus aspectos relacionados tanto aos processos ambientais, relacionais e performáticos quanto aos meios eletrônico-digitais, em que se inscrevem as tecnologias de comunicação, que transitam como uma rede de conexões em torno de múltiplas realidades espaço-temporais.

O trabalho de arte, conforme salienta Basbaum, pode ser visto hoje como “um dispositivo privilegiado, uma espécie de tecnologia de processamento sensório, com potencialidade de deflagração do movimento, instaurando as mais diversas qualidades temporais”.³² Designa mudanças nos modos da recepção e novas possibilidades acerca do espaço-tempo em variadas áreas de expressão.

Nos processos de desmaterialização da arte constituídos pelo vídeo, em que a imagem eletrônica “perde cada vez mais seus traços materiais, a sua corporeidade, a sua substância, para se transfigurar em alguma coisa que não existe senão em seu estado virtual, desmaterializada em fluxos de ondas comunicacionais”,³³ é possível observar, dessa maneira, que o processo empreendido pelo vídeo não só dialoga como também amplia a perspectiva desmaterializada da arte como um todo.

Vídeo e história da arte

3

A presente noção de história da arte tem início no momento em que ela é compreendida concomitantemente ao campo da linguagem. E, mais especificamente, com o campo da linguagem desenvolvido a partir das formas culturais da modernidade ou a partir da presença da eletricidade.

A linguagem no campo do pensamento surge como “alternativa de explicação de nossa relação com a realidade enquanto relação de significação”.¹ Dessa forma, questões sobre a natureza da linguagem emergem como um problema central na passagem do século XIX para o XX. Se a realidade sensória contemporânea está relacionada ao espaço-tempo midiático, a relatividade einsteiniana propõe há muito tempo a fusão espaço-tempo para “substituir os antigos (newtonianos) absolutos do espaço e do tempo”² e permitir a expansão da percepção humana.

Desde o século XIX inúmeras técnicas e meios são incorporados às práticas artísticas. Invenções como a fotografia, o cinema, a televisão, o vídeo e o computador, desde que apareceram, dialogam e influenciam as artes. Hoje, as fronteiras entre os diversos meios, mais do que nunca, tornam-se tênues, e os artistas podem ater-se

³² Ricardo Basbaum, “Formas do tempo”, em *Revista USP – Arte e Contemporaneidade*, nº 40, São Paulo, 1998, p. 47.

³³ Arlindo Machado ressalta ainda que, tanto quanto ocorre com nossas imagens mentais, aquelas que brotam do imaginário, “as imagens eletrônicas são como fantasmas de luz que habitam um mundo sem gravidade e que só podem ser invocadas por alguma máquina de leitura, atualizadora de suas potencialidades visíveis”. Arlindo Machado, *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereses* (Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001), pp. 34-55.

¹ Danilo Marcondes, *Iniciação à história da filosofia: dos pré-socráticos a Wittgenstein* (Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997), p. 252.

² Roland de Azeredo Campos, *Artecência: afluência de signos co-moventes* (São Paulo: Perspectiva, 2003), p. 41.

aos meios tradicionais ou migrar livremente para as linguagens tecnológicas³.

As relações existentes entre o campo da linguagem da comunicação e da arte são complexificadas ao longo de todo esse período. Elas são afirmadas por intermédio de teorias críticas como a de Walter Benjamin, em seu postulado sobre a obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica nos anos 1930;⁴ a de Marshall McLuhan, sobre os meios de comunicação como extensões do homem nos anos 1960;⁵ e a de Vilém Flusser, sobre a filosofia das imagens técnicas nos anos 1970.⁶ A linguagem tecnológica passa a ser vista, em diferentes perspectivas, não apenas em seus usos artísticos, mas também como uma alternativa para a reflexão cultural, social e filosófica.

No Brasil, a partir dos anos 1960, iniciam-se os estudos sobre as relações entre a comunicação e a arte, de diferentes perspectivas. Entre elas, há a perspectiva semiótica, trazida por meio do ideário concretista, disseminada por pensadores inseridos tanto no campo da produção teórica quanto no campo da produção artística. Destaca-se nesse ambiente o pensamento de Arlindo Machado e de Julio Plaza no campo da artemídia⁷. É a partir de suas análises que se estrutura no Brasil boa parte da reflexão relacionada à arte produzida com os meios tecnológicos.

Ao associar o potencial maquínico ao imaginário, Arlindo Machado afirma que as novas tecnologias "introduzem diferentes problemas de representação, abalam antigas certezas no plano episte-

³ Idéias da historiadora e crítica de arte Cacilda Teixeira da Costa, elaboradas em 2004 para essa pesquisa, a partir de sua leitura da tese "Extremidades do vídeo".

⁴ Walter Benjamin, "A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica", em Luiz Costa Lima (org.), *Teoria da cultura de massa* (Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982).

⁵ Marshall McLuhan, *Os meios de comunicação como extensões do homem* (São Paulo: Cultrix, 1974).

⁶ Vilém Flusser, *Ensaio sobre a fotografia – Para uma filosofia da técnica* (Lisboa: Relógio D'Água, 1998).

⁷ O termo "artemídia" é empregado neste estudo 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". Arlindo Machado, "Arte e mídia: aproximações e distinções", em *Galáxia: Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura*, n.º 4, Programa Pós-Graduado em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, São Paulo, Educ, 2002, p. 20.

mológico e exigem a reformulação de conceitos estéticos".⁸ Para ele, há que se empreender uma nova história e crítica concomitantemente ao surgimento de novas práticas no campo da arte.

Reconfigurações na história da arte

Em uma discussão sobre a história da arte na cultura digital, Peter Lunenfeld⁹ verifica a necessidade de se pensar essa disciplina sob uma nova circunstância, sob a circunstância da pós-história da arte. Ele encontra, para tanto, as bases de sua análise na introdução da fotografia no século XIX, em que constata ser ela o meio representacional sobre o qual os outros meios puderam ser submetidos, distribuídos e analisados desde então. Ele chama a atenção, no entanto, para o fato de que, embora a prática fotográfica tenha sido disponibilizada para os artistas já nos anos 1830, ela só foi circunscrita na história da arte a partir dos anos 1960 e 1970.¹⁰

A demora da introdução da fotografia nos estudos da história da arte revela para Lunenfeld quanto essa disciplina tem dificuldade em incorporar as práticas midiáticas como potencializadoras de toda uma expressão contemporânea. O mesmo fenômeno pode ser associado ao meio eletrônico que, mesmo tendo sido introduzido nas práticas artísticas já desde a primeira metade do século XX, insere-se no campo da reflexão da arte, de maneira mais sistematizada, somente a partir dos anos 1980 e 1990.

O contexto eletrônico-digital, conforme Lunenfeld, significa bem mais do que um termo técnico para descrever sistemas de representação e mídias: é parte indispensável da grande maioria das experiências simbólicas, sendo, portanto, necessário reposicioná-lo como forma integrante das manifestações gerais advindas dos sistemas enunciativos.

⁸ Arlindo Machado, *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas* (2ª ed. São Paulo: Edusp, 1996), p. 24.

⁹ Peter Lunenfeld, "Art Post-History: Digital Photography & Electronic Semiotics", em Stephan Iglhaut (org.), *Photography After Photography: Memory and Representation in the Digital Age* (Chicago: G+B Arts, 1997), pp. 92-97.

¹⁰ Essas idéias encontram-se no texto citado de Peter Lunenfeld, como uma referência a Douglas Crimp, que desenvolve uma pesquisa sobre o assunto no artigo "The Museum's Old, the Library's New Subject", presente no livro *On the Museum's Ruins* (Cambridge: MIT Press, 1993).

O meio videográfico, desde os anos 1950, promove intervenções sensíveis no espaço sensório, concomitantemente ao período em que a arte redimensiona as suas práticas e se expande do plano objetual para o plano ambiental. A arte passa a agir sobre novos circuitos, acentuando novas relações expressivas para além das tradicionais. Trata-se de um período de revisão crítica do estatuto da arte, em que há a tendência de se abdicar dos estudos específicos sobre as linguagens em prol de estabelecer novos campos de abordagem através da expansão dos meios e das ações efêmeras e interdisciplinares.

É justamente nesse período de deslocamento na arte (em que se acentua a expansão da dimensão artística para além da tela e do objeto) que vemos florescer novas práticas estabelecidas na confluência com as mídias, entre elas as práticas com o vídeo. Se, por um lado, o vídeo surge num momento de rompimento da arte com a noção de especificidade no campo das linguagens, por outro lado, descobre-se também que determinados procedimentos do vídeo, como a efemeridade, o acontecimento, a impermanência das formas e a temporalidade da imagem, revelam-se como uma das melhores formas de traduzir esse mesmo momento de expansão da arte.

A partir dessa aparente incongruência, verificam-se duas linhas de força – não excludentes entre si e muitas vezes complementares – no trato com o vídeo: por um lado, ocorre a negação do meio, quando os artistas produzem com o vídeo uma espécie de não-televisão, e, por outro, logo em seguida, surge a sua afirmação, ou o ponto de partida do que podemos chamar hoje de uma estética do vídeo. Essa última afirma o vídeo em seu potencial de linguagem, na direção da desmontagem de suas formas expressivas. Contudo, tal atitude não pode ser considerada como uma mera exploração de linguagem, na medida em que nela o vídeo é também negado, questionado, criticado e problematizado.

Talvez seja o artista Nam June Paik, advindo do Fluxus, aquele que melhor traduza essas linhas de força: ao negar o vídeo, ele ao mesmo tempo inventa a estética do vídeo; a forma como ele responde a esse jogo de tensão faz com que prevaleçam ambas as linhas de força como geradoras de conflito e como nutrientes vitais para todo o seu projeto criativo.

Assim, num movimento aparentemente incongruente, porém passível de ser compreendido, o vídeo, em seus primórdios, é experimentado numa fenda de tensões e ambigüidades: num determinado plano, o movimento da arte diz respeito à sua negação (como a negação ao instrumento e à lógica hegemônica dos meios de comunicação de massa) e, num outro plano, diz respeito à sua afirmação (como afirmação de sua desmontagem em prol de novas ações estéticas), fazendo, com isso, surgir um reconhecimento de suas qualidades e especificidades.

É com essa lógica que o vídeo é inserido no campo do experimentalismo e até hoje é tensa e ambígua também a sua relação no plano da história e da crítica. Nesse contexto, é como se também houvesse uma dualidade, ou uma incongruência, ocasionada entre os estudiosos provenientes do campo da comunicação e os oriundos do campo da arte.

O vídeo e sua linguagem são analisados dos anos 1960 aos anos 1990 por teóricos como Marshall McLuhan, Umberto Eco, Gene Youngblood, Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet, Phillippe Dubois, Julio Plaza e Arlindo Machado. No conjunto de análises promovidas por esse último, temos como referências para compreender o estado da arte do vídeo os seus livros *A arte do vídeo*¹¹, *Máquina e imaginário*¹² e *Pré-cinema & pós-cinemas*¹³, entre outros. Por meio de suas abordagens, é possível conhecer a estética do vídeo, suas relações com as práticas artísticas e o modo como o vídeo traduz o pensamento contemporâneo. Dessa maneira, Machado nos fornece os substratos possíveis para obtermos uma visão do vídeo que se impôs como “experiência estética autônoma”, sendo necessário, segundo ele, “encarar a mídia eletrônica como fato da cultura, capaz de exprimir com eloquência a complexidade e as contradições de nosso tempo”.¹⁴

Se tomarmos como princípio a afirmação de Arlindo Machado de que “a história da arte não é apenas a história das idéias estéticas [...] mas também e sobretudo a história dos meios que nos permi-

¹¹ Arlindo Machado, *A arte do vídeo* (São Paulo: Brasiliense, 1988).

¹² Arlindo Machado, *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*, cit.

¹³ Arlindo Machado, *Pré-cinema & pós-cinema* (Campinas: Papirus, 1997).

¹⁴ Arlindo Machado, *A arte do vídeo*, cit., p. 11.

tem dar expressão a essas idéias",¹⁶ é possível observar no conjunto de suas idéias que tal tipo de abordagem implica a necessidade de revisão do campo da história e da crítica de arte com o campo da comunicação.

Como sabemos, com a expansão das experiências do vídeo no circuito da arte a partir dos anos 1990, é possível observar que o vídeo não só alarga a sua própria atuação quanto alarga também a atuação do campo geral das práticas artísticas. O que ainda não ficou muito claro, no entanto, é como essas relações se inserem no campo das análises históricas e críticas. O nó dessa questão, a meu ver, é o modo ambíguo como o vídeo é colocado no campo da reflexão, em que algumas abordagens negam o plano de sua história e de sua crítica enquanto outras o afirmam.

Nesse sentido, há que haver uma relativização ou uma contaminação entre uma abordagem e outra. Ou seja, assim como o campo da história e da crítica das práticas midiáticas insere o pensamento da arte, o campo da história e da crítica de arte necessita inserir o pensamento da comunicação. Melhor ainda seria não pressupor a separação entre esses campos e, muito mais, compreendê-los como um campo híbrido de passagens, como um campo interdisciplinar e plural.

Se foi a partir dessa aparente incongruência entre comunicação e arte que artistas como Nam June Paik estabeleceram as linhas de força de seus trabalhos, por que não supor que o campo da história e da crítica não proceda da mesma maneira, fazendo com que essas linhas de força não sejam excludentes entre si, mas sim complementares?

É apenas na virada do milênio que a história e a crítica de arte, ao promoverem uma revisão do século XX, de fato inscrevem em suas abordagens o vídeo e as novas mídias como integrantes de formas não-tradicionais de expressão artística. É preciso ter em mente, no entanto, que empreender uma reflexão a essas práticas da artemídia implica compreender os desafios impostos tanto pelo campo da comunicação quanto pelo campo da arte, de tal modo que um campo se transforme no contato com o outro. No meu ponto de vista, é

¹⁶ Arlindo Machado, *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*, cit., p. 11.



Steina Vasulka e Stephen Vitiello. *Video Opera for Paik*. 1996.

parte fundamental de quem lida com as práticas reflexivas a responsabilidade de redimensionar suas abordagens históricas e críticas provenientes de ambos os contextos, ou melhor, fazê-las confluir numa mesma realidade, para que as dualidades não sejam dicotômicas, mas dialéticas.

Se na passagem para o século XXI, conforme já observado anteriormente, torna-se evidente que a expansão das mídias no contexto social e cultural é determinante para o início de uma nova era histórica, há que se reposicionar a análise das práticas artísticas em conjunção à análise das práticas midiáticas. Por outro lado, a análise da arte do vídeo também deve ser reposicionada e permeada por essas transformações, não podendo mais ser reconhecida apenas em sua autonomia de linguagem, mas sim em suas mais diversas contribuições no estatuto geral da arte.

No âmbito de tais questionamentos, é possível observar que o vídeo se reconecta continuamente às novas realidades impostas pelo nosso tempo por uma questão de sobrevivência, para que não pare de produzir significados. O processo é expansivo não por acaso, mas, ao contrário, está vinculado à própria existência da linguagem como pensamento, para que possa continuar a perpetuar sentidos. Resta

reconhecer, em certa medida, em que diferentes estratégias e manifestações ocorrem algumas dessas rupturas e processos de diálogo.

Gestos precursores no cinema, na música, no cinetismo e na televisão

A inscrição da história das práticas artísticas produzidas com o vídeo tem início com o desenvolvimento dos procedimentos técnicos decorrentes da invenção da fotografia no século XIX. É a partir do início do século XX que os artistas das vanguardas históricas passam a explorar as imagens em movimento do cinema. Ao vivenciarem a experiência do cinema, ampliam também a sua potência de linguagem, problematizando a imagem em movimento e sua temporalidade, o seu discurso e os conceitos fundamentais na compreensão de novos circuitos para a arte.

Na década de 1910 ocorrem os primeiros ensaios de cinema de artistas, com os filmes futuristas dos irmãos Bragaglia, Arnaldo Ginna e Bruno Corra. Conforme relato pessoal de Cacilda Teixeira da Costa,¹⁶ esse movimento foi ao mesmo tempo estético e político, dotado de uma ideologia inovadora que propunha introduzir na arte o ritmo e a dinâmica industrial. Para Cacilda Teixeira da Costa, os futuristas queriam uma arte em sintonia com a nova realidade do século XX, isto é: com o triunfante progresso da ciência, os tangíveis milagres da vida contemporânea (velocidade e máquina) e a frenética atividade das grandes capitais. Queriam uma poética do dinamismo, ou melhor, da sensação dinâmica vinda da percepção de um novo mundo, criado pelas conquistas técnicas e científicas (como a lâmpada elétrica, o trem e o automóvel). As formas deveriam expressar uma visão instantâneo-sintética e instaurariam a dimensão da simultaneidade, isto é, da relação entre o que se lembra e o que se vê.¹⁷

Pelos pressupostos dos futuristas, é possível associá-los como um dos primeiros movimentos de vanguarda que assumiram o cam-

¹⁶ Esse relato pessoal da crítica e historiadora de arte Cacilda Teixeira da Costa foi por ela oferecido, em 2004, de forma generosa, após leitura e discussão comigo da tese "Extremidades do vídeo". Para maiores esclarecimentos, Cacilda indica o site: http://www.cfh.ufsc.br/~magno/futurismo_pessoa.htm.

¹⁷ *Ibidem*.

po da artemídia como estratégia de pensamento. Conforme Cacilda Teixeira da Costa,¹⁸ para eles, a noção de espaço e tempo (no sentido de duração mais do que a noção abstrata de tempo) constitui material de arte. O futurismo, nascido oficialmente na Itália em 1909, com suas experiências de movimento, tempo e *non sense*, influencia uma série de outros movimentos de vanguarda, como o Dada, o Surrealismo e o Teatro do Absurdo.

Quando Fernand Léger, integrante das vanguardas francesas, realiza o filme *Le Ballet Mécanique* (1924), ele idealiza uma arte descontínua, não-linear, em que fragmentos como "máquinas, objetos, partes do corpo humano, textos e desenhos são articulados numa montagem muito hábil para compor uma música em movimento".¹⁹ Léger o apresenta como sendo "o primeiro filme sem roteiro, que substitui a trama narrativa pelo contraste das formas".²⁰ Ele busca oferecer um caráter interdisciplinar à arte, bem como investigar nas práticas artísticas novas possibilidades de inserção do movimento, da velocidade e do tempo.

Isso ocorre também com René Clair (*Entr'acte*, 1924) e Marcel Duchamp (*Anémic cinéma*, 1926), que tinham em mente "lograr um cinema puro, impossível de se conseguir em outros sistemas de expressão".²¹ Em 1929, o surrealista Luis Buñuel, junto com outro surrealista, Salvador Dalí, realiza *Um cão andaluz*. Nesse filme mudo, toda "a continuidade temporal é quebrada [...] e os textos inseridos desempenham uma função exatamente oposta a que o cinema mudo lhes atribuíra, quebrando qualquer linearidade temporal".²²

O homem da câmera, filme realizado pelo construtivista Dziga Vertov em 1929, que ao lado de Eisenstein desenvolve uma teoria crítica para o cinema no contexto das vanguardas russas, exemplifica bem essa vontade de ruptura com o modelo narrativo clássico

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ Arlindo Machado, *Os primórdios do cinema: 1895-1926* (São Paulo: Agência Observatório, 1997), p. 57.

²⁰ Jean-Michel Bouhours, "Gil Wolman", em Nelson Aguilar & Laurent Le Bon (orgs.), *Parade, 1901-2001* (São Paulo: BrasilConnects, 2001), p. 288.

²¹ Arlindo Machado, *Os primórdios do cinema: 1895-1926* (São Paulo: Agência Observatório, 1997), pp. 56-57.

²² Jean-Michel Bouhours, "Gil Wolman", em Nelson Aguilar & Laurent Le Bon (orgs.), *Parade, 1901-2001*, cit., pp. 291-309.



Dziga Vertov. *O homem da câmera*. 1929.

cinematográfico. Por meio de sua decupagem, do paralelismo entre as sequências e a montagem vertical, esse filme subverte noções de linearidade e de obra acabada; compõe uma estrutura orgânica e abstrata, ampliando a compreensão dos significados da imagem em movimento.

Em *O homem da câmera*, Vertov explora múltiplos pontos de vista, inclui o próprio processo de fazer o trabalho como elemento intrínseco à construção de significados e toma como princípio de montagem uma concepção rítmica e musical. Além disso, como observa Arlindo Machado, Vertov transforma a “câmera em personagem e desvela a mediação que esta produz entre nós e o mundo [...] intervém sobre o fluxo da imagem cinematográfica para desmistificar a sua pretensa objetividade”.²⁵ Esse procedimento será retomado nos anos 1960 por Jean-Luc Godard na *nouvelle vague* francesa, bem como nas ações praticadas pelo grupo Guerrilla Video nos Estados Unidos, durante os anos 1970.

São os futuristas, como Marinetti e Pino Masnata, que, em seu manifesto de 1933, primeiro consideram o meio televisivo como a síntese perfeita dos sonhos de sinestesia.²⁶ Nessa mesma época, o cineasta Abel Gance antecede certas questões, como as provenientes das narrativas em múltiplas telas, assim como as que serão posteriormente encontradas nas edições eletrônicas (por meio do uso de

sobreposições, dos *wipes*, que são como justaposições, ou cortinas eletrônicas, feitas para a transição entre duas imagens) e no uso criativo das múltiplas divisões da imagem em um mesmo plano.

No campo da música eletrônica encontramos prenúncios dos sintetizadores de vídeo nas experiências de Lev Theremin, que “criou em 1920 um equipamento gerador de sinal de ondas sonoras, denominado com o mesmo nome de seu criador. O usuário ao movimentar suas mãos, na horizontal e na vertical em relação ao theremin, alterava as frequências e amplitudes do sinal da onda. Assim, o som se transformava de acordo com a performance do usuário”.²⁵ Como veremos mais adiante, boa parte da arte do vídeo origina-se das experiências mais abstratas e performáticas do campo da música.

Em 1952, Lucio Fontana – cuja preocupação principal em seu trabalho é o conceito de espaço – reivindica a emancipação da arte tradicional ao escrever o “Manifesto do Movimento Espacial para a Televisão”.²⁶ Nesse manifesto, Fontana aspira uma liberdade sensorial para além da tela de pintura e antevê a noção de uma arte espacial que comporte a televisão. Ele alerta, com esse gesto, que a arte necessitava passar por outro fluxo informacional que não estivesse mais relacionado ao resíduo, ao elemento material, mas sim ao abandono das formas tradicionais. O que encontramos nesse tipo de iniciativa é um pensamento sobre a desmaterialização da arte, noção amplamente discutida ao longo da segunda metade do século XX em seus mais variados campos.

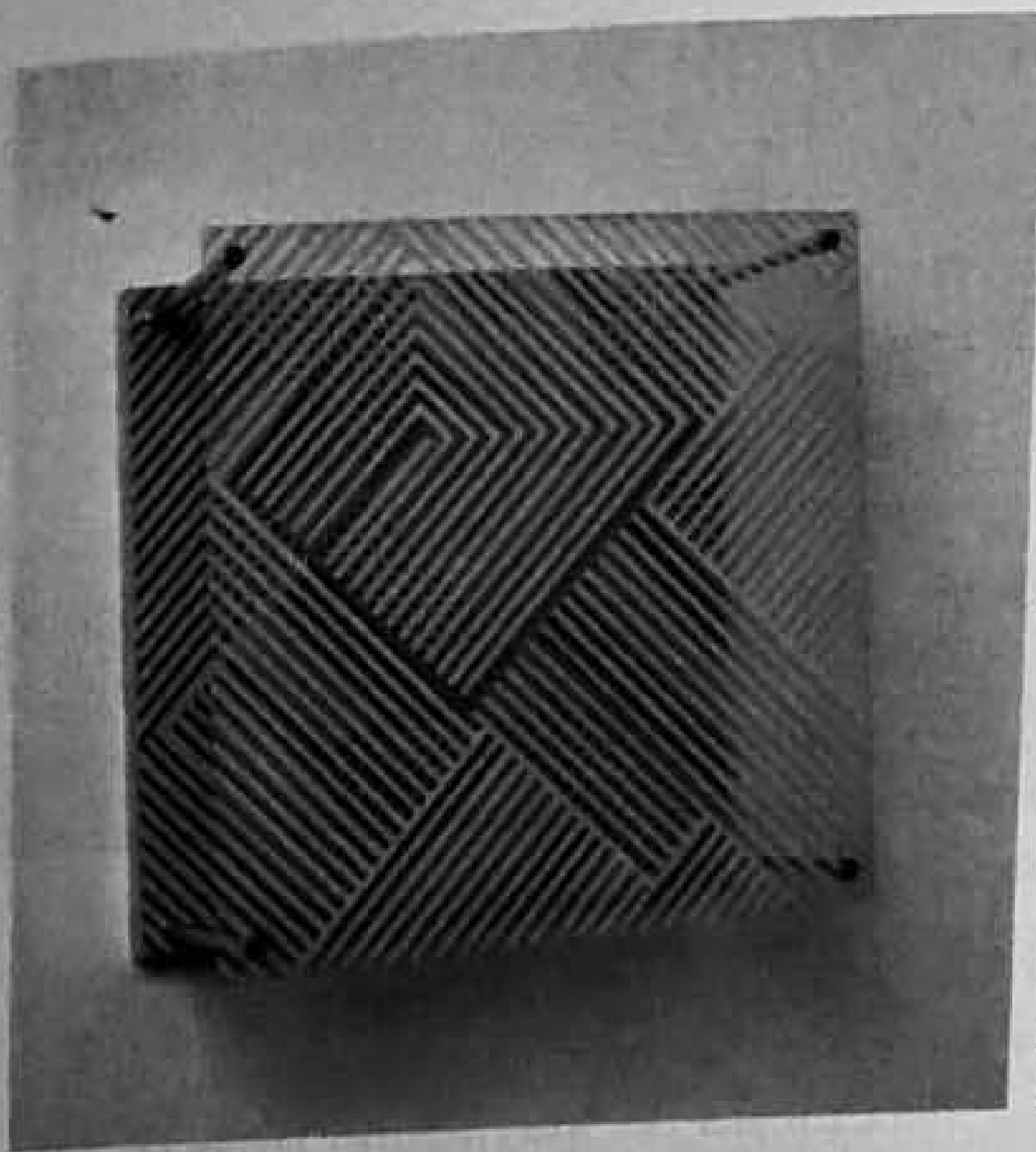
Na França, em 1955, na exposição *Mouvement* – realizada na Galerie Denise René –, reúne-se um grupo de artistas interessados em trabalhar, na arte, as questões cinéticas. Participam, entre outros, Tinguely, Agam e Jesús Rafael Soto. Esse último, em suas pesquisas sobre o virtual na arte, anuncia: “O imaterial é a realidade sensível do universo. A arte é o conhecimento sensível do imaterial. Tomar consciência do imaterial, no estado da estrutura pura, é atravessar a

²⁵ Arlindo Machado, *Os primórdios do cinema: 1895-1926*, cit., p. 71.

²⁶ Christiane Fricke, “Nouveaux médias”, em Ingo F. Walther (org.), *L’art au XXe siècle* (Colônia: Taschen, 2000), pp. 577-619.

²⁵ Diogo Favato e Silva, *Sinal e ruído na produção de imagens*, monografia de conclusão de curso (São Paulo: Centro Universitário Senac, 2005), p. 24.

²⁶ Christiane Fricke, “Nouveaux médias”, em Ingo F. Walther (org.), *L’art au XXe siècle*, cit., pp. 577-619.



Jesús Rafael Soto. *Estrutura cinética*, 1955.

derradeira etapa para o absoluto”.²⁷ Soto marca, dessa maneira, uma passagem entre uma arte calcada no trabalho físico, no objeto, para uma arte calcada na manipulação invisível da informação e em suas formas imateriais de apresentação.

A arte eletrônica surge na década de 1950, com as experiências do francês Jean-Christophe Averty e do húngaro-americano Ernie Kovacs, que “introduzem na televisão a autoria e a criação artística, além de terem sido os primeiros a explorar largamente a linguagem do novo meio”.²⁸ Averty introduz a magia na televisão, por meio da experimentação de seus recursos e efeitos eletrônicos, constituindo, dessa forma, uma inédita visão sobre suas possibilidades imagéticas. Já Kovacs atua no sentido de constituir uma ampla base experimental relacionada à linguagem da televisão. Para tanto, ele desconstrói, num primeiro momento, a linguagem do cinema, para, num segundo momento, configurar a linguagem televisiva como diferença, ou como um campo novo e particular de linguagem.

²⁷ Claire Stoullig, “1978”, em Nelson Aguilar & Laurent Lè Bon (orgs.), *Parade*, cit., pp. 320-330.

²⁸ Arlindo Machado, “Arte e mídia: aproximações e distinções”, em *Galáxia: Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura*, nº 4, cit., pp. 19-32.

Ernie Kovacs entra para a história da arte eletrônica como um dos maiores articuladores da arte da televisão. Com suas cacofonias e personagens inesquecíveis, produziu no âmbito da TV americana uma linguagem desmontadora para o audiovisual. Para tanto, ele abordava a televisão como o campo do processual, do improvisado e da construção de sentido, permitindo ao público uma reflexão crítica do próprio meio.

Pelas experiências pioneiras de Averty e Kovacs, entre outras, a tela eletrônica da TV, em seu apelo ótico e tátil, é introduzida na cena cotidiana dos anos 1950 como um objeto doméstico, fronteiro ao rádio, como um efeito social formalizador da percepção. A esse efeito de socialização da TV, Couchot denomina como o gesto relacionado a uma “desagregação, uma fragmentação da percepção no espaço, uma irrupção do longínquo no próximo, uma confusão nas distâncias, entre o mundo exterior e a intimidade da célula familiar”.²⁹ Para Couchot, o plano macro e o plano micro da arte da televisão relacionam-se não apenas no contexto da imagem e som em movimento transmitido ao vivo a longas distâncias, mas também no contexto do circuito midiático, ou seja, no contexto dos canais de televisão, da grade de programação, dos horários, da espreita do público, da medição da audiência, entre outras possibilidades existentes no plano da sua mediação simbólica.

Algumas histórias e distorções do vídeo

No início dos anos 1960 os artistas do Fluxus ampliam as fronteiras da arte ao gerar manifestações como a performance associada a dispositivos tecnológicos, ao *happening* e ao ambiente arquitetônico. O Fluxus configurou-se como “uma comunidade informal de músicos, artistas plásticos e poetas radicalmente contrários ao *status quo* da arte”.³⁰ Os procedimentos do Fluxus, visam eminentemente esgarçar o espaço da arte no início dos anos 1960 para novas realidades e inserir critérios diferenciados de criação, que passa a ser partilhada de modo coletivo entre os concertos, as apropriações de objetos,

²⁹ Edmond Couchot, *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual* (Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003), p. 86.

³⁰ Walter Zanini, “A atualidade de Fluxus”, em *Revista Ars*, nº 3, São Paulo, 2004, p. 11.

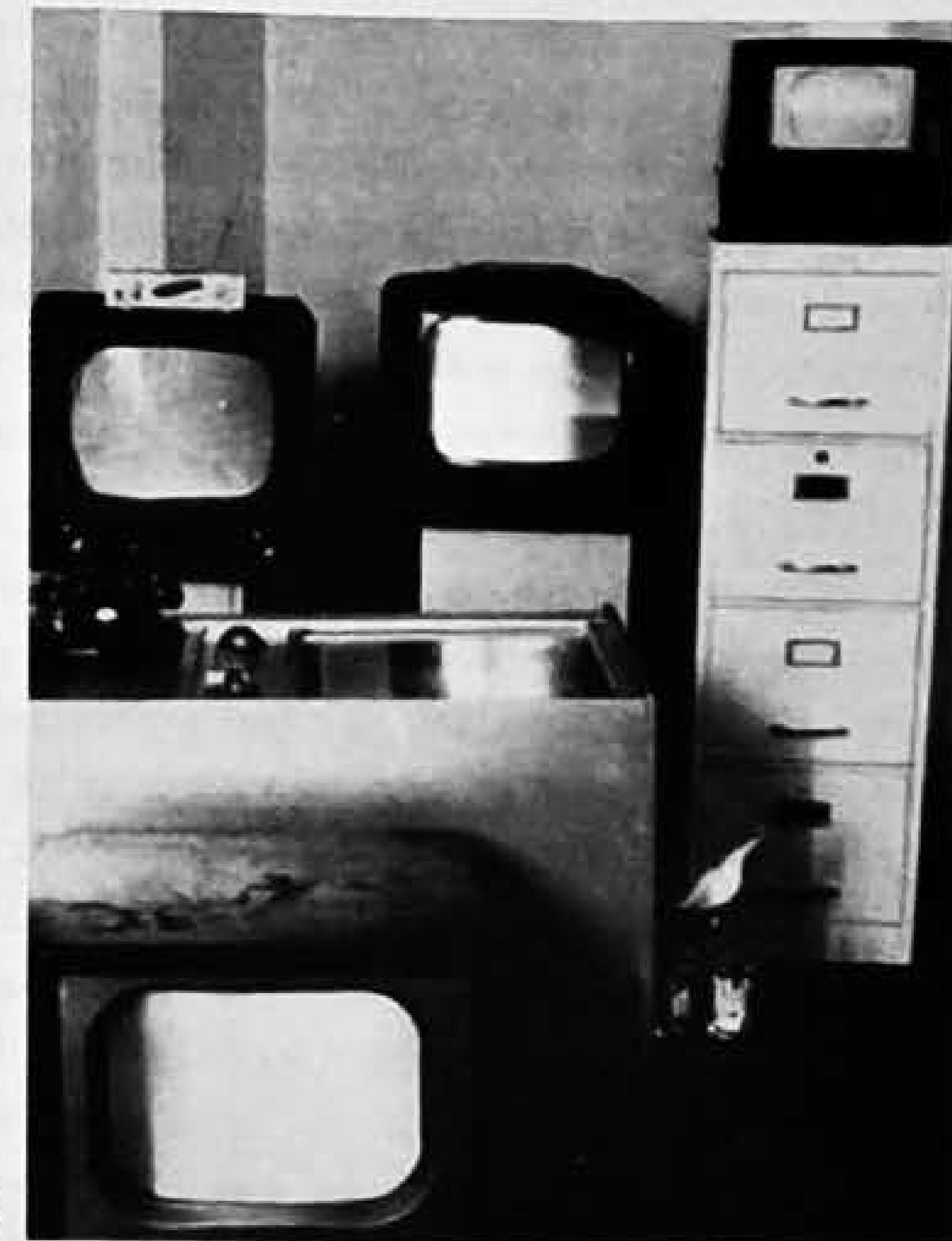
instrumentos e mídias, as instalações intermídia e o público. O Fluxus articula, com isso, noções relacionadas à vivência sensória do espaço cotidiano, como forma de contato direto com a experiência real e como parte intrínseca da experiência artística. As primeiras experiências da videoarte surgem desse contexto do Fluxus, tendo à frente artistas como Nam June Paik e Wolf Vostell.

O Fluxus é uma comunidade interdisciplinar de artistas que, no final dos anos 1950, se reuniu inicialmente em torno das experiências de John Cage.³¹ Esse músico norte-americano inicia sua carreira artística nos anos 1930, com a performance *Imaginary landscape nº 1*, na qual utiliza instrumentos eletrônicos. Nos anos 1950, a partir de experiências com o silêncio e o ruído, passa a explorar a noção de acaso, imprevisto e indeterminação, chamando tanto artistas como Marcel Duchamp e seu ideário dadaísta para diálogos e trocas, como também experiências no campo da dança, como as de Merce Cunningham e, na pintura, de Robert Rauschenberg, para que, de forma coletiva, pudessem discutir ações artísticas desenvolvidas por ele e pelo grupo de artistas que estava próximo a ele naquela época em seus cursos, seminários e concertos.

Em 1962, entre a Alemanha e os Estados Unidos (Nova York), esses artistas de proveniências as mais distintas, que transitavam principalmente em torno das idéias de John Cage e Marcel Duchamp, criam o Fluxus. Eram eles: George Maciunas, Dick Higgins, Joseph Beuys, Nam June Paik, Wolf Vostell, George Brecht, o Grupo Gutai, entre outros.

No Fluxus, os artistas exploram práticas de negação e dessacralização da arte e de seus instrumentos, como forma de produção de uma noção desconstrutora, iconoclasta, desmaterializada, muitas vezes associada às estratégias da vida cotidiana e apresentada no campo das ondas eletromagnéticas. Entre essas práticas, encontram-se os *happenings*, os concertos, as ações filmadas, as publicações, as apropriações, as preocupações conceituais e a videoarte. Às práticas midiáticas, eles associam noções de ambiente, performance e evento único na arte, bem como resgatam a imprevisibilidade e as

³¹ Hans-Peter Schwarz, *Media Art History* (Munique: Prestel, 1997).



Wolf Vostell. *Television Dé-coll//age*.
1963.

práticas políticas e sociais oriundas das vanguardas históricas, como as ações dos dadaístas e dos construtivistas russos.

O ano de 1963 é a data histórica que marca os primórdios da videoarte. É quando Nam June Paik apresenta na Exposição de Música Eletrônica – Televisão suas primeiras intervenções ao vivo nos monitores de televisão, na Galeria Parnass, em Wuppertal, na Alemanha, sendo algumas dessas experiências também chamadas *Zen TV*, enquanto Wolf Vostell produz, no mesmo ano, em Nova York, *TV-Burying*, na exposição *Television Dé-coll//age* na Smolin Gallery.³² Em ambos, havia a vontade de transgredir a televisão, destruí-la como instrumento midiático e redimensionar o seu espaço de ação.

O coreano Nam June Paik e o alemão Wolf Vostell são considerados os pioneiros da chamada videoarte (o termo em que é designado o movimento artístico do vídeo nos anos 1960), ao trabalharem de maneira crítica a instabilidade do meio videográfico como forma de

³² Walter Zanini, "A atualidade de Fluxus", cit., p. 19.

expressão, negando-o e deslocando-o em seu contexto televisivo, inserindo o vídeo nas discussões conceituais do Fluxus. Embora desde 1958 realizem experiências introdutórias com o meio eletrônico, é em 1963, na Alemanha, que Vostell realiza a exposição *Television Dé-coll/age*, enquanto Paik, nesse mesmo ano, em um *happening*, subverte a imagem televisiva ao interferir nela ao vivo por meio de uma transmissão televisiva, em cadeia nacional, do discurso de um presidente norte-americano.

É a partir do início dos anos 1960, com as experiências de Paik e Vostell, que o campo da arte descobre que o vídeo introduz a possibilidade concreta da inscrição e da distorção do tempo nas imagens em movimento, bem como permite gravar e emitir uma ação em tempo real. Os artistas dessa primeira geração logo descobrem também que intervir nas imagens e sons do vídeo significa produzir um novo tipo de imagética, calcada na abstração, no ruído e na dessemelhança da imagem com a realidade objetiva. Diferentemente da representação clássica, criam imagens e sons abstratos por meio de procedimentos de distorção nas linhas e nos pontos de sua trama reticulada, procedimentos mais conhecidos como anamorfoses cronotópicas³³.

Arlindo Machado³⁴ conta que, durante a transmissão ao vivo de um discurso de um presidente americano, em cadeia nacional na Alemanha, com a ajuda de ímãs poderosos, Paik desvia o fluxo dos elétrons no interior do tubo iconoscópio da televisão para corroer

³³ Expressão que dá nome ao ensaio desenvolvido por Arlindo Machado "Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem", em André Parente (org.), *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual* (Rio de Janeiro: Editora 34, 1993), pp. 100-116. Nele, o autor explica que "as técnicas clássicas de anamorfose consistem no deslocamento do ponto de vista a partir do qual a imagem é visualizada, sem eliminar, entretanto, a posição anterior, decorrendo aí de um desarranjo das relações perspectivas originais. [...] Com a generalização do termo, o conceito passa a abranger também toda e qualquer distorção do modelo 'realista' (leia-se 'renascentista') de representação figurativa". Machado denomina *anamorfoses cronotópicas* aquelas que "se referem às 'deformações' resultantes de uma inscrição do tempo na imagem, bem como atuam na direção contrária à vocação da fotografia para o registro documental". Esse tipo de experiência, ele afirma, começa a ocorrer de forma concreta após o desenvolvimento da "cronofotografia" por Étienne-Jules Marey e encontra-se presente na obra de Marcel Duchamp, *Nu descendant l'Escalier*, de 1912. No universo do vídeo, complementa, esse tipo de procedimento pode ser reconhecido na obra de Zbigniew Rybczynski, *The Fourth Dimension*, de 1988, e também por meio dos (d)efeitos conhecidos como *feedback* e *lag*, constituídos de forma intrínseca à matriz do aparato eletrônico.

³⁴ Arlindo Machado, *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges* (Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001), p. 45.

a lógica figurativa de suas imagens. É interessante verificar a estratégia ambígua que essa ação suscita, pois, ao mesmo tempo que se trata de um gesto formalizador, de ordem desconstrutiva³⁵ para com a imagem, é também um trabalho da ordem do efêmero, do acontecimento, da performance, capaz de só poder ser experienciado de fato durante o momento ao vivo em que a transmissão televisiva foi realizada.

São duas linhas de força, dois modos complementares e não antagônicos revelados numa mesma experiência artística e que marcam uma grande parte das idéias norteadoras da videoarte. Uma dessas linhas de força é calcada na desintegração das formas, na intervenção do sistema audiovisual eletrônico, na maior articulação do quadro videográfico e no ato estético. A outra linha de força é calcada na articulação dos elementos do tempo real, em noções de inacabamento, na vivência da experiência artística como performance e na arte como processo.

A partir de 1965, com o advento do Portapak da Sony (o primeiro equipamento portátil de vídeo), possibilita-se aos artistas, pela primeira vez, aquilo que antes só era possível por meio dos grandes estúdios de TV: captar e poder ver ao mesmo tempo as imagens em movimento, ocorrendo de forma inédita na experiência artística a simultaneidade e o imediatismo de tempo entre produção e recepção da mensagem. O Portapak propicia também o trabalho em circuito fechado de vídeo, com retorno em tempo real (como no caso das videoinstalações em que a ação artística pode ser presentificada ao vivo por intermédio do uso de câmeras de vídeo e de videocassetes). Por outro lado, são desenvolvidos também a partir desse período recursos tecnológicos que democratizam o acesso à edição, ao processamento eletrônico e à pós-produção das imagens e sons do vídeo.

Refletir sobre o meio videográfico não apenas como uma tecnologia de registro e memória, mas também como um recurso que

³⁵ Diferentemente da imagem fotoquímica, analisa Arlindo Machado, "Cultura e técnica: aproximações", em Yacoff Sarkovas (org.), *Prêmio Multicultural Estadão* (São Paulo: Estadão Cultura, 2002), p.10, "a imagem eletrônica é muito mais maleável, plástica, aberta à manipulação, portanto mais suscetível às transformações e anamorfoses. Pode-se nela intervir infinitamente, alterando suas formas, modificando seus valores cromáticos, desintegrando suas figuras".

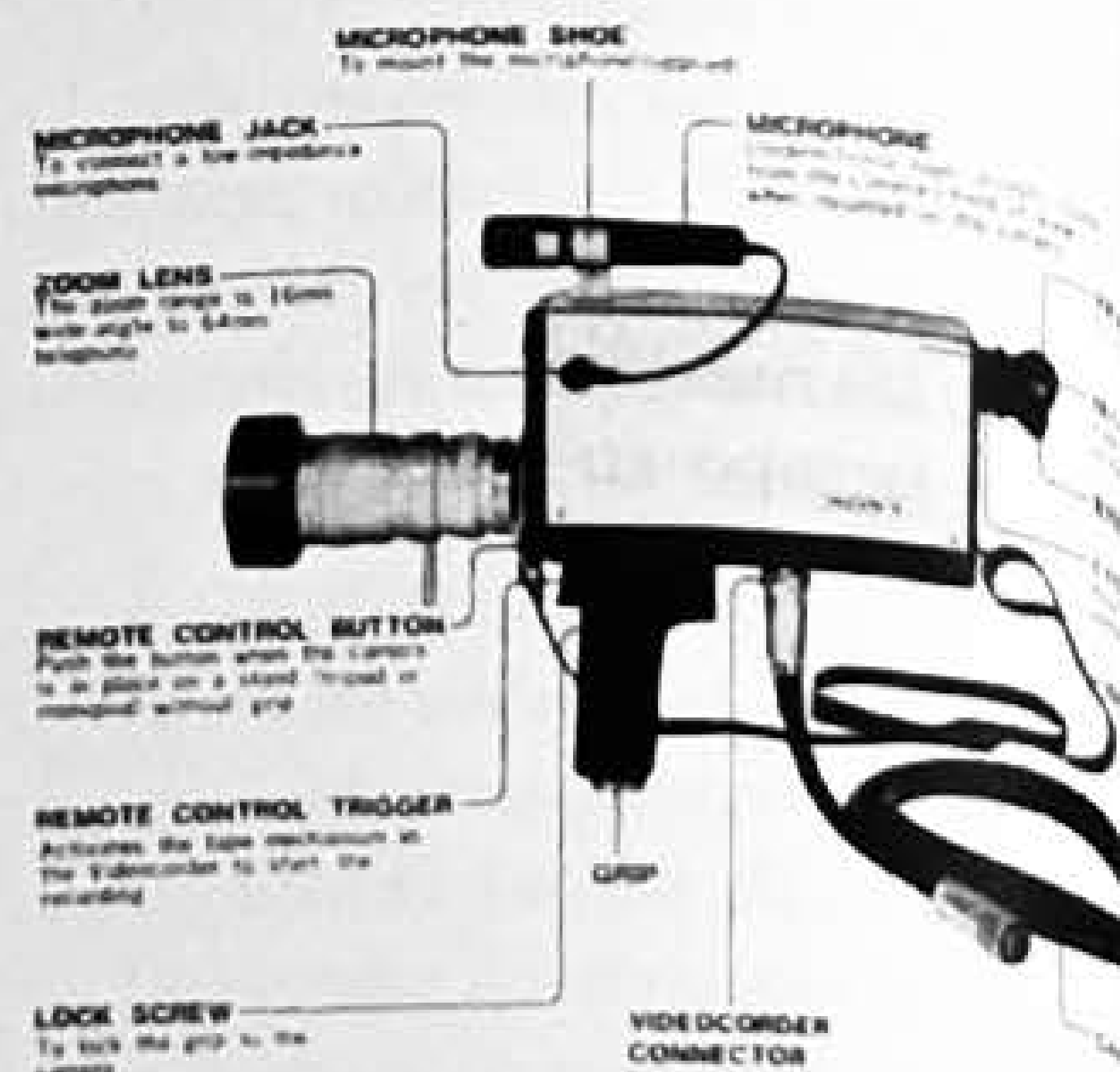
VIDEO
CAMERA KIT

VCK-2400



Equipamento Sony Portapak. 1965.

LOCATION OF PARTS AND CONTROLS



associa novas estratégias artísticas, constitui um modo de analisá-lo em seus mecanismos expressivos, tanto em seu caráter processual de linguagem quanto em sua característica de efetuar trânsitos entre os diversos dispositivos e ambientes criativos.

Diante das inúmeras experiências advindas do vídeo no campo da ação artística, no arco de tempo que corresponde à segunda metade do século XX, a linguagem videográfica é, ainda hoje, uma síntese do pensamento contemporâneo; ela nos dá a compreensão da sua experiência estética como um modo desconstrutor, contaminado e compartilhado de interferência nos circuitos da comunicação e da arte.



Nam June Paik. *TV Buddha*. 1966: na instalação montada no Brasil, Buda foi substituído pelo Preto Velho.

Vídeo no Brasil

*De Limite a Tropicália*

Há muitas formas de perceber uma linguagem e seus contextos criativos, assim como há também muitas formas de investigá-los. Contudo, há uma experiência subjetiva no cerne de cada leitura. Nesta investigação, a experiência do vídeo no Brasil é analisada como uma estratégia de pluralismo e hibridização cultural. Essa forma de percepção é aqui observada a partir de um conjunto de práticas discursivas heterogêneas e não-hegemônicas existentes no ambiente criativo brasileiro.

É a partir do surgimento do cinema de vanguarda no Brasil que se inicia um entrecruzamento criativo entre as imagens em movimento e as artes visuais. Assim, para compreendermos a presença do vídeo no Brasil, em seus trânsitos e em seus diálogos, é preciso, antes de qualquer coisa, compreendê-la como processo híbrido de significação e como pensamento, como uma manifestação que coexiste num fluxo contínuo em torno das circunstâncias de sua aparição histórica. As leituras críticas a seu respeito encontram-se em movimento, em processo, nos deslocamentos; saem da observação das especificidades exclusivas, tanto com relação ao seu país de origem, no caso o Brasil, quanto à sua linguagem, e entram na análise de suas influências no âmbito cultural.

Da antropofagia de Oswald de Andrade à tropicália de Hélio Oiticica, Torquato Neto, Gilberto Gil, Caetano Veloso e Os Mutantes, é possível verificar que a produção experimental no Brasil está e não está relacionada com o passado. No campo cinematográfico, o filme

Limite (1929-1931), de Mário Peixoto, fruto de intercâmbios intelectuais com as vanguardas européias durante os anos 1920, instaurou um discurso limítrofe nos meios audiovisuais no Brasil. Por seu caráter poético, fragmentário, descontínuo e não-linear, essa obra tem afinidades conceituais com o ideário das vanguardas russas e francesas, encontradas nos filmes de Eisenstein, Vertov, Man Ray, Marcel Duchamp e René Clair, produzidos no mesmo período.



Mário Peixoto. *Limite*. 1931.

Ao estabelecer as bases de contribuição do cinema para a arte, André Parente destaca a possibilidade desse meio de "fazer com que a imagem perca suas coordenadas espaciais, sua verticalidade, seus centros perceptivos, atingindo um mundo cezanniano de antes do homem – 'o homem ausente, mas inteiro na paisagem' (Cézanne)". Para o autor, o cinema "soube conquistar um espaço puramente ótico e tátil, de forma correlata ao ocorrido na pintura com o impressionismo e o barroco".¹

¹ André Parente, "Introdução - Os paradoxos da imagem-máquina", em André Parente (org.), *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual* (Rio de Janeiro: Editora 34, 1993), p. 21.

O campo das poéticas tecnológicas² no Brasil associa-se não só ao modernismo no cinema como também a gestos precursores de artistas como Abraham Palatinik, que nos anos 1950 investiga a problemática do movimento pela perspectiva do processo industrial, por meio da produção de máquinas de movimento. Com isso, Palatinik mescla uma dinâmica de mídias, entre elas as oriundas de experiências ópticas, com base no cinema e na fotografia. São também desse período, as formulações feitas pelos concretistas brasileiros nos anos 1950 acerca da essência da linguagem, dos códigos e dos seus significados. Vale ressaltar que é por intermédio da arte concreta que se instauram no Brasil a reflexão sobre o impacto das mídias na arte e a problematização do uso dos meios e suportes.

O vídeo como prática de arte no Brasil tem origem no ano de 1956, por conta das intervenções midiáticas e dos gestos performáticos do artista Flávio de Carvalho (1899-1973) na televisão brasileira.

Pesquisadores como Eduardo Kac e Rui Moreira Leite relatam as apresentações de Flávio de Carvalho em programas de *talk show* com o ator Paulo Autran e a atriz Tônia Carrero, conhecidas como *Experiência social número 3*, em que o artista surpreende a cidade de São Paulo ao mostrar na TV a "indumentária do futuro", ou o traje "new look", conforme noticiou o jornal *Diário de São Paulo* de 19 de outubro de 1956. Embora não tenha sido possível a documentação videográfica de tal material,³ existindo apenas documentação fotográfica que comprova tal façanha,⁴ essa informação revela um novo ponto de partida cronológico para o início das ações artísticas com o vídeo no Brasil.

No período dos anos 1960, os neoconcretistas, em outra corrente de pensamento, suscitam no Brasil a desmistificação do objeto artístico e de sua unidirecionalidade. Em 1961, ao fazer a série *Bichos*, Lygia Clark torna-se uma das primeiras brasileiras a reivindicar a

² Termo designado por Arlindo Machado, segundo o qual abrange "todas as atividades culturais que lançam mão de novas tecnologias – holografia, vídeo, computador, redes telemáticas – para dar forma a novas idéias estéticas". Cf. Arlindo Machado, *O quarto iconoclasmo e outros ensaios heréticos* (Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001), pp. 57-58.

³ Conforme explica Eduardo Kac, a televisão brasileira da época transmitia a programação sem registro, pois ainda não usava o videotape.

⁴ J. Toledo, *Flávio de Carvalho: o comedor de emoções* (São Paulo/Campinas: Brasiliense/Editora da Universidade Estadual de Campinas, 1994).

participação do espectador em regime de co-autoria e a chamar a atenção para as infinitas possibilidades de recriação de um mesmo trabalho.

É possível observar uma série de rupturas no painel brasileiro da arte desse período. Nesse contexto, Hélio Oiticica afirma ser *Tropicália* (nome de uma obra sua realizada em 1967, que deu nome ao movimento tropicalista) a obra mais antropofágica da arte brasileira porque propicia a definitiva derrubada da cultura universalista entre nós, criando, dessa forma, um ideário próprio na condução do pensamento artístico no Brasil.

Essas rupturas tropicalistas na arte trazem o foco para o indivíduo, para a vida cotidiana, para o fragmento, para os processos de apropriação, para a reciclagem, para a indústria cultural e para um novo repertório originado das mais diversas mídias de massa.

Renovar a concepção de arte no Brasil significa, nos anos 1960, propor outras maneiras de pensar o objeto artístico e a autoria, explorar a arte sob uma forma dessacralizada, movida principalmente pela apropriação, bem como proporcionar uma nova relação com o público³ no agenciamento da obra, de ordem participativa.

Hélio Oiticica apresenta, nesse período, sua proposta inovadora de abordagem da questão do ambiente por intermédio dos seus *Penetráveis* (1960) e *Parangolés* (1965), uma proposta instalativa de imersão, como um ambiente de trocas e de reconfiguração constante de significados. Em 1967, ele coloca em um dos seus penetráveis, ao final de um corredor labiríntico, um aparelho de TV ligado, com o qual o visitante experimenta o ambiente junto à programação televisiva de um canal de televisão *broadcast*. Esse gesto de Oiticica cria a segunda experiência do vídeo como prática artística no Brasil: *PN3 - Penetrável imagético*.

A dimensão desse novo tipo de atitude híbrida e tropicalista marcou os mais variados campos da arte: na literatura, José Agrippino de Paula publica *Panamerica* (1967); na música, Caetano Veloso e Gilberto Gil empreendem o movimento da *tropicália* (1967-1968);

³ Heloisa Buarque de Holanda & Marcos Augusto Gonçalves, *Cultura e participação nos anos 60* (3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1984), p. 27.

no cinema, Andrea Tonacci realiza *Bla Bla Bla* (1968), Julio Bresane, *Matou a família e foi ao cinema* (1969) e Arthur Omar, *Serafim Ponte Grande* (1971); nas artes visuais surgem as experiências midiáticas de Hélio Oiticica, com o *Quase-cinema* e as *Cosmococas* (1973), produzidas em parte nos Estados Unidos, sob a forma de ambientes sensoriais.

No início dos anos 1960, Wesley Duke Lee em seu ideário da pop arte introduz no Brasil os *happenings* (acontecimento, evento ou ação efêmera, fruto de improviso, que possibilita a participação espontânea do espectador e o acaso) e, em 1969, produz a obra *O helicóptero*, a terceira experiência de arte com o vídeo no Brasil.

O helicóptero de Duke Lee é uma videoinstalação, produzida como um circuito fechado de vídeo, sob a forma de um ambiente de 4 m de diâmetro, em que há, além do circuito fechado de TV, "pinturas, espelhos e sons diferentes para cada ouvido".⁴ Para Cacilda Teixeira da Costa o ambiente criado por Duke Lee revela-se uma paródia às máquinas e à tecnologia desenvolvida por Leonardo da Vinci, cujo objetivo "é induzir o espectador/participante a voar mentalmente e viajar para dentro de si".⁵

Uma série de fatores impediu que *O helicóptero* de Wesley Duke Lee fosse apresentado no Brasil entre os anos de 1969 a 1992, mas o fator mais preponderante deve-se ao fato de a alfândega brasileira não saber como lidar, naquela época (final dos anos 1960 e início dos anos 1970, período em que não era permitida a entrada desse tipo de equipamento sem o pagamento de altas taxas de impostos), com a liberação do equipamento de vídeo para apresentação de práticas artísticas.

A videoinstalação *O helicóptero* oferece o revés de um circuito de vigilância, numa experiência em que é dada ao visitante a oportunidade de partilhar sensorialmente tal aparato em vez de vivenciá-lo como sistema de controle social, ou como uma prática de policiamento.

⁴ Cacilda Teixeira da Costa, "Introdução e texto", em *Wesley Duke Lee* (2ª ed. São Paulo: Instituto Brasileiro de Arte e Cultura/Banco do Brasil, 1992), p. 21.

⁵ *Ibidem*.

O dispositivo em que se configura um circuito fechado de vídeo grava em tempo real a imagem do visitante, retransmitindo-a ao vivo no próprio ambiente em que ocorre a cena, permitindo ao visitante se ver, e ao mesmo tempo ser visto, em tempo real dentro do trabalho. Como o *Grande vidro* (ou *A noiva despida pelos seus celibatários*),⁸ trata-se de um modo de inserir o visitante de forma ativa para dentro de um sistema maquínico, dando-lhe a chance de conhecer o seu processo e engendramento criativo.

Assim como Wesley Duke Lee, com a videoinstalação *O helicóptero* (1969), outros artistas exploram também ações pioneiras neste mesmo campo perceptivo dos circuitos internos de vídeo, como Bruce Nauman (*Video corridor*, 1968, e *Going around the corner piece*, 1970), Peter Campus (*Interface*, 1972), Dan Graham (*Present continuous past(s)*, 1974) e Nam June Paik (*TV Buddah*, 1974). Conforme Christine Van Assche,⁹ as instalações produzidas com circuitos internos de vídeo se referem ao cubo branco dos minimalistas e articulam diversos parâmetros que põem em jogo o espaço neutro do museu, o audiovisual e a participação do espectador.

O crítico, curador e historiador de arte Agnaldo Farias ressaltava que os artistas brasileiros que atuaram ao longo desse período – “quando produzir arte significava operar na expansão do objeto artístico, seja pela apropriação de coisas e imagens extraídas do cotidiano” – apostaram “numa relação mais próxima com o público”. Eles assim o fizeram por se tratar também de um período político extremamente difícil pelo qual o país passava, a ditadura militar, em que “as obras abertas à manipulação conseguiam chegar aos museus e galerias junto com a busca de lugares alternativos e de outros materiais e suportes expressivos, que punham em xeque a natureza e o papel da arte, de seu circuito, do aparato institucional que a legitimava e a veiculava”.¹⁰

A partir de 1968, Waldemar Cordeiro investiga no Brasil processos de programação e digitalização da imagem e, em 1971, ele

⁸ Célebre instalação de Marcel Duchamp, produzida entre 1915 e 1923.

⁹ Christine Van Assche, “Aspectos históricos y museológicos de las obras basadas en nuevos media”, em *Tiempos de vídeo. 1965-2005. Colección nouveaux médias del Centre Pompidou con la participación de la Colección de Arte Contemporáneo Fundación La Caixa*, 2005, p. 19.

¹⁰ Agnaldo Farias, *Arte brasileira hoje* (São Paulo: Publifolha, 2002), p. 18.

realiza a primeira exposição de arte por computador no país, intitulada *Arteônica: o Uso Criativo de Meios Eletrônicos nas Artes*. Sob a forma de um manifesto, Cordeiro escreve no texto de abertura do catálogo da exposição a seguinte afirmação: “As variáveis da crise da arte contemporânea são a inadequação dos meios de comunicação, enquanto transporte de informações, e a ineficácia da informação enquanto linguagem, pensamento e ação”.¹¹

Waldemar Cordeiro instiga e problematiza novos circuitos para a arte sustentados pelo computador e pelas redes de informação. Postula uma arte interdisciplinar, feita na convergência dos meios comunicacionais, sob o campo da relação homem-máquina, e propiciadora de uma nova cultura popular de massa substancializada pelos meios eletrônicos.

Os gestos pioneiros de *Limite a Tropicália* produzidos pelas poéticas tecnológicas no Brasil são exemplos precursores de um ideário próprio na condução do vídeo e de suas relações com a arte contemporânea. Pela contaminação cultural e de linguagem, redimensionam as práticas do vídeo na arte a partir de uma visão limítrofe e descentralizada. É com essa nova atitude artística que surgem as primeiras experiências do vídeo no Brasil, como integrantes de uma plataforma plural e, como vimos, de um processo de mistura entre o cinema, o cinetismo, a performance, a televisão, a música, a arquitetura, o espírito pop, o conceitualismo, o computador e as artes visuais.

Pluralidade, hibridez e descentralização

O pensador argentino Tomás Maldonado, pioneiro do movimento da arte concreta em seu país, ao falar sobre a trajetória da arte ao longo do século XX na América Latina, revela a dialética sempre presente entre a noção de autonomia e heteronomia em relação à cultura européia e norte-americana. Para ele, ao modo do poeta brasileiro Oswald de Andrade, há que se empreender gestos críticos e

¹¹ Waldemar Cordeiro, “Arteônica”, em Daisy Valle Machado Peccinini (org.), *ARTE novos meios/multimeios – Brasil 70/80* (São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado, 1985), p. 56. (Texto originalmente apresentado no catálogo da exposição *Arteônica: o Uso Criativo dos Meios Eletrônicos nas Artes*, São Paulo, março de 1971.)



Hélio Oiticica. *Tropicália: PN2 A pureza é um mito e PN3 Imagético*, 1967.

não submissos, ou seja, gestos antropófagos capazes de metabolizar a cultura do outro e, por conseguinte, torná-la híbrida.

Se temos o ano de 1956 como a data da primeira intervenção artística com o vídeo no Brasil, por intermédio da performance midiática de Flávio de Carvalho na televisão, assim como, logo em

seguida, nos anos de 1967 e 1969, temos as primeiras experiências instalativas com o vídeo, ou as chamadas videoinstalações, como em Hélio Oiticica (*PN3 – Penetrável imagético*, 1967) e Wesley Duke Lee (*O helicóptero*, 1969), dessas primeiras experiências até a década de 1990 acentuam-se pesquisas e ações artísticas que questionam o espaço midiático de diferentes perspectivas. Ao longo desse período, as práticas com o meio videográfico atingem um elevado grau de experimentação com a exploração das possibilidades expressivas da linguagem.

No circuito comunicacional brasileiro, a televisão *broadcast* – um acontecimento público de caráter eminentemente político, cuja concessão de transmissão é dada pelos governantes – é largamente questionada nos anos 1970 pelos artistas. A grande mudança ocorre nos anos 1980, quando passam a existir formas menos hegemônicas de produção, como as televisões locais de pequeno alcance, as TVs comunitárias e de livre acesso, que despertam o interesse dos produtores independentes em não apenas questionar o meio televisivo como também nele intervir qualitativamente. Na ampliação do acesso à produção e difusão da informação, o poder comunicativo do vídeo é utilizado na década de 1980 como ferramenta crítica na discussão do mundo contemporâneo e na exploração dos conceitos e particularidades da sua linguagem.

Sob esse ponto de vista, é possível verificar no percurso histórico brasileiro do vídeo, linhas expressivas, ou modos complementares e não antagônicos de ação artística. Nesses contextos, observa-se que a geração de artistas que começa a trabalhar nos anos 1970 é mais calcada na articulação dos elementos do tempo real, nas noções de inacabamento, na vivência da experiência estética como performance e na arte como processo; e a geração de artistas que começa a trabalhar nos anos 1980 é mais calcada nas alternativas independentes do vídeo, na intervenção do sistema audiovisual eletrônico e na maior articulação do quadro videográfico. É na confluência dessas linhas expressivas oscilantes – uma que tende mais para o acaso e a imprevisibilidade, e outra que aponta mais para uma nova estruturação e formalização do trabalho – que o meio videográfico desenvolve sua ação estética e propicia experiências inéditas até então na produção artística brasileira.

Na descoberta de um novo circuito expressivo, no caso o circuito midiático do vídeo, encontramos a introdução de maneiras desmaterializadas e efêmeras de inserção da eletrônica no campo da arte. É dessa forma que o vídeo, uma arte híbrida e de constante diálogo com os outros meios, manifesta suas primeiras iniciativas no Brasil em torno de um pensamento audiovisual contemporâneo.

De dentro para fora da TV: os pioneiros 1970

Num país em conflito, sob a égide de um governo militar, ditatorial e promotor de censura política, surgem novas atitudes nos anos 1970 diante da produção artística brasileira. Tais gestos influenciam de modo decisivo criadores com orientações conceituais, que acentuam deslocamentos nos circuitos tradicionais da arte por meio do circuito midiático, das performances e das mídias disponíveis até aquele momento. Nesse contexto, há a introdução da arte postal (arte produzida com fins específicos de circulação pelo correio), bem como do uso de uma profusão de mídias como o super-8, o 16 mm, o 35 mm, a fotografia, os dispositivos/audiovisuais (projeção de slides), o xerox, o off-set e o computador. É nesse momento também que encontramos uma continuidade para os gestos pioneiros do vídeo no Brasil, cujos prenúncios advêm dos anos 1950 e 1960 com Flávio de Carvalho, Hélio Oiticica e Wesley Duke Lee.

De acordo com o historiador Walter Zanini,¹² no mesmo período do ano de 1970 em que Artur Barrio participava da exposição Information Art, no Moma de Nova York, com dois filmes experimentais, ele produzia também, muito provavelmente no mês de setembro, o vídeo-objeto *De dentro para fora*. Esse trabalho de Artur Barrio consistia da apropriação de um televisor colocado como um objeto, ou uma escultura, sobre um cubo de madeira coberto por um tecido transparente branco; a televisão transmitia repetitivamente a programação diária de um canal broadcast. *De dentro para fora* criticava o meio televisivo ao se apropriar de um produto da indústria cultural e nele inferir uma outra subjetividade, ou lógica sensível.

Diferentemente de muitos criadores da época, que encontraram no vídeo uma forma narcísea de atuação,¹³ esse trabalho de Barrio revela a consciência do artista em problematizar de forma crítica os meios de comunicação de massa, no intuito de intervir neles, questioná-los e desmontá-los. É assim que Rosalind Krauss¹⁴ avalia também o trabalho *Television delivers people*, realizado em 1973 por Richard Serra nos Estados Unidos. Em vez de o artista falando consigo mesmo, Krauss aponta que a experiência de Serra, ao apresentar a mensagem "Você é o produto da tevê. Você é oferecido ao anunciante, que é o consumidor"¹⁵ de forma contínua no gerador de caracteres eletrônico, demonstra quanto ele tinha o claro propósito de produzir um discurso crítico acerca da televisão e da publicidade como universos simbólicos de contato entre o homem e as coisas do mundo.

Nesse mesmo período, outros trabalhos foram constituídos por essa mesma estratégia de utilização do monitor de TV, como vídeo-objetos, ou vídeo-esculturas, no contexto internacional. Trata-se de produções como *Remote control* (1971) de Vito Acconci. Nela, o artista "situa dois monitores, com seus respectivos pedestais, frente a frente, e, através deles, exhibe vídeos que dialogam entre si".¹⁶

Há também nesse período pioneiro o experimentalismo cinematográfico de Hélio Oiticica, com o conceito de Quase-cinema e a invenção das *Cosmococas* (*CC1 Trashiscape*, *CC3 Maileryn* e *CC5 Hendrix War*, de 1973), situações instalativas produzidas em parte nos Estados Unidos, sob a forma de ambientes sensoriais participativos, e de Antonio Dias durante a sua estada na Itália. As experiências de Dias integram a série *The illustration of art*. Em 1971, ele realiza o vídeo experimental *Music piece* (12') e, em 1974, *Two musical models on the use of multimedia* (15'). De acordo com o relato de Dias¹⁷, esses trabalhos foram realizados com equipamento Sony, em preto-e-branco.

¹³ Rosalind Krauss, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition* (Londres: Thames & Hudson, 1999).

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ A frase original em inglês: "You are the product of TV - You are delivered to the advertiser who is the customer".

¹⁶ Christine Van Assche, "Aspectos históricos y museológicos de las obras basadas en nuevos media", cit.

¹⁷ Antonio Dias concedeu esse relato especialmente para a pesquisa de doutorado "Extremidades do vídeo", via internet, em 7 de julho de 2002.

¹² Em relato pessoal feito por telefone, em 2007, especialmente para esta investigação.

No caso do primeiro, ele não possui cópia, embora sua fita matriz se encontre na Itália. No caso do segundo, ele possui uma cópia de rolo, e a fita matriz se encontra depositada no Arquivo Histórico da Bienal de Veneza. Em 1976, Dias realiza a filme-instalação *A fly in my movie*, que pode ser considerada um trabalho pioneiro e seguidor da mesma lógica sígnica em torno daquilo que denominamos hoje videoinstalação.

Em 1973, Analúvia Cordeiro, juntamente com a TV Cultura, realiza uma videodança intitulada *M3x3*. Esse trabalho é coreografado e dirigido em tempo real especialmente para a televisão. A base da composição coreográfica (horizontal/vertical) é gerada com o auxílio de cálculos computacionais e entregue na forma de roteiro para o diretor de TV, que conduz o ponto de vista das câmeras pelo ritmo impresso em seu roteiro. Muito mais que uma coreografia, trata-se de um conjunto multimídia interligando dança, computador e vídeo.

Embora o vídeo represente o mais puro campo do experimentalismo, uma tecnologia emergente, ou a vanguarda dos meios eletrônicos nos anos 1970, o acesso aos equipamentos videográficos era muito restrito. Diferentemente de Analúvia Cordeiro, a maior parte dos artistas pioneiros da videoarte no Brasil conseguiu acesso apenas a equipamentos de captação de imagem e som, sem, contudo, conseguir acesso a equipamentos de edição.

Os equipamentos de vídeo disponíveis nos anos 1970 eram raros e muito pesados (para os padrões atuais). Na maioria dos casos, os artistas utilizavam o Portapack¹⁸ da Sony, que ora lhes era disponibilizado por um amigo – vindo do exterior com a novidade –, ora por alguma instituição que o cedia para a produção específica de um trabalho. Quem aceitava o risco adquiria o Portapack clandestinamente.

Os procedimentos artísticos com o vídeo no Brasil nos anos 1970 traduziam, em sua maior parte, o conceitualismo, a performance e a *body art*, assim como promoviam uma crítica à TV e aos canais he-

¹⁸ Trata-se de "marca registrada do primeiro gravador/reprodutor portátil de meia polegada, fabricado pelo Sony e responsável pelo sucesso do vídeo como meio de massa". Cf. Arlindo Machado, *A arte do vídeo* (São Paulo: Brasiliense, 1988), p. 216.

gemônicos de comunicação de massa que conviviam muitas vezes, naquele momento, com oficiais da censura (funcionários públicos do Estado a serviço da ditadura).

A convite do teórico, crítico e historiador de arte Walter Zanini, um grupo pioneiro participou, em 1974, da VIII Exposição Jovem Arte Contemporânea (8JAC'74), no Museu de Arte Contemporânea de São Paulo e, em 1975, da mostra internacional Video Art, no Instituto de Arte Contemporânea, da Universidade da Pensilvânia, na Filadélfia, Estados Unidos. Esse grupo, formado inicialmente por Anna Bella Geiger, Fernando Cocchiarale, Ivens Machado e Sonia Andrade, acrescido posteriormente pela presença de Letícia Parente, Miriam Danowski, Ana Vitória Mussi e Paulo Herkenhoff, reunia-se em torno de ações da videoperformance e das discussões conceituais do curso que Anna Bella Geiger promovia em seu ateliê e que acolhia uma série de artistas. Em 1976, por ocasião de uma mostra que a italiana Mirella Bentiolo organizava em Savóia, o grupo foi denominado Os Conceituais do Rio.¹⁹

De acordo com Anna Bella Geiger, interessava trabalhar com o vídeo como um rascunho. Para ela²⁰, esse tipo de experiência com o vídeo "não se tratava mais apenas do uso dos meios, das constituintes físicas do trabalho, mas de uma mudança, com o uso dessas mídias tecnológicas, de um outro teor".²¹ Ela afirma: "[...] não necessariamente me interessa precisar ou determinar *a priori* o desdobramento do meu trabalho comprometido com seus meios técnicos, mas sim em termos da idéia, do conceito, isto sim, fundamental para mim".²²

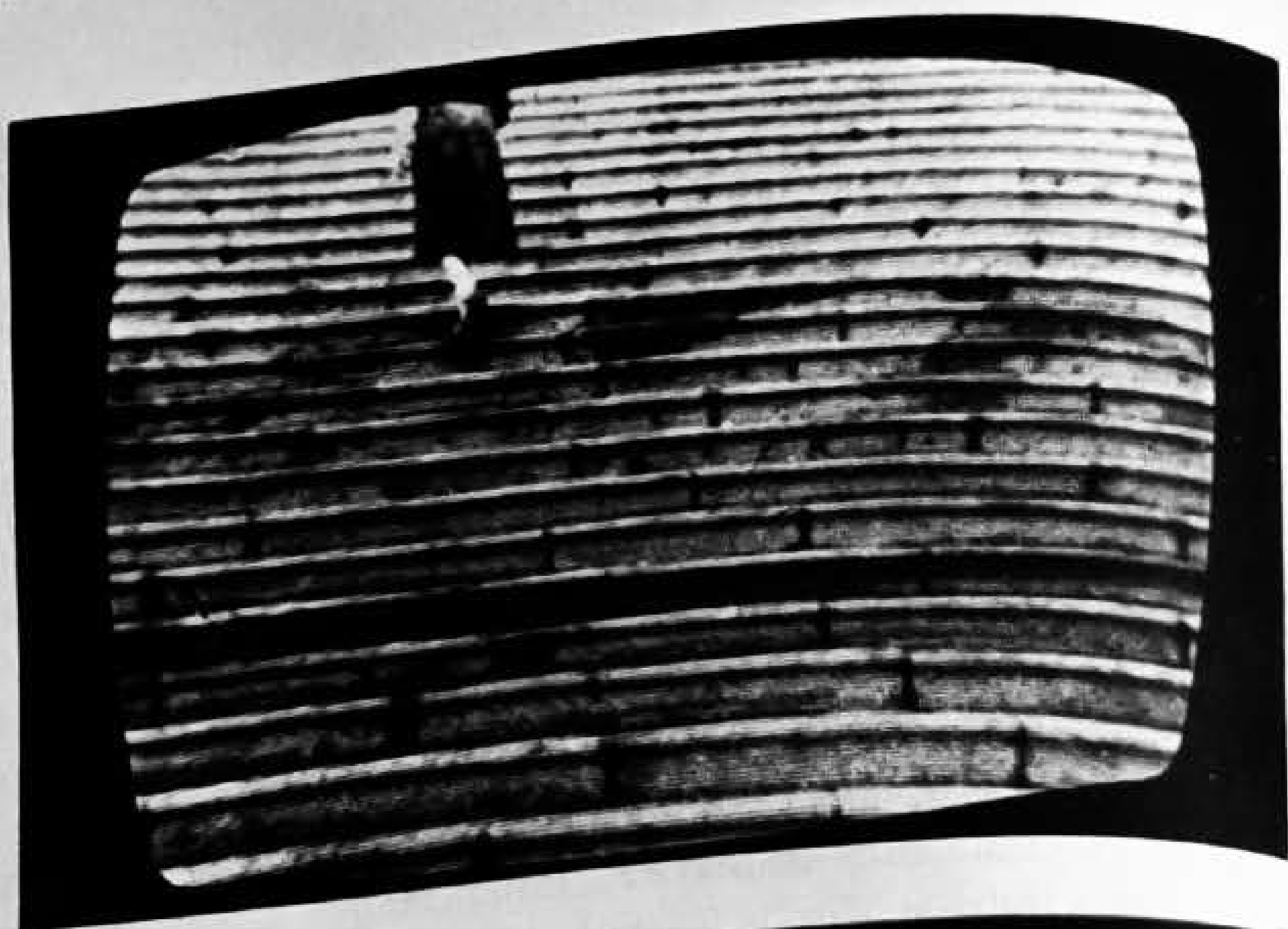
É sob essa mesma lógica que Anna Bella Geiger cria a videoperformance *Passagens nº 1*, em 1974, em que gera uma problemática espaço-temporal por meio de uma suposta "travessia virtual"

¹⁹ Para uma melhor compreensão desse contexto, depoimentos de alguns dos artistas d'Os Conceituais do Rio podem ser encontrados em Daisy Valle Machado Peccinini (org.), *ARTE novos meios/multimeios – Brasil 70/80* (São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado, 1985).

²⁰ Para uma melhor compreensão do trabalho de Anna Bella Geiger em vídeo, ler Anna Bella Geiger, "Anna Bella Geiger: um depoimento", em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro* (São Paulo: Itaú Cultural, 2003), p. 76.

²¹ Anna Bella Geiger, "Anna Bella Geiger: um depoimento", em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*, cit., p. 76.

²² *Ibid.*, pp. 75-76.



Anna Bella Geiger. *Passagens nº 1*. 1974.

numa escadaria com as linhas de varredura da tessitura eletrônica. Geiger, que trabalha em seu conjunto poético com o significado de metáforas do espaço, realiza, nessa obra, por meio de gestos repetidos, a performance de subir e descer uma escadaria para explorar a expressividade dos elementos formais do vídeo. São desse período também as suas videoperformances *Mapas elementares* e *Local da ação*. Ela apresenta em 1978, no Rio de Janeiro, a instalação *O pão de cada dia* e posteriormente, em 1980, na XXXIX Bienal de Veneza. Esse trabalho estabelece relações entre três elementos:

Uma mesa forrada, estufada a ponto de arrebentar, em cuja superfície foram impressos e costurados nos seus quatro cantos interpretações que fiz do Mapa-Múndi quanto à hegemonia cultural, ao domínio do petróleo e ao desenvolvimento e subdesenvolvimento. Um friso na parede com esses mesmos mapas impressos. O terceiro elemento é um vídeo.²³

Os primeiros trabalhos produzidos em 1975 por Letícia Parente (1930-1991) foram videoperformances como *Preparação I*, *In e Marca registrada*,²⁴ que remetem à destruição da noção de um corpo meramente passivo e que apontam para a urgência de um corpo ativo, que intervém de forma crítica.

Sonia Andrade, uma das integrantes desse grupo carioca, faz, em 1976, sua primeira exposição individual no MAM-RJ e, no ano seguinte, apresenta uma série de oito videoperformances no MAC-USP. Conforme ela mesma destaca em sua biografia, sua produção artística inclui também trabalhos com outros meios, como desenho, fotografia, objetos, cartões-postais, sempre organizados em conjuntos e apresentados como instalações. Em 1977, ela é convidada para a XIV Bienal Internacional de São Paulo e nela realiza a videoinstalação *Os caminhos, os habitantes, o espetáculo, a obra*.

Entre 1975 e 1978, em São Paulo, também impulsionados por Walter Zanini, ocorrem importantes e pioneiras produções em torno de artistas de base conceitual como Regina Silveira, Julio Plaza, Carmela Gross, Gabriel Borba, Donato Ferrari, Marcelo Nitsche e

²³ *Ibid.*, p. 79.

²⁴ Este trabalho encontra-se mais bem contextualizado, mais adiante, em "Corpo e vídeo em tempo real: a videoperformance", p. 141.

Gastão de Magalhães, que se reuniam no MAC-USP. Cacilda Teixeira da Costa ressalta a importância que teve na produção brasileira a compra para o MAC-USP, em 1977, de um equipamento de vídeo por meio de seu então diretor Walter Zanini. Em seguida à compra do equipamento, há a criação do Setor de Vídeo no museu, coordenado por ela. Esse setor foi organizado como um pequeno núcleo, que seguia as orientações de Zanini, cujos objetivos eram:

[...] o estudo histórico do vídeo desde suas primeiras aplicações como uma mensagem artística e a organização de um centro de informação e documentação; realização de exposições dedicadas especificamente a trabalhos em vídeo; organização de uma área operacional para a pesquisa dos artistas em colaboração com o museu.²⁵

Entre as experiências mais limítrofes e híbridas com o vídeo no Brasil nesse período, é possível exemplificar o trabalho *Where is South América?*, realizado em 1975 por José Roberto Aguilar. Nesse vídeo, ele empreende, num misto de documentário, ficção e reportagem, uma procura multicultural, multifacetada e não-linear de diferenças e identidades entre as duas Américas, a do Norte e a do Sul. Convidado em 1977 pela XIV Bienal Internacional de São Paulo, Aguilar realiza 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 três totens de vídeo exibem a programação normal da TV *broadcast*, até que a figura de um performer-samurai aparece com sua espada e transforma a programação da TV em programas de videoarte.

Já ao final da década de 1970, surge a produção de Geraldo Anhaia Mello e Artur Matuck, também em São Paulo. Esse último empreendeu em boa parte de sua produção inicial documentários ecológicos e ficções, realizados no período em que foi estudar nos

²⁵ Cacilda Teixeira da Costa, "Videoarte no MAC", em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*, cit., pp. 70-73.

Estados Unidos. Entre 1979 e 1980, Paulo Bruscky e Regina Vater realizam no Recife e em Olinda experiências conjuntas com a câmera de vídeo, no sentido de "desmistificar o seu papel de registro técnico neutro e objetivo".²⁶

Passagens para os 1980

O período pioneiro do vídeo nos anos 1970 no Brasil é muitas vezes analisado como isolado, sem diálogo, do contexto dos anos 1980. É necessário, porém, chamar a atenção para algumas conexões, ou interfaces, entre as experiências realizadas nas duas décadas. Nessa direção, chamamos a atenção da produção artística de Rafael França e Otávio Donaschi.

Rafael França (1957-1991) idealizou um grande conjunto poético em torno da produção de vídeos e videoinstalações. Entre 1980 e 1981, ele faz suas primeiras três videoinstalações: *Television sets* (na Cooperativa de Artistas Plásticos de São Paulo), *Polígonos regulares* (na Pinacoteca do Estado, em São Paulo) e *Third commentary* (no Espaço NO, em Porto Alegre). Conforme analisa Helouise Costa sobre a obra de França,

[...] nesses trabalhos ele empregou o recurso do circuito fechado de TV, em que séries de televisores interligados apresentavam um mesmo elemento geométrico em negro – um quadrado, um retângulo ou uma linha [...] A pesquisa geométrica de Rafael França se situa na busca do momento fundante em que a geometria torna possível a criação do espaço e é por isso que ele volta frequentemente o seu interesse para a história da arte, mais especificamente.²⁷

Em 1982, França apresenta *Carta 23*, na Pinacoteca do Estado, em São Paulo, e *Commentary IX*, no Instituto de Arte de Chicago. Em 1984, ele realiza *Projections (Homage a Holbein)* e também a videoinstalação/performance *Can you not hear the dreadful screaming all around that most people usually call silence?*, como trabalho final de seu mestrado em vídeo em Chicago, época em que França

²⁶ Paulo Bruscky, "Cinema de inversão/invenção", em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*, cit., pp. 83-84.

²⁷ Helouise Costa, (org.), *Sem medo da vertigem: Rafael França* (São Paulo: Paço das Artes, 1997), p. 54.

[...] abandona a problematização direta da geometria e incorpora o uso de novas tecnologias de controle de sistemas de vídeo por computador, o que lhe permite dispor, em suas novas videoinstalações, de diferentes imagens em diversos aparelhos, que interagem segundo intervalos de tempos programados.²⁸

Em seus vídeos experimentais, misto de narrativas ficcionais, documentais e pessoais, geralmente França se auto-referencializava. Num trabalho complexo entre som, imagem e texto, ele realiza de *Du vain combat* (1983) a *Prelúdio de uma morte anunciada* (1991), um conjunto de obras baseadas em relações polares, como as de vida e morte, amor e ódio, silêncio e ruído, sim e não, como campos que se interpenetram dialeticamente.

É no final da década de 1970 que ocorrem as primeiras experiências de Otávio Donasci. Ele faz em 1976 trabalhos como *Neurando Fernose e Cronos*, realizados em super-8. Esses trabalhos de Donasci desconstruem o código audiovisual por meio de uma mistura de imagens de origens e contextos midiáticos diferentes entre si. Donasci utiliza elementos reciclados de outras mídias, como filmes de Charles Chaplin, por exemplo, bem como trechos que extrai de forma aleatória de programas e vinhetas televisivas captados das TVs Globo e Record, tanto quanto faz apropriação, colagem e alteração sígnica também de músicas clássicas.

Em 1981, Otávio Donasci aprofunda sua pesquisa advinda dos anos 1970, na medida em que intervém de forma mais direta no processo de captação e edição da imagem e som. Ele realiza nesse ano *Figuras de umbral* (pesquisa com rastro de vídeo por baixa iluminação), *Meditação no espaço* (pesquisa de eco de vídeo que utiliza câmera VHS e TV-monitor de 20 polegadas colorido ligado à câmera) e *Projeções da memória* (pesquisa com looping de super-8, solarização e sobreposição de laboratórios usando lentes e vidros ópticos). No campo híbrido dos entrecruzamentos entre o teatro e os espetáculos multimídia, também em 1981, Donasci gera as suas primeiras videocriaturas²⁹ e desenvolve, desde então, a sua poética

²⁸ *Ibid.*, p. 59.

²⁹ *Videocriatura* é, em descrição do próprio Otávio Donasci, um ser híbrido gerado a partir de máscaras eletrônicas, criadas com monitores de vídeo e acopladas ao corpo de performers por intermédio de próteses ortopédicas. Esse seu projeto poético vem sendo desenvolvido por ele

em torno das videoperformances interativas. Donasci trabalha sobre o conceito teatral de máscara. Como para ele o material do seu tempo é o elétron, ele desenvolve rostos virtuais eletrônicos que são aplicados sobre o rosto real como uma segunda pele.

Em suas primeiras videocriaturas, Donasci constrói essas máscaras eletrônicas a partir de televisores preto-e-branco fixados na cabeça, orientados de modo "vertical" (formato denominado por ele como "retrato"), acompanhando o formato do rosto e ligados por cabos a um videocassete ou câmera low-tech (de baixa performance tecnológica), único equipamento acessível a ele na época. Conforme explica Donasci, o figurino é uma malha preta de bailarino ou ginasta que com um capuz do mesmo material cobre todo o equipamento agregado ao corpo e ao mesmo tempo, pela semitransparência, dá visão ao performer, permitindo sua movimentação pelo espaço. Desenvolvido desde os anos 1980, esse 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.

Vale ressaltar também a importância que têm – nesse momento de passagem entre os anos 1970 e 1980, por volta de 1977 – as iniciativas de Roberto Sandoval em São Paulo e sua escola de Artes Visuais (Áster), que, de acordo com Cacilda Teixeira da Costa, reuniu Walter Zanini, Julio Plaza, Regina Silveira e Donato Ferrari como sócios, transformando-se mais tarde na produtora de vídeo Cockpit.

Cacilda Teixeira da Costa, em depoimento realizado em 2004 especialmente para a presente investigação, revela detalhes sobre a Áster. Nesse depoimento, Teixeira da Costa relata que, além dos ateliês, uma das salas da Áster era alugada para abrigar o escritório onde Walter Zanini, Marília Saboya e ela trabalhavam na edição do livro *História geral da arte no Brasil*, para a Fundação Moreira Salles. Outra sala foi alugada por Roberto Sandoval e Renata Padovan de Barros para sede de uma produtora de vídeo que funcionava também

desde a década de 1980 até a atualidade por meio de centenas de atuações e performances diferentes entre si, que são apresentadas tanto no Brasil quanto no exterior. Para um maior aprofundamento, procurar em <http://www.videocriaturas.hpg.com.br>.

como um ateliê-escola, onde, além das aulas, Sandoval disponibilizava apoio técnico aos artistas que experimentavam essa linguagem, bem como organizava seções de videoarte em que eram apresentados os trabalhos lá realizados ou trazidos do exterior, como vídeos de Nam June Paik, John Sanborn e o *Chot El Djerid*, de Bill Viola.

Conforme Cacilda Teixeira da Costa, pela Áster passaram pessoas que desenvolveram atividades em múltiplos campos profissionais, tornando-se insustentável no início dos anos 1980 por conflitos com a Prefeitura de São Paulo, sendo atingida com pesada multa por operar em área residencial. Apesar da curta duração, reitera Teixeira da Costa, seu balanço foi positivo para os alunos e os profissionais que passaram por lá, tanto pelos trabalhos desenvolvidos como pela convivência animada e estimulante.

A Áster é uma iniciativa importante no campo das artes visuais no Brasil, pois, além de promover a produção, a exibição e a discussão crítica da videoarte (num momento em que pouquíssimas instituições culturais apoiavam isso), promove também a própria produção experimental e abstrata de Roberto Sandoval, colocando artistas, como Regina Silveira e Julio Plaza, pela primeira vez em contato com os equipamentos de edição e pós-produção de imagem e som. Como resultado, são realizadas novas experiências de Regina Silveira com o vídeo (para além das empreendidas entre 1975 e 1978), como *Sobre a mão* (1980), *A arte de desenhar* (1980) e *Morfás* (1981). Até então inacessíveis aos artistas do Brasil, esses equipamentos geram uma nova relação signífica entre os elementos estruturalizantes do vídeo por conta dos recursos rítmicos e temporais que disponibilizam, dos efeitos visuais e da montagem sincronizada da imagem com o som.

Os independentes 1980

As discussões em torno da linguagem videográfica são ampliadas durante toda a década de 1980. Enquanto os criadores do período pioneiro revelam uma resistência e consciência crítica em torno do poder autoritário da mídia televisiva, a geração que surge nos anos 1980 – que diferentemente da geração anterior cresceu vendo TV – busca, por outro lado, acrescentar a essa perspectiva crítica uma

linguagem própria para o meio e gerar alternativas estéticas de se relacionar com essa prática midiática.

Passam a existir formas menos hegemônicas de produção televisiva, como as produtoras independentes de vídeo, as televisões locais de pequeno alcance, as TVs comunitárias e de livre acesso.

Grandes mentores das práticas artísticas com o vídeo nesse período no Brasil são figuras como Chacrinha, apresentador de programas de auditório de TV, e o cineasta Glauber Rocha. Eles exploram ao máximo o ruído da informação, a imagem conflituosa, a ruptura das regras tradicionais de se comportar diante de uma câmera de TV e a comunicação ao vivo permitida pela mídia de rede. Ambos conseguem, com suas participações libertárias na televisão brasileira, dizer que existe uma forma de produzir pensamento audiovisual não originado nem no cinema nem nas regras rígidas concebidas pela própria televisão. Antes de tudo, eles chamam a atenção para o fato de que há uma nova linguagem a ser descoberta: o vídeo.

Vale ressaltar também o lançamento em 1982, no mercado brasileiro, dos primeiros videocassetes domésticos fabricados no Brasil utilizando o formato VHS, de ½ polegada. Embora o videocas-



Glauber Rocha. Programa *Abertura*. TV Tupi, 1979-1980.

te já tivesse sido incorporado desde os anos 1970 no Brasil, é por meio dessa iniciativa da Sharp que ele de fato se dissemina como equipamento doméstico nos lares brasileiros. Junto ao maior acesso ao videocassete doméstico por parte do público consumidor, há também o lançamento no mercado nacional, pela própria Sharp, das primeiras câmeras VHS de vídeo comercializadas de forma oficial no Brasil. Essa oferta da indústria permite que haja pouco a pouco a substituição dos processos caseiros de captação e edição de imagens em super-8 pela captação e edição de imagens em vídeo.

É nesse momento que artistas como Moysés Baumstein, com uma larga produção experimental em super-8, adotam o meio videográfico em suas criações. Baumstein migrou não apenas do cinema para o vídeo, mas também para a holografia, campo em que desenvolveu um trabalho pioneiro no Brasil.

Diana Domingues, artista que atua no campo das novas tecnologias, inicia sua trajetória artística através do meio videográfico. Em 1983, realiza sua primeira videoinstalação intitulada *Eletrobjetos*, que foi apresentada no Espaço NO (Nervo Óptico), em Porto Alegre. Nesse trabalho, inicia sua pesquisa poética sobre 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), 6 metros de néon suspensos no teto e uma lito-offset, que compõem o conjunto de elementos circunscritos no ambiente, para gerar uma rede de apelos multissensoriais.

Em 1984, Analúvia Cordeiro realiza uma videodança por intermédio da televisão de varredura lenta.³⁰ A videodança de Analúvia Cordeiro intitula-se *Slow-billie scan*, apresentada no MIS-SP. No final dos anos 1980, Cordeiro concebe também uma coreografia para a performance multimídia *Videovivo* de Otávio Donasci. Com aproximada-

³⁰ Conforme Arlindo Machado, televisão de varredura lenta é um "dispositivo de produção e distribuição de imagem eletrônica fixa, em que a velocidade de varredura é bem mais lenta que a do vídeo convencional", muito em voga nos anos 1980, sendo a sua mensagem transmitida por telefone. Cf. Arlindo Machado, *A arte do vídeo*, cit., p. 221.

mente 15 minutos, o trabalho foi apresentado pela primeira vez em 1988 no Museu de Arte Contemporânea de São Paulo e pela segunda vez em 1989 na XX Bienal Internacional de Artes de São Paulo.

A performance foi baseada em roteiro criado por Donasci, em que uma mulher imaginária e um homem se entrelaçam num jogo erótico entre o real e o virtual. O projeto foi desenvolvido a partir de estudos de Donasci orientados pelo teórico e músico contemporâneo Hans Joachim Koellreuter.

Vale ressaltar também a chegada nesse momento no Brasil dos equipamentos portáteis semiprofissionais, como o U-Matic, de 3/4 de polegada. Esses equipamentos, por terem um custo bem menor do que os profissionais (que são absorvidos pelo parque industrial dos conglomerados de comunicação), permitiram o acesso a novos profissionais do meio, independentes das grandes redes de comunicação. É nesse momento que surgem iniciativas coletivas voltadas à articulação de novas formas de explorar a linguagem audiovisual, encontradas no germe daquilo que virá a ser conhecido como as produtoras independentes de vídeo. Como exemplo significativo dessas iniciativas podemos citar, entre muitas outras, as pioneiras TVDO e Olhar Eletrônico, ambas sediadas em São Paulo.



Equipamento U-Matic. 1969.

TVDO e Olhar Eletrônico: grupos de criação coletiva

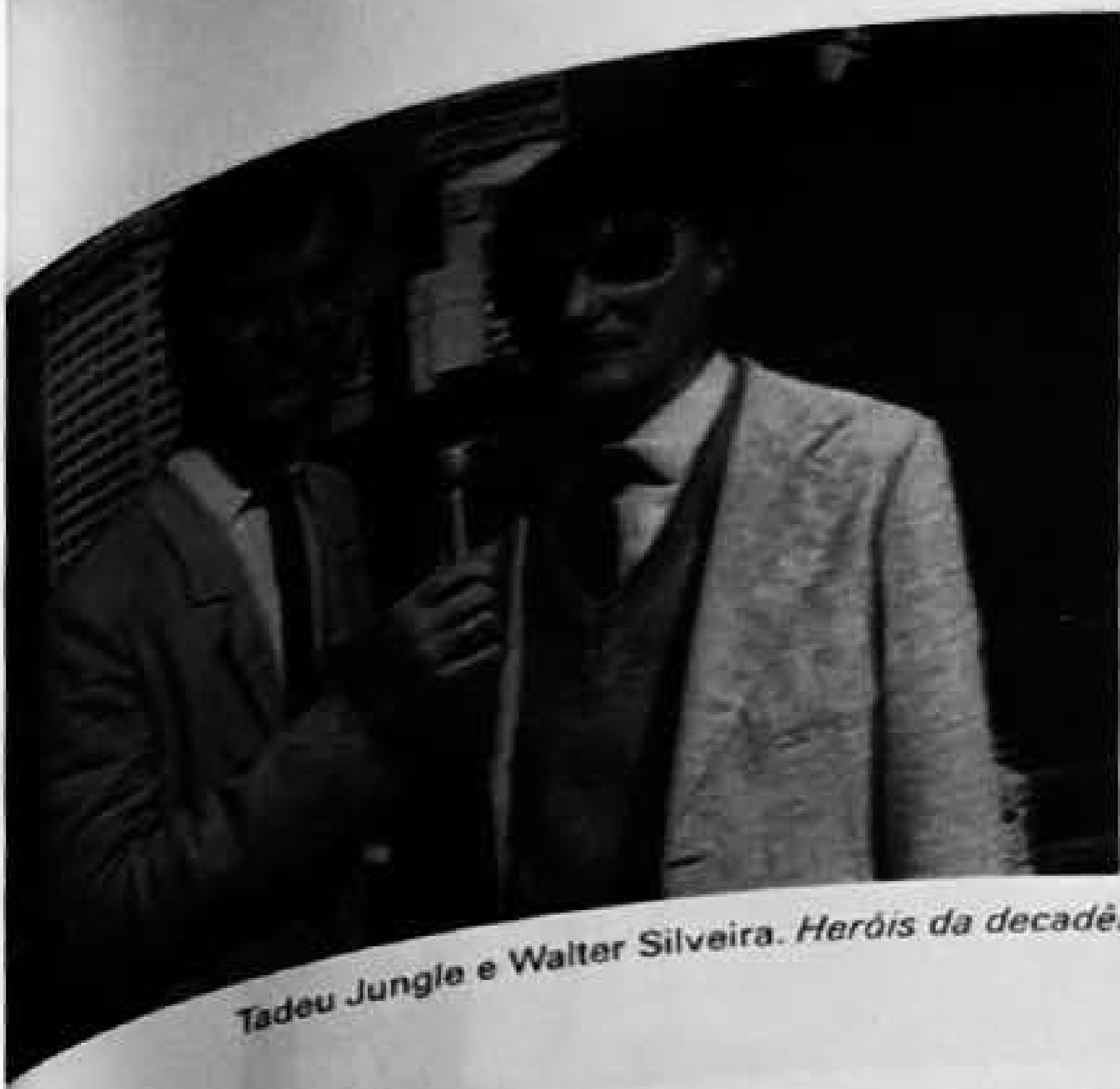
A TVDO foi criada em 1979 dentro da Escola de Comunicações e Artes da USP por Tadeu Jungle, Walter Silveira, Ney Marcondes e Paulo Priolli. Ela se configurou em meados dos anos 1980 com a presença de Pedro Vieira no lugar de Paulo Priolli. Trata-se de uma experiência plural e interdisciplinar que se inseriu tanto nas discussões da videoarte (como em *Ateliê de TV*, *Bucetaz Radcayz*, *Pograma do Ratão (sic)*, *Teleshow de Bola*, *Quem Kiss Teve*, *Ivald Grato in Performance* e *Duelo dos Deuses*) quanto no circuito comercial da TV (como as participações nos programas *Mocidade Independente* e *90 Minutos*, na TV Bandeirantes; *Avesso* e *Fábrica do Som*, na TV Cultura; e *Realidade*, na TV Gazeta) e, ainda, na criação da escola de vídeo The Academia Brasileira de Vídeo.

De acordo com Tadeu Jungle, em pleno momento de cinzas da ditadura no país, o lema da TVDO era "tudo pode ser um programa de televisão".³¹

Tudo. O que acontecia era; o que não acontecia também era TV. Para nós, não havia limites. Achávamos que podíamos tudo. Nascermos no meio acadêmico batizados pela cultura de massa, principalmente pela televisão. Eram ainda tempos de 'filme de autor', lembranças da tropicália, e vídeo era apenas o nome de uma fita. No nosso caldeirão de referências havia J. R. Aguilár, Glauber Rocha, Godard, Eisenstein, Dziga Vertov, Augusto de Campos, Maiakovski, Zé Celso Martinez Corréa, Oswald de Andrade, Caetano Veloso, Rolling Stones e, em lugar de honra, Chacrinha.³²

Em 1983, a TVDO realiza *Frau*, como uma forma dessacralizada de linguagem para o vídeo. Escapando a qualquer tipo de gênero, esse trabalho não pode ser considerado documentário, nem videoarte, nem programa de televisão, nem ficção, mas uma leitura muito singular, fragmentada, múltipla e visceral realizada por Tadeu Jungle, Walter Silveira e Isa Castro a partir do espírito antropofágico de José Celso Martinez, Neville D'Almeida e Julio Bressane. O ví-

³¹ Tadeu Jungle, "Vídeo e TVDO: anos 80", em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*, cit., p. 211.
³² *Ibidem*.



Tadeu Jungle e Walter Silveira. *Heróis da decadên(s)ia*. 1987.

deo *Frau* tornou-se o primeiro de uma trilogia da TVDO composta por *Non plus ultra* (1985) e *Heróis da decadência (sic)* (1987).

Em 1987, a TVDO, junto com Roberto Sandoval, produz o vídeo *Caipira in - local groove*, um de seus trabalhos mais importantes. *Caipira in - local groove* desenvolve uma estética limítrofe na articulação e manipulação da imagem e som em meios eletrônicos, tanto quanto empreende - sem concessões - uma visão de estranhamento sobre o outro, ou sobre o objeto observado pelo olhar documental.

Em 1988, com direção de Pedro Vieira, a TVDO realiza *Duelo dos deuses*, um trabalho constituído por imagens apropriadas da TV, com o efeito inédito até então no Brasil, do *zapping* (técnica de editar imagens em vídeo por meio da mudança entre um e outro canal televisivo).

As manifestações inéditas, insubordinadas e absolutamente performáticas da TVDO proporcionaram - para além de vídeos e programas de TV - um conjunto criativo também composto por videoobjetos (monitores de vídeo, geralmente organizados pelos artistas de modo escultórico), como os criados em 1983 para o I Videobrasil, e por videoinstalações (como *Realismo mágico ao vivo*), apresentadas em São Paulo, em 1986, na Galeria São Paulo.



Olhar Eletrônico. Walter Silveira (à esquerda), Fernando Meirelles (à direita), entre outros, Premiados do Festival Vídeo Brasil. 1983.

A Olhar Eletrônico, outra produtora de vídeo motivada por trabalhos em criação coletiva, também marca os anos 1980 no Brasil. Ela foi constituída inicialmente, em 1981, por Fernando Meirelles, Marcelo Machado, Paulo Morelli e Beto Salatini, arquitetos recém-formados da FAU-USP. Configura-se na seqüência com a inclusão de Dario Viseu, Marcelo Tas, Renato Barbieri e Tônico Mello, entre seus principais integrantes. Em suas origens, tinha como objetivo o estudo, a produção e a veiculação de vídeos. Ela realiza vídeos como *Garotos de subúrbio*, *Brasília*, *Eletroagentes*, *Tempos*, *S.A.M.*, *Varela no Congresso*, *Ali Babá*, *Do outro lado da sua casa*, *Tragédia SP*, entre muitos outros. São trabalhos fundamentais para a compreensão da experiência videográfica no Brasil, que abrem novos caminhos para o documentário, o videoclipe e a ficção.

O auge criativo e comercial da Olhar Eletrônico, conforme revela Marcelo Tas,³³ ocorreu entre 1983 e 1987. Em 1983, entre outros vídeos, ela produz *Marly Normal*, dirigido por Fernando Meirelles e Marcelo Machado. Esse trabalho condensa 24 horas passadas no

³³ Marcelo Tas, "A minha história da Olhar Eletrônico", em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*, cit.

dia de uma pessoa comum em apenas 6 minutos. O vídeo é realizado por meio de uma edição matemática, em que muitos planos têm exatamente o mesmo tempo de duração: aproximadamente 5 segundos cada um, alternando esses planos curtos com planos mais longos.³⁴

Criado em 1983, apenas dois anos após o surgimento da MTV mundial, *Marly Normal* pode ser considerado um predecessor no Brasil da geração de videocliques que empreende narrativas como uma metralhadora de cortes ou como um caleidoscópio de fragmentos visuais. O trabalho é pautado por planos fechados e um ritmo ve-loz, desencadeando, naquela época, aquilo que poderia ser chamado de uma seqüência de imagens frenéticas e simultâneas. Nos tempos atuais, da cultura *sampler* e dos VJs, *Marly Normal* soa quase tão lento quanto os planos (muito) lentos de *Limite* (filme de Mario Peixoto, de 1929). Essa realidade, porém, como já sabemos, diz respeito às mudanças culturais perceptivas no nosso modo de captar a instância sensória, já que cada época, cada cultura, produz um organismo com aptidões perceptivas diferentes.



Marcelo Tas. *Netos do Amaral*. 1990.

³⁴ *Ibidem*.

A partir de 1983, a Olhar Eletrônico também passa a se inserir na televisão comercial, em programas inovadores e inventivos gerados para as TVs Gazeta, Abril Vídeo, Manchete, Cultura e Globo. É nesse contexto que surgem as mais variadas e inéditas experiências na mídia televisiva. Uma delas, inesquecível, é o impagável personagem-repórter Ernesto Varela, criado por Marcelo Tas, que, junto com seu câmera Valdeci, criado por Fernando Meirelles, abordava situações sérias com uma mistura de acidez crítica e bom humor.

Convidada pelo jornalista Goulart de Andrade, a Olhar Eletrônico produziu entre 1983 e 1984 uma série de matérias enfocando a cidade de São Paulo para o seu programa *29ª Hora*, da TV Gazeta, exibido durante a madrugada. A última delas foi intitulada informalmente pelo grupo de *Aquário*. De acordo com relatos de Marcelo Machado, esse último programa constou de:

Um único plano-sequência sobre a imagem de um aquário marinho que estava presente no estúdio, bellissimo, com a música ambiente de Brian Eno, supertranquilizante. A cada minuto, veiculávamos um número de telefone na base do quadro videográfico. Era o número da produtora, a Olhar Eletrônico. Ficamos de plantão na produtora. As pessoas ligavam tentando entender o que estava acontecendo. Nós perguntávamos nome, telefone, profissão etc. dessa pessoa. E pedíamos para aguardar. Quando a próxima pessoa ligava, ao final da ligação passávamos o número de telefone da pessoa anterior, colocando os telespectadores em contato uns com os outros. A única coisa em comum entre eles era o fato de estarem assistindo ao *Aquário*. O que eles conversaram nunca soubemos. Alguns dias depois ainda recebíamos os telefonemas, mais inusitados: desde agradecimentos até xingamentos, passando por testemunhos de pessoas que ficaram amigas e até mesmo análises de conteúdo e mensagem sobre o tal *Aquário*.⁵⁵

Uma das mais importantes intervenções midiáticas no espaço coletivo da cidade de São Paulo até hoje, o programa *Aquário* transformou a mídia televisiva num espaço subjetivo-interativo de trocas e diálogos em rede, guiado pela ordem do imprevisto e do acaso. Esse trabalho foi um exercício absolutamente experimental em termos de arte na televisão, ainda hoje não superado em seu grau de radicalidade. Conforme afirma Marcelo Machado, há uma versão

⁵⁵ O presente depoimento de Marcelo Machado foi oferecido especialmente para a pesquisa "Extremidades do vídeo", pela internet, em 26 de novembro de 2008.

semi-integral dele nos arquivos da produtora O2 (cujos sócios são Fernando Meirelles e Paulo Morelli).

É possível observar, por meio da produção tanto da TVDO quanto da Olhar Eletrônico, que um dos elos estéticos que uniram a grande maioria dos trabalhos produzidos pela chamada geração do vídeo independente foi o questionamento da veracidade das informações transmitidas pela mídia televisiva. Esse tipo de iniciativa representava, na época, uma espécie de resistência e ativismo político contra o poder hegemônico informacional a que o país estava submetido pelas redes de comunicação *broadcast*.

A TVDO e a Olhar Eletrônico encerraram suas atividades no final da década de 1980. Tinham em comum a proposta de novas formas de pensar o vídeo e a televisão, e a associação de práticas estéticas e políticas em seus trabalhos. Elas tinham a dimensão criativa de interação com o espaço público, relacionado ao espaço comum social e à intervenção nas mídias.

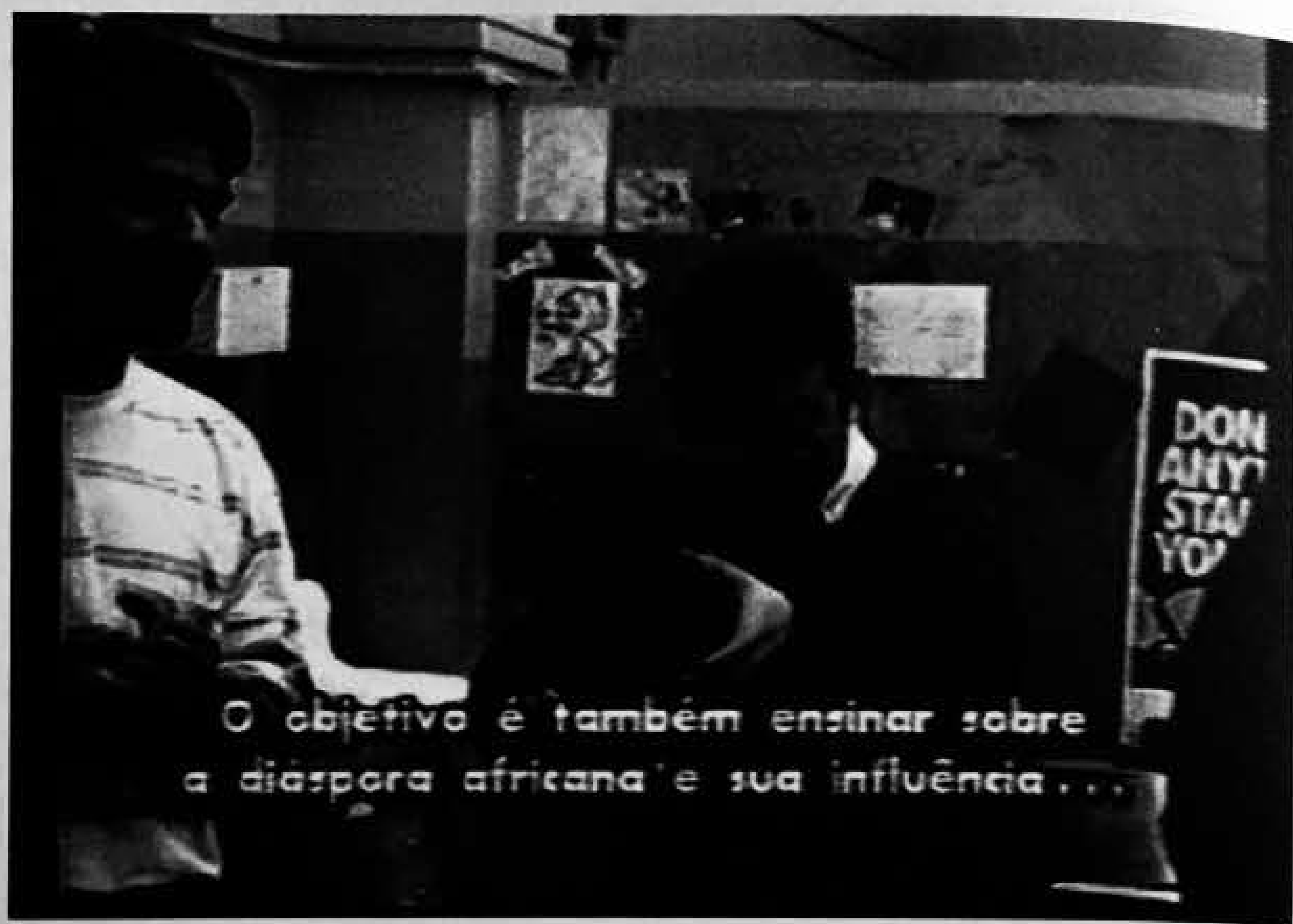
Independentemente dos gestos artísticos insubordinados, o sonho de ambas as produtoras, como relata Marcelo Tas,⁵⁶ era furar o bloqueio, entrar na televisão. Conseguiram. Ambas interferiram de forma decisiva na programação alternativa da televisão no decorrer dos anos 1980, e seus projetos nesse campo são dos mais experimentais que os conglomerados de comunicação *broadcast* da televisão brasileira possuem até hoje.

Em suas diferenças, a TVDO e a Olhar Eletrônico deixaram marcas fundamentais no contexto da artemídia brasileira, tanto na geração de uma nova perspectiva para o campo das artes visuais – como é o caso de Tadeu Jungle e Walter Silveira, que ampliam em suas experiências televisivas a realização de uma série de vídeos experimentais, videoinstalações e performances multimídia, tendo no decorrer dos anos 1990 uma participação efetiva nesse campo –, quanto de uma nova visão para o campo da televisão, da publicidade e do cinema nacional, trazida por Tadeu Jungle, Walter Silveira, Marcelo Tas, Marcelo Machado, Paulo Morelli, Renato Barbieri e Fernando Meirelles, que mantêm presenças marcantes no cenário desses campos nos anos 2000.

⁵⁶ Marcelo Tas, "A minha história da Olhar Eletrônico", cit.

Além dessas iniciativas coletivas, muitas outras ocorreram ao longo dos anos 1980, originadas tanto de produtoras independentes de vídeo quanto de TVs comunitárias, livres e clandestinas. O importante nesse período era abrir o espaço das práticas midiáticas para a diversidade de opiniões e visões divergentes. Para referenciar apenas alguns nomes significativos e diferenciados de produção videográfica, temos as produtoras independentes Cockpit, Videoverso, Videcom, Telecine Maruin, VTV, Conecta Vídeo, Emvídeo, Antevê, Videofilmes, entre outras.

No campo das televisões clandestinas e comunitárias, destacam-se no painel brasileiro significativas experiências como as da TV Cubo, TV Viva, TV Bixiga, TV Livre Sorocaba, TV Maromba e TV dos Trabalhadores. Almir Almas foi um dos criadores que mais se dedicaram a esse tipo de produção e discussão. Além do seu ativismo no meio, ele produziu também o documentário em vídeo *Acesso/Access/Akusesu* (1993), sobre as experiências da TV de acesso público e da TV comunitária, a partir da troca de vivências com os Estados Unidos e o Japão.



Almir Almas. *Acesso/Access/Akusesu*. 1993.

Em todos esses processos da produção independente de vídeo no Brasil, o elemento inicialmente aglutinador e definidor do modo como os grupos se organizavam dizia respeito à questão do acesso democrático à produção e à veiculação da informação. Naquele momento, não havia as facilidades encontradas hoje nas práticas midiáticas (como o acesso facilitado por meio dos equipamentos digitais), tampouco a pulverização dos canais de comunicação (fenômeno encontrado hoje, por exemplo, nos múltiplos canais de televisão a cabo, na telefonia móvel e na internet). A grande diferença entre uma e outra época é justamente a compreensão de que há uma passagem de contexto entre uma cultura das mídias, que se refletia na década de 1980, para uma cultura digital,³⁷ presente nesse início do século XXI.

Videobrasil e novos contextos criativos

Se tivermos de recapitular a grande maioria das experiências arcaicas importantes que marcaram o campo do vídeo brasileiro durante os anos 1980, perceberemos que provavelmente uma grande parte delas foi discutida e exibida pelo Festival Videobrasil.³⁸ Esse festival de vídeo, concebido, dirigido e curado por Solange Farkas, tem até hoje a capacidade de exhibir, premiar e apresentar os trabalhos mais instigantes da arte eletrônica brasileira e internacional. Ele se firmou nessas últimas décadas como o evento mais importante de intercâmbio e difusão de vídeo na América Latina.

No contexto de difusão estabelecido pelo Videobrasil, surgem novas atitudes poéticas e contextos criativos do vídeo em meados dos anos 1980 e 1990, como as encontradas em Eder Santos (da produtora Emvídeo, de Belo Horizonte), e Sandra Kogut (da produtora Antevê, do Rio de Janeiro).

Eder Santos e Sandra Kogut fazem investigações sobre a natureza da imagem, da expansão dos códigos narrativos tradicionais, da exploração da sensorialidade dos enunciados videográficos e uma

³⁷ Para uma melhor compreensão dos aspectos relacionados à cultura das mídias e à cultura digital, procurar nos livros da teórica Lucia Santaella, como em *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura* (São Paulo: Paulus, 2003).

³⁸ Para uma melhor compreensão dos múltiplos campos de ação do Videobrasil, procurar mais informações em <http://www.videobrasil.org.br>.



Otávio Donasci. *A máscara eletrônica*. Obra apresentada no 2º Videobrasil, 1984.

discussão profunda dos conceitos inseridos no vídeo como arte. Com os seus vídeos e videoinstalações, ambos associam em seus processos criativos tanto uma perspectiva de invenção de novos contextos estéticos para a televisão quanto de inserção no circuito das artes visuais. Eder Santos é atualmente um dos mais profícuos e densos criadores no campo da arte contemporânea produzida no Brasil, e Sandra Kogut segue trajetória no exterior, realizando documentários, ficções e videoinstalações.

Nas atividades do Videobrasil no decorrer dos anos 1980 há muitos outros exemplos também de forte experimentalismo, como as videoinstalações performáticas de José Roberto Aguilar; os documentários produzidos por Rita Moreira e Norma Bahia; as visões subjetivas dos vídeos de Lucila Meirelles; as videocriaturas e performances multimídia de Otávio Donasci e as ações envolvendo novas tecnologias de Artur Matuck.

Verificamos também experiências significativas sobre a temporalidade das imagens do vídeo realizadas por Paulo Laurentiz (1953-1991). Em 1983, ele produz um trabalho a partir da famosa afirmação do cineasta suíço Jean-Luc Godard de que o cinema é uma realidade a 24 quadros por segundo. Para colocar em conflito a idéia

de Godard sobre a realidade do tempo no cinema, Laurentiz questiona se em outras velocidades de registro a imagem em movimento apresentaria outras realidades. Para tanto, ele produz o misto de filme-vídeo *Cega* (12', 1983). Trata-se de uma filmagem em super-8 em diferentes velocidades (7, 24 e 54 quadros por segundo) de uma tela de televisão em sintonia livre, que foi passada depois para vídeo.³⁹

Conforme Lucia Santaella relata em depoimento oferecido especialmente a essa investigação, em 2004, ela, que acompanhou Laurentiz, como sua orientadora, na realização de *Cega*, explica que o trabalho não trata apenas de seus diálogos criativos com Godard, mas também de uma homenagem que Laurentiz faz ao músico norte-americano John Cage, em que, entre outros fatores, é possível observarmos que o título da obra é um anagrama do nome de Cage.

Para Santaella, quando Laurentiz coloca a câmera de super-8 para captar em sintonia livre as imagens da televisão (causando uma vibração, um bombardeio pixelado na película cinematográfica ou um ruído informacional na imagem), ele confunde a natureza temporal do cinema com a natureza temporal do vídeo. É como se Laurentiz procurasse fazer, nesse momento, a tradução, no campo das imagens em movimento, do trabalho de John Cage 4'33", sobre a dimensão dualística e complementar que há entre silêncio, ruído e acaso.

Em 1987, advindo do circuito do cinema experimental, o artista Arthur Omar realiza *O nervo de prata*, em que se cruzam a linguagem eletrônica do vídeo e o universo do artista plástico Tunga. Essa obra é considerada um dos mais densos trabalhos produzidos no Brasil no campo da fusão entre linguagens e da produção de metáforas audiovisuais.

Gilberto Prado, artista e pesquisador que desenvolve trabalhos em arte-comunicação desde os anos 1980, realiza ao longo de sua trajetória uma série de estratégias diferentes 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

³⁹ Essa descrição encontra-se no site do Itaú Cultural (<http://www.itaucultural.org.br>), em pesquisa realizada por Arlindo Machado e Silvia Laurentiz.

arte postal, espalhados pela Europa e América Latina, com o intuito de oferecer uma relação diferenciada de aproximação e contato, bem como de registrar momentos de intimidade com o vídeo.

É fundamental também ressaltar a importância que teve no campo teórico e crítico, no decorrer de todo esse período, o pensamento de Arlindo Machado. Ele logrou exercer uma dinâmica interlocução com toda essa geração de artistas, teorizou e historicizou o vídeo, organizou curadorias nacionais e internacionais e empreendeu uma profunda análise crítica do vasto conjunto de trabalhos gerados com o meio eletrônico no Brasil.

Arlindo Machado, em seu *A arte do vídeo*, verifica que o tipo de trabalho produzido e difundido fora do circuito oficial da televisão, e que avança na experimentação das possibilidades da linguagem eletrônica, é encontrado de forma mais evidente e intensa no contexto da videoarte e da produção independente dos anos 1980.

A versão oficial geralmente atribuída ao campo da história e da crítica de arte no Brasil nos anos 1980 dá conta de uma década absolutamente voltada às questões artísticas de ordem individualista e ao retorno à tradição materializante e pictórica. Resta agora abrir caminhos para que uma nova visão da história e da crítica de arte passe a incorporar também o enorme acervo criativo originado pelas práticas coletivas e desmaterializadas do vídeo nesse período, constituído de forma não-tradicional pelos meios eletrônicos.

Poéticas do vídeo

No decorrer dos anos 1990, origina-se no Brasil uma grande corrente de artistas que trabalham exaustivamente os pressupostos poéticos do vídeo. Entre eles, oriundos dos anos 1980, destacam-se Eder Santos e Sandra Kogut, que configuram um novo campo de descobertas na arte com o vídeo.

A abertura para novos tipos de proposições no decorrer dos anos 1990 também se transforma para Eder Santos em novos campos de circunscrição para o seu projeto poético. Santos, que se destacava desde os anos 1980 por uma produção calcada principalmente em vídeos experimentais, passa a realizar a partir dos anos 1990 uma

produção mais diversificada, baseada em videoperformances intermídia, videoinstalações, programas de TV, videoclipes e cinema.

Em 1991, ele realiza o vídeo *Essa coisa nervosa*. Além de ser uma reflexão sobre a imagem contemporânea, o trabalho é um prenúncio das tensões entre um mundo imagético que resiste em continuar a ser representado de forma cinematográfica, filmica, estável, e um mundo imagético que surge e passa a se configurar de forma eletrônico-digital, instável.

Em 1992, ao fazer *Janaúba*, trabalho emblemático da videoarte brasileira, Santos, ao mesmo tempo que projeta novos parâmetros para a escritura eletrônica, dialoga também com os mecanismos provenientes da exploração cinematográfica da linguagem. Eder Santos alarga horizontes das artes visuais, empreendendo pelo vídeo a sua própria forma de diálogo e ruptura audiovisual.

Sandra Kogut, que já se destacava desde os anos 1980 por uma produção experimental calcada principalmente em videoclipes, passa a realizar, a partir dos anos 1990, uma produção mais diversificada de videoinstalações, sites, programas de TV e cinema. Em 1991, Kogut produz *Parabolic people*. Inicialmente produzido como um dispositivo, em que o público interage no interior de uma cabine com uma câmera de vídeo, resulta num dos melhores vídeos produzidos até hoje no Brasil. O interessante é que Sandra circula com sua videocabine por cidades como Paris, Moscou, Nova York, Tóquio, Rio de Janeiro e Dacar, extraindo depoimentos de enorme heterogeneidade cultural e os edita como fragmentos audiovisuais simultâneos no interior do quadro videográfico, (re)arranjando-os de maneiras inesperadas.¹⁰

Como antecessora de uma arte nômade, desterritorializada, do não-lugar, Kogut empreende com o projeto *Parabolic people* situações que antecedem as geradas pelo uso da internet e da telefonia móvel. Numa época em que ainda nem se tinha contato com a www, ela estabelece nesse seu trabalho uma rede de conexões e desloca-

¹⁰ Para uma melhor compreensão dos procedimentos criativos de Sandra Kogut, ver "Formas expressivas da contemporaneidade", em Arlindo Machado, *Pré-cinema & pós-cinema* (Campinas: Papirus, 1997), pp. 238-240.

mentos em caráter mundial, que colocam em conflito o plano local e o globalizado.

Em *Sleeping television*, videoinstalação produzida em 1993, Tadeu Jungle disponibiliza dois aparelhos de TV, voltados um para o outro, em uma sala escura, repleta de fumaça. Os aparelhos mostram pequenos trechos de personalidades famosas da TV brasileira, cujos rostos se encontram em primeiro plano e em *slow motion*. Essas imagens em velocidade alterada possibilitam captar a *olho nu* o instante em que cada uma das personalidades da TV (como Xuxa, Hebe Camargo, Cid Moreira, etc.) piscam os olhos. Nesse curto momento em que nos é dada a chance de ver essas personalidades piscarem, por estarem com os olhos praticamente fechados e pela velocidade da cena estar acentuadamente tão lenta, nos é dada também a sensação estranha de perceber que elas estão dormindo, situação absolutamente não-familiar e fora do padrão televisivo. Como um processo de retroalimentação e reprocessamento de mensagens apropriadas da própria TV, é como se por meio de *Sleeping television* fossem devolvidas à mídia televisiva, em estado letárgico, as informações e personalidades que lhe são tão próprias.

Boa parte dos criadores advindos do *boom* da geração de vídeo dos anos 1980 passa a conquistar nos anos 1990 espaços na televisão, na publicidade e no cinema. Há, assim, uma mudança e uma renovação em muitos de seus propositores, havendo também uma novíssima geração de artistas que passa a se interessar pelo vídeo. A geração emergente nos anos 1990 já cresce convivendo não apenas com a mídia televisiva, mas também com os meios digitais e suas manifestações na vida cotidiana.

Surge nos anos 1990 uma nova geração de criadores com poéticas muito pessoais e diferenciadas entre si. Trata-se de Lucas Bambozzi, Cao Guimarães, Luiz duVa, Marcelo Masagão, Carlos Nader, João Moreira Salles, Arnaldo Antunes, Adriana Varella, Almir Almas, Rodrigo Minelli, Lucila Meirelles, Patrícia Moran, Ronaldo Kiel, Josely Carvalho, Teresa Labarrère, Analívia Cordeiro, Betty Leirner, Inês Cardoso, bem como das duplas Jurandir Müller/Kiko Goifman e Maurício Dias/Walter Riedweg. Esse grupo de criadores produz boa parte das manifestações artísticas com o vídeo no decorrer da década de 1990.

É possível observar que surgem nesse momento produções muito mais focadas em temas pessoais do que em temas coletivos. Como Berlim (1989) e o sujeito sente a necessidade de se rever criticamente, de enfrentar discussões relacionadas ao campo da micropolítica, às narrativas em primeira pessoa e às questões de cunho fortemente pessoal.

Mais recentemente, a imagem eletrônica passa a se configurar sob a forma de ambientes expandidos, híbridos, fora do eixo central do contexto eletrônico, promovendo constantes deslocamentos entre o espaço físico do monitor, da sala expositiva e do ambiente sensório. É possível dimensionar, por exemplo, como integrante dessas práticas, o trabalho *Transit* de Regina Silveira. Silveira, uma das mais ativas artistas no Brasil a trabalhar com mídias, apresenta esse trabalho no decorrer da exposição Bienal 50 anos, em 2001. Ela realiza o trabalho na cidade de São Paulo como um diálogo visual com o espaço urbano, por meio de um sistema de projeção de imagens difundidas na superfície de seus prédios, túneis e avenidas. Em *Transit*, Regina Silveira desloca o público dos espaços habituais de circulação da arte e promove uma intervenção na vida pública de ordem midiática. Essa experiência revela vertentes inusitadas de formatação para o vídeo no campo da experiência sensória, tanto quanto no diálogo com o espaço urbano.

A produção artística produzida em vídeo entre os anos 1970 e 1990 se apresenta, dessa maneira, pela perspectiva de uma especificidade diferenciada, limítrofe e descentralizada. Compreender o vídeo no contexto da arte sob a lógica descentralizada é conhecê-lo de maneira plural, inserido num contexto mais amplo da comunicação e da arte, a partir dos diálogos entre o repertório comum das práticas artísticas e midiáticas. É na direção de uma inscrição *disforme* e heterogênea que é feita, aqui, uma leitura panorâmica de como as poéticas do vídeo são introduzidas no Brasil.



1. Antonio Dias. *A fly in my movie*. 1976.



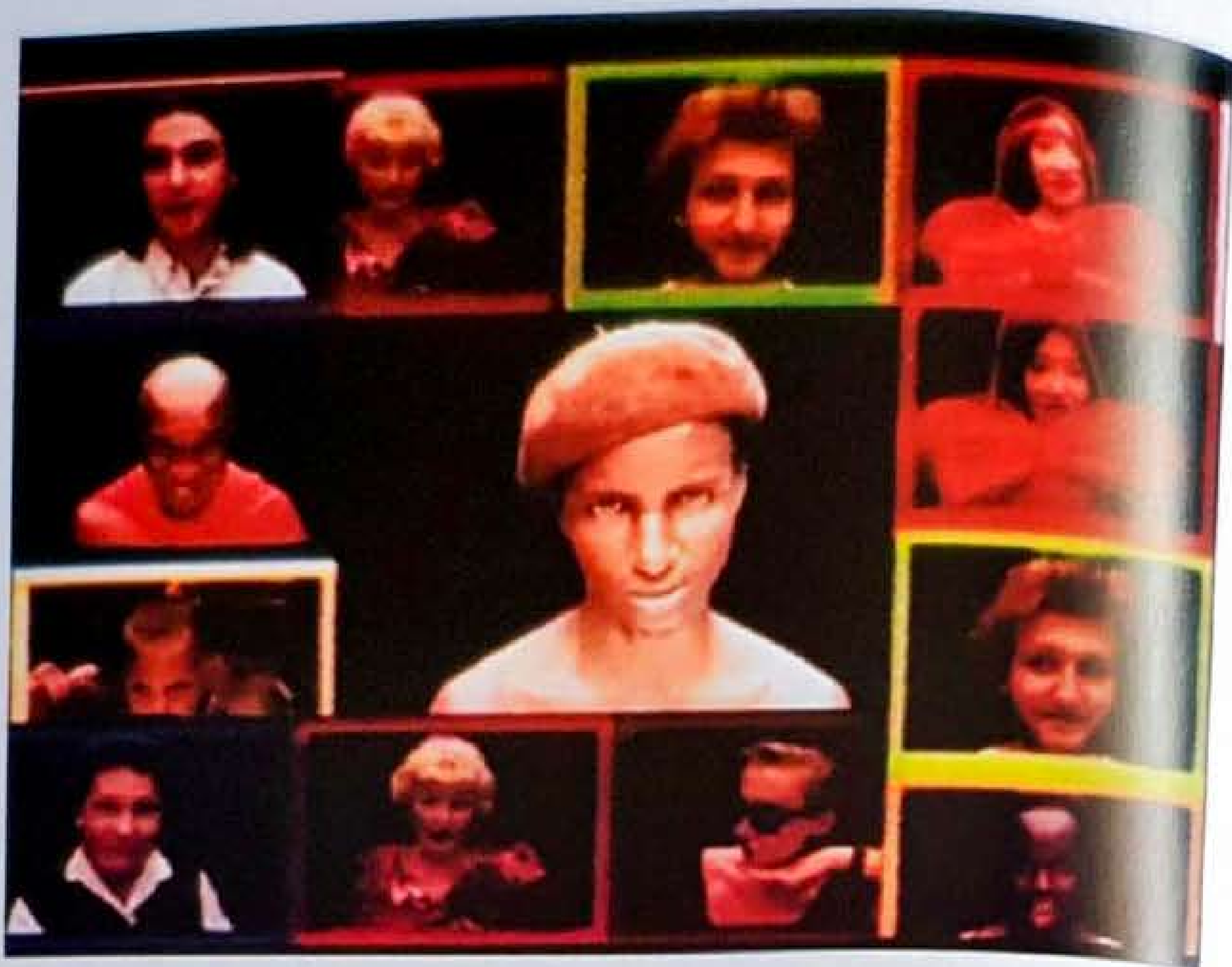
2. José Roberto Aguilar. *Lua oriental*. 1978.

3. Eder Santos. *Europa em 5 minutos*. 1987.



4 e 5. Tadeu Jungle. *SpSPsp 2*. 1990.





6. Sandra Kogut. *Parabolic people*. 1991.

7. Carlos Nader. *O Beijoqueiro*. 1992.

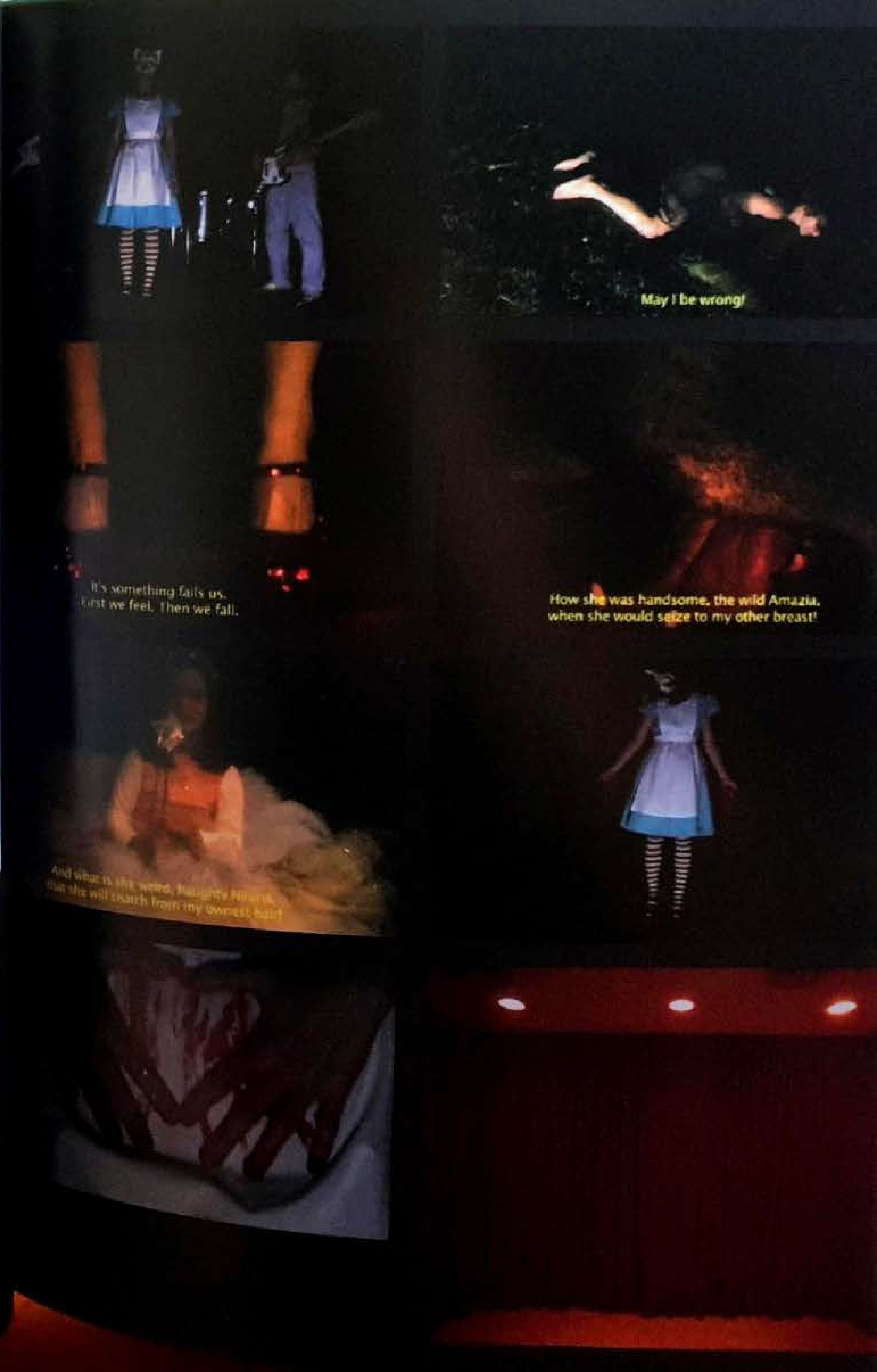


8 e 9. Lucas Bambozzi. *Love stories*. 1992.





10 e 11. Dora Longo Bahia. *AcordaLice* (Alice P.; Finnis Regis/Regis Finnis; Ulisses em Wallenton). 2006.



May I be wrong!

It's something fails us.
First we feel. Then we fall.

How she was handsome, the wild Amazia,
when she would seize to my other breast!

And what is she weird, halcyon Nihilist,
but she will snatch from my sweetest heart

PARTE II

DESCONSTRUÇÃO DO VÍDEO



12. Regina Silveira, em colaboração com Ronaldo Kiel. *Lunar*. 2003.

Experiências desconstrutivas do vídeo

5

Os procedimentos desconstrutivos na arte dizem respeito à destruição e à reconstrução da noção de objeto artístico, inserindo-se em práticas cujos objetivos giram em torno da desmontagem de um significado para se obter outro. Essas experiências são geradas no intuito de encontrar novas alternativas significantes para a arte.

Os conceitos desconstrutivos evocam, em um primeiro momento, a negação do próprio meio e, em um segundo momento, a necessidade de expansão de seus limites criativos. A corrente desconstrutiva pretende que a apreensão da realidade se dê pela experiência sensorial, sendo o processo artístico nela dimensionado como campo de testagem e de experimentalismo.

Os procedimentos desconstrutivos relacionam-se com movimentos como as vanguardas históricas (desenvolvidas a partir dos anos 1900), como nas manifestações dadaístas de Marcel Duchamp. Sua retomada é observada principalmente na perspectiva de discussão da arte/vida durante os anos 1960 e 1970 (desenvolvida em manifestações como as do Fluxus), como nas práticas da videoarte presentes em Nam June Paik e Wolf Vostell. Hoje em dia, são bons exemplos as relações desconstrutivas da criação eletrônica, entre música e vídeo digital, como nas práticas remix de Scanner e Spooky (no contexto internacional), e do VJ Spetto e Luiz duVa (no contexto brasileiro).

A desconstrução do vídeo é um procedimento criativo em que há a intenção consciente de desmontar a linguagem videográfica, des-

montar um tipo de contexto midiático ou uma imagem. Relaciona-se a um momento de saturação dos meios tradicionais da produção da imagem e som, criando interferências intencionais no seu campo de circulação. Com essas interferências, as práticas artísticas com o vídeo em um primeiro momento negam o seu caráter preexistente de linguagem, para logo em seguida afirmá-lo sobre novas circunstâncias criativas. Tais processos desestabilizam as formas convencionais de produção do signo eletrônico e transitam em torno do deslocamento poético dos sentidos.

A desconstrução é uma extremidade do vídeo em uma de suas formas mais demolidoras, em que são constituídas novas abordagens estéticas, como é o caso das colagens de TV, ou o chamado *scratch video*.¹ Embora sejam capazes de gerar novas formas expressivas, há em todas as manifestações desconstrutivas a afirmação de um não-estilo consciente e proposital. Na desconstrução do vídeo, a ruptura ocorre principalmente no estatuto da imagem. Essa ruptura reflete o modo como os artistas se apropriam dos dispositivos maquínicos do vídeo e promovem novos sentidos para a imagética contemporânea. Como sabemos, o tipo de processamento eletrônico e os equipamentos que os criadores utilizam (como os de captação, edição e pós-produção de imagens) surgem no mercado para fins comerciais e industriais. Ao desmontarem a sua linguagem, os artistas transgridem os sentidos para os quais esses equipamentos foram inicialmente concebidos, demonstrando, assim, que não há um único modo de operá-los, mas um número indefinido de ações e práticas possíveis.

No processo de desconstrução do vídeo, os artistas têm interesse em ampliar as potencialidades discursivas do próprio meio. Esses artistas, limítrofes em suas propostas enunciativas, assumem o vídeo como *diferença*² (no conceito derridiano do termo) e imprimem novas expressões na circunscrição da arte contemporânea.

¹ Na acepção de Arlindo Machado, *scratch video* significa um trabalho em vídeo produzido "através de uma montagem muito rápida de imagens 'pirateadas' dos vários canais comerciais ou do cabo, geralmente invertendo a rotação e repetindo trechos, como na técnica do *rap musical*". Arlindo Machado, *A arte do vídeo* (São Paulo: Brasiliense, 1988), p. 217.

² Cf. Susan Hekman, *Hermenêutica e sociologia do conhecimento* (Lisboa: Edições 70, 1990), p. 262: "Derrida utiliza esta palavra para transmitir a sua convicção de que tudo existe apenas enquanto difere de ou adia para outra coisa [...] Ele contrasta a 'différance' com um fundamento do ser, da verdade ou do conhecimento".

O experimental na arte

A corrente desconstrutiva na arte é uma vertente experimental que tem origem no "conceito de experimentação científica como método de pesquisa que parte da anulação dos postulados da sabedoria tradicional e autoritária instalada como dogma ou crença que dirige a conduta científica, predeterminando suas conclusões".³ Há uma série de autores que se dedicam aos estudos do experimental na arte. De alguns deles, aqui analisados, serão selecionadas breves idéias extraídas de seus enunciados.

Philadelpho Menezes faz em seu livro *A crise do passado*⁴ uma reflexão sobre o desconstrutivismo nas práticas artísticas, realizando um amplo painel dos autores que se dedicaram a essa abordagem no contexto do pensamento crítico e estético pós-moderno. Entre autores como Wittgenstein (considerado por Menezes um precursor do desconstrutivismo), Jean-François Lyotard, Karl Popper e Floyd Merrel, Menezes destaca a teoria desconstrucionista de Jacques Derrida,⁵ na qual há a idéia da indeterminação, do abandono das fórmulas estruturalistas e a contestação do caráter racionalista e idealista da tradição esteticista. Segundo essa teoria, a "indeterminação se localiza na impossibilidade de se vincular abstratamente um significado a um significante, o que geraria a perda da noção de centro interpretativo do texto, e, conseqüentemente, da análise finalista da obra".⁶ Derrida defende a leitura da obra de arte em seu caráter aberto, plural, em que o significante não se prenda diretamente a nenhum conjunto de significados fixos.

Para Philadelpho Menezes, a corrente experimental é acompanhada do desejo de dissolução das fronteiras do objeto artístico em que "a própria concepção de fusão da arte com a vida aponta para a dissolução das esferas estéticas nas atividades cotidianas".⁷

³ Philadelpho Menezes, *A crise do passado* (2ª ed. São Paulo: Experimento, 2001), p. 196.

⁴ *Ibidem*.

⁵ Em *A crise do passado*, Philadelpho Menezes analisa as idéias contidas em Jacques Derrida, *A escritura e a diferença* (São Paulo: Perspectiva, 1971).

⁶ Philadelpho Menezes, *A crise do passado*, cit., p. 209.

⁷ *Ibidem*, p. 200.

Para Julio Plaza e Mônica Tavares, o método experimental opera com "o conhecimento transmitido pelos sentidos".⁸ Para eles, o que define essa prática diz respeito a não existir plano artístico nem projeto preconcebido. Para tanto, eles afirmam:

O produto é realização direta, concomitante à criação. A criação leva à descoberta. Opera-se ludicamente com os meios. É um processo que vai da prática à teoria. [...] A intenção deste método não está na obra acabada, mas sim no ato de fazer.⁹

No entanto, há também a perspectiva analítica de Sheila Cabo, para quem o que move os artistas na atitude experimental diz respeito "à vivência como condição inerente a uma nova proposição que desejam aberta ao inesperado. A desconstrução da integridade da obra como negação de si mesma".¹⁰ Para ela, surge, dessa maneira, o modo de operar de forma desconstruída, não objetivando, para tanto, a produção de obras de arte, mas principalmente a intervenção na cadeia ou no circuito da arte, abrindo espaço, assim, para o acaso.

Para Cecília Almeida Salles, as relações existentes entre construção e desconstrução do objeto artístico são conseqüências de o artista lidar com sua obra em estado de permanente inacabamento. Essa forma de visão desenvolvida por ela diz respeito aos estudos da crítica genética,¹¹ que substitui a análise do produto (ou obra acabada) pela análise do processo (ou obra inacabada). Para ela, o "inacabado tem um valor dinâmico, na medida em que gera esse processo aproximativo na construção de uma obra específica e gera outras obras em uma cadeia infinita".¹² Nessa direção, toman-

⁸ Julio Plaza e Mônica Tavares, *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais* (São Paulo: Hucitec, 1998), p. 109.

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ Sheila Cabo, "Barrio: a morte da arte como totalidade", em Ricardo Basbaum (org.), *Arte contemporânea brasileira: texturas, dicções, ficções, estratégias* (Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001), p. 104.

¹¹ A crítica genética nasceu na França, no final dos anos 1960, por iniciativa de Louis Hay, no Institut des Textes et Manuscrits Modernes (Item), do Centro Nacional de Pesquisa Científica (CNRS). No Brasil, a crítica genética germina por volta de 1985 com os estudos de Philippe Willemart, do Departamento de Literatura da USP; tem se desenvolvido de forma transdisciplinar com os estudos de Cecília Almeida Salles e o Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, que coordena na PUC-SP (<http://processodecriacao.com.br>).

¹² Cecília Salles, *Gesto inacabado: processo de criação artística* (São Paulo: Fapesp/Annablume, 1998), p. 98.

do a continuidade do processo e a incompletude que lhe é inerente, Salles defende que mesmo o objeto tido como acabado continua em processo, porque todo projeto criativo revela-se sempre em movimento.

Nas poéticas de cunho experimental, cuja vivência do processo artístico é parte fundamental da constituição sígnica, os estudos acerca do inacabado possibilitam, de certa forma, uma visão plural na análise das ações artísticas. A crítica genética não objetiva instrumentalizar a análise das obras de arte, mas conhecer, nas formas criativas, as aberturas de espaço para o erro, para o inesperado e para o acaso, tão conhecidos dos processos experimentais-desconstrutivistas.

Dessa forma, a lógica desconstrutiva, em seu caráter de obra inacabada e em seu estágio latente de processo, oferece uma perspectiva de reversão de valores no sistema da arte, na medida em que firma a obra em seu valor de experiência e vivência, e não em seu valor de produto ou mercadoria.

A alteração sígnica do vídeo é observada a partir dos anos 1960 e 1970, em que é possível notar a linguagem da televisão, como meio de comunicação de massa, sendo desconstruída pelos criadores da videoarte. Para Arlindo Machado, esse processo ocorre "onde se exerce uma postura crítica em relação à prática convencional da tevê".¹³ Segundo o autor, o vídeo:

[...] executa no domínio da televisão uma função cultural de vanguarda, no sentido produtivo do termo: ampliar horizontes, explorar novos caminhos, experimentar outras possibilidades de utilização, reverter a relação de autoridade entre produtor e consumidor, de modo a forçar um progresso da instituição convencional da TV, demasiado inibida pelo peso dos interesses que são nela colocados em jogo.¹⁴

Essa postura crítica entre as experiências sensíveis desconstrutivas com o vídeo e a televisão oscila dicotomicamente entre a negação absoluta da TV (como é o caso da videoarte brasileira nos

¹³ Arlindo Machado, *A arte do vídeo*, cit., p. 10.

¹⁴ Arlindo Machado, "Notas sobre uma televisão secreta", Barbosa Lima et al., *Televisão & vídeo* (Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985), p. 55.



Roberto Sandoval, Tadeu Jungle e Walter Silveira. *Caipira in – local groove*. 1987.

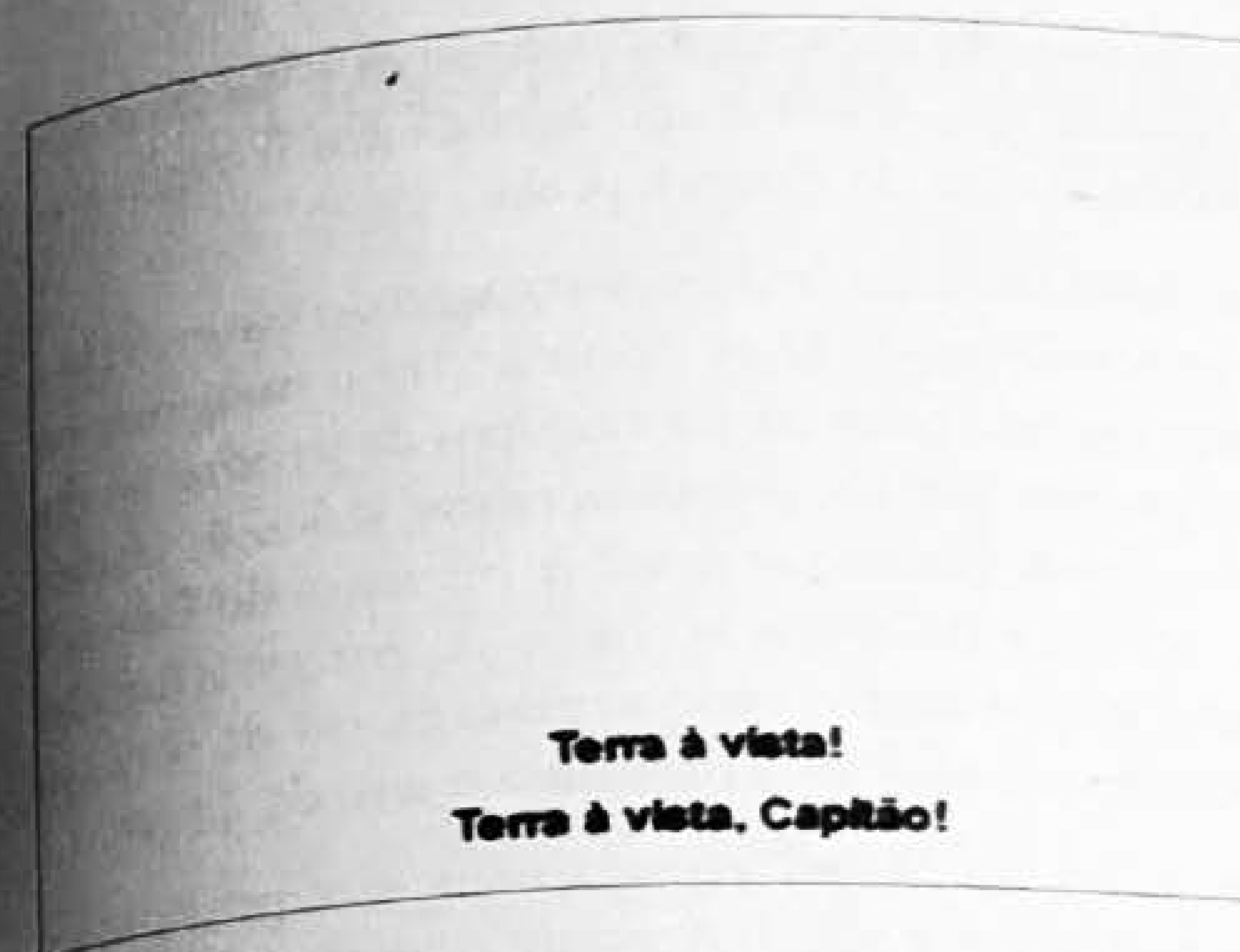
anos 1970) e a adesão de corpo e alma¹⁵ (como é o caso da videoarte brasileira nos anos 1980) na busca dos criadores por novos circuitos para a imagem.

É no âmbito dessa segunda vertente de desconstrução que é possível observar algumas mudanças encontradas na própria dinâmica massiva da televisão. Como exemplo, podemos perceber os momentos em que a própria televisão se permite contagiar com essas práticas e “explorar os recursos de linguagem numa direção inovadora”.¹⁶

No âmbito das experiências brasileiras temos, por exemplo, a desconstrução da televisão pelo vídeo (como em *A situação* (1978), de Geraldo Anhaia Mello, videoperformance que faz uma metacrítica dos discursos transmitidos pelos âncoras de TV no período da ditadura militar no Brasil); o documentário tradicional desconstruído pelo vídeo (como em *Caipira in – local groove* (1987), de Roberto Sandoval, Tadeu Jungle e Walter Silveira, um antidocumentário, em

¹⁵ Para uma melhor compreensão da dialética estabelecida no âmbito das formas políticas de vídeo, procurar em Catherine Elwes, “La reconstrucción por la deconstrucción”, em Eugeni Bonet (org.), *Desmontaje: film, video/apropiación, reciclaje* (Valência: Ivam/Centre Julio González, 1993).

¹⁶ Essa é uma das sete acepções da palavra “qualidade” em televisão defendida por Geoff Mulgan e apresentada por Arlindo Machado, *A televisão levada a sério* (São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2000).



Terra à vista!
Terra à vista, Capitão!

Rosângela Rennó. *Vera Cruz*. 2000.

primeira pessoa, que muito mais estranha do que reconhece o tema abordado); assim como os processos de apropriação de arquivos de imagens e a reciclagem entre mídias (como em *Europa em cinco minutos*, (1987), de Eder Santos, trabalho que problematiza a imagem no contexto de desconstrução do cinema pelo vídeo).

Nos anos 1990 e na passagem para o século XXI, as experiências de alteração sígnica ocorrem, por exemplo, com a linguagem tradicional narrativa do cinema, ao ser desconstruída pelos criadores que utilizam o vídeo digital, gerando um novo cinema, assim como ocorrem também no campo da arte contemporânea.

Nessa direção, Rosângela Rennó, uma das mais proeminentes artistas a trabalhar com as práticas midiáticas no Brasil, produz o vídeo *Vera Cruz* (44', 2000) para ser apresentado na exposição “Brasil + 500”, em comemoração aos 500 anos de descoberta do Brasil. Esse vídeo experimental é baseado na impossibilidade de documentar o descobrimento do Brasil, na medida em que, naquela época, não havia a fotografia, nem o cinema e nem o vídeo. Para tanto, por meio de uma tática iconoclasta, a artista cria uma espécie de desmontagem do registro, ou um antidocumentário sobre o descobrimento do Brasil. Rennó utiliza pontas de filme estourado, contendo apenas os poros dos grãos cinematográficos, causando um efeito de chuva na imagem, como base visual no decorrer dos 44 minutos do trabalho. Por cima dessa imagem, na parte inferior do quadro,

faz correr o texto – por meio de gerador de caracteres – da famosa carta de Pero Vaz de Caminha, assim como acrescenta o registro sonoro de ondas, ou do mar quando chega à praia.

Rosângela Rennó, nesse trabalho de desconstrução do vídeo, chama a atenção para a impossibilidade de se documentar o imaginário de um tempo ainda não captado pelos meios técnicos de produção da imagem. A principal questão por ela colocada nesse vídeo é: como se apropriar de uma imagem que não se tem? A resposta de Rennó é implacável: ela se apropria do texto verbal e da sensorialidade sonora marítima, esses sim os únicos representantes, ou os únicos prováveis mediadores, de uma realidade passada no ano de 1500.

Independentemente das oscilações encontradas em propostas que aderem ao vídeo e outras que absolutamente o negam, pode-se perceber o problema desconstrutivo no vídeo como uma forma dialógica de relacionamento com o próprio meio. Como analisa Elwes, há nesses processos, por um lado, a desconstrução da mídia videográfica e, por outro, a “reconstrução da linguagem artística do vídeo, que implica em uma confrontação com o conteúdo e a formação de novas narrativas que atualizam as antigas”.¹⁷

Essas ações artísticas representam uma tentativa de “desconstruir o processo de criação a fim de tornar manifesta sua íntima e mutante estrutura, sua gramática”.¹⁸ Trata-se de apresentar processos de descentralização no interior da própria linguagem, que rejeitam as condições convencionais impostas ao aparato videográfico e que contestam os seus sentidos sob uma nova lógica. As experiências desconstrutivas do vídeo viram pelo avesso as circunstâncias impostas nos manuais didáticos que ensinam como fazer um bom vídeo, descobrindo novas estratégias de circulação do pensamento contemporâneo.

Desvios e ruídos do vídeo na cultura digital



Na teoria da comunicação, os desvios e os ruídos são considerados fontes de erro, distúrbio ou deformação de fidelidade na transmissão de uma mensagem visual, escrita, sonora ou audiovisual.¹ No entanto, no campo da prática artística, o sinal tido como “indesejável” na comunicação tem a capacidade de se transformar em elemento de estranhamento, com o objetivo de desautomatizar os sentidos e se integrar de forma transgressora na mensagem transmitida.

Nancy Betts, ao analisar o sistema de arte como campo de ação no qual o artista seleciona intencionalmente os procedimentos que constituem sua expressão poética, enfoca as articulações criativas em torno do efeito de estranhamento. Ela toma como base a teoria desenvolvida no início do século XX pelo russo Chklovski,² que consiste em observar um tipo de quebra da “coerência dos cânones aceitos”, por meio da construção de um certo “desvio da norma” ou de um certo conjunto de regras sintático-semânticas. Assim, segundo suas afirmações, no modo de estruturar a obra, o artista instaura um desvio no intuito de violar o sistema conhecido, ou predeterminado, da linguagem.³ Nesse sentido, o termo *desvio* passa a ser incorporado, nos estudos da arte, como um elemento poético estabelecido

¹ Extraído do *Dicionário Novo Aurélio*, verbete “ruído”.

² Vítor Chklovski, “A arte como procedimento”, em Dionísio de Oliveira Toledo (org.), *Teoria da literatura: formalistas russos* (Porto Alegre: Globo, 1979), pp. 39-56.

³ Nancy Betts, *Intertextualidade e contratos comunicacionais: apropriações semióticas na obra de Nelson Leirner*, dissertação de mestrado (São Paulo: Comunicação e Semiótica/PUC, 2002), p. 39.

¹⁷ Catherine Elwes, “La reconstrucción por la deconstrucción”, em Eugeni Bonet (org.), *Desmontaje film, vídeo/apropiación, reciclaje*, cit., p. 51.

¹⁸ Edmond Couchot, *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*, cit., p. 103.

pela criação artística, produtor das noções de dessemelhança entre a obra e o mundo real.

Os artistas do vídeo, como poucos, produziram estranhamento no código audiovisual. Para tanto, eles destruíram a estrutura figurativa e o projeto realista da imagem e som em meios eletrônicos. Essa capacidade desconstrutiva do vídeo é vivenciada desde que artistas como Nam June Paik, a partir dos anos 1960, empreenderam intervenções nas linhas de retícula e feixes de elétrons dos seus sinais eletrônicos. Tais procedimentos são considerados descontroladores dentro da ação criativa, na medida em que propiciam imprevistos e a inclusão de erros na instância criativa. Esses procedimentos são contrários também à lógica convencional de programação de dados, e, por isso mesmo, o vídeo pode ser tomado como experiência exemplar de estranhamento no âmbito das linguagens digitais.

No campo das misturas e trânsitos entre linguagens é interessante notar como a experiência da convergência das mídias contribui hoje para a constituição de um caráter contrário ao ideal outrora imaginado de *pureza digital*, imprimindo uma *estética do desvio*, de acolhida do disforme e de tudo aquilo que possa associar a experiência sensorial em circuitos analógico-digitais à noção de contaminação e de impureza das formas.

O contexto da imagem em ambientes digitais delineados exclusivamente pela lógica numérica é como um movimento de retorno à ordem, que evoca a construção de um mundo perceptivo ordenado, homogêneo, isento de conflitos e ruídos; o contexto da imagem na convergência das mídias é como um movimento de retorno ao desvio, que evoca a construção de um mundo híbrido, heterogêneo, impuro, repleto de conflitos e ruídos.

É desse contexto que vimos surgir no âmbito da cultura digital uma nova forma de estranhamento com o vídeo: a desconstrução do vídeo em ambientes digitais. Nessa direção, observamos a dinâmica do vídeo como uma dinâmica não só de participação no tráfego, nas trocas e nas misturas entre múltiplas formas expressivas, mas também como uma dinâmica muito particular de produção de estranhamento, desvios e ruídos, refletida pela forma histórica na qual se constitui a sua ação estética.

O meio digital, de natureza matemática, geralmente associa aos seus procedimentos criativos estratégias calcadas na precisão, no controle e na ordenação perfeita dos dados; no entanto, é um sistema informacional também falível, que possui erros e impurezas. O que muitas vezes os criadores advindos do vídeo fazem é chamar a atenção disso, na potencialização de outro tipo de imaginário, não mais calcado no ideal de pureza digital.

Num contexto cultural em que a tela não é considerada mais "um simulacro da alma do mundo ou mesmo uma metáfora da transparência destinada ao saber, mas uma mesa de conversão *input-output*, uma mesa de comutação da informação e do capital, sobre a qual as imagens deslizam como dados",⁴ os fluxos midiáticos do vídeo oferecem um primeiro estranhamento, ou mesmo um momento de experiência desviante, na convivência com as novas condições híbridas impostas no âmbito da cultura digital.

Sob a ação híbrida do vídeo, os procedimentos desconstrutivos são provocados no meio digital como uma alternativa experimental aos limites impostos pelas imagens computacionais, ou as imagens de síntese numérica, cujo "excesso de limpeza, a estilização geométrica, a falta de variação e surpresa"⁵ as tornavam assépticas e previsíveis. Num dado momento, "para se dar conta de um mundo verdadeiramente dinâmico e complexo, a arte do computador deveria se deixar 'sujar' e se contaminar por uma certa taxa de desordem".⁶ O vídeo, em seu caráter impuro e insubmisso aos cânones e bons costumes do determinismo tecnológico, contribui e interfere nesses procedimentos como um elemento desorganizador ao inserir experiências relacionadas ao ato de sujar, rasurar e transmutar as imagens, textos e sons de forma indelével.

A imagem videográfica, em sua codificação eletrônico-analógica,⁷ tem "definição precária, em consequência do número de linhas de

⁴ André Parente, "Introdução - Os paradoxos da imagem-máquina", em André Parente (org.), *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual* (Rio de Janeiro: Editora 34, 1993), p. 29.

⁵ Arlindo Machado, *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas* (2ª ed. São Paulo: Edusp, 1996), p. 91.

⁶ *Ibidem*.

⁷ Cf. explica Arlindo Machado, "na codificação analógica, como o próprio nome indica, produz-se uma analogia entre cada valor luminoso da imagem e uma quantidade correspondente de eletricidade. A imagem, convertida portanto em energia elétrica, ganha as propriedades desta

varredura que comporta, uma imagem que não aceita detalhes minuciosos e na qual a profundidade de campo é continuamente desmantelada pelas linhas de varredura".⁸ O quadro videográfico tende a ser "mais abstrato e, por conseqüência, bem menos realista do que seus ancestrais, os quadros fotográfico e cinematográfico".⁹ Por conta disso, ela foi por muitas vezes explorada pelos criadores da videoarte como processo de interferência em seus estágios mais agudos de distorção, transfiguração, degeneração ou perda de qualidade.¹⁰

Na passagem para o século XXI, por meio dos processos de digitalização o vídeo tem se articulado em torno da codificação digital. Esse tipo de codificação, constituída, aparentemente, sem perda de qualidade, diz respeito às equações matemáticas e aos modelos numéricos constituídos na programação informacional de dados, que integram as bases formadoras das linguagens digitais.

Do atrito causado entre o modelo analógico e o modelo digital surgem parâmetros novos e híbridos produzidos pelos artistas de vídeo. Quando utilizados sob a forma de recurso criativo, esses parâmetros são considerados muitas vezes como formas de estranhamento e são designados como *transmutações intersignificas*¹¹ entre uma e outra codificação de linguagem. Esse tipo de procedimento tipicamente experimental implica problematizar os seus enunciados audiovisuais. Os gestos de estranhamento para com as linguagens digitais revelam uma visão crítica sobre o seu estatuto da arte, questionando sua natureza e seus circuitos de produção, distribuição e exibição.

São analisados, a seguir, alguns exemplos que marcam a produção de desvios e ruídos do vídeo em contextos digitais, fruto de rupturas criativas que fazem estranhar, ou observar sob outros aspectos, a cultura digital.

última, podendo ser enviada de um lugar a outro, por cabos ou por ondas eletromagnéticas, bem como ser registrada em fitas de compostos metálicos". Arlindo Machado, *A arte do vídeo* (São Paulo: Brasiliense, 1988), p. 30.

⁸ Arlindo Machado, *Pré-cinema & pós-cinema* (Campinas: Papirus, 1997), p. 193.

⁹ *Ibid.*, p. 194.

¹⁰ Para maiores esclarecimentos, consultar Arlindo Machado, *A arte do vídeo*, cit.

¹¹ Julio Plaza, *Tradução intersemiótica* (São Paulo/Brasília: Perspectiva/CNPq, 1987), p. 67.

Fora de controle: procedimentos criativos de Lucas Bambozzi

Afirmar ou negar uma imagem? Desmontá-la? Transgredi-la? Deslocá-la? A tônica de certas produções em vídeo consiste muitas vezes em desconstruí-la, demoli-la e reprocessá-la. Esse tipo de atitude imprime um caráter não-formalizador à imagem e é uma forma de chamar a atenção para os imprevistos da linguagem.

A estética dos desvios e ruídos do vídeo digital opera como uma perspectiva de perturbação criativa no cerne da imagética contemporânea. Como um tipo de intervenção no sistema da linguagem, essa ação do vídeo se configura em uma ampla gama de trabalhos realizados no campo das práticas artísticas. Em seu contexto de ação, destacam-se algumas experiências empreendidas por Lucas Bambozzi.

A trajetória artística de Lucas Bambozzi tem início na virada dos anos 1980. Em seu vídeo *Love stories*, produzido em 1992, a partir de uma determinada imagem geradora (no caso um fotograma extraído do filme *Hiroshima mon amour*, de Alain Resnais), Bambozzi reelabora um complexo processo criativo articulado a partir das apropriações que faz entre as realidades da fotografia, do cinema, do vídeo e do computador.

Como num *ready made* duchampiano, Lucas Bambozzi parte de uma imagem preexistente, de lógica industrial, a desloca, a recontextualiza num novo contexto e, portanto, a dessacraliza e a transgride. Ao se apropriar do fotograma do filme de Alain Resnais, imagem conhecida do público, Bambozzi o desconstrói, o transforma e o multiplica, por meio das inúmeras associações que faz entre esse fotograma e as imagens, textos e sons que compõem o vídeo, impossíveis de serem atribuídos em seu estado original.

Love stories é como um inventário kitsch de clichês decorrentes do ideário da cultura internacional. Para tanto, Bambozzi se apropria de uma série de imagens, músicas e poemas, que são reprocessados sob a forma saturada do acúmulo de materiais e da sobreposição de linguagens, produzidos muitas vezes a partir de condutas erráticas e desviantes. Desse modo, ao dessacralizar os elementos apropriados, ele os transforma em elementos ordinários, grotescos, colocando em confronto a noção de sublime e a noção de paixão.

É no conflito causado entre a imobilidade e a mobilidade dessas imagens, entre as diferentes naturezas de temporalidades existentes em cada uma delas, entre os seus contextos analógicos e digitais, que Lucas Bambozzi desconstrói a tecitura eletrônica do vídeo em prol de um pensamento sobre o excesso, relacionado tanto aos deslocamentos e trânsitos da imagem e som quanto às angústias e aos sentimentos amorosos.

Em *Love stories*, Bambozzi particulariza os estados da paixão, suas formas de saturação e seus desvios. É no jogo entre a hibridez, a articulação heterogênea de diferentes processos de linguagem, as apropriações indevidas, os erros e a prosmicuidade entre os meios, que se constituem a ação artística e os enunciados desse trabalho.

O conjunto de obras de Bambozzi é baseado na criação de zonas de reversibilidade, zonas de estranhamento e tensão como as existentes entre essas imagens roubadas e não-roubadas de *Love stories*, zonas táticas causadas no conflito entre a afirmação de uma imagem e ao mesmo tempo a sua negação.

Em outro trabalho de Lucas Bambozzi, *Aqui de novo* (2003), é possível notar que o artista incorpora um conjunto de desvios, de ordem tanto semântica quanto sintática, advindos de estratégias criativas não-autorizadas – já que a tônica do trabalho ocorre sob o ato de captar, sem permissão, imagens de transeuntes no espaço público –, objetivando incluir anomalias na imagem, defeitos ines-



Lucas Bambozzi. *Aqui de novo*. 2003.

perados surgidos no seu processo de captação, por meio de câmeras digitais de uso desses equipamentos, são possíveis de serem observados a olho nu nos estilhaçamentos geométricos produzidos na superfície de imagens processadas digitalmente.

Para compreender o contexto dessa obra, é preciso lembrar que as primeiras câmeras de vídeo com processamento digital (vendidas em larga escala pela indústria a partir de 1997 e 1998) foram colocadas no mercado por meio de uma forte publicidade em torno de seu alto grau de qualidade e definição da imagem. O discurso vigente apresentava tais câmeras digitais como substitutos dos equipamentos videográficos analógicos, procurando demonstrar que as imagens por elas captadas não estariam fadadas aos defeitos, ou aos conhecidos ruídos, falhas e chuviscos, anteriormente encontrados no sistema analógico.

No entanto, após quatro ou cinco anos de uso intenso de uma dessas câmeras digitais de vídeo, Lucas Bambozzi percebeu que ela apresentava desgastes e conseqüentes falhas, que repetia as anomalias e distorções pregressas do vídeo analógico. Ou seja, as mesmas deformações figurativas da imagem tantas vezes produzidas intencionalmente na história da videoarte poderiam ser recriadas, no entanto, com outras deformações, próprias do meio digital. Em vez de Bambozzi mandar consertar a câmera, ele incorpora o seu erro, captando, com isso, imagens defeituosas para o seu vídeo *Aqui de novo*.

Ao produzir esses novos tipos de desvios e ruídos no meio digital, Bambozzi expõe o processual da imagem híbrida, de caráter analógico-digital, dando visibilidade às rasuras e aos seus conflitos de linguagem. Dessa forma, sua iniciativa busca não ocultar do público o processo criativo – ao contrário, exponencia-o, mostra-o em suas entranhas, em suas formas viscerais de diálogo entre aquilo que metaforicamente podemos articular como os "defeitos" e as anomalias produzidas pela sociedade e os defeitos e as anomalias produzidas pela escritura digital. É como se, partindo de tal premissa, nos seja facultado em *Aqui de novo* observar a sociedade contemporânea por meio de uma lógica da violação e do desvio.

Para Bambozzi, essa é a forma de o vídeo livrar a arte digital do seu caráter de imagem limpa, asséptica, construída sob controle.

Tal procedimento, para ele, proporciona gestos mais livres, mais descontrolados e menos condicionáveis. Como resultado, é possível observar em seu conjunto de trabalhos uma organicidade promovida pela persistente e contínua busca por uma estética aberta ao ruído, à sujeira, à instabilidade e à falha, que faz do seu trabalho um tipo de arte mais relacionada à vida e à experiência humana.

Ao incorporar a idéia do desvio e do ruído, Lucas Bambozzi opera deslocamentos no ideal de pureza digital, supostamente produzido longe de toda imperfeição analógica. Dessa forma, ele ressemantiza procedimentos criativos existentes no campo dos programas, dos códigos e do imaginário digital.

É possível observar dessa maneira que, em exemplos como esses, o artista, movido pelo espírito desconstrutor já instituído desde as experiências pioneiras da videoarte, passa a experimentar esses defeitos nos meios digitais, assim como a incorporar os irrefutáveis erros e imprevistos do sistema analógico, produzidos, agora, como vídeo digital. Ao incorporar o estranhamento como procedimento de linguagem e evidenciar efeitos de sujeira e distorção na imagem digital, Lucas Bambozzi gera uma rara composição estética. Como uma espécie de transgressão, ou uma metáfora acerca da tensão criativa que há entre a possibilidade de controle-descontrole no meio digital, o artista, que lida conscientemente com esse artifício, sabe que se trata de um modo de obter tanto o efeito de uma crítica ao sistema como um todo quanto circunscrever sua obra numa zona diferenciada, esteticamente fora de controle.

Limites e transgressões do vídeo

Quando imagens analógicas são digitalizadas, colocadas na memória do computador e processadas, encontram o ambiente propício para o surgimento dos novos modos de estranhamento nas práticas estéticas. Como sabemos, linguagens analógicas como as da fotografia, do cinema e do vídeo são absorvidas, manipuladas e recicladas hoje em dia com bastante facilidade, transmutadas nessa forma de heterogênesse em que consiste o processamento digital. Julio Plaza denomina esse procedimento de modelo de transdução, que consiste em:

[...] traduzir um sinal por uma imagem. Este processo exemplifica, portanto, a passagem de um código estruturado para outro. Esse sinal pode ser um evento sonoro, um gesto, uma fotografia. Desta forma, todo o universo de sinais – sonoros, textos, imagens, gestos – se coloca em estado potencial de recriação pelos processos informáticos. Surge, então, uma relação entre o mundo físico natural, analógico, e o universo conceitual e digital da tecnologia.¹²

Em seu ensaio "A dupla hélice", Raymond Bellour aponta que, quanto mais se estende o poder analógico, ou o poder de registrar a realidade objetiva num sistema de imagens, mais se manifestam tendências ou efeitos de desfiguração da representação.¹³ Bellour refere-se a critérios de semelhança e dessemelhança com o mundo real na elaboração da linguagem, bem como à poética de desconstrução das imagens.

A dualidade semelhança-dessemelhança ocorre de modo cíclico e descontínuo há muito tempo na história da arte. O período clássico, por exemplo, teve seus parâmetros de normatização da figura rompidos na seqüência, em sua antítese, pelo período seguinte, o período helênico, que introduziu as misturas e a heterogeneidade das formas. Esse fenômeno encontra-se também na tensão dialética entre as linhas retas e a perspectiva na pintura do Quattrocento, e as linhas curvas e as deformações típicas do Barroco.¹⁴

Pelo processo de convergência das mídias e com a possibilidade concreta de máquinas digitais mais ágeis e potentes, que administram um acervo maior de informações, é possível obter hoje em dia um contexto de imagens bem mais híbridas e heterogêneas.

É nesse sentido que o histórico de experiências insubmissas e impuras – do qual fazem parte as poéticas do vídeo – possibilita alternativas na produção contemporânea da dessemelhança e de novas formas de convivência midiática. Essas experiências introduzem

¹² Julio Plaza, "As imagens de terceira geração, tecno-poéticas", em André Parente (org.), *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual* (Rio de Janeiro: Editora 34, 1993), p. 76.

¹³ Raymond Bellour, "A dupla hélice", apud Philippe Dubois, *Vídeo, cine, Godard* (Buenos Aires: Libros Del Rojas/Universidad de Buenos Aires, 2001), p. 23.

¹⁴ Para uma melhor compreensão desses princípios estéticos e dessa vertente de debate nas práticas teóricas da história da arte, consultar Henri Focillon, *The Life of Forms in Art* (Nova York: Zone Books, 1992).

a idéia do estranhamento, da desautomatização e do não-familiar no sistema digital.

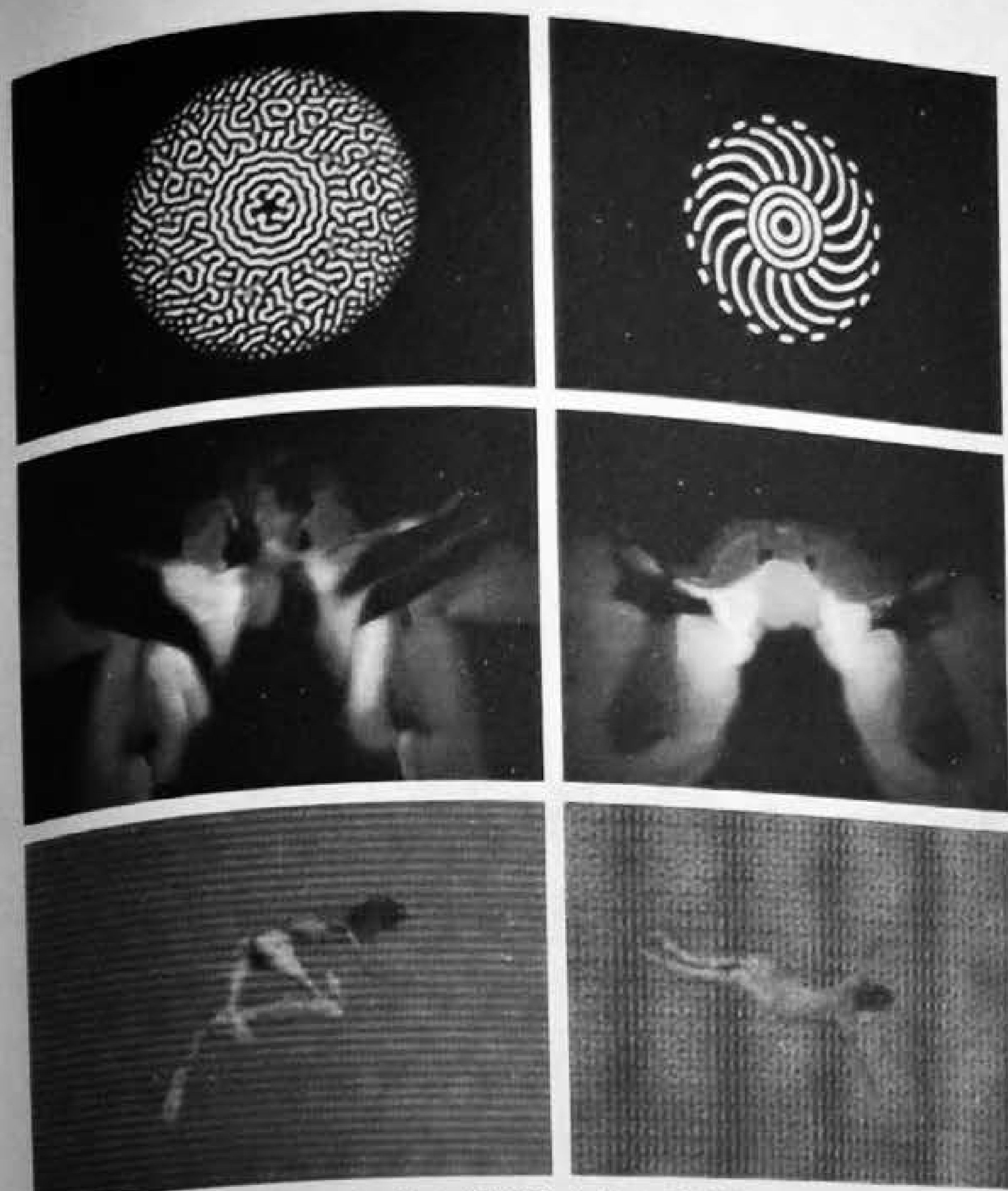
No processo de convergência das mídias, produzem-se trabalhos em vídeo nos limites imprecisos entre o analógico e o digital. Esses limites podem ser encontrados também em experiências como as de Leandro Lima, que questiona justamente esses parâmetros em seus vídeos *Analógico#1*, *Analógico#2* e *Analógico#3* (produzidos entre 1997 e 1998). *Analógico#1* mostra desenhos orgânicos que mudam de forma constantemente, elaborados a partir de uma realimentação que ocorre entre a câmera de vídeo e o televisor; *Analógico#2* são projeções de cores em que o visitante tem sua imagem captada e projetada ao mesmo tempo, mas com um pequeno atraso que ocorre devido a uma realimentação entre a câmera de vídeo e o projetor; *Analógico#3* é a imagem de um homem nadando num líquido feito de retículas e pixels.

A textura pictórica e temporal do meio digital passa a conviver, assim, com outras tramas e dimensões simbólicas. Com a convergência das mídias, vivemos um momento de extremidade nas formas expressivas, de trânsito entre as mídias, de rompimento generalizado das fronteiras entre os recursos expressivos, em que situações colocadas pela estética videográfica – como as imperfeições e os defeitos explorados diretamente no código videográfico – passam a oferecer novos processos de alteração e subversão nos procedimentos estético-comunicacionais.

Julio Plaza e Mônica Tavares, ao analisarem os métodos de criação artística, chamam a atenção para o fato de que “a operação artística é um processo de invenção e produção”. Eles analisam cerca de dez modos de operar com as novas tecnologias. Entre eles, há o método dos limites, que, segundo os autores, consiste em “explorar as leis, normas e regras, que definem um projeto, na tentativa de nelas reconhecer as fronteiras do seu campo de atuação para, a partir daí, poder transgredi-las”.¹³

Se limite e transgressão são conceitos interdependentes, na exploração dos limites entre o analógico e o digital, as fronteiras entre

¹³ Julio Plaza & Mônica Tavares, *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais* (São Paulo: Hucitec, 1998), p. 97.



Leandro Lima. *Analógico#1*. *Analógico#2*. 1997. *Analógico#3*. 1998.

controle e precisão (características do meio digital) e descontrole e imprecisão (características do meio analógico) tornam-se um desafio a ser transgredido pelos criadores. Esse desafio ocorre na medida em que o principal objetivo desses elaborados jogos criativos consiste em transcender as regras na busca pelos sentidos e por uma nova lógica poética.

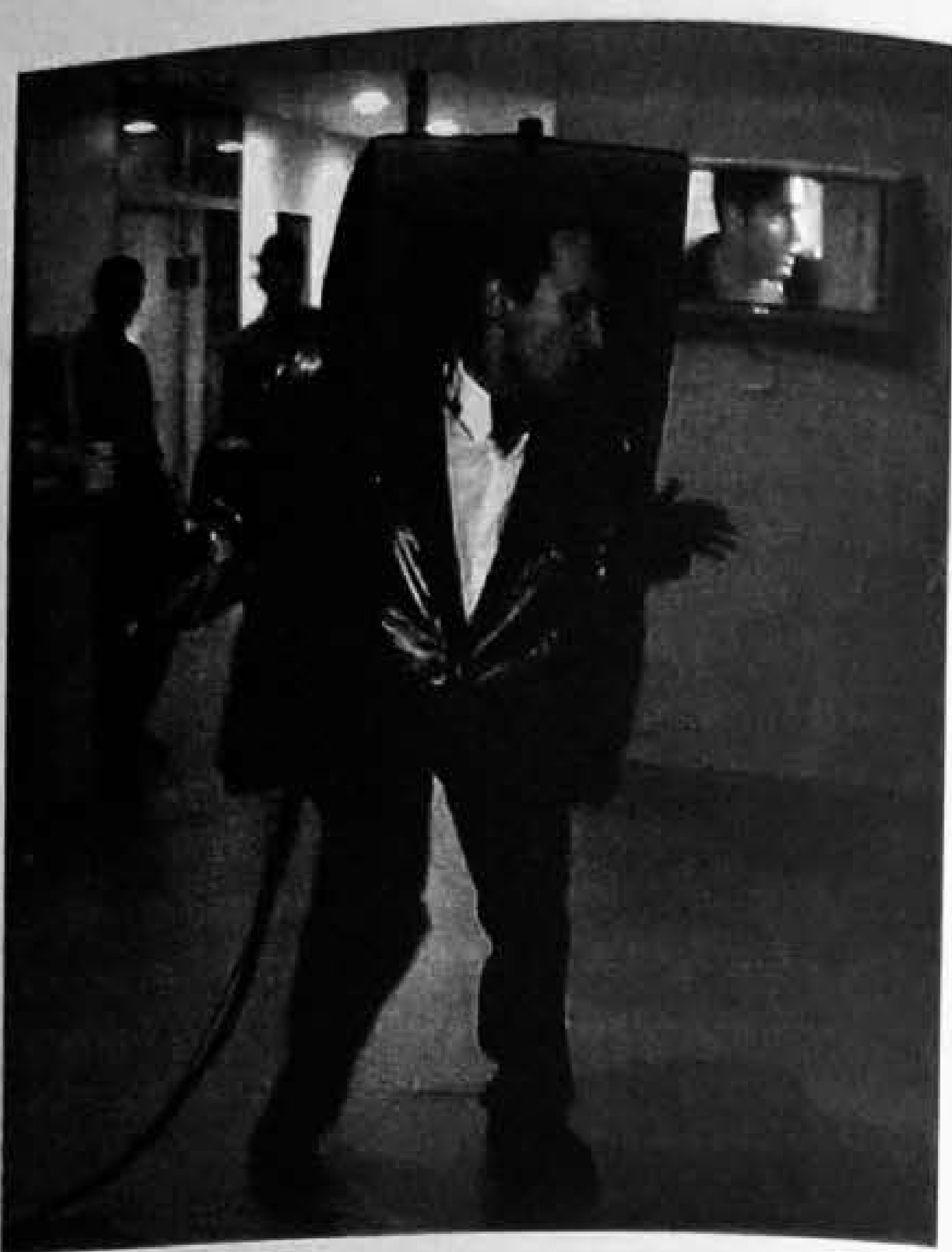
PARTE III
CONTAMINAÇÃO DO VÍDEO

O diálogo entre as linguagens

A contaminação é um tipo de ação estética descentralizada em que o vídeo se potencializa como linguagem a partir do contato com outra linguagem. Nesse tipo de síntese, é possível verificar o circuito dos meios expressivos da arte sendo contaminado pelo conglomerado sógnico que representa o vídeo. As estratégias criativas geralmente associam com outros campos artísticos (como no caso dos diálogos do vídeo com a música, com a dança, com o teatro, com a performance, com a literatura, com os ambientes arquitetônicos e urbanos).

Em suas contaminações, o vídeo amplia seus diálogos com outras linguagens na construção de um discurso dialético. Nelas, o código videográfico não se dispersa, nem se dilui nos outros códigos, mas, ao contrário, ele possui o poder de afetar e contaminar irreversivelmente a outra linguagem em diálogo. É a lógica do *vídeo +*, ou o vídeo que soma seus sentidos aos sentidos de outras linguagens (como no videoclipe, na videodança, no videoteatro, na videoperformance, na videocarta, na videopoesia, na videoinstalação e nas intervenções midiáticas no espaço público) de tal forma que uma linguagem não pode mais ser lida dissociada da outra.

Essa extremidade do vídeo refere-se à sua expansão como dispositivo e, também, à sua ampliação no espaço sensorio. Em muitas dessas estratégias criativas, trata-se de observar a saída do vídeo do plano-tela do monitor de TV, ou do contexto do chamado vídeo monocanal (ou o *singlechannel video*), para uma abertura de experiências no circuito expositivo. Em seus processos de contaminação com ou-



Otávio Donasci
Videocriaturas, 2004

tras linguagens, o vídeo produz manifestações dialógicas sem, contudo, deixar de existir com seus atributos particulares de código e linguagem.

Esse é o caso dos diálogos entre o vídeo e a performance, promovidos nas videoperformances¹ em tempo real (como *Marca registrada*, de 1975, de Letícia Parente); entre o vídeo e o teatro (como nas videocriaturas e nas instalações multimídia de Otávio Donasci); entre o vídeo e a dança (como na videodança *Corpo provisório*, de 1997, concebida por Adriana Varella); entre o vídeo e os ambientes instalativos das artes visuais (como na videoinstalação *Hypnosis*, de 2001, concebida por Cao Guimarães, composta por uma projeção em loop, em tempo circular, contínuo, sem necessidade de início, meio e fim); entre o vídeo e as intervenções urbanas (como em *Transit*, de 2001, concebida por Regina Silveira, projeção da figura de uma mosca

¹ Para uma melhor compreensão das videoperformances, ler "Corpo e vídeo em tempo real: a videoperformance", neste livro, p. 141.

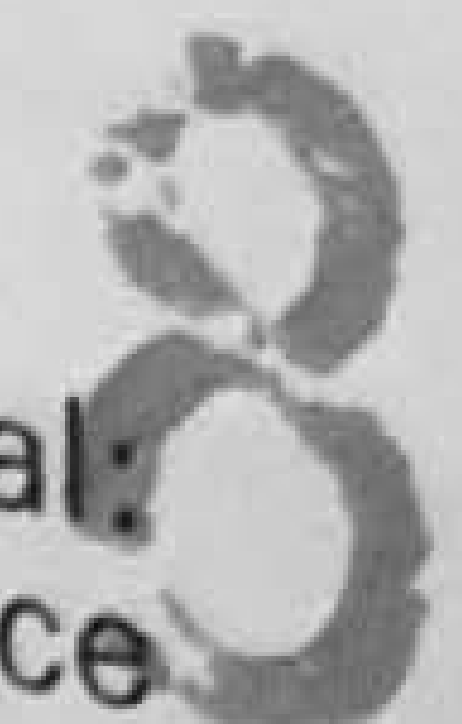
no espaço público da cidade de São Paulo); entre o vídeo, a performance, o documentário e a arte postal (como em *man. road. river*, de 2004, de Marcellvs, um documentário expandido, na fronteira de múltiplos procedimentos).

A contaminação está presente também nas manifestações performáticas recentes como as de *live images* (manipulação de vídeo em tempo real) em que as ações criativas dos VJs operam de forma contaminada com uma diversidade de meios, ambientes e ações artísticas provenientes tanto das artes visuais quanto da cultura musical eletrônica.

A idéia central da contaminação do vídeo diz respeito a compreender que o vídeo não pode ser considerado nessas manifestações como um produto acabado de linguagem, mas sim como um processo, em que as outras linguagens e seus reflexos co-participam da experiência artística sem um estatuto hierárquico. Nos procedimentos de contaminação do vídeo, a sua linguagem é colocada em discussão a partir de outras linguagens, como uma convergência incessante de contrários, geradora de síntese e potencialidade poética.

A contaminação do vídeo é o vídeo observado em constante movimento e complexidade, em sua forma sígnica descentralizada. Sob o impacto de suas contribuições nos ambientes da arte contemporânea, analisaremos, a seguir, alguns dos seus procedimentos criativos, como a videoperformance, o espetáculo VJ e a videoinstalação.

Corpo e vídeo em tempo real: a videoperformance



Na contemporaneidade, dos estudos inseridos na área da biologia aos estudos na área das tecnologias da informação, encontramos noções de que o corpo é um organismo complexo, um sistema coordenado por circunstâncias que se relacionam entre si. Compartilha-se, atualmente, um momento em que o corpo natural e o corpo artificial confluem, e a tecnologia torna a comunicação entre o cérebro e o computador uma via de mão dupla. As relações cotidianas com as coisas do mundo são cada vez mais mediadas, interfaceadas pelas máquinas. O corpo torna-se um campo de passagens entre elementos orgânicos e sintéticos, uma estrutura híbrida, fluida e dinâmica, como uma comunidade em que todos os elementos acionam intercâmbios, ou mesmo como um ambiente capaz de ser transformado e moldado.

Observamos o corpo como lugar da construção de sentidos, espaço de investigação e criação de novas realidades, em conexão com diferentes meios e que se apresenta como aparelho produtor de linguagem. Pensar nesse corpo que emerge na contemporaneidade diz respeito também a inseri-lo no contexto das formas artísticas e a conhecer os diversos perfis que compõem sua identidade.

Artistas que desenvolvem trabalhos em torno das relações arte/vida, da arte interativa e da performance costumam focar aspectos do corpo híbrido em suas obras. São movidos pela idéia do corpo em deslocamento e do senso de que mente/corpo interagem com uma grande gama de realidades para além da materialidade do cor-

Lygia Clark. *Diálogo: óculos*. 1968.

po biológico. Esses criadores exploram campos novos da percepção e atuam com processos emergentes nas artes, muitas vezes em ações que utilizam o tempo real.

No Brasil, desde que, em meados dos anos 1960, Lygia Clark instalou seus objetos relacionais – como *Diálogo*, em que uma máquina de visão, ou um par de óculos bidirecional, acoplado ao mesmo tempo a duas pessoas, é capaz de oferecer situações diferenciadas de relação com o outro – mostrou-se a possibilidade de expandir a experiência corporal e definiu-se o início de um trabalho conceitual tendo o corpo como experiência estética coletiva. Em 1997, Diana Domingues, na videoinstalação interativa *Transe-e: my body, my blood*, apresentou a idéia de um corpo tecnologizado, em processo de interatividade com o computador, que conecta em tempo real a energia natural do corpo, por intermédio do sangue, à energia artificial das máquinas. Livre de dicotomias entre interior/exterior, o corpo amplia domínios em trabalhos como esses produzidos com o

meio eletrônico, até então não suspeitos em suas relações entre os dispositivos e o imaginário.

Os estudos aqui traçados abordam o corpo como experiência de arte. Interessa-nos o corpo compreendido como organismo cultural, que cria significados por intermédio de sua mediação, ou embate direto, com mecanismos de registro da imagem – nesse caso com a câmera videográfica.

Videoperformance: práticas estéticas e políticas

Um corpo feminino sentado num banco com as pernas cruzadas e um dos pés diante da câmera, no ambiente externo de uma casa. Nas mãos, agulha e linha preta. Com firmeza, a linha é passada pelo buraco da agulha e faz um nó em uma das pontas. A mão delicada deliberadamente inicia uma costura incomum. Aqui o suporte não é algodão ou linho, mas a própria pele da artista. Não há titubeios, são gestos precisos os de Letícia Parente em sua performance, em tempo real, diante de uma câmera de vídeo. Como resultado da ação, após dez minutos ininterruptos, sem cortes, vemos inscrito “MADE IN BRASIL” na sola de seu pé. Segundo Parente, a marca registrada pode “se assemelhar ao ferro de posse do animal, mas ela também constitui a base de sua estrutura e acima da qual a pessoa sempre estará constituída em sua historicidade: quando de pé sobre as plantas dos pés”.¹ Nada mais simbólico para representar um sujeito dividido e atormentado por conflitos políticos, vivendo a mais pura crise de identidade.

A que estratégias recorrem os artistas que lidam com o vídeo para darem conta das abordagens em que se insere o corpo contemporâneo? De que diferentes maneiras as tecnologias possibilitam campos diferenciados de observação e são capazes de gerar formas simbólicas que reflitam isso? Deparamo-nos muitas vezes com situações inusitadas – como esse trabalho de 1975 de Letícia Parente intitulado *Marca registrada* – que remetem à destruição da noção de

¹ Texto que integra a sinopse do trabalho, escrito pela própria artista, que foi gentilmente oferecido para a pesquisa de doutorado “Extremidades do vídeo”, por intermédio de seu filho André Parente, em julho de 1998.



Letícia Parente, *Marca registrada*, 1975.

um corpo meramente passivo e que apontam para a urgência de um corpo ativo, que se propõe a intervir de forma crítica nas questões da atualidade.

Os artistas que introduzem a arte do vídeo no Brasil revelam a presença crítica do corpo em muitos dos seus trabalhos. Apresentam, em sua grande maioria, práticas performáticas, captadas em tempo real e criadas especialmente para o meio videográfico. Diferentemente de outros países, que produzem nos anos 1970 performances e *body art* (arte corporal) muitas vezes em espaços abertos, no Brasil tais manifestações públicas são recriminadas, censuradas, pelo Estado ditatorial. Os trabalhos performáticos são realizados, dessa forma, em caráter privado, isolados do espaço público, e documentados pela câmera de vídeo.

Essas manifestações artísticas produzidas no Brasil no período dos anos 1970 no âmbito da arte conceitual, não podem ser consideradas meros registros da ação performática. Nessas manifestações, a câmera não meramente registra a ação, ela possui outra função nesses trabalhos. Na medida em que não existe a interatividade com o público, com a audiência, ou com o outro, a interatividade do corpo do artista é produzida no enfrentamento com a própria câmera de vídeo. Desse modo, tais tipos de manifestações são fruto do diálogo contaminado entre a linguagem do corpo e a linguagem do vídeo, gerando uma síntese, ou a chamada videoperformance.

O resultado diferencial da videoperformance situa-se no limite dialógica entre corpo e vídeo. Esses procedimentos marcam a criação de um campo nas artes em que corpo e máquina são ao mesmo tempo contexto e conteúdo, interpenetrando-se na construção de significados.

As circunstâncias de criação com o vídeo em tempo real e ao vivo permitem que o espectador compartilhe a experiência do trabalho ao mesmo tempo que ocorre o ato criativo, sem que necessariamente se ofereçam estruturas significantes encerradas em si mesmas ao espectador. Há, dessa maneira, a transformação de uma lógica de prática artística – calcada em idéias estruturalizantes e formalistas – na lógica orgânica da prática vivencial, por meio de um mesmo tempo vivido entre quem faz e recebe a obra.

Com a utilização do recurso criativo do tempo real no vídeo, é possível observar que a obra passa a existir não mais como produto, ou como resultado de uma manifestação acabada, mas como processo de elaboração, que precisa ser vivenciado processualmente, na duração do ato, em seu inacabamento, como referência à vivência de um acontecimento. A obra passa a existir como forma aberta, constitutiva da construção de sentidos entre o tempo apreendido pelo homem e o tempo produzido pela máquina.

A criação entre corpo e vídeo em tempo real permite que o espectador compartilhe a experiência do trabalho, posteriormente ao tal ato ocorreu. Há, dessa maneira, a transformação da lógica de prática artística calcada em idéias estruturalizantes, fechadas e formalistas, na lógica orgânica da prática vivencial, processual, em que uma mesma duração, um mesmo tempo, é simbolicamente vivenciada entre quem faz e entre quem recebe a obra.

Marca registrada, de Letícia Parente, dialoga com outras videoperformances extremamente radicais do mesmo período. Nelas, o processo de comunicação do artista com a câmera torna-se a própria obra. Como exemplo, há as videoperformances de Sonia Andrade e Paulo Herkenhoff – realizadas também nos anos 1970. Em ambientes íntimos, são realizadas situações extremas (muitas vezes

destrutíveis com o corpo) e impossíveis de acontecer no cotidiano. Essas ações artísticas revelam a desintegração identitária em uma sociedade marcada pelo autoritarismo e pela ditadura militar.

Nesse sentido, as videoperformances de Sonia Andrade desse período são apresentadas como uma série de oito trabalhos. Em um deles, "com martelo e pregos, a artista prende a própria mão sobre a mesa, em outro ela envolve seu rosto com fio de náilon até a sua total deformação, e em um outro corta os pêlos do corpo com uma pequena tesoura, mutilando sua aparência".² Em *Sobremesa* e em *Es-tômago embrulhado*, Paulo Herkenhoff literalmente ingere notícias de jornal que abordam o universo oficial da arte, mastigando-as e engolindo-as em tempo real diante da câmera. Obras como essas indicam um ponto de partida para a arte do vídeo no Brasil e suas intersecções entre arte e política.

Videoperformance: das experiências pioneiras às contemporâneas

É interessante notar que muitas das manifestações performáticas com o vídeo observadas no período dos anos 1970 no Brasil ressurtem mais recentemente, embora o contexto, de modo geral, seja completamente outro.

Em relação ao maquinário videográfico oferecido na atualidade, os equipamentos existentes na década de 1970 eram eminentemente analógicos (sem as amplas possibilidades existentes hoje em torno do processamento digital). Os equipamentos eram pesados, raros, caros e, conseqüentemente, de difícil acesso. Embora o vídeo representasse o mais puro campo do experimentalismo, uma tecnologia emergente, ou a vanguarda dos meios eletrônicos, não foi permitido aos seus pioneiros no Brasil nem mesmo o acesso aos equipamentos de edição.

Os trabalhos de artistas como Letícia Parente, Anna Bella Geiger, Ivens Machado, Paulo Bruscky, Paulo Herkenhoff e Sonia Andrade, realizados entre 1974 e 1980; e os de Amílcar Packer, *Corpos*

² Arlindo Machado, "A arte do vídeo no Brasil", em *Catálogo do XVI Salão Nacional de Artes Plásticas* (Rio de Janeiro: Funarte, 1998).

Informáticos, Dora Longo Bahia, Fernando Lindote, Gisela Mot-ta, Ivani Santana, Leandro Lima, Lia Chaia, Paula Garcia e Wilton Garcia, realizados mais recentemente, são, em seu conjunto, parte integrante de um mesmo procedimento, ou seja, são práticas artísticas entendidas como videoperformances, captadas em tempo real e criadas especialmente para o meio eletrônico.

A diferença entre as videoperformances dos anos 1970 e as realizadas mais recentemente reside no contexto de criação de cada época. Tanto em um quanto em outro contexto, corpo e vídeo são revelados como instrumentos políticos, como fronteiras de manifestação estética e servem como mecanismo de circulação de mensagem e idéias.

As videoperformances criadas na passagem dos anos 1980 para os anos 1990, embora já livres do totalitarismo do período da ditadura, carregam ainda um grande ressentimento, que se reflete em uma busca por processos de afirmação tanto política quanto estética do corpo. Enquanto os trabalhos do período pioneiro revelam resistência e consciência política diante do poder autoritário do governo militar e da mídia televisiva, os trabalhos da geração que surge nos anos seguintes buscam acrescentar a essa perspectiva política uma exploração muito particular com o meio videográfico, gerando alternativas críticas de se relacionar com esse meio.

Essa nova geração se organiza em torno da produção independente e da abertura de novos circuitos de exibição para o vídeo. Os trabalhos de vídeo desse período processam, muitas vezes, o corpo por meio dos procedimentos de manipulação e edição das imagens – procedimento inacessível aos criadores dos anos 1970. Diferentemente da geração pioneira que trabalhou com o tempo real do vídeo, a tendência geral desse período é fragmentar o corpo e decompô-lo em um ritmo alucinante.

Da reconstituição desses fragmentos, surge uma nova visão de organismo e uma nova possibilidade imagética para o corpo, que acolhe em sua constituição sígnica toda ordem de interferência no vídeo. Nesses procedimentos, o corpo é reticulado, multifacetado e segmentado. Os inúmeros efeitos introduzidos pelo computador na edição, as alterações de velocidade, as fusões, os frenéticos movi-

mentos de câmera e os compassos ritmados dos cortes impedem que o corpo seja visto nas variações lineares do tempo real.

Em torno dos anos 1990, os artistas que trabalham com o vídeo no Brasil deslocam sua visão para a idéia de um corpo híbrido, que pode ser modelado e transformado com os recursos propiciados pelos meios digitais. Toda ordem de artifício é aplicada à imagem, e a veracidade entre corpo real e corpo construído passa a ser questionada. A partir dos recursos oferecidos pelos meios interativos, as experiências de arte intensificam a partilha do gesto criador com o próprio receptor, reconfigurando, desse modo, seus diálogos em tempo real.

No início do século XXI, o vídeo no Brasil já se encontra consolidado como linguagem, possui um caminho próprio no circuito das artes e é uma das tecnologias mais próximas e acessíveis aos artistas. Insere-se plenamente no contexto digital, com câmeras leves, uma variedade de aplicativos de edição, bem como enorme difusão e atualização tecnológica propiciada por sua associação ao computador e às redes de comunicação digital. Não se trata mais – como no período pioneiro – da exploração de uma inovação tecnológica, mas de um campo de passagens expandido para as mais diferentes áreas.

Nos anos 1970, fazer vídeo consistia, muitas vezes, em trabalhar na contracorrente do sistema, no sentido oposto daquilo que já se estabeleceu reconhecer como o convencional, ou o oficial (o *mainstream*) na linguagem audiovisual, quer seja da televisão ou do cinema. Embora aqueles trabalhos sejam considerados na atualidade como de produção caseira, constituídos sob uma precariedade tecnológica, é possível observar que são obras sem nenhuma concessão, que não banalizam o corpo tampouco elaboram cenas familiares ou reconhecíveis em nosso cotidiano.

Nesse mesmo intuito, muitas das videoperformances produzidas hoje em dia recuperam as experiências em tempo real dos anos 1970, embora, em outro patamar cultural e tecnológico, critiquem justamente as formas de elaboração do corpo num mundo contaminado pela proliferação das interfaces, das imagens digitais, dos tempos hiperacelerados das redes de comunicação *on-line*.

Esse é o caso da videoperformance *Desenho corpo* (2002) de Lia Chaia, um exercício limítrofe entre corpo e vídeo. Em *Desenho corpo*, a artista está nua diante da câmera, em um ambiente privado. Ela desenha sobre seu próprio corpo, com uma caneta esferográfica de cor vermelha, ao ritmo de uma música que a acompanha. Ao começar a desenhá-lo sobre a própria pele, Chaia não sabe em que momento terminará a performance, pois está submetida à duração da fita Mini-DV, ou à duração da tinta da caneta. No decorrer do desenho, as linhas traçadas pela caneta transformam seu corpo numa imagem de chaga, até que o vermelho da caneta toma conta de modo agressivo de toda a imagem eletrônica. A superfície rabiscada do corpo da artista confunde-se com as linhas e os pixels da superfície da própria imagem videográfica. Com isso, o gesto de intervenção da artista na própria pele nos leva a repudiar a imagem, ao total estranhamento. O trabalho termina depois de 51 minutos que acompanhamos tal performance entre corpo e vídeo, no exato momento em que a tinta da caneta se esgota.

Na performance de Lia Chaia diante da câmera de vídeo, acompanhamos toda a ordem de interferência e estranhamento visual num corpo absorvido entre as dobras da vida pública e privada: um corpo midiático a partir da sua transformação diante do aparato eletrônico. Ao mesmo tempo, o corpo-vídeo de Lia Chaia nos revela uma nova ordem de manifestação subjetiva, no nível da micropolítica, enquanto corpo desejante, transformador, aberto em sua intimidade e ao mesmo tempo aberto à consciência crítica da experiência artística.

Desenho corpo de Lia Chaia constitui um repertório de visão crítica sobre o corpo na contemporaneidade. Assim como nas videoperformances pioneiras dos anos 1970, nessa obra, é o corpo em performance, em relação direta com a câmera, que constrói a ação narrativa. Esse tipo de manifestação tangencia o momento em que o criador se auto-referencializa e associa o seu próprio corpo ao cerne da prática discursiva, convertendo o vídeo em uma ferramenta conceitual na produção artística. É por compartilhar simbolicamente com o público o processo de criação em tempo real, na duração de um tempo (os 51 minutos da ação performática, uma espécie de contracorrente do tempo possível de ser disponibilizado hoje em



Lia Chaia. *Desenho corpo*. 2001.

dia), no conflito provocado por uma imagem do corpo em sutura, que obras como *Desenho corpo* de Lia Chaia têm a habilidade ainda hoje de expor o corpo em seus esgarçamentos, seus percursos gestuais, suas contundências, suas ações limítrofes, estranhas de serem absorvidas.

Espaços/tempos da subjetividade

O conjunto diverso das videoperformances aqui relacionadas – tanto as experiências de Letícia Parente, nos anos 1970, quanto as de Lia Chaia, no início do século XXI – causa incômodos e verdadeiros estranhamentos. Percebemos nessas obras estratégias que o corpo não é meramente objetificado, mas sim agente – emissor e receptor ao mesmo tempo – do gesto performático e da criação de ações participativas. O sujeito, embora aparentemente solitário, interage com a câmera e situa-se na maioria das vezes em dialogismo com os dispositivos. A imagem é centrada no ponto de vista da câmera videográfica e, na falta de contraplano, poderíamos identificá-lo como a dimensão da própria câmera. Nesse sentido, a presença do outro, ou o visor da máquina inserida no quadro discursivo, é destruído-

ra, distanciada, sem culpa e coloca em xeque padrões estabelecidos como normais. Em embate direto e em tempo real, é a câmera videográfica que acompanha toda a ação, questiona e traz à tona o conteúdo crítico e sensível.

A importância dessas experiências reside no modo como se expõe o corpo de maneira direta e testemunhal, no realismo com que os criadores manipulam a linguagem e no agenciamento dos conteúdos simbólicos da cena videográfica. Não se trata de se perceber necessariamente um corpo definido por intermédio do processamento eletrônico, mas, sim, de identificar um corpo que se torna o sujeito do discurso diante da câmera. Um corpo que se torna o sujeito, que se desconstroi à nossa frente, insubordinado às convenções vigentes da linguagem videográfica e ao que a cultura dominante habitualmente lhe impõe como natural e aceitável.

Esses trabalhos de auto-imagem em vídeo mostram diferenças de atuação entre um corpo objetificado – como no caso da tradição da pintura e da fotografia dos retratos e auto-retratos – e um corpo autoral, performático, que toma posições, decide, interage com o meio e é o responsável pelos desígnios no interior da obra.

Nas videoperformances, há uma espécie de ambigüidade, como se o autor do trabalho e o corpo que atua no interior da obra fossem autônomos. Um corpo enunciado pela máquina e exposto frontalmente por ela: ao mesmo tempo que é a enunciação, a mensagem, é ele também quem, ao vivo, de forma performática, tem o poder de dirigi-la e transformá-la. É nessa síntese, no embate não-hierárquico entre corpo e tecnologia, que as videoperformances se concretizam. Em grande parte, é na ação do vídeo, em tempo real, captando todo o processo criativo, que são criados os espaços novos de identidade para esse corpo que emerge. Uma experiência do movimento, do tempo não-estático, que oferece trabalhos artísticos inusitados e carregados de subjetividade.

Num tempo mediado pela tecnologia, esses trabalhos inserem corpo e vídeo conceitualmente no campo da arte/vida. Em um momento em que a contemporaneidade aponta para a idéia de um corpo acoplado às máquinas, como um sujeito interfaceado que acena



Paulo Bruscky. *Registros*. 1980.

para a perspectiva de criação de membros artificiais-inteligentes para seres humanos, esses corpos-vídeos subvertem a lógica predominante ao insinuarem que a idéia de corpo não pertence a categorias idealizadas, mas, sim, a um estado de questionamento de suas potencialidades sensíveis. No embate aberto e simples, bem como no jogo limítrofe entre corpo e mídia eletrônica, desde o que pode ser considerado como o mais puro registro de ação, ao que poderíamos interpretar como novas perspectivas poéticas na arte, encontramos uma postura estética direta, que amplia e desloca os domínios da linguagem.

Corpo e vídeo são tratados nessas videoperformances como práticas estéticas e políticas, como espaços/tempos da subjetividade, como campos de experiência em que se tem a oportunidade de operar alguns dos muitos trânsitos e cruzamentos críticos entre o homem e a máquina.

VJs e a performance de vídeo ao vivo



No manifesto do *Cinema Futurista*¹ de 1916, Marinetti e seus amigos declararam a habilidade que o cinema tem de sintetizar todas as artes tradicionais. Naquela época, o cinema era mudo e não havia experimentado ainda uma ampla gama de complexidade, como sabemos ser ele capaz. Até o final dos anos 1920, fazer cinema correspondia a um exercício de articulação visual – como o exercício de sincronizar música a imagem e pensar o espaço-tempo da sala de exibição e da projeção como puro êxtase sensorial.

Até chegar a esse grande avanço das salas construídas especialmente para suas coreografias de formas, o cinema, conforme observou Arlindo Machado em *Os primórdios do cinema: 1895-1926*,² concentrava-se em casas de espetáculos de variedades, como os *music-halls* ingleses, os cafés-concerto franceses e os *vaudevilles* americanos, onde se podia também comer, beber e dançar. Nesse período o filme era uma entre as várias razões que faziam com que as pessoas compartilhassem esses ambientes de convivência, tão populares nos grandes centros urbanos.

Hoje, depois de Gene Youngblood³ ter proclamado, ainda nos anos 1970, a expansão do cinema para as formas expressivas do

¹ Mario De Micheli, *Las vanguardias artísticas del siglo XX* (Madrid: Alianza Editorial, s/d.).
² Arlindo Machado, *Os primórdios do cinema: 1895-1926* (São Paulo: Agência Observatório, 1997).
³ Gene Youngblood, *Expanded Cinema* (Toronto/Vancouver: Clarke, Irwin & Company Limited, 1970).

vídeo e do computador, reencontramos, de certa forma, os primórdios do cinema, relacionados às casas de espetáculos de variedades, reconfigurados sob a forma de cinema expandido nos ambientes noturnos da cena eletrônica, das pistas de dança e das formas de apresentação dos VJs (*video-jockeys*).

Fruto das confluências do vídeo com a música eletrônica, o trabalho produzido pelos VJs – denominado como vídeo ao vivo, *video-lives*, ou imagens ao vivo, de acordo com Luiz Duva) – diz respeito à manipulação/edição de imagens em tempo real, sob a lógica do improviso. O trabalho dos VJs responde às demandas e estratégias a que recorrem os artistas em torno de novas modalidades de fruição e apresentação do vídeo, já que é a partir de novas condições de linguagem que essa prática artística se instaura.

Os espetáculos de vídeo ao vivo, como uma forma de contaminação entre a videoperformance, a videoinstalação e a arte ao vivo, são um tipo de manifestação que diz respeito à questão do rompimento da hegemonia do gesto contemplativo na arte, à inclusão de múltiplos pontos de vista e ao corpo em estado de deslocamento, inserido no contexto de significação do trabalho.

Para os VJs, o que está em jogo é a busca de múltiplas dinâmicas para se processar a arte eletrônica e a busca por novos mecanismos de interação do público com a imagem e com o som. Nos espetáculos dos VJs, há a noção de festa e do ato presente, sendo sob a ordem da performance, do ambiente e do acontecimento que residem suas ações. Nessas manifestações, abandona-se a idéia do vídeo como uma arte fixa, unidirecional, propícia ao acabamento para originar um discurso estético livre da dependência do objeto. Considerado efêmero e descontínuo, trata-se de um discurso que rompe com o próprio ato da contemplação e com o conceito tradicional de autoria.

Ao incluírem a participação do público como parte inerente à constituição dos sentidos e a linguagem do tempo ao vivo, as performances dos VJs se caracterizam pela prática de uma arte não-objetual, transitória, em detrimento de uma arte relacionada a um produto específico, ao resultado final ou à atitude contemplativa do espectador.

As performances dos VJs constroem o seu próprio ambiente sensorial, o seu dispositivo, ou o seu ambiente de emissão e recepção da mensagem. Esse ambiente criativo é calcado tanto na manipulação ao vivo de imagem e som associada à constituição do ambiente arquitetônico quanto à forma como o público se organiza em torno do ambiente social coletivo.

Nas performances dos VJs, o público se reúne para uma convivência demorada, geralmente ao longo de toda uma noite, onde, assim como nos *music-halls* ingleses, nos cafés-concerto franceses e nos *vaudevilles* americanos da virada do século XIX para o XX, se come, bebe e dança. É ao longo desse tempo de convivência que o público efetua respostas aos impulsos sensoriais disponibilizados pelo ambiente.

O processo de criação dos VJs ocorre de forma sincronizada com a música e se relaciona com a interação do público com o ambiente sensorial, junto à pista de dança. Há também a sensação participativa, de imersão no ambiente. Nesse sentido, a percepção das variações do ritmo do som, das imagens e da vibração do público faz com que os sentidos sejam constituídos de modo conjunto. Como em uma performance, cada recombinação é única, não existindo uma estrutura rígida de manipulação entre os elementos constitutivos do trabalho.

Diferentemente do videoclipe, as performances de imagem e som no vídeo ao vivo não são produtos audiovisuais acabados, feitos para serem vistos pelo monitor de TV. Há nessas propostas o diálogo criativo com o conceito de improvisação, da obra em aberto, do efêmero e da impermanência do trabalho artístico.

As performances de vídeo ao vivo associam aleatoriamente música e imagem, re combinando infinitas vezes os mesmos elementos. Esses elementos são organizados sob a forma de arquivos digitais de som, imagem e texto, sendo processados em tempo real como amostras, ou *samplers*. É quando observamos tais procedimentos criativos redefinirem, no âmbito da cultura digital, a noção de plano, duração e movimento. A apreensão sensorial dessas amostras ocorre sob a forma de constante reorganização signífica, de forma repetitiva, por meio dos contínuos diálogos que provocam com o público. Trata-

Contaminação

se, assim, de um audiovisual processado pela lógica recombinação (remix), no âmbito do inacabamento e do provisório.

Nos espetáculos dos VJs, não há a noção de controle sob a criação. Há neles o efeito de descontrole em torno do ato criativo e a forte inferência do corpo no espaço sensorial. Muitas vezes os VJs utilizam o recurso de múltiplas telas, em que as imagens e os sons são distribuídos pelo ambiente e manipulados sob a lógica sinestésica, interativa e imersiva dos ambientes noturnos da cena eletrônica.

Seguindo a lógica do imprevisto, do acaso e da aleatoriedade – já preconizados na poesia por Mallarmé, nas artes visuais pelo dadaísmo e pelo Fluxus, e na música tanto pelos improvisos do jazz quanto pelo indeterminismo de John Cage –, há a manipulação e a reordenação ao vivo de arquivos de som, imagem e texto, organizada sob a forma de um banco de dados preexistente. Nesse âmbito, a inserção das noções de colagem, recombinação (*remix*) e amostragem (*sampling*) provoca nessas manifestações a mistura entre a arte e a vida, na medida em que, muitas vezes, elas se apropriam de imagens, sons e textos do circuito midiático vigente e os reprocessam de modo crítico.

Os trabalhos das performances de *live images* integram um conjunto de práticas artísticas menos preocupadas com “uma visão formalizadora da linguagem”⁴ e mais ligadas a uma visão orgânica da linguagem. De modo geral, a visão orgânica encontrada nesses trabalhos permite que o vídeo seja considerado como elemento de indeterminação e acaso. Essas características aproximam o vídeo das colagens dadaístas e as reconfiguram em torno da corrente desconstrutiva relacionada às manifestações experimentais na arte.

As performances de vídeo ao vivo redefinem criticamente a produção videográfica, porque a inserem na dimensão sensorial do ambiente, na dimensão da festa, do corpo inserido na produção de sentidos e na dimensão do inacabamento. Elas potencializam de forma inusual os recursos de edição não-linear, oferecendo complexidade na migração intermitente entre códigos analógicos e digitais.

⁴ Lucia Santaella, *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura* (São Paulo: Paulus, 2009), p. 147.

No contexto das *live images*, ou do vídeo ao vivo, é possível observar três tipos, ao menos, de contaminação do vídeo: a saída do plano-tela para o espaço ambiental (quando o sentido da visão deixa de ser o canal hegemônico sensorial e o corpo, imerso no trabalho, passa a se configurar como um todo definidor da obra); a ruptura do *status* da tela em sua constituição simbólica (na medida em que seus principais significados são constituídos para além dela, em seu entorno, no processo de fazer e apreender a própria obra); e a ruptura com a idéia de trabalho fechado, ou objeto finalizado (cuja permanência é capaz de ser mantida em suportes propícios, como, por exemplo, a película, a fita magnética ou o CD/DVD digitais, mas nunca nas performances provisórias dos VJs).

As manifestações dos VJs integram um conjunto de formas expressivas trazidas pela cultura da *sampleagem*, ou seja, pela cultura que processa significados a partir da recombinação de amostras preexistentes, reaproveitando-as em novos contextos. Lucas Bambozzi afirma que “estamos de fato na era do *ready-made* digital, ou, em outras palavras, o *remix*”.⁵ A realidade do *ready-made*, ou do objeto manufaturado, pronto, industrial, trazida por Marcel Duchamp no dadaísmo, é agora reconfigurada sobre a lógica *remix* (da recombinação das amostras). Tal lógica *remix* implica observar, por exemplo, que, do mesmo modo que os DJs manipulam o som, por meio de amostras musicais, fragmentos, ou *samplers* sonoros, os VJs também manipulam a imagem por meio de amostras visuais, fragmentos ou *samplers* de imagem.

Os trabalhos dos VJs são compostos, em boa parte, por imagens apropriadas, na convergência com as mais diferentes linguagens e programas informacionais. Essas imagens apropriadas podem ser fixas (como no caso de imagens fotográficas) ou em movimento (como no caso de imagens oriundas do cinema ou vídeo), autorizadas ou não, utilizadas com ou sem direito autoral. De qualquer um desses modos, trata-se muitas vezes de imagens industriais recontextualizadas, imagens *ready-mades*, integrantes do acervo global das redes de comunicação interligadas da contemporaneidade.

⁵ Lucas Bambozzi, “Outros cinemas”, em Kátia Maciel & André Parente (orgs.), *Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia* (Rio de Janeiro: Contra Capa, 2003), p. 69.

Para o VJ Spetto, o vídeo ao vivo produz uma forma de documentário em tempo real. Para ele, tal fenômeno é possível porque o VJ, ao se apropriar e ao remixar as imagens, sons e textos, reordena tais elementos sob o pretexto de uma exploração documental. Spetto afirma, em depoimento pessoal,⁶ que – por se tratar da reutilização de um banco de dados globalizado (extraído quer seja da mídia impressa, televisiva ou da internet) – o trabalho do VJ consiste em documentar o inconsciente coletivo imagético da nossa atualidade.

Pela visão de Spetto, o trabalho dos VJs diz respeito ao recolhimento e ao reprocessamento dos resíduos de uma sociedade capitalista pautada no consumo informacional, gerenciada por meio de bancos de dados distribuídos pelas mídias de massa. Para ele, em suas origens, essas imagens, sons e textos são considerados como mercadorias, ou *commodities*, e o que o VJ faz é uma espécie de atumacional e reprocessá-las com novos princípios e conteúdos, tanto de ao mesmo tempo política e ecológica, ao retirá-las do lixo informático quanto estéticos, no sentido de documentar o pensamento produzido pela classe dominante que as joga fora.

VJs: percursos multissensórios

Um trabalho realizado em 1979 por José Roberto Aguilar que pode ser considerado precursor no Brasil daquilo que hoje são as apresentações dos VJs na cena eletrônica é *A divina comédia brasileira*. Nesse âmbito, ele apresenta na Galeria Luísa Strina, em São Paulo (e em 1980 na casa noturna Dancing Days), três vídeos cujas imagens e sons são produzidos e vivenciados com o público em tempo real e comutados ao vivo (escolhidos entre as várias câmeras).

Outro gesto instaurador, no campo dessas novas estratégias de apresentação do vídeo, são os espetáculos multimídia que Eder Santos desenvolve desde o início dos anos 1990 (ora em conjunto com Stephen Vitiello, Paulo Santos, grupo Uakiti, ora com Sandra Penna). Nesses espetáculos, Santos funde em um único trabalho “música

⁶ Esse depoimento pessoal foi oferecido pelo VJ Spetto, especialmente para a pesquisa que integra esse livro, por meio de uma entrevista, em 2003.

ca, 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”.⁷

Esses trabalhos de Santos são 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 desses espetáculos, encontramos *House sleeps fire* (apresentado em 1991 e 1992 nos Estados Unidos), *Poscatidevenum* (apresentado em 1993 no Grande Teatro do Palácio das Artes, em Belo Horizonte, e em 1994, em São Paulo, no X Videobrasil), *Passagem de Mariana* (apresentado em 1996 no XI Videobrasil), *Pincélulas* (apresentado em 1998 no XII Videobrasil) e *Concerto para pirâmide, orquestra e sacrifício* (apresentado em 2001 no XIII Videobrasil).



Eder Santos.
Poscatidevenum:
um espetáculo de
música e imagem.
1994.

As primeiras experiências de VJs no Brasil ocorrem em 1999, por iniciativa de Alexis Anastasiou, mais conhecido como VJ Alexis.⁸ Ele empreende nesse ano, em Brasília, em meio a uma festa *undergroove-underground*, a primeira VJ performance brasileira. Influenciado por um show do Kraftwerk, ao qual assistiu no mesmo

⁷ Arlindo Machado, “Dos o tres cosas sobre Eder Santos”, em Jorge La Ferla (org.), *Contaminaciones: del videoarte al multimedia* (Buenos Aires: Libros Del Rojas/Universidad de Buenos Aires, 1997), p. 97.

⁸ Para maiores esclarecimentos sobre o trabalho do VJ Alexis, consultar <http://www.hypno.com.br> ou <http://www.vjalexis.com.br>



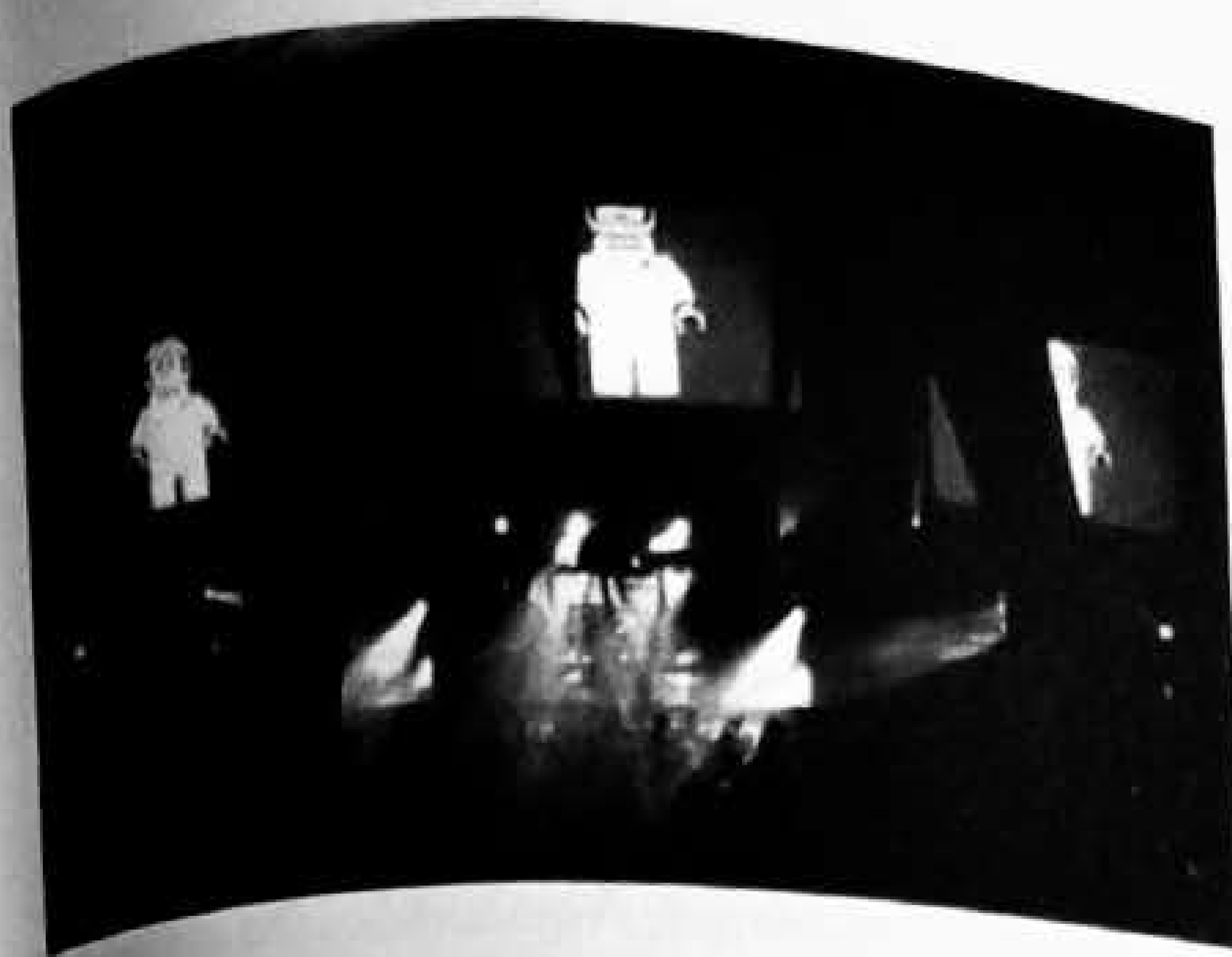
VJ Alexis na Cinelândia. Rio de Janeiro. 2002.

ano, no Festival Free Jazz, em São Paulo, Anastasiou ficou profundamente tocado com a relação entre as imagens e a música proporcionada pelo grupo alemão.

O Kraftwerk possui uma importância histórica na disseminação da cultura techno pop. A partir dos anos 1970, o grupo constituiu um repertório de experimentação baseado na criação de seus próprios instrumentos e recursos de palco, como "osciladores de frequências, filtros sonoros e ruídos da natureza retrabalhados eletronicamente".⁹ Os elementos principais de abordagem artística do Kraftwerk são os relacionamentos e a simbiose entre homem e máquina, por isso o grupo cria uma verdadeira cena imersiva-sinestésica-eletrônica em suas apresentações ao vivo.

Objetivando o mesmo tipo de vivência imersiva-sinestésica-eletrônica encontrada no trabalho do Kraftwerk, o VJ Alexis inicia, em

⁹ Cf. Bruno Yutaka Saito, em matéria publicada na *Folha Online*, 29-9-2003 (www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u37311.shtml).



VJ Palumbo. Ag263. 2003.

1999, o seu percurso artístico de integração entre ritmo sonoro e visual, entre vídeo e pista de dança.

As experiências VJs de Alexis Anastasiou disseminam-se no contexto brasileiro na virada do século XXI. A partir do ano 2000, surge uma série de outros artistas interessados também nas performances VJs, entre eles, destacam-se Palumbo,¹⁰ Spetto, Luiz duVa, e os coletivos Embolex, BijaRi,¹¹ feitoamãos/FAQ e Apavoramento.

Bastante expressiva na manipulação de imagens ao vivo é a produção artística de Ricardo Lara, o VJ Spetto. Seu trabalho origina-se, desde os anos 1990, da elaboração de interfaces gráficas e da programação de dados. Spetto cria uma gramática visual cujos temas e ícones são re combinados de acordo com a intenção de cada uma das suas narrativas VJs, não-lineares, por ele processadas em um computador PC. Para tanto, ele criou um software, de acesso gratuito na internet, que disponibiliza os dados imagéticos como

¹⁰ Para maiores esclarecimentos, consultar os sites dos próprios artistas: Angelo Palumbo (<http://www.artgaragem.com.br/clip/paginas/palumbo.htm>); feitoamãos/FAQ - André Amparo, Chico de Paula, Cláudio Santos, Lucas Bambozzi, Marcelo Braga, Ronaldo Gino, Rodrigo Minelli (www.feitoamaos.com.br); Live Images - Luiz duVa (<http://www.liveimages.cjb.net/>); Lucas Bambozzi (<http://comum.com/diphusa/>); Visual Radio - Spetto (<http://www.visualradio.com.br/>).

¹¹ 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, consultar <http://www.bijari.com.br>.

um conjunto de 26 *layers*, ou camadas de informação, cada uma delas correspondente a uma letra do teclado, de A a Z. A partir daí, ele edita em tempo real, com o ritmo da mão, esses dados. Em cada um desses *layers*, há uma gama de cenas que são continuamente repetidas e re combinadas.

Spetto realiza um trabalho de desmontagem-reconstrução das imagens com o intuito de mostrar que sentidos diversos quando re combinados, sugerindo novas histórias e interpretações. Esse é o caso de *Fui ao Iraque para pedir ao Aladdin a lâmpada mágica emprestada e fazer três pedidos: um vinil, uma pickup e uma jaca*. Em seu software VRStudio 5, o VJ Spetto busca formas de substituir o teclado do computador por instrumentos musicais utilizando interfaces comandadas por sinais de transcodificação do sistema analógico em digital, a fim de "tocar" as imagens, afastando-se um pouco do referencial do computador e do seu teclado convencional.

Para Spetto, a pista de dança é uma entre as várias possibilidades de articulação do trabalho do VJ. Spetto vem produzindo software de interação do espectador com dados videográficos, manipulados de forma aleatória e ao vivo. Desse modo, ele admite estar criando uma nova forma de produção de TV, na medida em que acredita que o futuro da televisão digital diz respeito às possibilidades interativas que cada espectador-interator poderá ter de construir o seu próprio programa televisivo.



VJ Spetto/Dani Bevervanso. *O barato sai caro*. 2005.

O VJ Spetto cria, em 2005, *O barato sai caro*, em que promove uma crítica ácida e voraz ao contexto da classe política, mostrando, por meio da animação digital de pequenas baratas que se movem, tam sobre um jorro ininterrupto e labiríntico, imagens conhecidas de líderes políticos, como o americano George Bush e o brasileiro Luiz Inácio Lula da Silva. De forma irônica e grotesca, Spetto cria a partir de detritos de um banco de dados universal, com arquivos que vão do mundano ao político, gestos que dessacralizam a imagem desses líderes nos ambientes de massa.

O grupo mineiro feitoamãos/FAQ, é um coletivo de artistas constituído por André Amparo, Cláudio Santos, Lucas Bambozzi, Marcelo Braga, Rodrigo Minelli e Ronaldo Gino. Em sua constituição inicial teve também a participação de Francisco De Paula. O grupo tem se especializado em "apresentações em que a narrativa, a construção de um ambiente imersivo e a performance cênico-musical são essenciais para o conceito do trabalho, sendo a manipulação de imagens apenas um dos elementos que se somam ao processo de execução ao vivo".¹²

Integrante do feitoamãos/FAQ, Rodrigo Minelli conceitua o vídeo ao vivo como uma nova experiência artística que responde às necessidades de representação da contemporaneidade, como um novo cinema e, paradoxalmente, semelhante ao cinema mudo, que contava com o acompanhamento musical ao lado da tela de projeção. De acordo com Minelli, o vídeo ao vivo busca, por meio da (re)montagem de imagens, dar conta da simultaneidade e da instantaneidade que a narrativa tradicional do cinema não é capaz de oferecer.¹³

O feitoamãos/FAQ apresenta, em 2001, a sua primeira intervenção de vídeo ao vivo – baseado nas experiências do cineasta russo Dziga Vertov e o seu *O homem da câmera* (1929) – na abertura do Festival Internacional de Curtas-Metragens de BH. Para Lucas Bambozzi, integrante do feitoamãos/FAQ, o filme *O homem da câmera* é até hoje "a maior referência em termos de tratamento de

¹² Lucas Bambozzi, "Outros cinemas", em Kátia Maciel & André Parente (orgs.), *Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia*, cit., p. 66.

¹³ O depoimento do artista e pesquisador Rodrigo Minelli sobre os trabalhos do grupo mineiro Feitoamãos foi extraído, em 6-12-2002, do debate *on-line* coordenado por André Brasil na internet.

imagem segundo uma concepção musical".¹⁴ Segundo ele, há nesse filme de Vertov uma "fina sintonia com as linguagens do universo digital, que se utiliza de *layers* e sugere o hipertexto, o fragmento, a repetição, a reciclagem e a simultaneidade".¹⁵

Também em 2001, o feitoamãos/FAQ realiza uma série de performances VJs, como a apresentada na *rave* do Festival de Novas Tendências Musicais (Eletronika), com quatro computadores e duas mesas de vídeo conectadas a um telão. Em 2002, em evento promovido pelo Itaú Cultural, em São Paulo, sob a curadoria de Roberto Moreira Cruz, o grupo apresenta *Monstruário ilustrado*, em que convida uma série de outros artistas, como Eder Santos 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 relata em seu site.¹⁶

Os artistas do feitoamãos/FAQ, todos com relevantes vivências anteriores com o vídeo (quer seja no campo da videoarte, documentário, ficção ou videoinstalação), deslocam nos espetáculos VJs seus gestos criativos para novas experiências em torno do tempo real, da projeção em múltiplas telas e dos 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.

Como um cinema de múltiplas telas, em que várias imagens são projetadas ao mesmo tempo, em ritmos diversos, as vivências audiovisuais dos VJs configuram uma arte da aleatoriedade e da recombinação. Como no âmbito das vanguardas russas construtivistas (tanto na montagem polifônica de Eisenstein, como no cinema de associação de Vertov) do início do século XX, em que havia a necessidade de elaboração de um processo de analogia entre uma e outra imagem, deixando a cargo do público a construção final dos

¹⁴ Lucas Bambozzi, "Outros cinemas", em Kátia Maciel & André Parente (orgs.), *Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia*, cit., p. 63.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ Para uma maior compreensão da abrangência de seus trabalhos, consultar <http://www.feitoamaos.com.br>.

sentidos do trabalho, há também no vídeo ao vivo o resgate da experiência multissensória.

Na tentativa de produzir uma nova síntese audiovisual, como explica o VJ Spetto,¹⁷ a experiência nas performances sinestésicas dos VJs só se concretiza na medida em que o público se encontra imerso dentro da arquitetura do ambiente e de acordo com a capacidade que ele tem de perceber o todo sensorio. Nessa direção, trata-se, portanto, de reconhecer as performances VJs de vídeo ao vivo no âmbito das novas formas multissensórias de produção estética da contemporaneidade.

Luiz duVa: imagens vivas

Luiz duVa é um artista cujo percurso se inicia muito antes das experiências VJs. Ele utiliza a noção de *live images* em sua dimensão de imagens vivas, ou imagem ao vivo, em uma perspectiva bastante experimental e pessoal. Em sua trajetória com o meio videográfico, iniciada na segunda metade dos anos 1980, seu trabalho migrou das narrativas ficcionais e dos ambientes instalativos para o vídeo ao vivo, chegando a um trabalho que ele denomina atualmente de "composição audiovisual", um híbrido entre as experiências anteriores associado à busca por uma maior complexidade sinestésica entre imagem e som.

Em seus procedimentos VJs, interessa a duVa associar o resultado de pequenos movimentos a novos resultados estéticos obtidos e re combinados em torno da cor, da textura e da qualidade temporal do vídeo. A partir dessa exploração sensorial pessoal, ele realiza, em 2001, as performances eletrônicas ao vivo *PVC* e *A mulher e seu marido bife* no XIII Videobrasil e, em 2002, *Vermelho sangue* no Red Bull Live Images, em São Paulo.

Em 2003, em uma homenagem à artista conceitual Letícia Parente (falecida no início dos anos 1990), duVa apresenta a performance

¹⁷ O VJ Spetto, ou Ricardo Lara, ofereceu esse depoimento no decorrer do *workshop Live images*, realizado em maio de 2003 em Belo Horizonte (como atividade integrante do Fórum Mídias Expandidas).

VJ *Desconstruindo Letícia Parente: marca registrada*. Esse trabalho é como um marco nas comemorações em torno das três décadas do vídeo no Brasil e oferece uma revisão não apenas histórica da videoperformance *Marca registrada* (1975) de Letícia Parente (produzido no período pioneiro da videoarte – já analisada no capítulo 8, pp. 143-146), mas também uma revisão política e estética. De certo modo, é também um eixo de confluência entre as práticas desconstrutoras, contaminadas e compartilhadas do vídeo na atualidade.

Se em Letícia Parente o tempo real da videoperformance era o elemento constituinte na produção de uma estética do inacabado, duVa reintroduz a mesma estética do inacabado, porém em outra dimensão simbólica. Para tanto, duVa transmuta a videoperformance em tempo real de Parente em uma videoperformance ao vivo.

Marca registrada adquire dimensão simbólica a partir do enfrentamento do corpo da artista com a câmera de vídeo, objetivando, com isso, uma reflexão sobre os enfrentamentos e as agruras de



Luiz duVA. *Desconstruindo Letícia Parente: marca registrada*. 2003.

uma sociedade sob a égide de um regime ditatorial. Por conta da dimensão do tempo real em sua videoperformance, cada vez que a vimos, temos a oportunidade de reviver simbolicamente, nos seus 10 minutos de duração, o gesto performático da artista diante da câmera.

Em *Marca registrada*, quem observa e dialoga com Letícia Parente diante da sua ação performática é a câmera, por meio do tempo real do vídeo, já em Luiz duVa, quem observa e dialoga com ele diante da sua ação performática é o público, por meio do *feedback* (retorno) e do processamento ao vivo do vídeo. Em última instância, o público observa e dialoga com duVa ao vivo, que, por sua vez, observa e dialoga com Parente. Com isso, *Desconstruindo Letícia Parente: marca registrada* transforma a realidade daquilo que estava indireto, distante, numa realidade próxima, direta, viva.

Em *Desconstruindo Letícia Parente: marca registrada*, o enfrentamento, no entanto, não é mais apenas com a câmera de vídeo, mas com toda uma estrutura tecnológica digital, muito mais complexa, que permite a realização da *live image*, estendida agora a todo o ambiente sensório, partilhado pelas múltiplas telas, cujas imagens são processadas em tempo real, para o público, de forma direta, ao vivo.

Ao som do grupo LCD, duVa se apropria metalingüísticamente da videoperformance de Parente e a desmonta. Inicialmente, ele *sampleia* uma parte da videoperformance original de Letícia Parente em que há um defeito (no caso um *drop-out*)¹⁸ e o reinsere sobre um novo contexto; ele introduz nas imagens um tipo de ranhura, ou *scratch*, na sua edição ao vivo, que coloca em evidência a imagem defeituosa de Parente. Dessa forma, *Desconstruindo Letícia Parente: marca registrada* opera sentidos tanto no campo da desmontagem da imagem em sua natureza temporal (ao processar a intervenção na imagem não apenas em tempo real, mas ao vivo, para o público) quanto no campo da desmontagem da imagem em sua natureza plástica (ao processar a intervenção na imagem produzindo defeitos em suas linhas de varredura e pixels).

¹⁸ Arlindo Machado denomina *drop-out* a "falha no revestimento de óxido de ferro da fita magnética que produz ruídos de imagem. O número de *drop-outs* aumenta com o uso e com o desgaste das fitas". Arlindo Machado, *A arte do vídeo*, cit., p. 211.

Outra dimensão discursiva encontrada em *Desconstruindo Letícia Parente: marca registrada* diz respeito a ler a obra de Parente como balho integrante de um período político que tanto marca a ferro a história do Brasil quanto a identidade das gerações seguintes a Parente. duVa relembra o conflito e faz reviver o trauma político, como algo que deve ser reprocessado, revisto e não esquecido.

A mensagem de erro, ou o *drop-out*, reproduzida ao vivo sobre as imagens de *Marca registrada* é como a partilha coletiva e inacabada do desgaste, das sobras, ou daquilo que restou dos enfrentamentos e das agruras dos anos de chumbo do Brasil, em outra dimensão política e estética.

Na poética de Luiz duVa¹⁹ os sentidos são constituídos especialmente para ambientes sensoriais, em que a imagem é traduzida em som e o som traduzido em imagem, o que permite ao público atuar de forma participativa. duVa apresenta um denso diálogo, cujo objetivo principal é levar o corpo a interagir com a mensagem sinestésica de forma imersiva e ampliar sua consciência sensível e abstrata.

Luiz duVa reinventa a imagem a partir de um amplo conjunto de manifestações produzidas de forma contaminada, entre a narrativa ficcional, a videoinstalação, os espetáculos de *live image* e as composições audiovisuais. No plano da vivência experimental da arte ao vivo, ele nos sinaliza que não é a nossa subjetividade que explica as imagens e os sons, mas é por meio das imagens e dos sons que acessamos nossa subjetividade.

¹⁹ <http://www.liveimages.com.br>.

Videoinstalação

10

A videoinstalação compreende um momento da arte de expansão do plano da imagem para o plano do ambiente e da supressão do olho como único canal de apreensão sensorial para a imagem em movimento. Nesse contexto, insere-se de modo radical a idéia do corpo em diálogo com a obra, a idéia da obra de arte como processo e do ato artístico como abandono do objeto.

A videoinstalação integra a busca da arte de reorganização do espaço sensorial. Uma dessas manifestações, a da arte ambiental, tão bem conceituada por Hélio Oiticica nos anos 1960, diz respeito à saída do plano material para o plano vivencial, do plano pictórico e escultórico para o plano da ação artística.

Quando o artista rompe a lógica material, ele deflagra a idéia de que importa menos o objeto de arte, a obra acabada, e mais o processo de criação. A partir dessa noção, ele passa a gerar trabalhos em que o sentido não é mais dado só a partir do espaço material escultórico ou do espaço bidimensional da tela, mas também pela inclusão da dimensão temporal na obra, a dimensão da vivência, e por uma comunicação mais direta tanto do seu corpo quanto do corpo de quem se relaciona com a obra.

Em 1965, Lygia Clark bem explica esse estado da arte ao afirmar que "é no instante em que pratica o ato, que o espectador percebe simultaneamente o sentido de sua própria ação".¹ O trabalho constituído pela videoinstalação diz respeito a esse mesmo instante-já de

¹ Lygia Clark, "A propósito da magia do objeto", em *Lygia Clark - Coleção Arte Brasileira Contemporânea* (Rio de Janeiro: Funarte, 1980). (Texto originalmente apresentado em 1965.)



Dora Longo Bahia. *Clássico: (Corinthians x Palmeiras)*. 2004.

criação do trabalho compartilhado entre o artista e o público a que se refere Lygia Clark.

Movido por um novo sentimento, o artista deixa para trás a noção do instante de criação partilhado apenas por ele, de forma isolada. Desse modo, o trabalho ao ser apresentado ao público deixa de ser uma obra acabada, encerrada em si mesma, para se tornar uma obra participativa, em processo, inacabada, que necessita sempre do outro para completar-lhe os sentidos.

No ambiente gerado pela videoinstalação, a imersão é um princípio estético. Tal princípio disponibiliza uma área em que todos os sentidos do corpo são inseridos e dá ao visitante a oportunidade de explorar o espaço perceptivo.



Diferentemente do cinema clássico, que oferece o mergulho na imagem e no som por meio dos ambientes especialmente arquitetados de suas salas, a estratégia empregada na videoinstalação oferece um novo conceito de mergulho na imagem e no som, sem, contudo, cegar o visitante ou ser uma estratégia ilusionista de produção de sentido. De certa forma, a videoinstalação reintroduz o visitante na caverna imersiva do cinema deixando-o ciente da presença do dispositivo e sem deixá-lo prisioneiro no espaço. Nela, o visitante é parte do processo gerador da obra, podendo, muitas vezes, deslocar o seu corpo no espaço e ficar o tempo que julgar suficiente para que os seus estímulos sensoriais mantenham diálogo com o trabalho.

Do gesto consciente do visitante na videoinstalação, somado às suas referências pessoais, surge uma reflexão crítica. Nesse sentido,

o que permeia a relação sensória no ambiente instalativo é a convivência crítica e sensível com o espaço perceptivo e a possibilidade de ter clara a noção de diferença entre o *eu* e o *outro*. Desse modo, como que pelo avesso do cinema, a videoinstalação imerge o visitante não para manter-lhe em um espaço ilusionista, mas, sim, para nele provocar outro tipo de relação com o espaço perceptivo, uma relação dupla, simultânea, entre a imersão e a emersão na imagem e no som, entre o espaço e o tempo.

Diferentemente dos mecanismos exercidos pelo cinema das grandes salas de exibição, o processo de apreensão da realidade sensória na videoinstalação não é de identificação, mas, sim, de estranhamento. Da mesma forma, o nosso corpo não é prisioneiro, não está imobilizado, como ocorre nas cadeiras fixas das salas tradicionais de cinema, mas se locomove por todo o espaço, entre uma e outra situação espaço-temporal, entre o que está dentro e o que está fora do plano da imagem e do som. Não se trata, assim, de um gesto exclusivo de entrar em contato com o plano virtual, mas, sim, de um gesto de partilha física com o ambiente, de se deslocar no espaço sensorio, de explorar e agenciar com a dimensão do próprio corpo o espaço físico e virtual em que a obra se inscreve.

A videoinstalação, compreendida como um espaço de percepção, é considerada como um dispositivo em si, no sentido de ser um espaço autônomo de produção de sentido, que tanto pode promover em tempo real a captação quanto o processamento e a recepção da mensagem.

Trata-se de um tipo de ação estética descentralizada em que o vídeo se desloca do epicentro da sua linguagem (o plano da imagem e do som em meio eletrônico), para gerar sentidos com o espaço arquitetônico, com os demais elementos que constituem esse espaço físico e com a ação participativa do público. Desse modo, a videoinstalação é um dispositivo contaminado de linguagem, entre o vídeo, o ambiente e o corpo do visitante.

A videoinstalação é considerada também por muitos teóricos, críticos e artistas, como Gary Hill,² como o reconhecimento do espaço externo ao monitor e como uma transição da escultura para o vídeo.

² Cf. Michael Rush, *Novas mídias na arte contemporânea* (São Paulo: Martins Fontes, 2006), pp. 110-141.

O meio audiovisual – quer seja o vídeo, o cinema, a animação digital ou as web projeções – insere-se hoje nas instalações como uma nova perspectiva para se pensar o estatuto do espectador na arte. Trata-se de uma forma de expansão do meio videográfico para além do objeto/monitor de TV, configurando-o em ambientes multissensorios e fazendo-o transmutar de uma dinâmica de arte temporal – relativa à incrustação do tempo no código eletrônico – para uma dinâmica de arte espacial – relativa à disponibilização dos elementos signícos por todo o espaço físico do trabalho.

Na videoinstalação, há um contágio eminentemente estrutural na organização da linguagem do vídeo com novos subsídios simbólicos. Nesse contexto de manifestação artística, a tendência ultimamente é, muitas vezes, abandonar o uso do monitor em prol da imagem projetada diretamente no espaço instalativo, gerando, em muitos casos, uma multiplicidade de projeções e ambientes imagéticos.

Imagem e espaço instalativo: prenúncios

Um dos precursores das instalações midiáticas foi Gil Wolman, com seu trabalho *L'anticoncept*, realizado em 1951, em que o artista expõe, de forma violenta, o efeito de abrir e fechar os olhos, por meio de imagens cinematográficas em preto-e-branco projetadas em uma estrutura circular. O efeito é baseado na flicagem (alternância de imagem com sensação estroboscópica), uma espécie de pisca-pisca capaz de interferir na fisiologia do olho e cegá-lo por breves momentos. Nesse acende-apaga de imagens, “não há mais a necessidade da tela, a experiência ocorre onde os sentidos são extravasados, e substituem a sacrossanta analogia da imagem animada”.³

Como uma forma de desmontagem do movimento e do plano fixo do cinema, Wolman busca o fluxo das imagens – e uma espécie

³ Gil Wolman, de certa maneira, recupera, de acordo com Bouhours, o gesto dessacralizador de Luis Buñuel em *Um cão andaluz*, filme de 1929, em que – como foi dito anteriormente na p. 65 – Buñuel quebra a continuidade temporal e introduz na arte a idéia de superação do ato contemplativo ao literalmente cortar um olho (no caso, um olho de boi, confundido no filme com um olho humano) logo na primeira seqüência de suas imagens. Jean-Michel Bouhours, “Gil Wolman”, em Nelson Aguilar & Laurent Le Bon (orgs.), *Parade, 1901-2001* (São Paulo: BrasilConnects, 2001), p. 309.

de analogia diferenciada entre o espaço descontínuo e a linguagem do movimento – de ordem não-linear e não-narrativa. Wolman realiza, assim, uma das obras instalativas mais eloqüentes e conceituais acerca do universo cinético e instaura um novo modo de pensar o espaço e o movimento.

Para Michael Rush, a origem da videoinstalação está associada tanto à contestação às instituições (que dominavam as discussões artísticas nos anos 1960) quanto ao reconhecimento da arte como contexto, “refletindo a influência da performance na videoarte”.⁴ Rush destaca que a noção de videoinstalação está presente nos primeiros trabalhos de Wolf Vostell (como *Television Dé-coll//ages*, de 1963) e de Nam June Paik, quando também Paik, em 1963, projeta imagens distorcidas, advindas de “efeitos esculturais incorporados à apresentação de vídeo”,⁵ em “aparelhos de televisão no piso da Galeria Parnass, [...] na tentativa de perturbar a complacência dos espectadores diante do aparelho de TV”.⁶ Entre o vídeo como objeto escultórico, como performance ou como instalação, Vostell e Paik colocam o corpo em contato com novas experiências.

Nessa mesma direção, Hélio Oiticica cria, em 1960, os *Penetráveis*, um trabalho de arte para ser penetrado, estar em contato. Trata-se de uma experiência de interação sensorial, de percursos imprevisíveis, que reformulou as noções de ambiente e proposições comportamentais na arte. Os trabalhos apresentados nas videoinstalações dialogam com esses mesmos conceitos de Oiticica, fazendo, de diferentes modos, com que o visitante as penetre por meio da imersão em espaços híbridos, mistura de realidades extraídas do mundo físico e do virtual.

A artista e pesquisadora Kátia Maciel⁷ explica que *PN3 – Penetrável imagético* de Hélio Oiticica consistia em um percurso em forma de labirinto que conduzia a um aparelho de TV, como um *objet trouvé*, um objeto encontrado. Em *PN3*, Oiticica contesta a maneira passiva tradicional do público diante da televisão, criando outras

⁴ Michael Rush, *Novas mídias na arte contemporânea* (São Paulo: Martins Fontes, 2006), p. 111.

⁵ *Ibidem*.

⁶ *Ibidem*.

⁷ Para maior aprofundamento, procurar Kátia Maciel, *O Quasi-cinema de Hélio Oiticica*, em www.rizoma.net.

possibilidades de contato com o ambiente sensorial e as práticas midiáticas.

Conforme nos indica Walter Zanini,⁸ Wesley Duke Lee, também introduzia novas tecnologias em seus ambientes desde 1966. Entre agosto de 1967 e maio de 1969, Wesley Duke Lee cria *O helicóptero*, uma videoinstalação, sob a forma de um ambiente multimídia, apresentado na exposição *Dialogue Between the East and West*, em junho de 1969, durante a inauguração do Museu de Arte Moderna de Tóquio, no Japão. Mais tarde, já no início dos anos 1990, ele apresenta esse trabalho no Museu de Arte de São Paulo (Masp).⁹ Duke Lee insere na articulação dessa obra um circuito fechado de vídeo¹⁰ e proporciona, desse modo, uma intervenção efetiva do espectador/participante dentro do trabalho de arte através do meio tecnológico. De forma pioneira e inédita, encontramos também nessa proposição aquilo que pode ser considerado um embrião das experiências de videoinstalação no Brasil.

1970:

quase-videoinstalação

Em 1973, Hélio Oiticica, com Neville de Almeida, aprofunda uma discussão sobre os meios industriais e introduz o conceito de Quase-cinema.¹¹ Esse conceito designa a soma de diversas mídias para a configuração de outra dimensão de linguagem – os ambientes relacionais midiáticos – e a expansão do espaço de questionamento e intervenção do artista para os meios de comunicação de massa.¹² Oiticica cria, nesse mesmo período, as *Cosmococas* (1973), ambientes instalativos produzidos como espaços de trocas e sensorialidade.

⁸ Walter Zanini, “Primeiros tempos da arte/tecnologia no Brasil”, em Diana Domingues (org.), *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias* (São Paulo: Unesp, 1997), p. 235.

⁹ Curadoria de Cacilda Teixeira da Costa, que resulta posteriormente também em vídeo de Walter Silveira, como uma leitura sensível sobre seu universo criativo.

¹⁰ Cacilda Teixeira da Costa, “Introdução e texto”, *Wesley Duke Lee* (2ª ed. São Paulo: Instituto Brasileiro de Arte e Cultura/Banco do Brasil, 1992), p. 34.

¹¹ Para uma melhor compreensão desse conceito, ver Carlos Basualdo (org.), *Hélio Oiticica: quasi-cinemas* (Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Publishers, 2001). Ver também Ligia Canongia, “Quase cinema: cinema de artista no Brasil, 1970/80”, em *Arte Brasileira Contemporânea, Caderno de Textos*, nº 2, Rio de Janeiro, Funarte, 1981.

¹² Ligia Canongia, “Quase cinema: cinema de artista no Brasil, 1970/80”, em *Arte Brasileira Contemporânea, Caderno de Textos*, nº 2, cit., p. 9.

projeção, as videoinstalações começam a assumir todos os tamanhos".¹⁷

No Brasil, é exatamente nessa década que as videoinstalações ganham um percurso profícuo. É quando a imagem sai da caixa de TV e faz os espaços instalativos com o vídeo assemelharem-se a *videorwaals* (paredes de vídeo, "à moda dos vendedores de aparelhos de TV que os empilham uns sobre os outros para expô-los nas lojas").¹⁸

Nessa direção, Rafael França (1957-1991) idealizou um grande conjunto poético com a produção de vídeos, *videorwaals* e videoinstalações. Entre 1980 e 1981, ele fez suas primeiras três videoinstalações: *Televisions sets* (na Cooperativa de Artistas Plásticos de São Paulo), *Polígonos regulares* (na Pinacoteca do Estado, em São Paulo) e *Third commentary* (no Espaço NO, em Porto Alegre). Conforme analisa Helouise Costa:

[...] nesses trabalhos ele empregou o recurso do circuito fechado de TV, em que séries de televisores interligados apresentavam um mesmo elemento geométrico em negro – um quadrado, um retângulo ou uma linha [...]. A pesquisa geométrica de Rafael França se situa na busca do momento fundante em que a geometria torna possível a criação do espaço e é por isso que ele volta freqüentemente o seu interesse para a história da arte, mais especificamente.¹⁹

Em 1984, França apresenta, em Chicago, seu trabalho de mestrado *Can you not hear the dreadful screaming all around that most people usually call silence?*, e "abandona a problematização direta da geometria, incorporando o uso de novas tecnologias de controle de sistemas de vídeo por computador, o que lhe permite dispor, em suas novas videoinstalações, de diferentes imagens em diversos aparelhos, que interagem segundo intervalos de tempos programados".²⁰

Um introdutor de experimentações não-tradicionais com o vídeo, o artista e pesquisador Artur Matuck realiza desde os anos 1970 e 1980 trabalhos no campo da arte-comunicação. Convidado

¹⁷ Michael Rush, *Novas mídias na arte contemporânea*, cit., p. 148.

¹⁸ *Ibid.*, p. 121.

¹⁹ Helouise Costa (org.), *Sem medo da vertigem: Rafael França* (São Paulo: Paço das Artes, 1997), p. 54. (Catálogo que reúne textos de Regina Silveira, Helouise Costa, Mario Ramiro, Annateresa Fabris e Arlindo Machado.)

²⁰ *Ibid.*, p. 59.



Rafael França. *Can't you not hear the dreadful screaming all around that most people usually call silence?* 1984.

em 1983 a participar da XVII Bienal Internacional de São Paulo, sob a curadoria de Walter Zanini, apresenta *Alpha Centauri Stelo Binara*, *Ataris Vort no planeta Megga* e *Teksto Televidisto*. Esses trabalhos são videoinstalações associadas a sistemas de transmissão de televisores, câmeras, áudio, laser, hologramas e uma série de outros elementos disponibilizados no ambiente, que permitiam ao público alterar e manipular as imagens. Matuck vem desenvolvendo até hoje aquilo que denomina arte sistêmica, com o objetivo de gerar cada vez menos um enunciado e cada vez mais um sistema, ou um evento comunicacional.

Em 1986, Tadeu Jungle, Walter Silveira e Roberto Sandoval criam *Arranhacéu*, videoinstalação apresentada na exposição *A Trauma do Gosto*, no Pavilhão da Bienal, em São Paulo. O trabalho assemelha-se a um edifício imaginário constituído por doze TVs, em que o público (como que situado "num terraço do edifício defronte") subia à altura de 2,5 metros e observava (com binóculos) cenas gravadas em tempo real (em câmera fixa), como se fossem cenas extraídas do cotidiano de cada um dos doze moradores desse edifício fictício. A simultaneidade de sons e imagens entre as videojanelas transformava o ambiente da instalação em uma partitura de um concerto para doze monitores. Em 1988, apresentam também a *Instalação do divino*, na Galeria Luisa Strina.

Tadeu Jungle desenvolve uma série de outros trabalhos nesse campo, bem como produz videoesculturas e vídeo-objetos. Walter

Silveira se dedica nos anos 1990 tanto a videoinstalações (como em *Dietland*, na Casa das Rosas, em 1996, *O quartinho* e *A little quarter*, no Paço das Artes, em 1997) quanto a performances multimídia (como em *Poesia é risco*, com Augusto de Campos e Cid Campos), em que comunga o vídeo, a poesia e a música.

1990: diversidade

Em 1990, Sandra Kogut desenvolve suas *Videocabines*, um circuito de cabines individuais de vídeo, com capacidade de gravação e edição, instaladas em diferentes pontos do Rio de Janeiro. As videocabines de Kogut são lugares onde o visitante entra e estabelece um contato íntimo com a TV e através da TV – seja como telespectador, seja como co-realizador de vídeos.



Sandra Kogut. *Videocabines*. 1990.

Esse projeto de Kogut é fruto de experiências realizadas em 1988, quando cria *Novos novos*, uma espécie de cabine individual, com televisão e vídeo na exposição na Galeria de Arte do Centro Empresarial, no Rio de Janeiro. No mesmo ano, apresenta essa cabine no Videobrasil, chamando-a *Cabine vídeo número 1*. O maior objetivo do projeto *Videocabines* é fazer o público intervir, e a única restrição é o tempo de permanência na cabine, 30 segundos. Em 1991, Sandra Kogut dá uma forma final, com *Parabolic people*, a um projeto maior, em que o público interage no interior de uma cabine com uma câmera de vídeo – a circulação da cabine ocorre em escala mundial, em cidades diversas.



Eder Santos. *The desert in my mind*. 1992.

Eder Santos – artista que desenvolve seus trabalhos há cerca de três décadas e possui uma das poéticas mais densas, experimentais e consistentes no meio eletrônico em nosso país – realiza em 1989 a videoinstalação *Embaixadas*, em Belo Horizonte, e no mesmo ano produz o vídeo *Rito & Expressão* que, num processo de recriação, é apresentado sob a forma de videoinstalação durante o VIII Videobrasil em São Paulo. Nela, por meio de oito monitores e três telas de projeção, o artista (re)monta o ambiente de uma igreja barroca.

Em 1992, Santos realiza *The desert in my mind*, para o IX Videobrasil. Nessa videoinstalação, “oito canais sincronizados por computador são projetados num ambiente que evoca a paisagem do deserto e recria suas condições extremas de clima: quarenta e oito graus às quinze horas e quatro graus de madrugada”.²¹

Em 2000, Santos cria *Nonada*, que integra exposição coletiva sobre Guimarães Rosa, na Casa das Rosas, em São Paulo. Em 2001, ele apresenta um conjunto de videoinstalações, no México, e *4 maneiras de pleitear a eternidade*, na exposição Bienal 50 anos. No mesmo ano, sob a curadoria de Angélica de Moraes, apresenta a videoinstalação *A doença*, na exposição Território Expandido III, no Sesc Pompéia, em São Paulo, e também *Máquina de reflexão* na exposição Sem Fronteiras, durante a abertura do Santander Cultural, em Porto Alegre. Em 2003, Santos apresenta um conjunto retrospectivo de seus trabalhos na Holanda e em São Paulo (na galeria Brito Cimino): uma exposição ensaística com seis videoinstalações.

²¹ Arlindo Machado, “Dos o tres cosas sobre Eder Santos”, em Jorge La Ferla (org.), *Contaminaciones: del videoarte al multimedia* (Buenos Aires: Libros Del Rojas/Universidad de Buenos Aires, 1997), p. 95.

Adriana Varella dedica-se ao longo de toda a década de 1990 a um profícuo, sistemático e conceitual trabalho na área das videoinstalações. Entre o final de 1994 e o início de 1995, ela apresenta no Museu da República, no Rio de Janeiro, a videoinstalação *Banquete-antropofagia*, em que, um ano antes da inglesa Mona Hatoum em *Deep throat*, expõe o ato de devorar como um diálogo possível, por meio das imagens-sons do vídeo, entre o público (que participa do trabalho sentado em torno de uma mesa) e crianças de rua, loucos e idosos, permeados por imagens de neurocirurgia, de bacanal sexual, bem como da própria artista, que aparece nos vídeos.

Arthur Omar – que possui papel importante nos percursos de hibridização na arte ao entrecruzar as linguagens da fotografia, do cinema e do vídeo e que tem um trabalho considerado como um dos mais densos na potencialização dos sentidos da imagem e na produção de metáforas – realiza sua primeira videoinstalação, *Inferno*, em 1994, para o Arte/Cidade. Em 2001, sob a curadoria de Ivana Bentes, é realizada no Centro Cultural Banco do Brasil, do Rio de Janeiro e de São Paulo, A Lógica do Êxtase, primeira grande exposição retrospectiva de um artista brasileiro a reunir toda a sua produção de filmes e vídeos.

Entre meados dos anos 1990 até a atualidade, encontramos, no painel brasileiro, uma série de outras experiências marcantes no campo das videoinstalações. São obras realizadas por artistas como Amílcar Packer, Anna Barros, Betty Leirner, Bia Medeiros e o grupo Corpos Informáticos, Carlos Nader, Dora Longo Bahia, Elyeser Szturm, Fernando Lindote, Gabriela Greeb, Inês Cardoso, Josely Carvalho, Julio Plaza, Laércio Redondo, Luiz duVa, Marcelo Masa-gão, Marcello Dantas, Marcellvs, Milton Sogabe, Mônica Simões, Raquel Kogan, Rachel Rosalen, Rosângela Rennó, o grupo SCIArts (formado por Fernando Fogliano, Hermes Renato Hildebrand, Milton Sogabe e Rosangella Leote) e Simone Michelin.

A partir do final dos anos 1990, a passagem do universo analógico para o digital nos ambientes das instalações é ilustrada em videoinstalações como *Consolidação eletroenciclopédica* (1996), de Bruno de Carvalho, *Macro e micro* (1999) e *Macro e micro II* (2002), de Júlio Rodriguez, e *Web poem: vazio de ar cheio de luz* (2001), de Alberto Saraiva. Nesses trabalhos, os artistas discutem a natureza

das imagens no universo contemporâneo ao transformar a lógica da imagem consistente e estável do sistema clássico de representação em uma experiência interativa, arquitetônica e espacial.

Poéticas contemporâneas:

Bambozzi, Goifman, Dias & Riedweg e Guimarães

A videoinstalação é associada na contemporaneidade como uma poética capaz de traduzir uma rede de conexões estabelecidas com o outro, entre o espaço expositivo e o espaço da vida. Ela se apresenta como um dispositivo capaz de expor movimentos entre o que é real e o que é construção, intercambiados continuamente, gerando uma ambigüidade capaz de nos fazer entrar num jogo narrativo muito mais complexo e desconcertante sobre os confrontos com a vida real e certos dilemas da sociedade. Expandem-se, assim, na videoinstalação, as fronteiras entre o documentário e a ficção, o visível e o sugerido, o vivido e o imaginado.

Lucas Bambozzi é um artista que partilha em sua obra o enfrentamento entre tais fronteiras, entre a experiência individual e a experiência pública. As práticas discursivas e os processos vivenciais elaborados por ele são traduzidos sob a forma de uma poética da intimidade mediada. Criador que se formou e sempre trabalhou na área da comunicação (num contexto em que essa disciplina entra em diálogo com a arte e introduz novas potencialidades expressivas), Bambozzi residiu entre os anos 2000 e 2001 no centro “CaiiA-Star”, atual Planetary Collegium, um centro de pesquisa em arte interativa na Inglaterra coordenado por Roy Ascott. De lá para cá, ele vem participando de Bienais Internacionais (como as de Havana e São Paulo) e tem sido premiado em vários festivais internacionais de cinema e vídeo.

A arte para Bambozzi diz respeito a colocar em contato, ou em relação, sistemas comunicacionais audiovisuais de partilha e troca com o outro. Nesse sentido, para ele, vivenciar a situação do trabalho, a experiência que este carrega, é inerente à constituição da própria idéia de arte. No processo de realização de seus vídeos, filmes, videoinstalações, intervenções em ambientes públicos, projetos interativos, arte para painéis eletrônicos, *net art* (arte da rede), *live-images* (vídeo ao vivo), documentários e ficções, as relações propor-

cionadas pela vida, pelas trocas intersubjetivas e pelos imprevistos se configuram inegavelmente presentes. Seus trabalhos são embates de sua experiência pessoal com a obra, confrontos midiáticos produzidos no encontro com o outro e discussões sobre as relações do sujeito com a vida pública e privada.

Cartões-postais é uma videoinstalação apresentada por Bambozzi em 2001, durante o evento Carlton Arts, em São Paulo. O trabalho trata da apropriação de um objeto conhecido por todos nós: o cartão-postal de viagem, em que em uma das faces se encontra a imagem, e na outra o espaço para a escrita e a correspondência. O artista recicla esse contexto em um gesto que desconstrói um significado preestabelecido nas imagens desses postais e gera novos significados a partir de suas intervenções. Ele transforma, assim, uma instância banal conhecida por muitos em uma instância particular.

Lugar reservado na vida contemporânea para micronarrativas de uso privado, Bambozzi nos oferece *Cartões-postais* como um mínimo de paisagem em trânsito. Ele disponibiliza, em uma área retangular de 40 m², quinze cartões-postais de cidades como São Paulo, Londres, Barcelona, Havana, Paris, Nova York e Tijuana, apresentados individualmente em bases de ferro, presos entre placas de vidro e suspensos a alturas variáveis em torno de 1,60 m no espaço expositivo. De um lado, vemos os cartões e suas imagens originais, estáticas, provenientes da fotografia e, do outro, em seu verso, imagens em movimento feitas pelo artista durante sua passagem por essas cidades. No âmbito sonoro, headfones individuais permitem aos visitantes ouvir ruídos originais, extraídos de cada um dos lugares retratados, associados com trilhas sonoras criadas especialmente para cada um dos postais.

Como clichês de cenários urbanos comercializados cotidianamente ao redor do mundo, contrastam em *Cartões-postais* universos opostos entre as imagens dos cartões e as situações geradas por Bambozzi. Dessa maneira, os sentidos ocorrem a partir das ambigüidades que existem entre as imagens-clichês dos postais e a vivência do autor nesses lugares, trazida por meio do âmbito sonoro da escrita e dos vídeos projetados. Lucas Bambozzi desorganiza os clichês e insere o ruído como vida onde antes tudo era standardizado. Trata-se de outra forma de se relacionar com a imagem e uma nova realidade ao que já estava ali anteriormente atribuído e padronizado.



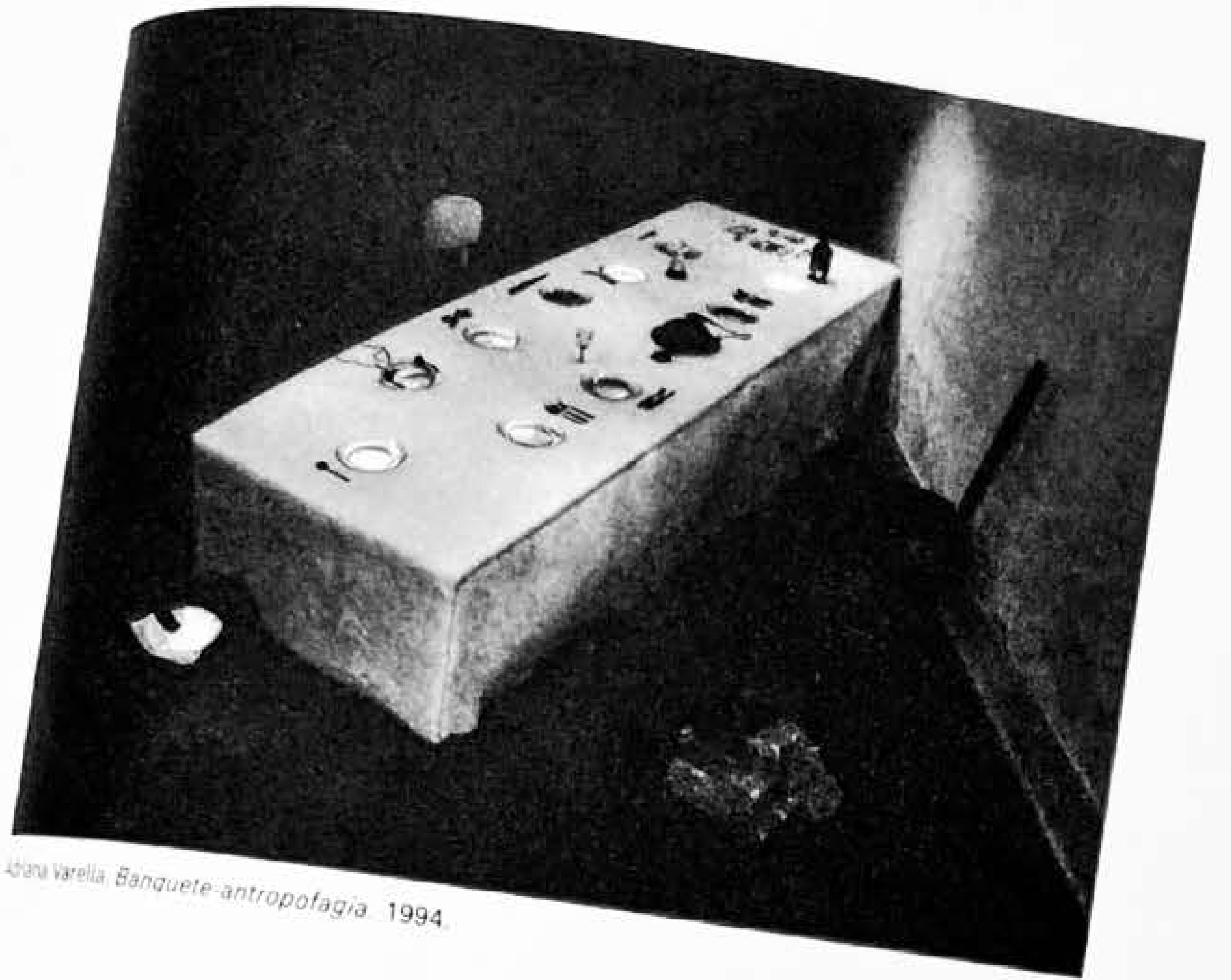
Lucas Bambozzi. *Cartões-postais*. 1999-2003.

Bambozzi cria sentido em *Cartões-postais* a partir de sutis e singulares intervenções, como rastros deixados em cada um dos lugares. A partir do enfrentamento direto com a vida, são acionados, nessa videoinstalação, mecanismos intermitentes de diferenciação e estranhamento em relação ao que antes era espaço apenas de repetição e banalidade. O trabalho cria a diferença ao inserir o sujeito na paisagem, remetendo-o simultaneamente à vida pública e à vida privada, pontuado por pequenas intervenções sonoras, memórias e gestos pessoais.

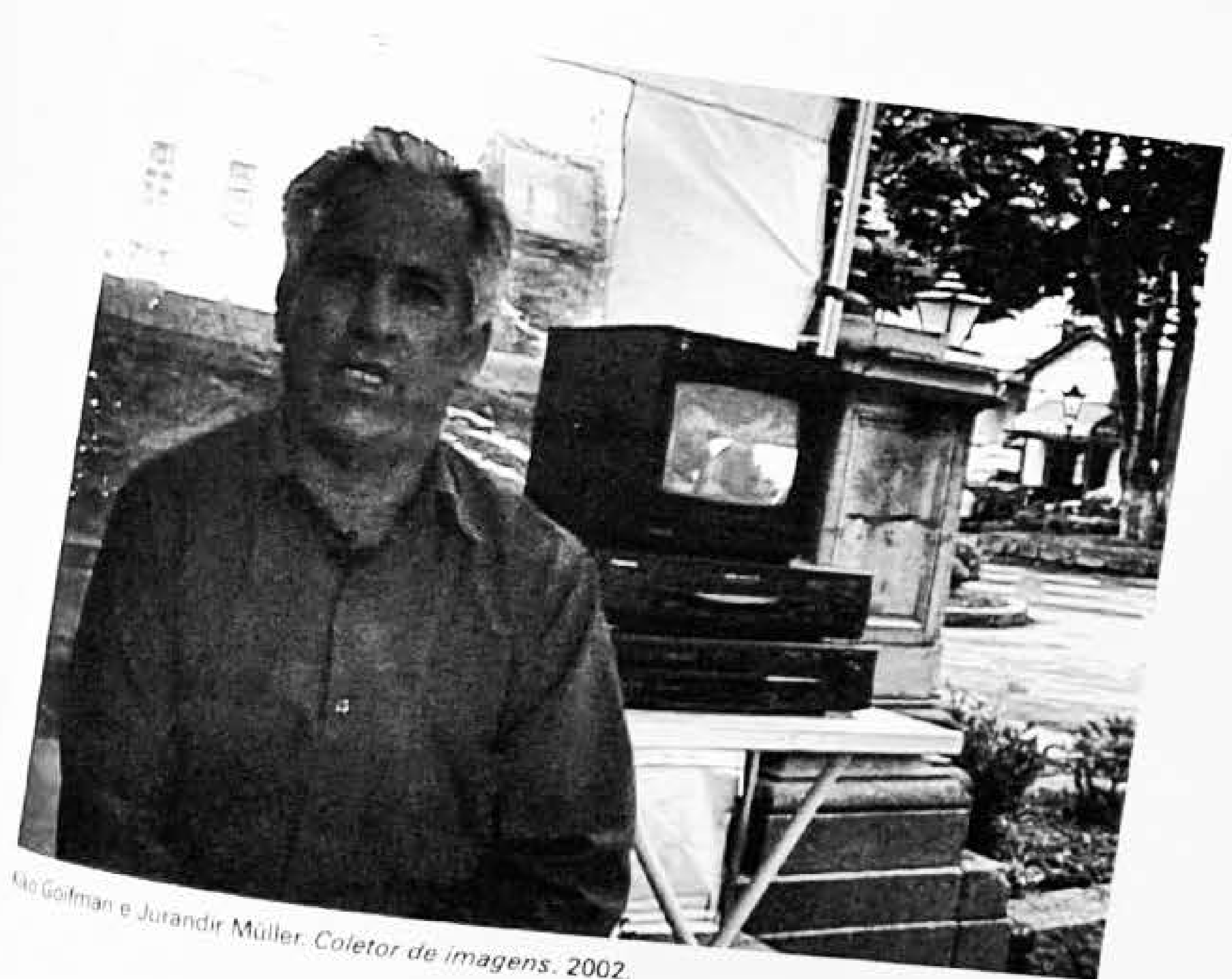
Em 2002, Lucas Bambozzi apresenta *4 paredes* no Paço das Artes, em São Paulo, videoinstalação interativa em que sensores controlados por computador possibilitam convergências do vídeo no meio digital. Encontramos aqui a interface como experiência sensorial, um exemplo de trabalho em que importa menos explorar a superfície da imagem e mais as situações de interação entre a obra e o espectador. Um hibridismo muito particular em que a interface sensorial e suas articulações pelo ambiente da videoinstalação tornam-se a própria



Lea Van Sleen e Raquel Kogan. *Fonte*. 2008.



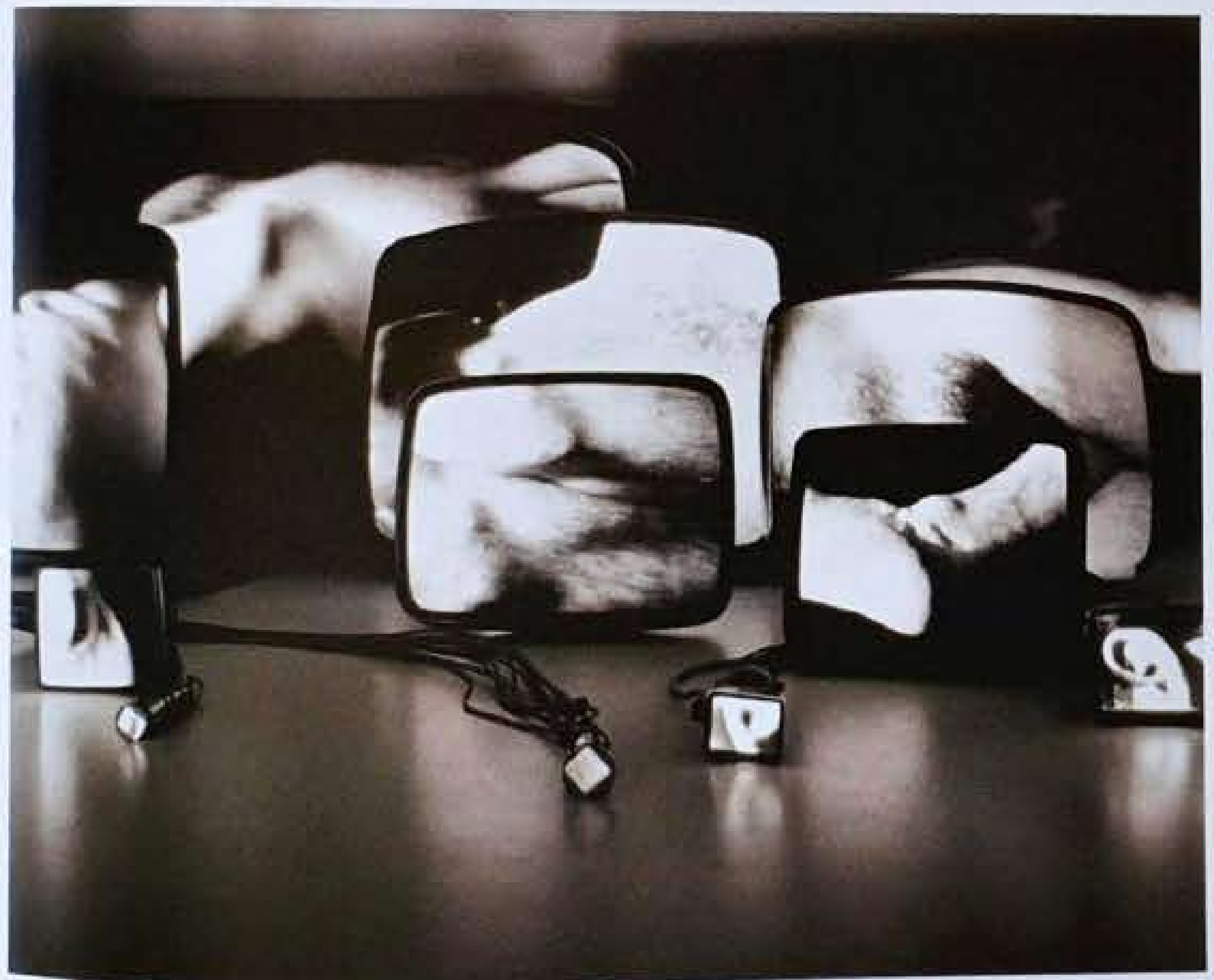
Adriana Varela. *Banquete-antropofagia*. 1994.



Não Gólfman e Jurandir Müller. *Coletor de imagens*. 2002.

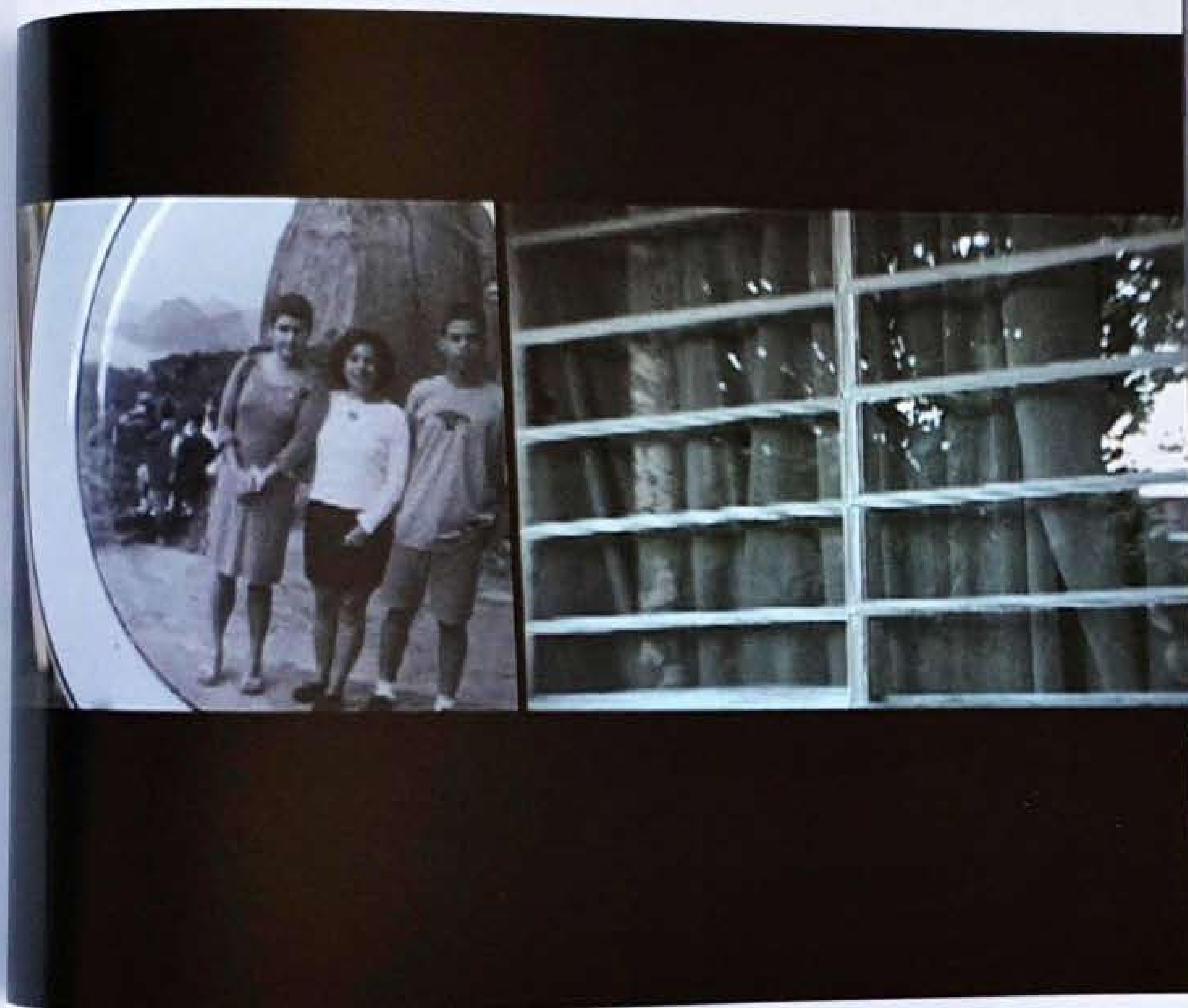


13 e 14. Gary Hill. *Inasmuch as it is always already taking place*. 1990-1991.





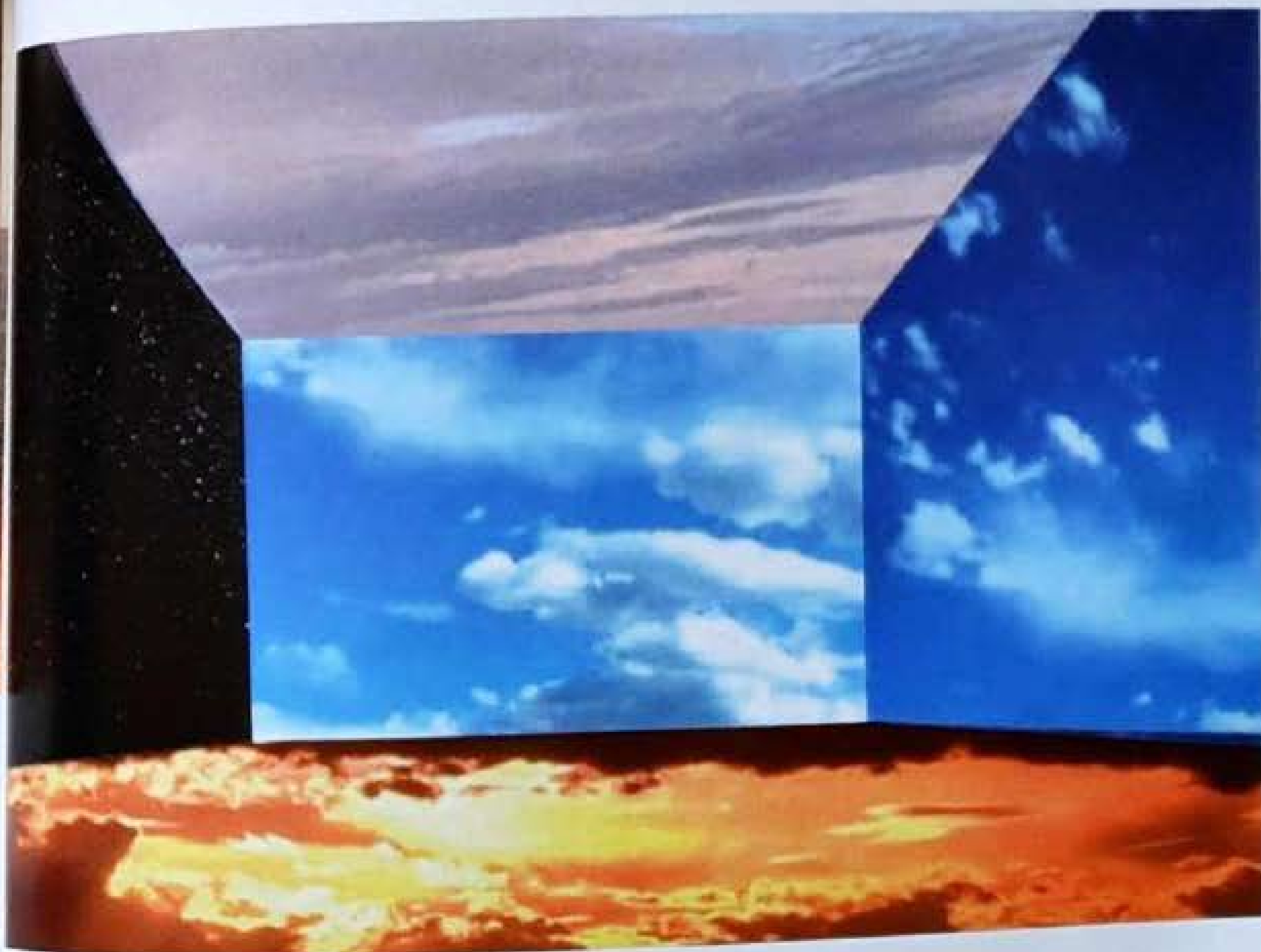
15 e 16. Mauricio Dias e Walter Riedwig. *Beio é também aquilo que não foi visto*. 2002.



17. Cao Guimarães. *Rua de mão dupla*. 2002.



18 e 19. Julio Plaza. *Las meninas*. 2003.



20. Gilberto Prado. *Desertesejo*. 2000.



21. A Revolução Não Será Televisionada. Antipograma de TV "A Revolução Não Será Televisionada". 2002.

HYBRIDISMO COLETIVO NO BRASIL (TRANSVERSALIDADE OU COOPTAÇÃO?)
 Ricardo Kozak

Um pouco de história

Essa parte do recente fenômeno dos coletivos artísticos e ativistas no Brasil têm-se dado de uma forma espontânea e original. Há falta de um estudo histórico que fizesse as conexões necessárias e remontasse os inícios dessa articulação própria. Arriscamos aqui pensar algumas hipóteses em relação a seus primórdios.

De certa forma, vários coletivos brasileiros contemporâneos surgem da antiga cena de intervenção urbana espalhada por todo o país. Herdeira em parte da arte da performance, do happening e da body art, e compartilhando um certo culto por ícones da arte brasileira dos anos 1960-70, como Hélio Oiticica, Lygia Clark, Afshar Barão ou Cildo Meireles, esta cena se conectava, trocava informações e se organizava via Internet, por contato de e-mail, e em espaços e festivais como o Prêmio "Interferências Urbanas", no Rio

- Troca-Troca
- Gambiarra
- A arte e a educação
- Arquivo de si
- Homenagem a Fontana em Tempos de Guerra
- Linguagem e Política em Agamben
- Entrevista com Alex Villar
- Coletivos e a Ocupação Prestes Maia (2)
- Coletivos e a Ocupação Prestes Maia (1)
- Será que a Arte Resiste a Alguma Coisa?
- Arte Pública em Florianópolis
- Colaboração, Arte e Subculturas

www.rizoma.net.

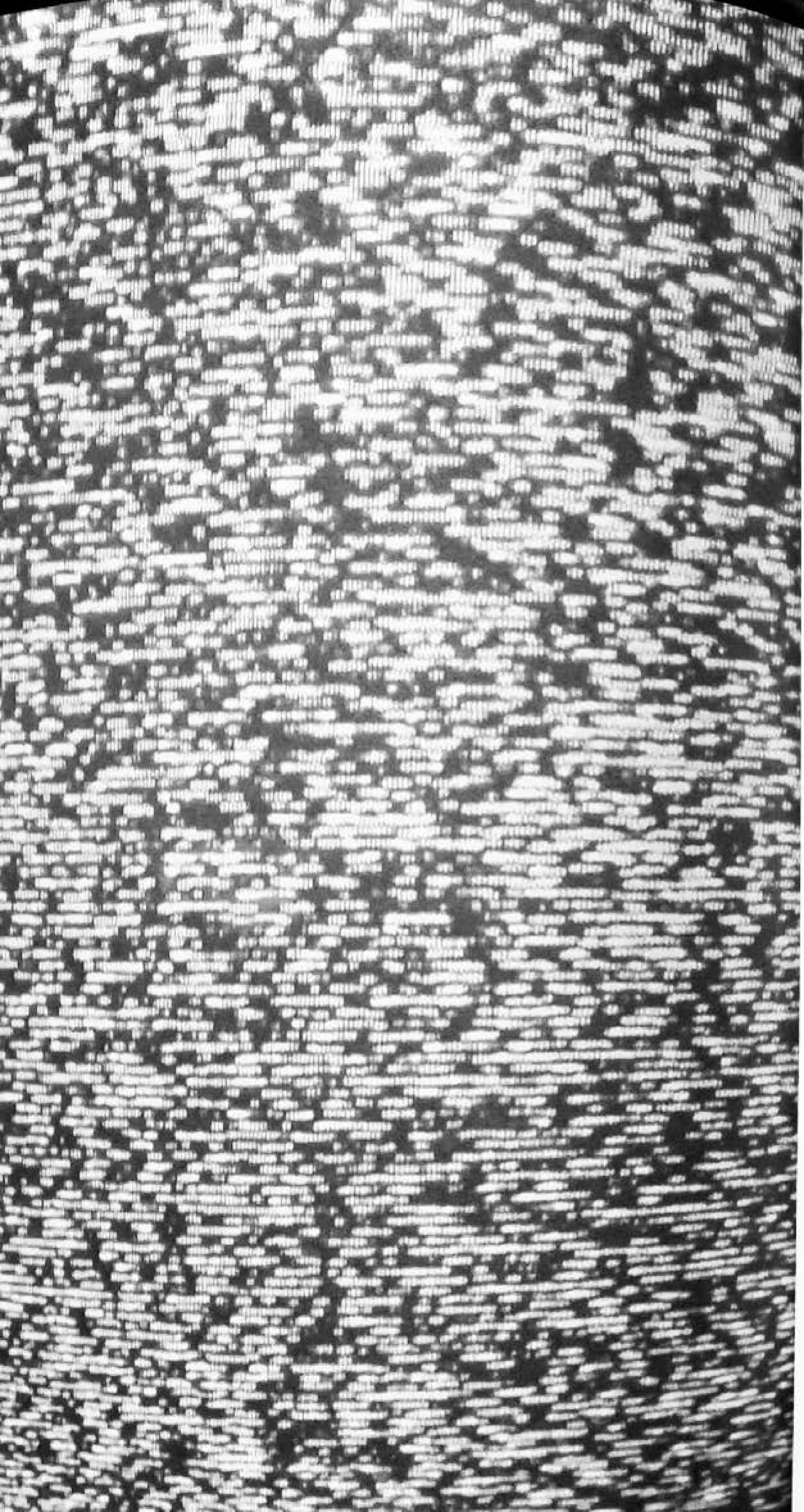
23. Giselle Beiguelman. Web paisagem 0. 2003.





PARTE IV

COMPARTILHAMENTO DO VÍDEO



Ação colaborativa do vídeo nas novas mídias

O século XXI é reconhecido por seus ambientes tecnológicos, híbridos e nômades, que traduzem a noção de uma cultura compartilhada. Integrante desse ambiente cultural, o compartilhamento do vídeo diz respeito às transformações que ocorrem na produção, na recepção e na distribuição do vídeo. O compartilhamento do vídeo



Eduardo Kac. *Teleporting as an unknown state*. 1994-1996.



ocorre, principalmente, nos ambientes interativos e no circuito das redes de comunicação digital, onde há a sua transmutação de formato audiovisual *off-line* para o compartilhamento com formatos de distribuição interativos e *on-line*. Tal tipo de extremidade relaciona o vídeo ao contexto emergente das novas mídias.

É possível observar as extremidades do vídeo nos ambientes colaborativos e abertos da hipermídia; nos websites (muitas vezes associados a web-câmeras) e nas imagens produzidas e distribuídas pela telepresença; na estética dos videogames; nas micronarrativas empreendidas nos blogs; ou mesmo no gerenciamento *on-line* de banco de dados audiovisuais na rede. O vídeo é reconfigurado nesses circuitos de comunicação, que descentralizam seu código, fazendo-o compartilhar a lógica das redes digitais, dos arquivos e dos ambientes virtuais.

O compartilhamento do vídeo representa sua passagem de uma narrativa acabada para a construção dinâmica e interativa da narrativa. Esse compartilhamento marca a confluência do vídeo com o hipertexto e com as redes de comunicação. Tal fenômeno de resignificação da linguagem é encontrado, por exemplo, nos circuitos das web-câmeras, que são concebidos como instrumentos de acesso indiscriminado à informações audiovisuais (via Google, YouTube, telefones celulares conectados à TV digital e programas de troca de arquivos na rede virtual).

Eduardo Kac salienta que, a partir dos anos 1990, vemos o vídeo ser utilizado em procedimentos artísticos relacionados às linguagens digitais e à interatividade, quando a edição em tempo real possibilita ao público ver a combinação entre a interface digital e o vídeo ao vivo. Kac 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, *on-line* do vídeo, "cria uma ponte visual entre os espectadores na Web e o espaço físico real".¹

É possível observar que o vídeo participa da organicidade dessas manifestações muito mais como um gesto, um ato ou uma possibi-

¹ Eduardo Kac, "Novos rumos na arte interativa", em Lucia Leão (org.), *Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo* (São Paulo: Fapesp/Illuminuras, 2002), pp. 109-111.

lidade de comunicação. Dessa maneira, as performances ao vivo na internet são, muitas vezes, mediadas por web-câmeras, pois prescindem ainda do registro e substrato óptico proporcionado pelo meio videográfico. Para Luisa Donati e Gilberto Prado, essas 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 acessório (*wearable webcam*)".²

É possível observar ações artísticas em que o meio videográfico compartilha linguagens como a *slow scan television* (TV de varredura lenta) como em *Explicit grafitti*, de 1987, de Artur Matuck; a hipermídia como no CD-ROM *Valetes em slow motion*, de 1998, de Kiko Goifman; a estética do jogo encontrada nos contextos numéricos da realidade virtual e os videogames, como em *Desertesejo*, de 2000, de Gilberto Prado; as micronarrativas empreendidas nos videoblogs; e o gerenciamento *on-line* de banco de dados audiovisuais na rede, como em *Web paisagem 0*, de 2002, de Giselle Beiguelman, Marcus Bastos e Rafael Marchetti.

Para Giselle Beiguelman, as estratégias discursivas relacionadas aos blogs desmistificam o processo de criação e "permitem aos leitores acompanhar o desenvolvimento da narrativa e também a organização de projetos colaborativos descentralizados, renunciando a emergência de uma blog arte".³ Este é o caso do projeto *Telepatia*,⁴ desenvolvido por Daniel Sêda, cuja idéia prevê a realização de uma narrativa em vídeo de navegação não-linear em um aplicativo multimídia. Um site⁵ que divulga os vídeos já realizados, associado a um blog no qual são escritas idéias de personagens, roteiros e situações que são processados no decorrer da estrutura narrativa.

O vídeo passa a ser um campo desterritorializado e nômade de linguagem, figura entre as diversas linguagens envolvidas no processo sígnico das novas tecnologias de comunicação, deixa de se

² Luisa Paraguai Donati & Gilberto Prado, "Utilizações artísticas de imagens em direto na word wide web", em *Anais do I Encontro Internacional de Arte e Tecnologia* (Brasília: Universidade de Brasília, 1999), pp. 81-82.

³ Giselle Beiguelman, *O livro depois do livro* (São Paulo: Peirópolis, 2009), p. 49.

⁴ Ver <http://telepatia.blogspot.com>. É possível encontrar também um link desse projeto na comunidade virtual do Projeto Metáfora (<http://www.projeto metafora.org>).

⁵ Ver <http://profana.com>.

apresentar como elemento de apreensão estética e funde-se de forma colaborativa a outras estratégias discursivas. No compartilhamento,⁶ as extremidades do vídeo ocasionam rupturas no estatuto do código videográfico. O vídeo deixa de ser visto eminentemente como um produto audiovisual e passa a colaborar em funções discursivas mais abertas, gerando situações de compartilhamento audiovisual com ações artísticas de outra escala, complexidade, dimensão e natureza. Trata-se do vídeo diluído no espaço híbrido virtual e sua convivência em diferentes circuitos midiáticos.

Poéticas híbridas: a convergência das mídias

12

Circuitos midiáticos são aqueles por onde trafegam as mídias e em que dados são armazenados, processados e distribuídos pelas redes de comunicação. São como zonas de trânsito favorecendo linguagens compartilhadas e misturas entre diferentes meios.

Passado o período pioneiro da experiência digital, entre os anos 1940 e 1980, em que seu desenvolvimento ocorre em contextos neutros e isolados do enfrentamento com o mundo cotidiano, vimos surgir a partir dos anos 1990, com a expansão dos computadores pessoais, da internet e da telefonia móvel, o deslocamento de tais meios para boa parte das práticas sociais.

Esse novo ambiente de experiência com os meios digitais é denominado *cultura digital*. Nele, os meios digitais deixam de ser considerados como contextos particulares de linguagem e passam a promover a conexão e o compartilhamento das mais diversas informações, como ambientes propícios para toda a comunicação contemporânea.

A cultura digital é compreendida como um estado de experiência híbrida, na medida em que nela há o constante confronto entre realidades diferentes, fazendo com que haja a mistura de diferentes naturezas de linguagens. Esse fenômeno, conhecido como convergência das mídias, diz respeito aos processos de digitalização da imagem, do som e do texto, assim como permite a tradução de todo e qualquer meio analógico (como a fotografia, o cinema e o vídeo) para os meios digitais.

⁶ Para uma melhor compreensão do compartilhamento do vídeo, ver "Novas mídias no Brasil a partir dos anos 1990", p. 209

Os meios digitais relacionam-se a um estado de processamento numérico, baseado em parâmetros matemáticos, controlado pela programação informacional de dados. Ao contrário dos meios analógicos, nos meios digitais a luz natural não é um requisito à produção da imagem. Neles, a imagem é considerada virtual, conceitual, ou simbólica, na medida em que não possui um referente com o espaço físico, ou com a percepção objetiva que temos do mundo. Nos meios digitais, a imagem é "apenas a atualização provisória de um conjunto de leis simuladoras de um 'mundo' possível e autônomo".¹

A natureza digital diz respeito ao "sinal convertido em bits matemáticos e processado na memória de computadores".² Esses sinais operam por amostras, consideradas grandezas não-contínuas, com códigos discretos arbitrários, ou numéricos, como o computador e as redes telemáticas. Já a natureza analógica diz respeito ao "sinal cuja expressão matemática é semelhante e sincrônica às grandezas físicas do sistema representado".³ Essas grandezas físicas, consideradas contínuas, operam por contigüidade, como a fotografia, o cinema e o vídeo, que operam por luz natural.

A convergência das mídias é o contexto sógnico híbrido em que o sistema digital não mais se opõe ao sistema analógico, mas em que há a convergência entre um e outro. Com a convergência das mídias, um tipo de natureza passa a ser inferido no outro, ocasionando o aumento de complexidade em ambos os sistemas.

O fenômeno de convergência das mídias possibilita uma espécie de transmutação sógnica da imagem digital, ou a alteração de seu estado simulado e autônomo, na medida em que significa o ambiente de conflito com os meios analógicos, colocando, dessa forma, ambos em crise.

A crise provocada entre os meios digitais e analógicos diz respeito aos deslocamentos existentes entre uma lógica e outra, que causam um movimento de diálogo crítico e um estranhamento entre os meios.

¹ Arlindo Machado, *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas* (2ª ed. São Paulo: Edusp, 1996), p. 138.

² Arlindo Machado, *A arte do vídeo*, cit., p. 211.

³ *Ibid.*, p. 207.

Os artistas que trabalham com as poéticas híbridas evidenciam uma teia de sentidos capaz de produzir infinitas possibilidades criativas e processos fecundos de intersemiose na arte.

Em seu livro *Tradução intersemiótica*, Julio Plaza referenda que as formas artísticas eletrônicas nos obrigam a repensar as inter-relações entre as linguagens, já que, para ele, "as formas eletrônicas parecem delimitar algumas formas de *performance* estética, como a produção de efeitos, a desrealização do real e a tradução da história".⁴ Ele analisa o período contemporâneo como um tempo caracterizado sobretudo por "uma imensa inflação babélica de linguagens, códigos e hibridização dos meios tecnológicos que terminam por homogeneizar, pasteurizar e rasurar as diferenças: tempo de mistura".⁵ Empreendendo uma visão crítica em relação aos circuitos midiáticos, Julio Plaza, afirma:

Estas informações que circulam por múltiplos veículos e que não se fixam em suportes determinados como os da era mecânica e pré-industrial, se constituem em fenômenos "pós-mídia", "in mídia" ou "intermídia", que são, mais do que produtos, processos de deslocamento e nova alocação de informação, vale dizer, processos de transdução constante.⁶

Os aspectos de inter-relação que as linguagens tecnológicas exercem atualmente entre um e outro circuito midiático apresentam-se como "uma mutação sobre a topologia das imagens como nunca se havia conhecido, ao mesmo tempo em que subvertem os conceitos de cópia, de original e de reproduzibilidade".⁷

A mutação correspondente à topologia da imagem implica formas muito mais sutis de hibridação das simulações computacionais com as imagens de caráter analógico, instituindo uma estética híbrida, fruto desse conflito entre as mídias e capaz de gerar a noção de poética digital de lógica impura e errática, a meio termo entre um e outro código, não permitindo mais fronteiras ou limites entre as linguagens que dela fazem parte.

⁴ Julio Plaza, *Tradução intersemiótica* (São Paulo/Brasília: Perspectiva/CNPq, 1987), p. 207.

⁵ *Ibid.*, p. 206.

⁶ *Ibidem.*

⁷ Julio Plaza, "As imagens de terceira geração, tecno-poéticas", em André Parente (org.), *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual* (Rio de Janeiro: Editora 34, 1993), p. 75.

Cultura híbrida, nômade e da *sampleagem*

Giselle Beiguelman⁸ elucida certas questões relacionadas à convergência das mídias ao chamar a atenção para o hibridismo que as mídias digitais proporcionam. Na passagem para o século XXI, ela introduz no Brasil as práticas artísticas de reciclagem digital com trabalhos constituídos em rede como *<content = no cache>*, *Egoscópio* e *Ceci n'est pas une Nike*,⁹ realizados em 2002. Esse último trabalho, para ela, discute justamente o conflito entre imagem e interface nos processos comunicacionais. No conjunto de seus trabalhos, a artista reflete a necessidade de repensarmos novos paradigmas para a criação em rede.

Nas mídias digitais, como analisa Marcus Bastos, "em que o código binário unifica o processo de construção do sentido", evidenciam-se o universo inaugurado por recursos criativos como o do *sampler*, "em que é possível sustentar que as práticas de reciclagem surgem como uma marca de uma sociedade em que as tecnologias propõem novas formas de relacionamento entre as pessoas e as corporações que as constituem".¹⁰

Para Bastos, a ideia de *sampler* inaugura uma forma de produzir sentido que permite não apenas a colagem e a montagem, mas a reciclagem das mídias-fonte. É possível perceber – nesse universo contemporâneo de convergência generalizada entre as mídias – que as poéticas híbridas participam dessa nova realidade como um tipo de experiência capaz de reconfigurar as apropriações ocorridas entre a matriz e a cópia. Tal fenômeno ocorre a partir das transcria-

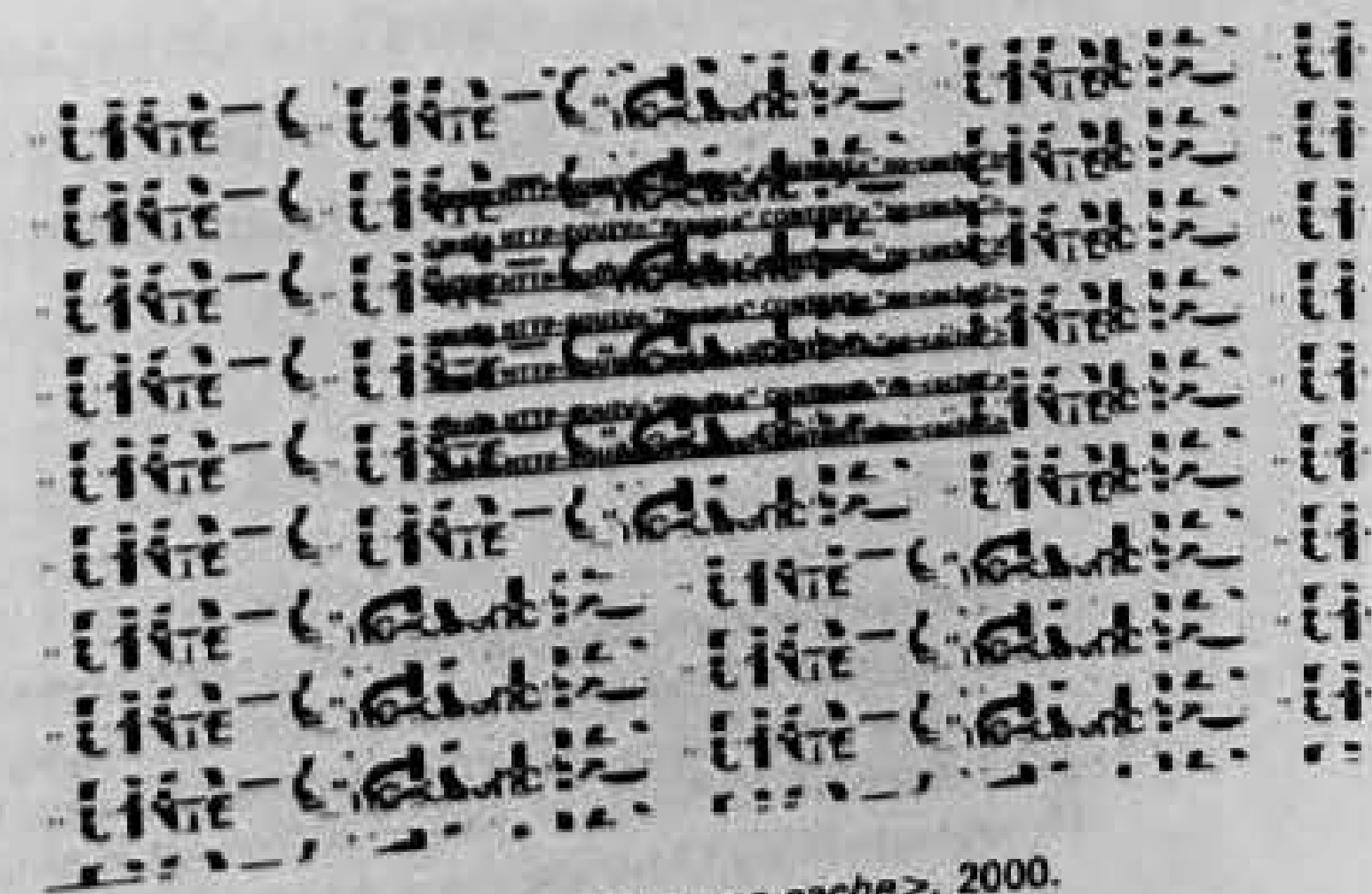


Giselle Beiguelman. *Egoscópio*. 2002.



Ceci n'est pas un nike

Giselle Beiguelman. *Ceci n'est pas un Nike*. 2002.



Giselle Beiguelman. *<content = no cache>*. 2000.

⁸ Giselle Beiguelman proferiu palestra sobre arte on-line em 30 de novembro de 2002, na Pinacoteca do Estado de São Paulo, na qual abordou as questões aqui relacionadas.

⁹ Para maiores informações sobre esse trabalho de Beiguelman, pesquisar em www.desvirtual.com/nike, bem como em Christine Mello, "Na rede", em *XXV Bienal de São Paulo: Iconografias Metropolitanas - Brasil* (São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2002), p. 165.

¹⁰ Marcus Bastos explica que "originalmente o termo sampler define o aparelho que grava amostras sonoras, permitindo a manipulação posterior de trechos musicais. Com o sampler, se consolida a prática de uma música organizada a partir de amostras, ao invés de notas. Por analogia, é possível usar o termo sampler como sinônimo das várias técnicas de amostragem possíveis no computador. Assim, é possível pensar o scanner como sampler de imagens, o OCR como sampler de textos, a apropriação de código-fonte como sampler de programação, a câmera de DV como sampler audiovisual, e assim por diante". Cf. Marcus Bastos, *Sampler-tropofagia: das relações entre literatura e tecnologia*, seminário Poéticas Digitais e o Corpo Biocibernético (São Paulo: PUC-SP, 25-11-2002).

ções dessas linguagens em novas formas e estratégias de estruturação do trabalho.

Com o advento do processamento digital, há nesses novos circuitos midiáticos a presença dos procedimentos de compressão da imagem pelo computador, em que se perdem as relações proporcionais e a associação por similaridade das informações oriundas do universo analógico, como no caso da fotografia digital. Nesses contextos, muitas vezes, ocorre a transmutação da fotografia em vídeo, por exemplo, quando uma única imagem fixa é processada digitalmente e, em seguida, com o auxílio de software, seus detalhes podem ser reformatados de tal forma que deixem visíveis, por meio da manipulação direta, seus pixels (ou elementos mínimos de constituição da imagem). Nesse momento, são acrescentados parâmetros como os de movimento, sons e geradores de texto, que acabam por transformar aquilo que era antes considerado imagem fixa, de base fotográfica, em efeito ou parâmetro de movimento, comumente denominado *vídeo digital*. Esse é o caso dos vídeos *Laleska*, *Auxiliar 1* e *Media Offline*, todos realizados em 1999 por Bruno de Carvalho.

*Auxiliar 1*¹¹ é um vídeo gerado a partir de uma imagem fixa – uma placa de circuitos eletrônicos. A partir dessa imagem, escaneada em partes diferentes, conforme o próprio artista relata, “foi construída uma seqüência de comandos de movimentos eletrônicos em uma plataforma não-linear de edição de imagens. Cada fragmento da imagem torna-se uma cena independente diante do sistema de montagem, apresentando diferentes texturas, cores e situações de um mesmo universo temático. A música *Surrender*, do Chemical Brothers, com seus 8’54” de duração, surge como uma base sonora para se encontrar a intersecção do ritmo frenético da batida eletrônica com o encadeamento dos efeitos de movimento experimentados no vídeo”.¹²

¹¹ Esse trabalho é composto por imagem fotografada por Gustavo Pessoa e extraída da videoinstalação *Séfico*, de Bruno de Carvalho, apresentada também em 1999 na exposição *Campo Randômico*, com a curadoria de Adriana Varella, no Museu do Telephone, no Rio de Janeiro.

¹² Relato oferecido em 2003, via internet, pelo próprio artista, especialmente para a pesquisa que originou este livro.

Após apagar da memória do computador as imagens utilizadas em *Auxiliar 1*, Bruno de Carvalho faz surgir a base do vídeo *Media offline*. Por meio da cartela cinza com letras sombreadas em baixo relevo, o trabalho é produzido pelo software de edição para indicar que a referência daquela imagem não existe mais no hardware. No entanto, seus endereçamentos continuam intactos, como dados. Nesse estágio de trabalho, é possível identificar qual a imagem deveria estar ali, assim como os comandos que o material sofreu e continua a sofrer enquanto *media offline*. Com uma base instrumental da banda Morcheeba, são finalizadas as interferências nas cores e nos ritmos dessa desmontagem imagética, até o seu resultado final, apresentado sob a forma de vídeo digital.¹³

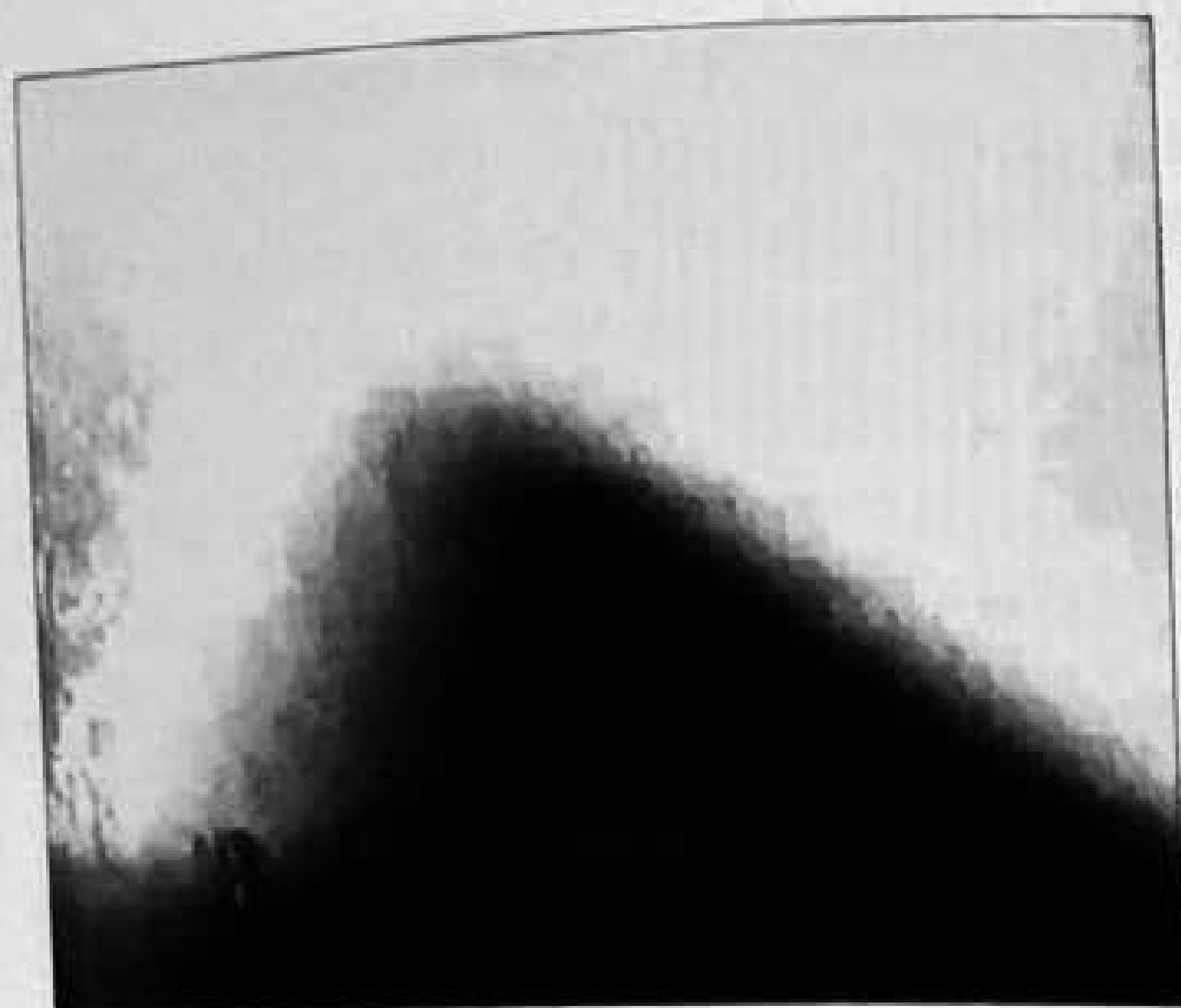
Quando o artista explora a perda do link do arquivo, a *media offline*, isso significa um tipo de defeito, ou falha, atribuída de forma não programada pela indústria das ferramentas moles (software). Esses vídeos de Carvalho, portanto, exemplificam formas de produção de “meta-erro, que realmente expande os limites e os reversos do que o equipamento oferece”.¹⁴ Nesse universo de relações entre os programas, processos simbólicos e sistema de signos dos códigos informacionais, é interessante verificar mais essa circunstância híbrida do vídeo entre as muitas existentes no contexto digital.

Philadelpho Menezes (1960-2000) é outro artista e pesquisador brasileiro que também produz obras, nesse mesmo período, sob a perspectiva da transposição de linguagens. Esse é o caso do CD-ROM *Interpoesia* (realizado por ele em 1998, em conjunto com Wilton Azevedo), em que há a interação entre a verbalidade, a visibilidade e a sonoridade da poesia em meio a contextos videográficos e hipermidiáticos. Menezes proporciona, com esse trabalho, modificações no sistema poético e cria uma outra relação, ou uma nova propriedade, para os elementos constitutivos do enunciado.¹⁵

¹³ Essa descrição foi extraída do depoimento pessoal de Bruno de Carvalho para a pesquisa “Extremidades: vídeo no Brasil” em dezembro de 2002. Para uma maior compreensão de seu processo de criação, pesquisar em <http://www.bdcite.hpg.com.br>.

¹⁴ O presente apontamento de Marcus Bastos (aqui incorporado) acerca do trabalho de Bruno de Carvalho foi proferido por Bastos como um comentário crítico (e amigo) durante a leitura do presente texto – ainda em processo – em fevereiro de 2003.

¹⁵ Tais questões encontram-se mais aprofundadas em Christine Mello, “A experiência com a poética de Philadelpho Menezes”, em Anna Barros & Lucia Santaella (orgs.), *Mídias e artes: os desafios da arte no início do século XXI* (São Paulo: Unimarco, 2002).



Daniela Kutschat. *Vôo cego II*. 1998.

A artista brasileira Daniela Kutschat amplia fronteiras do vídeo digital ao realizar as obras *Vôo cego I* e *Vôo cego II* (1998), animações criadas a partir de imagens videográficas, que hibridizam em sua gênese procedimentos tanto analógicos como digitais. Para tanto, ela utiliza a câmera de vídeo para captar dimensões de um mesmo espaço ou de espaços diferentes em movimento, e posteriormente as manipula digitalmente. Como Kutschat analisa, essas “imagens estão repletas de ruídos que, se fossem nítidos, seriam imediatamente percebidos como colagens ou superposições. Entretanto, sendo esmaecidos e desfocados, editados e montados dessa forma, são ‘neo-realidades’ sintéticas”.¹⁶

É interessante notar que mesmo no título desses trabalhos de Kutschat já se encontram inseridas questões conceituais advindas do confronto analógico-digital. É possível refletir, desse modo, que se trata de vôos metaforicamente cegos por se relacionarem a uma discussão entre a capacidade de ver, captar e registrar imagens do mundo físico (possibilitadas pela câmera videográfica) e essa mesma incapacidade encontrada na constituição da imagem numérica. Como sabemos, o computador é reconhecido justamente por sua característica oposta de, em vez de extrair índices do mundo real, ter a faculdade de construir mundos artificiais, diretamente em sua própria constituição imagética, por meio de conceitos matemáticos.

¹⁶ Daniela Kutschat Hanns, *Corpo-espaço: notas, rotas e projetos*, tese de doutorado (São Paulo: Escola de Comunicações e Artes/USP, 2001), p. 61.

Patrícia Moran – autora do vídeo *Rostilidades: os sentidos do rosto* (2003) – realiza trabalhos desde o final dos anos 1980 e tem estabelecido um forte diálogo com a produção cinematográfica a partir do meio digital. Ela pesquisa as novas formas de engendramento do audiovisual como uma forma de cultura de produção diferenciada – a qual denomina *artesanato digital* (em que a qualidade estética é gerada pela maior gama de complexidade e imersão no processo de captação, edição e processamento dos sons e das imagens). Nesse contexto, há a liberdade quase infinita do criador de cortar e colar, quantas vezes forem necessárias, antes de dar o trabalho por encerrado. Para ela,¹⁷ isso significa que as possibilidades de experimentação são ampliadas, o que oferece uma maior aproximação com os objetivos do realizador e também uma espécie de *work in progress* na produção audiovisual.

Para Moran, essa nova forma de processo criativo, propiciada pelo armazenamento digital e pela utilização dos bancos de dados, permite que uma mesma imagem ou um som específico sejam usados em sentidos diferentes e reutilizados quantas vezes for necessário, sem perda de qualidade, em mais de um tipo de obra, proporcionando, assim, uma estética da recombinação nos meios digitais.

Outro tipo de recurso híbrido a que Patrícia Moran recorre é de ordem temporal. Em seu trabalho *Clandestinos* (2001), ela altera a velocidade das imagens filmadas com uma câmara 16mm, a partir da transcodificação de filme para vídeo digital, em que é possível trabalhar o efeito do *slow motion* na edição. Em seguida, ela reintroduz as imagens e sons no universo da película cinematográfica, suporte no qual o trabalho é exibido.

O conjunto de experiências como as abordadas acima, revela a forma pela qual são gerados procedimentos criativos que atuam como verdadeiros processos de heterogênese entre elementos analógicos e digitais.

¹⁷ O relato de Patrícia Moran foi extraído de um debate *on-line* coordenado por André Brasil, ocorrido entre 2 e 13 de dezembro de 2002 (para a *Revista Galáxia*, nº 5, abril de 2003 (revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP), entre realizadores e pesquisadores de vídeo do eixo São Paulo-Minas Gerais.

A reconfiguração da noção de circuito midiático, entre mídias analógicas e digitais, corresponde a um novo tipo de conduta, a uma nova configuração estética, ou que doravante denominamos como poéticas híbridas, resultantes do fenômeno da convergência das mídias. Tal questão passa a ser determinante na constituição de uma forma particular de articulação sensorial e de novas realidades expressivas no contexto do compartilhamento do vídeo.

Vale lembrar que se destaca também na cultura digital a noção de impermanência ocasionada não só pelos múltiplos trânsitos das mídias, mas também pelos seus agenciadores. O circuito midiático é transmutado por interfaces cada vez mais voláteis e pelos dispositivos portáteis. Os procedimentos são eminentemente virtuais e o trabalho artístico passa a existir sob a forma nômade, avessa à fixidez e aos fios elétricos, apoiado em redes de dados gerenciados pela internet, pelos celulares, pelos *palm-tops*, pela TV digital, entre outros ambientes.

No campo da criação contemporânea, é possível observar, desse modo, por meio do processo generalizado de digitalização da informação, que, nessas experiências híbridas, entre códigos e origens diversas, a utilização dos meios eletrônicos pelos artistas não se encontra mais subordinada eminentemente aos dispositivos tecnológicos, mas se constitui em uma forma particular de imaginário, ou o que poderíamos chamar de uma forma de cultura híbrida, reveladora de uma sensibilidade para além de seus dispositivos e códigos.

Novas mídias no Brasil a partir dos anos 1990

13

A antropofagia tem sido constantemente associada a uma visão brasileira de arte e é considerada ora uma renovação, como atitude de reprocessar idéias e linguagens, ora uma idéia desgastada, quando é associada à grande parte das estratégias criativas de apropriação. Tal conceito, referente aos canibais que viviam na América Latina, remete ao movimento vanguardista brasileiro dos anos 1920 e, nos anos 1960, ao ideário estético do tropicalismo. Trata-se de "um referente essencial no processo brasileiro de 'engolir' diversas culturas mundiais para criar a sua, não de uma forma predatória, mas com um espírito de rebelião anticolonialista".¹ Como um modo de deglutição cultural, a antropofagia é compreendida como uma forma de ressignificar, de modo crítico, significados preexistentes.

O caráter antropofágico da arte produzida com as novas mídias a partir dos anos 1990 no Brasil está associado ao uso de linguagens constantemente apropriadas e ressignificadas umas nas outras. Esses procedimentos são caracterizados tanto pela intensa hibridez, colagem e recombinação entre meios, imagens, sons e textos (a dimensão *remix*) quanto pelas trocas estabelecidas entre as mais variadas práticas e ambientes criativos. Os artistas que integram esse período não apenas vivenciam o período fértil de introdução da internet e das redes móveis de comunicação na vida cotidiana, como intervêm nesses

¹ Guy Bret, "Lygia Clark: seis células", em Manuel J. Borja-Villel (org.), *Lygia Clark* (Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, 1998).

ambientes por meio do reprocessamento de seus significados preexistentes, e, reconfigurando-os sob a forma de diálogos intertextuais, transformam esses ambientes em proposições poéticas inusitadas.

Novas mídias é uma expressão cuja compreensão é mutável, variando de acordo com aquilo que é considerado emergente e aquilo que o deixa de ser, entre aquilo que é novo e aquilo que é superado no ambiente tecnológico. Nos anos 1970, trabalhar com novas mídias significava trabalhar com vídeo, xerox, videotexto, entre outros meios; no século XXI trabalhar com novas mídias significa trabalhar, por exemplo, com linguagens digitais e com a biotecnologia.

Associada ao caráter antropofágico da cultura digital, é utilizada, aqui, a dimensão da expressão *novas mídias* como a utilizam Mark Tribe e Reena Jana, para descrever projetos "que fazem uso das tecnologias emergentes e se preocupam com as possibilidades estéticas, culturais e políticas dessas ferramentas".²

A partir dos anos 1950 e 1960, iniciam-se no Brasil os estudos e os trabalhos criativos acerca das relações entre as novas mídias de diferentes perspectivas. Entre os anos 1970 e 1990, as práticas com os novos meios atingem sua maturidade, com a exploração das possibilidades expressivas das linguagens eletrônico-digitais. Desde então, não cessam de se ampliar os interesses sobre as formas de produção simbólica com tais linguagens: ocorre a expansão do imaginário tanto pelas práticas midiáticas do vídeo, do computador, da internet e das redes de telefonia móvel (proporcionando a chamada estética do banco de dados) quanto por práticas como a arte robótica e a engenharia genética, que "envolvem tecnologias novas, mas que não se relacionam necessariamente com os *media*"³ (os meios de comunicação).

No campo das estratégias sensíveis da arte contemporânea, o convívio com essas novas redes de sentido gera aquilo que Edmond Couchot denomina "desespecificação das práticas artísticas,"⁴ que revela, segundo ele, uma hibridação generalizada, estendida agora a todo o universo dos modelos fornecidos pela tecnociência.

² Mark Tribe & Reena Jana, *New Media Art* (Koln: Taschen, 2007), pp. 6-7.

³ *Ibidem*.

⁴ Edmond Couchot, *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual* (Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003), p. 265.

Compreender a produção criativa contemporânea em novas mídias significa vasculhar sua pluralidade, a partir dos diálogos estabelecidos entre o repertório comum da arte e o universo da ciência e da tecnologia. Nesse sentido, as produções artísticas contemporâneas com as novas mídias são práticas inconformadas ou disformes, porque apresentam uma lógica poética de desvio desse repertório existente. De certa forma, referem-se a uma maneira de perceber, antropofagicamente, a existência de um caráter assumidamente híbrido, inespecífico, com os meios tecnológicos.

No início de século XXI, são intensos os trabalhos com as novas mídias, na medida em que as práticas tecnológicas se inserem de forma acentuada no âmbito das práticas sociais e na medida em que os artistas se dão conta de que podem extrair uma visão conjunta artística de tais práticas, produzindo, com isso, apropriações e intervenções de toda ordem.

Tal estratégia provoca maior contaminação entre os circuitos da arte e da vida, o embate direto em torno do espaço público e uma postura mais crítica em relação aos meios tecnológicos. Esses trabalhos suscitam, por conseguinte, discussões de cunho mais político. Eles se situam em zonas fronteiriças: ora se inserem no contexto da arte, ciência e tecnologia (como os que são pesquisados com o apoio das instituições científicas), ora se inserem em contextos mais descentralizados por meio das instituições culturais e dos circuitos midiáticos. A questão é saber como é possível observar a produção em novas mídias, de forma plural, tanto em um quanto em outro contexto, bem como determinar como os artistas se organizam, por meio dessa dialética, no ambiente expressivo.

As poéticas de intervenção digital são como redes de colaboração, que ampliam a noção de ambiente artístico. Essas poéticas – localizadas em zonas fronteiriças, em que cada um tenciona interferir e alterar a realidade do outro – podem ser analisadas como poéticas investigativas e poéticas da *wired city* (da cidade conectada).

Poéticas investigativas

As poéticas investigativas atuam na lógica do fazer-pensar arte, ciência e tecnologia, na confluência existente entre a produção de

conhecimento e a produção artística. Essas poéticas colocam à prova a objetividade científica, nela acentuando os processos de subjetivação e exploração imaginária, os processos de indeterminação e incerteza. Para tanto, os artistas pesquisam sistemas complexos de linguagem, muitas vezes criando dispositivos e atuando na elaboração de algoritmos próprios, cujo principal objetivo é experimentar novas formas expressivas.

Esse é o ponto de vista de artistas como Julio Plaza (1938-2003). A problemática das poéticas digitais e seus processos de hibridização perpassam praticamente todo o projeto de pesquisa desse artista. Falecido em 2003, desde o final da década de 1960, Plaza desenvolveu seu discurso crítico-sensível na interface entre a arte, a ciência e a tecnologia. É um dos mais originais representantes do conceitualismo no Brasil. Seu interesse questionador referente às linguagens em contextos híbridos fez com que explorasse um novo pensamento para a arte: a tradução intersemiótica, como a tradução entre um signo em outro, ou a tradução entre linguagens.

Como um tradutor intersignos, ou um tradutor da convergência de signos e linguagens, em contato com os poetas concretistas Décio Pignatari, Augusto e Haroldo de Campos e sua poesia visual, Plaza pesquisa as novas mídias a partir da década de 1980. Seu campo de ação situa-se em torno do videotexto, dos painéis eletrônicos de publicidade, da holografia, das imagens digitais e da interatividade. Ele exerce forte presença no painel brasileiro como artista, teórico, curador e crítico, professor e orientador de grande parcela de artistas. Além de um relevante trabalho teórico e curatorial das linguagens eletrônico-digitais, Plaza realizou uma série de experiências pioneiras no Brasil, em contextos interativos e telemáticos, e foi uma das presenças mais estimulantes e investigativas no decorrer dos anos 1980 e 1990.

Percursos como o de Julio Plaza podem ser observados também em artistas como Regina Silveira, Philadelpho Menezes, Diana Domingues, Eduardo Kac, Gilbertto Prado, Silvia Laurentiz, Lucia Leão, Bia Medeiros e o grupo Corpos Informáticos, Suzete Venturilli, Tânia Fraga, Artur Matuck, André Parente, Kátia Maciel, Analúvia Cordeiro, o grupo SCIArts (Fernando Fogliano, Milton Sogabe, Renato Hildebrand e Rosangella Leote) e o grupo Poéti-

cas Digitais (ECA-USP), Daniela Kutschat e Rejane Cantoni, entre outros. Esses criadores dialogam, no âmbito científico, com abordagens experimentais das linguagens tecnológicas e inserem seus trabalhos no campo da invenção em novas mídias.

Philadelpho Menezes (1960-2000), assim como Julio Plaza, inicia sua atividade artística com a poesia visual. Produz interfaces signílicas pela transposição de linguagens, como no caso dos vídeos *Antologia poética da língua das vogais*, *Nomes impróprios*, *Canto dos adolescentes* e do CD-ROM *Interpoesia* (em conjunto com Wilton Azevedo). Falecido em 2000, ele proporcionou, com seu trabalho, uma poética da interpenetração de linguagens que expande as particularidades tecnológicas para uma hibridez de meios.

Diana Domingues dirige, em Caxias do Sul, o grupo de pesquisa Artecno (<http://www.artecno.ucs.br>). Em seus projetos, ela amplia estratégias de mobilidade entre o corpo humano e o contexto tecnológico. Em 1991, ela apresenta a videoinstalação *Paragens*, na XXI 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 vídeo-janela 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 videolaparoscopias de vísceras vivas. 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. A partir de 2002, realiza o projeto *Ouroborus*, calcado em três ambientes de realidade virtual: em *Village*, ela explora o ambiente remoto, em *Serpentarium*, a robótica e a telepresença, e em *Terrarium*, a vida artificial. A metáfora por ela gerada nesses trabalhos diz respeito à idéia de mover-se, efetuar trocas com o desconhecido e estabelecer novas relações com o ambiente virtual.

No campo dos desterritórios das redes telemáticas, onde espaço e tempo não são separados por distâncias geográficas,⁵ é possível

⁵ Michael Rush, *New Media in Late 20th-Century Art* (Londres: Thames & Hudson, 1999).

observar certas experiências produzidas com o tempo real por artistas como Eduardo Kac, Gilberto Prado, Bia Medeiros e o grupo Corpos Informáticos. Para eles, as novas mídias participam da organicidade de seus trabalhos como um gesto, um ato e uma possibilidade de comunicação. Dessa maneira, performances ao vivo tomam lugar na internet e acontecem, muitas vezes, de forma mediada pela telepresença e por web-câmeras.

Eduardo Kac (<http://www.ekac.org>) é outro artista influenciado pela poesia visual. Ele traça extenso caminho internacional no âmbito do experimentalismo tecnológico. Em uma vasta obra realizada, em 1996, ele empreende a instalação interativa *Teleporting an unknown state*,⁶ em que anônimos do mundo inteiro apontam suas web-câmeras para o céu e transmitem – por meio da internet – a luz do sol para o interior de uma galeria de arte, onde os fótons capturados pelas câmeras são direcionados para uma planta. Essas imagens, captadas em tempo real de lugares remotos, são “despojadas de qualquer valor de representação pictórica, formal, plástica, e usadas como transportadoras de ondas de luz” destinadas a fazer com que a planta se desenvolva.⁷ Kac recicla e subverte, assim, o uso tecnológico, ao mesmo tempo que oferece novos sentidos para ele. Numa primeira exibição do trabalho, o processo inteiro de crescimento da planta foi transmitido ao mundo pela internet, permitindo que os participantes acompanhassem os resultados de sua intervenção na obra. Em 2004, o mesmo processo foi rerepresentado em São Paulo no decorrer da exposição *Emoção Artificial 2*, com a curadoria de Arlindo Machado e Gilberto Prado. Grande parte da poética de Kac reside na exploração da natureza dos códigos genéticos, da vida vegetal simulada e da comunicação humana com os ambientes inteligentes e sintéticos.

Gilberto Prado (<http://wawrwt.iar.unicamp.br>), artista e pesquisador que desenvolve trabalhos em arte-comunicação desde os anos 1980, empreende ao longo de sua trajetória uma série de estratégias de atuação a partir do tempo real e das redes digitais. Em

agosto de 1991, Prado participa de um projeto de *telescanfax*, em Paris, cujo processo consistia, nas palavras do próprio autor, na “leitura de imagens de televisão com *scanner* de mão e o envio destas imagens transformadas a um outro local via fax-modem”.⁸ Conforme explica Prado, graças à composição dos movimentos de leitura entre o *scanner* e a varredura da imagem videográfica, obtinha-se uma imagem decomposta, embaralhada, de aspecto enigmático.⁹ Seu trabalho, denominado *La vendeuse de fer à repasser*, foi enviado de Paris para o grupo de artistas que se encontrava no Rio de Janeiro, participando da exposição Luz Elástica, organizada por Eduardo Kac no Museu de Arte Moderna.

O projeto de Gilberto 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 nos ambientes das redes artísticas. As primeiras imagens foram realizadas entre os *Electronic Cafe*, de Paris, e de Kassel (Documenta IX), na Alemanha. Para Prado, a proposição desse projeto consiste em “construir com um parceiro distante (e eventualmente desconhecido) uma imagem híbrida e composta em tempo real”.¹⁰

Em 1995, Gilberto Prado realiza, no MAC-USP, *M.A.(desejo)*, uma instalação interativa que, entre outros elementos, disponibiliza uma câmera de vídeo que permite ao espectador ver-se em posição de observador. Em 1998, ele apresenta no Paço das Artes, em São Paulo, a web-instalação *Depois do turismo vem o colunismo*, que consiste em um portal monitorado por duas web-câmeras. De acordo com Prado, a “imagem local capturada em tempo real era mesclada com as de um banco de imagens e disponibilizada via rede pelo planeta. Outros participantes, distantes da parte física da instalação, via webcam, podiam espiar o espaço com a câmera e a fusão com as imagens geradas. O trabalho se pautava com humor sobre a presença, o olhar estrangeiro e o canibalismo cultural”.¹¹

⁸ Gilberto Prado, “As redes artístico-telemáticas”, em *Revista Imagens*, nº 3, Campinas, Unicamp, 1994, p. 42.

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ *Ibidem*, p. 43.

¹¹ Gilberto Prado, “As redes artístico-telemáticas”, em *Revista Imagens*, nº 3, Campinas, 1994, p. 69.

⁶ O registro do trabalho encontra-se na internet, em <http://www.ekac.org/teleporting.html>.

⁷ Luísa Paraguai Donati & Gilberto Prado, “Utilizações artísticas de imagens em direto na world wide web”, em *Anais do I Encontro Internacional de Arte e Tecnologia* (Brasília: Universidade de Brasília, 1999), p. 88.

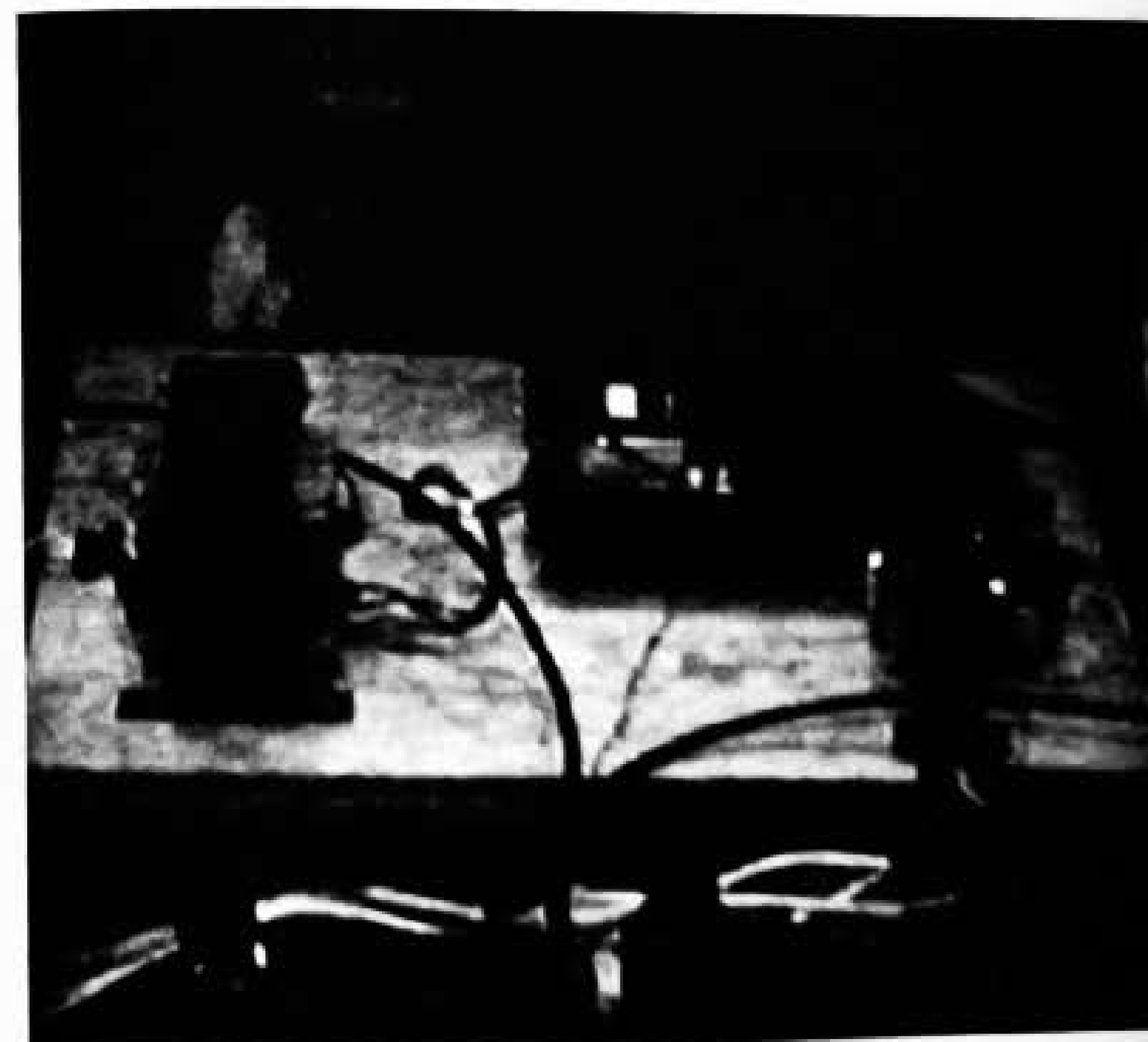
A partir de experiências como essas, em tempo real, Prado expande os sentidos da imagem em movimento, transmutando-a alternadamente para os espaços híbridos, bem como fazendo-a (re)ligar o espaço físico e o espaço virtual, como ocorre em seu trabalho *Desertesejo*.¹² Esse trabalho é um ambiente virtual interativo multiusuário, que permite a exploração/visita/convivência simultânea de até cinquenta pessoas, construído em linguagem de realidade virtual e disponibilizado na internet. *Desertesejo* é um videogame, que, com estratégia inversa aos jogos, transforma o espaço público da internet no espaço poético, em uma busca dialética e onírica pelo outro. A grande interface é a sensorialidade proposta aos agenciadores da obra no ciberespaço. Nesse ambiente multiusuário, a metáfora criada entre deserto e desejo fascina pela idéia de liberdade e autonomia, como espaços utópicos, sem fronteiras, tanto quanto a tendência ao silêncio existente no trabalho, sob as diferentes visões de um mesmo mundo virtual compartilhado, de forma coletiva, em tempo real.

Outro campo de pesquisa desenvolvido nos anos 1990 e relacionado às questões do corpo nos cruzamentos do vídeo e das novas tecnologias refere-se ao trabalho de Bia Medeiros e do grupo *Corpos Informáticos*.¹³ Constituído em 1991, esse grupo conduz suas atividades no embate ao vivo com o corpo, mediado por câmeras de vídeo ou por web-câmeras, em torno de performance realizada na internet, videoinstalações, *net art* (arte da internet, arte da rede, arte telemática) e telepresença. Em 2002, o grupo realiza *Macula@corpos*, performance em telepresença apresentada em São Paulo no I Circuito Centro da Terra de Artes Cênicas. Nesse trabalho, web-câmeras interagem em tempo real com o público, e essas interações são transmitidas simultaneamente, tanto para um circuito interno de monitores de vídeo e de computadores (localizado no interior do teatro Centro da Terra), quanto *on-line*, pela internet.

Um pouco antes da passagem para os anos 1990, em 1987, Rejane Cantoni realiza, durante um curso na ECA-USP com o artista catalão Antoni Muntadas, aquele que viria a ser não só o seu primeiro

¹² Ver <http://www.itaucultural.org.br/desertesejo>.

¹³ O grupo é coordenado por Bia Medeiros e atualmente fazem parte dele Carla Rocha, Cila MacDowell, Cynthia Carla, Maria Luiza Fragozo, Alice Stefania Curi, Robiara Beccker e Viviane Barros. Para uma melhor compreensão da abrangência de suas atividades, procurar em <http://corpos.org>.



Rejane Cantoni.
Ao vivo. 1987.

trabalho artístico como também uma das primeiras experiências de videoinstalação interativa em nosso país. Trata-se de *Ao vivo*, trabalho em que o visitante, ao entrar no ambiente instalativo, dispara um alarme e o sistema de vídeo (composto por quatro televisores conectados a um controle remoto, que, por sua vez, é conectado a um videocassete). Na tela dos monitores, um revólver é apontado para o usuário, que se transforma em vítima de sua observação. Assim que o disparo é ouvido, ainda sob o impacto de seu som, entra o título do trabalho e uma luz é acesa, apontando o caminho da saída. Para realizar o trabalho, Cantoni se associou a um engenheiro para a montagem das placas de computador e do sistema interativo.

Influenciada pela discussão política existente na obra de Muntadas, Cantoni chama a atenção ao público na videoinstalação interativa *Ao vivo* para o fato de o trabalho artístico não ser algo inocente ou isento de partilha entre o propositor e seu visitante.

Após uma série de pesquisas e experiências artísticas, em 1999, Rejane Cantoni empreende, com Daniela Kutschat, no Paço das Artes em São Paulo, a videoinstalação *Máquinas de ver I*. As imagens são captadas em tempo presente por meio de um circuito fechado de vídeo, incorporam o visitante e o ambiente físico e são simultâneas entre si. Daniela Kutschat e Rejane Cantoni também realizam conjuntamente o trabalho intitulado *OP_ERA* (<http://www.op-era.com>) a partir de 2001. O trabalho é um convite à entrada do corpo num mundo computacional composto de quatro dimensões interligadas por passagens que o visitante vai descobrindo ao explorar cada uma dessas dimensões. O trabalho oferece a sensação ao corpo de estar dentro de um novo contexto sensorio artificial, como se o corpo fluísse num banco de dados, processado em tempo real. Produzido sob a forma de um espaço virtual, criado a partir de bases matemáticas, o projeto possui uma série de desdobramentos. *OP_ERA* consiste na imersão do corpo, de forma interativa, no ambiente instalativo, por meio de interfaces táteis e sonoras que permitem experiências rítmicas, cinéticas e vibracionais.

Em interlocução com o pensamento de Merce Cunningham, a coreógrafa e pesquisadora Ivani Santana desenvolve trabalhos no campo da dança e das mediações interativas desde 1994. Sua coreografia *Gedanken* (2000) trata da viagem de um corpo por experiên-

cias imaginárias. Conforme explica Santana, trata-se de uma viagem que não começa em cena, pois há corpos projetados que recepcionam o público, e o palco e a platéia transformam-se em uma grande instalação. Dessa maneira, o espaço cênico é constituído de corpo e de luz. Santana utiliza uma microcâmera de vídeo no joelho e outra no olho, funcionando em um sistema de circuito fechado para transmissão em tempo real. Em 2001, Ivani Santana apresenta *Corpo aberto* (no evento Rumos Dança 2001, promovido pelo Itaú Cultural), com utilização de vídeo em tempo real. Em 2002, durante a Mostra Sesc de Artes – Ares & Pensares, Santana, realiza *Pele*, espetáculo também criado nas fronteiras entre a dança e a tecnologia, que reúne músicos, intérpretes e *videomakers*.

Podemos exemplificar também trabalhos realizados em telefonia móvel através de interfaces entre música, corpo e movimento, como é caso de obras criadas em 2005 por Análvia Cordeiro, assim como na forma de arte robótica de Análsa Franco, de vídeo interativo, ou videogame, como nas obras de Márcia Vaitsman, que produz com o apoio de instituições da Alemanha e do Japão.

Chamar a atenção para as práticas midiáticas produzidas nas confluências com o contexto interativo, do jogo, da dança e das performances multimídia é abordar poéticas híbridas e em tempo real, poéticas impermanentes, transitórias, que expandem a idéia de fluxo midiático no universo da arte e que são capazes de dialogar com a ampla gama de procedimentos criativos relacionados ao âmbito da cultura digital.

Nesse conjunto de investigações interdisciplinares e circunstâncias diferenciadas do processo de elaboração artística, a transformação da idéia dá-se por mecanismos de contaminação e hibridação entre os meios tecnológicos. Os criadores encontram em suas poéticas o embate direto com o tempo ubíquo do ciberespaço e geram uma série de trabalhos que subvertem, alteram e ampliam o sentido inicialmente previsto para o contexto eletrônico-digital – seja em torno da discussão temporal, seja em torno das novas formas de experimentação estética, conseguindo a difícil tarefa de conciliar o circuito da arte às mídias de rede.

Julio Plaza e Mônica Tavares, ao analisarem os métodos de criação artística, chamam a atenção para o fato de que “a operação ar-

tística é um processo de invenção e produção".¹⁴ Eles analisam cerca de dez modos de operar as novas tecnologias. Entre eles, o método dos limites, que consiste em "explorar as leis, normas e regras que definem um projeto, na tentativa de nelas reconhecer as fronteiras do seu campo de atuação para, a partir daí, poder transgredi-las".¹⁵ Se na concepção do método dos limites, segundo Plaza e Tavares, para criar devem-se quebrar os limites impostos pelo meio, as leis, normas e regras que definem um projeto são constantemente quebradas e atualizadas por esse conjunto das poéticas investigativas, que busca, no limite, processos experimentais para as linguagens das novas mídias.

Poéticas da *wired city*, da cidade conectada

A contemporaneidade instaura novos ambientes na vida e na arte a partir das possibilidades introduzidas pelas redes de comunicação. A cultura urbana movida pelas mídias proporciona uma geração de artistas interessada nos trânsitos entre as linguagens digitais e nos recursos oferecidos pelos meios interativos e pelas comunidades virtuais. Esses criadores preocupam-se com as transformações políticas e sociais estabelecidas a partir disso, criam mediações simbólicas e pesquisam novos significados para o trabalho artístico e sua forma de recepção. Relacionam-se de maneira ativa com a cidade e o contexto midiático, agenciando-os de maneira compartilhada.

Como um movimento de inteligência coletiva, as poéticas da *wired city* articulam intervenções num ambiente cultural em que as novas mídias já se encontram disseminadas nas práticas sociais e no contexto urbano. Não se trata, por sua vez, de processos emergentes de produção tecnológica. Nesse sentido, as poéticas da *wired city* atuam nos diálogos promovidos pelas redes comunicacionais de massa, imprimindo maior confronto e questionamento ao sistema sociopolítico e econômico.

Pensar nas redes urbanas e artísticas de forma compartilhada implica não só pensar nos trabalhos que intervêm nos fluxos infor-

macionais, mas também em seus proponentes e no modo como refletem a grande rede que é a cidade contemporânea. Como mapas de percursos imprevisíveis, são situações muito mais relacionadas ao movimento, ao deslocamento, do que aos lugares.¹⁶ Como o viajante do labirinto, perde-se a visão global e panorâmica do espaço total a ser percorrido,¹⁷ e é só por intermédio da experiência vivida que se recuperam os sentidos.

Ruas, viadutos, transeuntes e grandes anéis viários: *links*, interfaces, arquivos e servidores. A rede torna-se a própria metáfora da cidade: reproduz no microcosmo informacional a cena urbana, com todas as suas qualidades e infinitos problemas. Ao problema insolúvel dos engarrafamentos, a cidade virtual propõe como solução a banda larga, logo saturada também com o aumento exponencial dos sites e dos acessos. A cidade da informação mantém sua velocidade e seu fluxo na proliferação de avenidas invisíveis, no transporte de mensagens via fibra ótica, fios de cobre e cabos.¹⁸

Ao problema do espaço na metrópole opõe-se, na rede, o problema do tempo: como percorrer todas as informações que interessam, se o tempo necessário é maior do que o que podemos dispor? Como indica Paul Virilio, trata-se de um tempo desvinculado do tempo cronológico, caracterizado por ações simultâneas, o tempo das mídias.¹⁹ É necessário saber os atalhos, fazer expedições, usar a experiência humana e os mecanismos de busca para as investigações. Como uma poética dos fluxos ininterruptos, a recepção da obra flui num ambiente altamente dispersivo, um organismo de relações hipermidiáticas, *on-line* 24 horas por dia. A ação artística se realiza em um espaço descontínuo, sem volume, e o tempo revela-se sob a forma de ubiquidade. O trabalho organiza-se em comunidade e em escala mundial, e é calcado em termos de trocas e simultaneidade.

¹⁴ Nelson Brissac Peixoto, *O princípio do movimento se impôs ao do lugar*, em http://www.uol.com.br/artecidade/2002frame_ie.htm, acessado em 9-2-2002.

¹⁷ Lucia Leão, *A estética do labirinto*, tese de doutorado (São Paulo: PUC/SP – Programa de Comunicação e Semiótica, 2001).

¹⁸ Algumas das associações aqui sugeridas entre rede e cidade foram feitas em conjunto com Daniel Sêda, em 12-2-2002.

¹⁹ Fábio Duarte, *Arquitetura e tecnologias de informação: da revolução industrial à revolução digital* (São Paulo: Fapesp/Editora da Unicamp, 1999).

¹⁴ Julio Plaza & Mônica Tavares, *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais* (São Paulo: Huciter, 1998), p. 97.

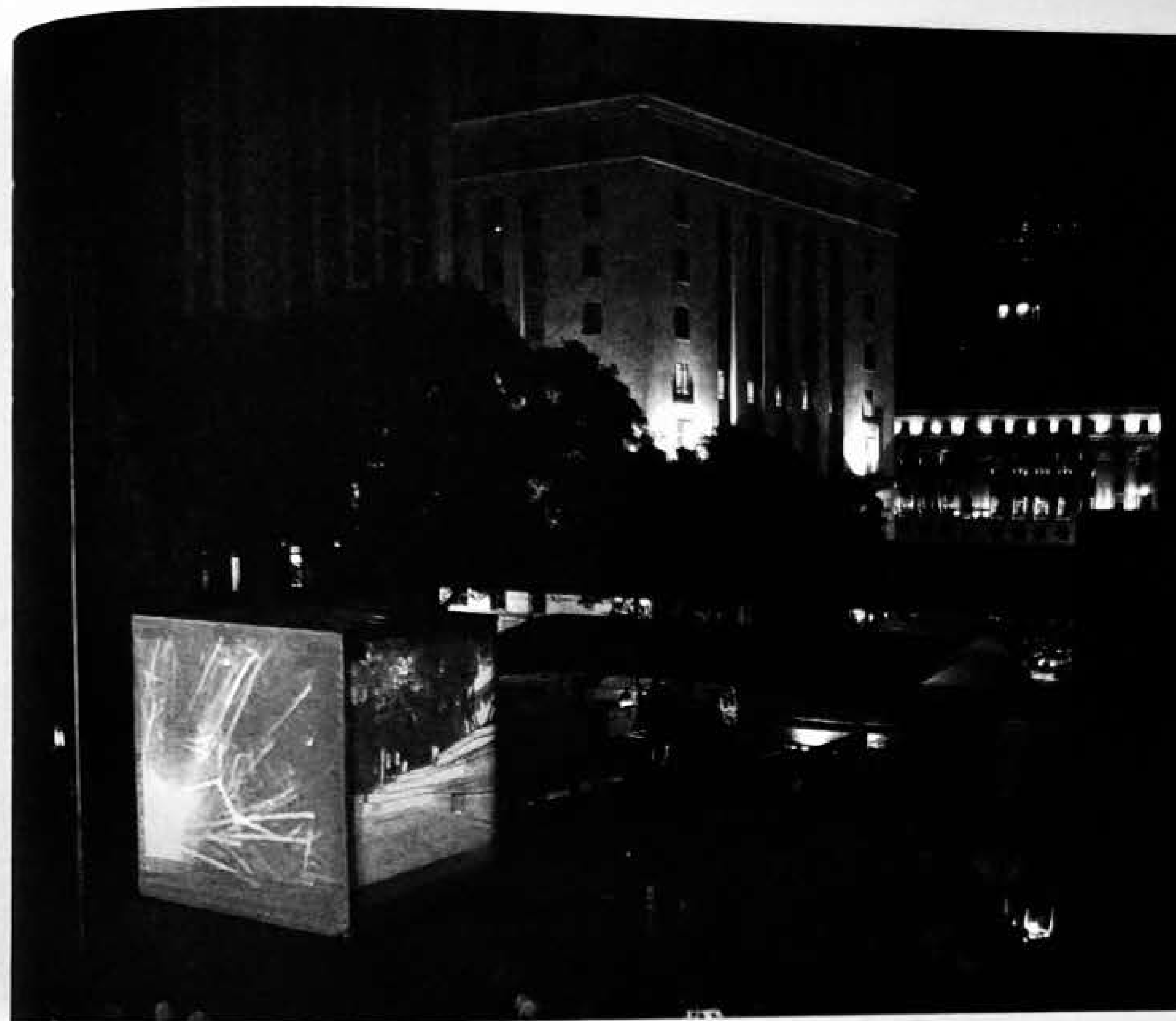
¹⁵ *Ibidem*.

Uma esfera global, interligada e pública. *Wired city*, como já pensava Vilém Flusser.²⁰

Deliberadamente dissociado do acesso às tecnologias de ponta, o movimento coletivo das poéticas da *wired city* se apropria dos ambientes *low-tech* (baixa tecnologia) e os reprocessa com atitude crítica. Tal circunstância é assumida como uma forma de instaurar uma visão particular de mundo e transpor bloqueios na constituição de um circuito alternativo de arte produzido pelos meios digitais.

No Brasil, essa experiência pode ser vivenciada, por exemplo, em São Paulo, cidade que é, provavelmente, a que mais compreende a dinâmica digital no país. São Paulo é um grande aparelho cultural, uma *wired city*, uma cidade conectada. Embora seja uma cidade midiaticizada, ela vive, tanto quanto outras metrópoles do país, uma intermitente contradição e negociação entre a lógica do local e do global, entre noções de inclusão e exclusão digital.

Nessa direção, as poéticas da *wired city* aqui observadas giram em torno de performances no espaço público de lógica mais situacionista, como é o caso dos trabalhos de Graziela Kunsch, em seu franco ativismo em torno dos coletivos, comunidades virtuais, instalações e projetos de vídeo; de Otávio Donasci, em suas performances multimídia no espaço público; de Giselle Beiguelman, em suas intervenções híbridas pela web e pela cidade, a partir de sites, telefonia – sem fio, celular e móvel – e painéis eletrônicos publicitários; de Jurandir Müller, Kiko Goifman, Lucas Bambozzi, Rachel Rosalen, Raquel Kogan, Simone Michelin, Daniel Sêda, Marcelo Cidade, André Costa, Leandro Lima e Gisela Motta, em suas videoinstalações, *net art*, documentários e projetos de intervenção midiática e, muitas vezes, com câmeras de vigilância e sensores eletrônicos; dos músicos Lívio Tragtemberg e Wilson Sukorski; de Milena Sz. e Mariana K (do coletivo mm não é confete), assim como Daniel Lima e o coletivo A Revolução Não Será Televisionada, em seus projetos de intervenção em programas televisivos e também nos sistemas públicos midiati-



A Revolução Não Será Televisionada. *O cubo*. 2005.

zados, como no projeto *CUBO* (ambiente de celebração multimídia), organizado de forma coletiva, como um ambiente instalativo para a produção de arte performática e arte VJ, apresentado em 2005 no centro de São Paulo.

Esse é o caso também de ações efêmeras como as casuais *flashmobs* (performances planejadas via internet), que ocorrem nos grandes centros urbanos; os *weblogs*, o orkut, os vídeos políticos (originados da chamada mídia tática, como forma de ativismo político), as net-rádios e os fanzines digitais, que são acionados por coletivos e estabelecem intervenções midiáticas, como os dos coletivos Cobaia, Cia. Cachorra, Perda Total, Formigueiro, Metáfora, NeoTao, Horizonte Nômade, Nova Pasta, Base V, Esqueleto Coletivo, Contra-filé e Rejeitados, que criam tais manifestações; a metacrítica na escrita

²⁰ Vilém Flusser (1920-1991), filósofo nascido em Praga, foi um dos mais radicais pensadores dos meios tecnológicos. Viveu no Brasil por um longo período, em que ministrou aulas e escreveu textos críticos. Entre seus alunos, o artista multimídia Otávio Donasci, em entrevista concedida em 2-2-2002, relata conceitos de Flusser sobre a vida nas cidades, que foram apresentados nos Estados Unidos nos anos 1980, antes mesmo do surgimento da internet.



BijaRi. México imaginário. 2002.

do texto científico expandida para trabalhos artísticos na internet realizada por Cícero Inácio da Silva; as performances de *live images*, ou vídeo ao vivo, dos VJs da cena noturna eletrônica, como o coletivo BijaRi e os VJs-artistas Luiz duVa, Alexis, Palumbo e Spetto.

Os criadores acima citados exploram a cidade como uma experiência de subjetivação. Suas ações são realizadas a partir do compromisso com a vida pública. Giselle Beiguelman²¹ (<http://www.desvirtual.com>) elucida muito bem certas questões existentes no campo das poéticas da *wired city* ao chamar a atenção para o nomadismo que as mídias digitais móveis proporcionam.

O trabalho *Egoscópio*,²² de Giselle Beiguelman, é uma teleintervenção que transforma a informação da internet em sinal videográfico. Realizado em 2002, é como um mergulho no universo das mídias. Trata-se da construção de um sujeito virtual mediado pela

²¹ Giselle Beiguelman proferiu palestra sobre arte on-line em 30 de novembro de 2002, na Pinacoteca do Estado de São Paulo, na qual abordou os trabalhos e as questões aqui relacionados.

²² Ver <http://www.desvirtual.com/egoscopio>.

informação entre a arte, a publicidade e a telecomunicação. Esse trabalho estabelece parâmetros de hibridização que confundem as interfaces e as mensagens, em um processo de associação e desconexão entre fragmentos dispersos em inúmeros sites. Trata-se de uma teleintervenção midiática em espaços públicos que faz com que os contextos e conteúdos gerados em rede, tanto na internet quanto na telefonia móvel, sejam transformados em sinal videográfico e projetados em painéis eletrônicos publicitários distribuídos pela cidade de São Paulo.

Há também trabalhos de Beiguelman, como *Web paisagem O*,²³ realizado em 2002 em conjunto com Marcus Bastos e Rafael Marchetti. É um trabalho de *net art* (arte da rede) que faz o usuário recombinar um banco de dados, oferecido sob a forma de arquivos de imagem, som e texto, como se fossem paisagens nômades da internet.

Percurso bastante interessante é o do projeto *Valetes em slow motion*. O projeto teve início com a produção do vídeo *Tereza*, de Kiko Goifman (1992, co-direção de Caco Pereira de Souza). Em seguida, o artista produziu o CD-ROM *Valetes em slow motion* (1998, com direção de produção de Jurandir Müller e direção de criação de Lucas Bambozzi). Com *Valetes em slow motion*, Goifman parte do meio imaterial e eletrônico do vídeo para os processos não-lineares e interativos da linguagem hipermidiática encontrados no CD-ROM; na seqüência, expande-o como forma híbrida, entre o espaço físico e o virtual, para o contexto das videoinstalações e para os domínios imersivos das redes telemáticas e do ciberespaço.

Cronofagia (www.paleotv.com.br/cronofagia), de Kiko Goifman e Jurandir Müller, aborda a violência, o tempo e a sobrevivência das imagens na internet. Como navegantes do ciberespaço, impregnados de forte consciência temporal, empreendem uma narrativa-limite calcada em matéria/imaterial e memória. Uma imagem ocupa a página central do trabalho; ao ser clicada, essa imagem dispara o que se denomina *relógio web*, mas nada acontece, nenhuma ação imediata. A partir de determinado número de cliques, gradualmente são disparadas ações de destruição e desmaterialização da imagem.

²³ Ver <http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/paisagemO>.



Kiko Goifman. 33. 2003.

O trabalho traduz poeticamente a noção de voracidade e homicídio coletivo na rede.

Em 2004, Kiko Goifman produz *33*, o 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 *on-line* na internet, uma reportagem na televisão *broadcast*, um vídeo experimental, um *road movie* (um filme de estrada) e um documentário performático. Enfim, um cinema contemporâneo, capaz de revelar uma identidade e uma cultura em trânsito, em processo.

Na obra de Lucas Bambozzi (<http://comum.com/lucas/>), é possível verificar experiências de intervenções e desvios no cerne do próprio meio digital. Ele compartilha o contato efetivo direto entre a experiência individual e a experiência pública. Seus trabalhos são como manifestos sobre a intimidade e a identidade. Para tanto, Bambozzi chama a atenção para as formas de controle e invasão da privacidade, advindas dos contextos urbanos e tecnológicos.

Lucas Bambozzi. Projeto *Spio*. 2005.

A arte, para Bambozzi, diz respeito a colocar em contato, ou em relação, sistemas comunicacionais de partilha e troca com o outro. Para ele, vivenciar a situação do trabalho, a experiência que este carrega, é inerente à constituição da própria idéia de arte. Seus trabalhos, de modo geral, tratam do confronto midiático produzido no encontro com o outro e das relações do sujeito com a vida pública e a vida privada. É o caso de seu projeto *Spio*, criado a partir da idéia de um robô espião, que foi apresentado na exposição *Emoção Artificial II*, em 2004, com a curadoria de Arlindo Machado e Gilberto Prado.

Spio faz com que o sujeito, protegido em seu aparente anonimato das câmeras de vigilância, questione até que ponto ele mesmo não acata as normas da vigilância e compartilha com o invasor uma mesma realidade. De certa maneira, Bambozzi proporciona, nesse trabalho, a possibilidade de cada indivíduo se posicionar diante do contexto midiático, observando-se tanto na função de invadido quanto na função de invasor.

Trabalhos como esses trazem questões novas para os espaços expositivos dos circuitos da arte. São trabalhos de intervenção no cam-

po coletivo que originalmente atuam em espaços não-institucionais. A questão mais premente a ser aqui pensada é: em que medida esses trabalhos se relacionam com os espaços institucionais? Ou seja, como eles se relacionam com espaços da arte que ainda não foram penetrados pelas dinâmicas mais anárquicas das intervenções digitais?

Como uma espécie de transgressão ou uma metáfora acerca das tensões decorrentes da sociedade de controle, artistas como Bambozzi, ao lidarem com o contexto de espaços institucionais, sabem muito bem que estão situando suas obras na zona do controle-descontrole. E acredito que faça parte do papel do artista tecnológico saber alargar essas zonas de confronto e embate expressivo nos espaços institucionais, ou espaços mais protegidos.

Como é possível observar nesses exemplos, os criadores que atuam em torno das poéticas da *wired city* geram, assim, estranhamento por meio de zonas de tensão entre sistemas midiáticos, entre desvios no sistema urbano e digital, nos sistemas de controle e segurança, e assim por diante. Tal estratégia de ação assemelha-se ao software virótico, porque se infiltra no circuito cultural e nas redes digitais – na tentativa de partilhar as formas organizadas da vida comum e as práticas sensoriais.

Fora do controle institucional, da lógica do mercado da arte e, na maioria das vezes, independentes do contexto acadêmico, essas práticas questionam a liberdade nos meios digitais e apresentam-se como um modo de ocupação do espaço público, na medida em que intervêm no circuito urbano das mensagens comunicacionais.

Novas circunscrições para a arte e novas mídias

É possível perceber, na intertextualidade promovida por esse conjunto de trabalhos, a presença viva dos modos antropofágicos das novas mídias. No universo das mídias, conforme observa Marcus Bastos,²⁴ as linguagens estão sempre em relação, por isso elas não podem ser pensadas isoladamente. Bastos relaciona de forma origi-

²⁴ Marcus Bastos, *Samplertropofagia: das relações entre literatura e tecnologia* (São Paulo: PUC-SP, 2002). Palestra proferida em 25-11-2002 no seminário Poéticas Digitais e o Corpo Biocibernético.

nal e inédita a idéia de *samplertropofagia* (que corresponde à fusão dos termos *sampler* e antropofagia), capaz de reunir, em uma só instância, poéticas como as da reciclagem e da apropriação.

Conforme é possível verificar, no início do século XXI, o campo das novas mídias no Brasil já se encontra consolidado como linguagem, possui um caminho próprio no circuito das artes e é, em muitos casos, considerado próximo e acessível a uma ampla gama de criadores.

As forças expositivas surgem de articuladores envolvidos há muito com o meio eletrônico e provenientes da área teórica e curatorial. Esse é o caso de Arlindo Machado, Gilbertto Prado e Ivana Bentes. É marcante também a presença de Daniela Bousso, diretora e curadora do Paço das Artes, e Solange Farkas, diretora e curadora do Videobrasil (<http://www.videobrasil.org.br>), nossas maiores articuladoras de arte eletrônica em termos internacionais.

Destacam-se ainda Ricardo Rosas (*in memoriam*), Gavim Adams, André Mesquita e o site Rizoma (<http://www.rizoma.net>), um núcleo de inteligência coletiva que interconecta ações políticas de dentro e fora da internet, entre o pensamento local e global; e a equipe do FILE (<http://www.file.org.br>), um dos grandes festivais aglutinadores das novas tendências, discussões e exposições no meio digital, composta por Paula Perissinotto e Ricardo Barreto. Ocorrem também outras circunscrições das novas mídias, como as proporcionadas pela equipe do Prêmio Sergio Motta (<http://www.premiosergiomotta.org.br>), coordenado por Renata Motta e Daniela Bousso, até 2007, e, a partir de 2008, por Renata Motta e Giselle Beiguelman; por Patrícia Canetti, do Canal Contemporâneo (<http://www.canalcontemporaneo.art.br>); e por críticos como André Brasil, Eduardo de Jesus, Guy Amado, Juliana Monachesi, Lucio Agra, Marcos Moraes, Marcus Bastos, Nancy Betts, Nina Velasco e Cruz, Orlando Maneschy, Paula Alzugaray, Val Sampaio e Yvana Fachine, entre outros.

No âmbito teórico e crítico, vale ressaltar a presença de Priscila Arantes, autora do livro *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*,²⁵

²⁵ Priscila Arantes, *@rte e mídia: perspectivas da estética digital* (São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005).

que promove um denso panorama da estética digital, especialmente no Brasil, após a década de 1990.

Se o espaço estético é um campo polêmico por não permitir o consenso, encontra-se nesse conjunto de experiências a oportunidade de religar esse microcosmo constituído pelos trabalhos das novas mídias à renovação do contexto contemporâneo da arte. Assim, a presença das novas mídias no Brasil é como uma geléia geral, disforme, sem nenhum caráter e, como diria Julio Plaza, pode ser considerada como "universos paralelos e simultâneos que tendem a perder seus contornos e fronteiras fixas".²⁶

Referências bibliográficas

- AGRA, Lucio. *História da arte no século XX: idéias e movimentos*. São Paulo: Anhembi/Morumbi, 2004.
- ALMEIDA, Cândido José. *O que é vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- AMARAL, Aracy. "Aspectos do não-objetualismo no Brasil". Em PECCINI-NI, Daisy Valle Machado (org.). *ARTE novos meios/multimeios – Brasil 70/80*. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado, 1985.
- ANDRADE, Oswald de. *Do Pau Brasil à Antropofagia e às utopias*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1981.
- ARS, 1 (3), São Paulo, USP, 2004.
- ARANTES, Priscila. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.
- BALOGH, Anna Maria et al. (orgs.). *Mídia, cultura, comunicação*. São Paulo: Arte & Ciência, 2002.
- BAMBOZZI, Lucas. "Outros cinemas." Em MACIEL, Kátia & PARENTE, André (orgs.). *Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2008.
- BASBAUM, Ricardo. "Formas do tempo". Em *Revista USP 40 – Arte e Contemporaneidade*, São Paulo, 1998-1999.
- _____. (org.). *Arte contemporânea brasileira: texturas, dicções, ficções, estratégias*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
- BASTOS, Marcus. *Samplertropofagia: das relações entre literatura e tecnologia*. Palestra proferida no seminário Poéticas Digitais e o Corpo Biocibernético. São Paulo: PUC-SP, 25-11-2002.
- BASUALDO, Carlos (org.). *Hélio Oiticica: Quasi-cinemas*. Columbus/Nova York/Colônia: Wexner Center for the Arts/New Museum of Contemporary Art/Kolnischer Kunstverein, 2001.
- BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis, 2008.

²⁶ Julio Plaza, "O mimético, a interferência e o instante nos MM (mass media)", em Ricardo Basbaum (org.), *Arte contemporânea brasileira: texturas, dicções, ficções, estratégias* (Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001), p. 275.

- BELLOUR, Raymond. "A dupla hélice". Em PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- _____. *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Campinas: Papyrus, 1997.
- BENJAMIN, Walter. "A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica". Em *Magia e técnica, arte e política - ensaios sobre a cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BENTES, Ivana. "Vídeo e cinema: rupturas, reações e hibridismo". Em MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- BETTS, Nancy. *Intertextualidade e contratos comunicacionais: apropriações semióticas na obra de Nelson Leirner*. São Paulo: PUC, 2002.
- BOUHOURS, Jean-Michel. "Gil Wolman". Em AGUILAR, Nelson & LE BON, Laurent (orgs.). *Parade, 1901-2001*. São Paulo: BrasilConnects, 2001.
- BRET, Guy. "Lygia Clark: seis células". Em *Lygia Clark*. BORJA-VILLEL, Manuel J. (org.). Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, 1998.
- BRUSCKY, Paulo. "Cinema de inversão/invenção". Em MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- CABO, Sheila. "Barrio: a morte da arte como totalidade". Em BASBAUM, Ricardo (org.). *Arte contemporânea brasileira: texturas, dicções, ficções, estratégias*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
- CAMPOS, Augusto. *Paul Valéry: a serpente e o pensar*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- CAMPOS, Roland de Azeredo. *Arteciência: afluência de signos co-moventes*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- CANONGIA, Ligia. "Quase cinema: cinema de artista no Brasil, 1970/80". Em *Arte Brasileira Contemporânea*, Caderno de Textos, nº 2. Rio de Janeiro: Funarte, 1981.
- CARMO, Paulo Sérgio do. *Merleau-Ponty: uma introdução*. São Paulo: Educ, 2000.
- CHILVERS, Ian. *Dicionário Oxford de Arte*. Trad. Marcelo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- CHKLOVSKI, Vítor. "A arte como procedimento". Em TOLEDO, Dionísio de Oliveira (org.). *Teoria da literatura: formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1979.
- CLARK, Lygia. "A propósito da magia do objeto". Em *Lygia Clark - Coleção Arte Brasileira Contemporânea*. Rio de Janeiro: Funarte, 1980.

- COCCHIARALE, Fernando. "Primórdios da videoarte no Brasil". Em MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- CORDEIRO, Waldemar. "Arteônica". Em PECCININI, Daisy Valle Machado (org.). *ARTE novos meios/multimeios - Brasil 70/80*. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado, 1985.
- COSTA, Cacilda Teixeira da. "Introdução e texto". Em *Wesley Duke Lee*. 2ª ed. São Paulo: Instituto Brasileiro de Arte e Cultura/Banco do Brasil, 1992.
- _____. "Videoarte no MAC". Em MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- _____. *Arte no Brasil 1950-2000: movimentos e meios*. São Paulo: Alameda, 2004.
- _____. & RIBEIRO, José Augusto. *Aproximações do espírito pop: 1963-1968*. São Paulo: MAM, 2003.
- COSTA, Helouise (org.). *Sem medo da vertigem: Rafael França*. São Paulo: Paço das Artes, 1997.
- COSTA, Rogério da. *A cultura digital*. São Paulo: Publifolha, 2002.
- COUCHOT, Edmond. "Da representação à simulação". Em PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- _____. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- CRUZEIRO SEMIÓTICO: revista semestral da Associação Portuguesa de Semiótica, nº 18 e 19. Porto: Associação Portuguesa de Semiótica, 1993.
- DELEUZE, Gilles. *La imagen tiempo: estudios sobre cine 2*. Buenos Aires: Paidós, 2005.
- DERRIDA, Jacques. *A escritura e a diferença*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- DOMINGUES, Diana. *A imagem eletrônica e a poética da metamorfose*. São Paulo: PUC, 1993.
- _____. (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.
- _____. "Ciberarte: zonas de interação". Em *Catálogo da II Bienal do Mercosul - Julio Le Parc e Arte e Tecnologia*. Porto Alegre: FBAVM, 1999.
- _____. *Criação e interatividade na ciberarte*. São Paulo: Experimento, 2002.
- DONASCI, Otávio. *Videocriaturas: análise de videoperformances realizadas entre 1980 e 2001*. São Paulo: ECA/USP, 2002.
- DONATI, Luisa Paraguai & PRADO, Gilbertto. "Utilizações artísticas de imagens em direto na word wide web". Em *Anais do I Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*. Brasília: UnB, 1999.

- DUARTE, Fábio. *Arquitetura e tecnologias de informação: da revolução industrial à revolução digital*. São Paulo/Campinas: Fapesp/Editora da Unicamp, 1999.
- DUBOIS, Philippe. *Video, cine, Godard*. Buenos Aires: Libros Del Rojas/Universidad de Buenos Aires, 2001.
- _____. "Movimentos improváveis: o efeito cinema na arte contemporânea". Em *Movimentos improváveis: o efeito cinema na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2003. Catálogo.
- _____. *Video, cine, Godard*. Trad. Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- DUGUET, Anne-Marie. *Déjouer l'image: créations életroniques et numériques*. Nîmes: Jacqueline Chambon, 2002.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- ELWES, Catherine. "La reconstrucción por la deconstrucción". Em BONET, Eugeni (org.). *Desmontaje: film, video/apropiación, reciclaje*. Valência: Ivam/Centre Julio González, 1993.
- FABRIS, Annateresa. "A fotografia além da fotografia: José Oiticica Filho (1947-1995)". Em *Revista Imagens*, nº 8. Campinas: Unicamp, 1998.
- FARIAS, Agnaldo. *Arte brasileira hoje*. São Paulo: Publifolha, 2002.
- FARKAS, Solange. "O Videobrasil e o vídeo no Brasil: uma trajetória paralela". Em MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- FAVATO e SILVA. *Sinal e ruído de imagens*. São Paulo: Centro Universitário Senac, 2005.
- FECHINE, Yvana. "O Vídeo como um projeto utópico de televisão". Em MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- FLUSSER, Vilém. *Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: Duas Cidades, 1983.
- _____. *Ensaio sobre a fotografia - Para uma filosofia da técnica*. Lisboa: Relógio D'Água, 1998.
- _____. "Writings/Vilém Flusser". Em *Electronic Mediations*, vol. 6. Mineápolis: University of Minnesota, 2002.
- FOCILLON, Henri. *The Life of Forms in Art*. Nova York: Zone Books, 1992.
- FREIRE, Cristina. *Poéticas do processo: arte conceitual no museu*. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- _____. *Paulo Bruscky: arte, arquivo e utopia*. Pernambuco: Cepe, 2007.
- FRICKE, Christiane. "Nouveaux médias". Em WALTHER, Ingo F. (org.). *L'art au XXe siècle*. Colônia: Taschen, 2000.

- GALÁXIA. *Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura*, nº 4. São Paulo: PUC, 2002.
- GEIGER, Anna Bella. "Anna Bella Geiger: um depoimento". Em MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- HALL, Doug & JO FIFER, Sally. *Illuminating Video: a Essencial Guide to Video Art*. Nova York: Aperture, 1991.
- HEKMAN, Susan J. *Hermenêutica e sociologia do conhecimento*. Lisboa: Edições 70, 1990.
- HERKENHOFF, Paulo. "Antonio Dias - Nexos entre diferenças". Em *Catálogo Antonio Dias: Trabalhos 1965-1999*. Lisboa/São Paulo: Centro de Arte Moderna José de Azeredo Perdigão/Cosac & Naify, 1999.
- HOLLANDA, Heloisa Buarque de & GONÇALVES, Marcos Augusto. *Cultura e participação nos anos 60*. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- JOHSON, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- JUNGLE, Tadeu. "Vídeo e TVDO: anos 80". Em MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- KAC, Eduardo. "Novos rumos na arte interativa". Em LEÃO, Lucia (org.). *Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Fapesp/Iluminuras, 2002.
- _____. "Aspects de l'esthétique communicationale". Em BUREAUD, Annick & MAGNAM, Nathalie (orgs.). *Connexions: art, réseaux, media*. Paris: École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2002.
- KERCKHOVE, Derrick de. "O senso comum, antigo e novo". Em PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34, 1993.
- KRAUSS, Rosalind. *Video: the Aesthetics or Narcisism*. Nova York: Springer, 1976.
- _____. *Caminhos da escultura moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- _____. *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. Londres: Thames & Hudson, 1999.
- KUTSCHAT HANNS, Daniela. *Corpo-espço: notas, rotas e projetos*. São Paulo: ECA/USP, 2001.
- LEITE, Rui. "Flávio de Carvalho: media artist avant la lettre". Em KAC, Eduardo (org.). *A Radical Intervention: the Brazilian Contribution to the International Electronic Art Movement*. San Francisco: Leonardo, 2004.

- LIMA, Luiz Costa (org.). *Teoria da cultura de massa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- LIPPARD, Lucy R. *Six Years: the Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972*. Berkeley/Los Angeles: University of California Press, 1997.
- LUNENFELD, Peter. "Art Post-History: Digital Photography & Electronic Semiotics". Em IGLHAUT, Stephan (org.) *Photography After Photography: Memory and Representation in the Digital Age*. Chicago: G+B Arts, 1997.
- MACHADO, Arlindo. "Notas sobre uma televisão secreta". Em LIMA, Barbosa et al. *Televisão & vídeo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- _____. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- _____. "Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem". Em PARENTE, André (org.) *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- _____. "Filme, sonho e outras quimeras". Em *Cruzeiro Semiótico: revista semestral da Associação Portuguesa de Semiótica*, nº 18 e 19. Porto: Associação Portuguesa de Semiótica, 1993.
- _____. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. 2ª ed. São Paulo: Edusp, 1996.
- _____. "Dos o tres cosas sobre Eder Santos". Em LA FERLA, Jorge (org.) *Contaminaciones: del videoarte al multimedia*. Buenos Aires: Libros Del Rojas/Universidad de Buenos Aires, 1997.
- _____. "Uma experiência radical de videoarte". Em COSTA, Helouise (org.) *Sem medo da vertigem: Rafael França*. São Paulo: Paço das Artes, 1997.
- _____. *Os primórdios do cinema: 1895-1926*. São Paulo: Agência Observatório, 1997.
- _____. *Pré-cinema & pós-cinema*. Campinas: Papyrus, 1997.
- _____. "A arte do vídeo no Brasil". Em *Catálogo do XVI Salão Nacional de Artes Plásticas*. Rio de Janeiro: Funarte, 1998.
- _____. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2000.
- _____. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
- _____. "Arte e mídia: aproximações e distinções". Em *Galáxia: Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura*, nº 4. São Paulo: PUC, 2002.
- _____. "Cultura e técnica: aproximações". Em SARKOVAS, Yacoff (org.) *Prêmio Multicultural Estadão*. São Paulo: Estadão Cultura, 2002.

- _____. "Regimes de imersão e modos de agenciamento". Em *Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Salvador: Intercom, 2002 (CD-ROM).
- _____. "As linhas de força do vídeo brasileiro". Em MACHADO, Arlindo (org.) *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- _____. (org.) *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- _____. (org.) *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural/Iluminuras, 2007.
- MACHADO, Irene. "Tudo o que você queria saber sobre as novas mídias mas não teria coragem de perguntar a Dziga Vertov". Em *Galáxia: Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura*, nº 3. São Paulo: PUC, 2002.
- MACIEL, Kátia. *O Quasi-cinema de Hélio Oiticica*. Em <http://www.rizoma.net>.
- MALDONADO, Tomás. *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Gedisa, 1994.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT, 2000.
- MARCONDES, Danilo. *Iniciação à história da filosofia: dos pré-socráticos a Wittgenstein*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.
- MARTIN, Sylvia. *Video Art*. Colônia: Taschen, 2006.
- MATUCK, Artur. *O potencial dialógico da televisão: comunicação e arte na perspectiva do receptor*. São Paulo: Annablume/ECA-USP, 1995.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1974.
- MELLO, Christine. "Na rede". Em *XXV Bienal de São Paulo: Iconografias Metropolitanas - Brasil*. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2002.
- _____. "A experiência com a poética de Philadelpho Menezes". Em BARROS, Anna & SANTAELLA, Lucia (orgs.) *Mídias e artes: os desafios da arte no início do século XXI*. São Paulo: Unimarco, 2002.
- _____. "Arte nas extremidades". Em MACHADO, Arlindo (org.) *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003; São Paulo: Iluminuras, 2007.
- _____. "Experiências sensoriais da contemporaneidade". Em NOIOSA, Urbano & GARCIA, Wilton (orgs.) *Comunicação & tecnologia*. São Paulo: U. N. Nojosa, 2003.
- _____. "Arte desmaterializada, em tempo real, em rede". Em LEÃO, Lucia (org.) *Cibercultura 2.0*. São Paulo: U. N. Nojosa, 2003.
- _____. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: PUC, 2004.

- _____. "The body in real time". Em *Anais do X Internationaler Kongress Body - Embodiment-Disembodiment Deutsche Gesellschaft für semiotic*, Kassel, 2004.
- _____. "Os VJs e as imagens ao vivo, inacabadas, imersivas: o corpo em partilha com a obra". Em GARCIA, Wilton (org.). *Corpo & tecnologia*. São Paulo: U.N. Nojosa/Senac, 2004 (CD-ROM).
- _____. "Extremidades do vídeo: o vídeo na cultura digital". *Revista Conexão - Comunicação e Cultura*. Rio Grande do Sul: Educs, 2004.
- _____. "Hors de controle: Lucas Bambozzi et les poétiques de l'intervention numérique". Em *Parachute Art Contemporain*, Montreal, 2004.
- _____. "Vorazes, grotescos e malvados". Em *Catálogo da Exposição Vorazes, Grotescos e Malvados*. São Paulo: Paço das Artes, 2005.
- _____. "Zonas de risco: poéticas de intervenção digital em São Paulo". Em *XIV Encontro Anual Compós - Livro de Resumos*, Niterói, 2005.
- _____. "Extremidades do vídeo: novas circunscrições do vídeo". Em *Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Rio de Janeiro, 2005 (CD-ROM).
- _____. "Extremidades do vídeo: uma breve introdução". Em *Revista Eletrônica Polêmica*. Disponível em http://www2.uerj.br/~labore/cimagem/p14_/b.htm.
- _____. "Cartões-postais". Em *Revista Eletrônica Polêmica*. Disponível em http://www2.uerj.br/~labore/cimagem/14_artista_lucas.htm.
- _____. "Imagens vivas". Em *Revista Eletrônica Trópico*. Disponível em <http://www.uol.com.br/tropico>.
- _____. "Desconstrução do vídeo". Em *Cultura visual e desafios da pesquisa em artes - XIV Encontro ANPAP*, Goiânia, 2005.
- _____. "New Media Art: Practices and Context in Brazil Since the 1990s". Em BUREAUD, Annick & SORET, Jean-Luc (orgs.). *Anomalie digital_arts 5*. Paris: Maison Européenne de la Photographie, 2005.
- _____. "Arte e novas mídias: práticas e contextos no Brasil a partir dos anos 90". *Arx*, 3 (5), São Paulo, 2005.
- _____. "Zona de risco: poéticas de intervenção digital". Em *Revista Eletrônica Polêmica*. Disponível em <http://www2.uerj.br/~labore/pol15/cimagem/index.htm>.
- _____. "Corpo duVa". *ff>>dossier 18*. Disponível em <http://www.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/dossier018/ensaio.asp>.
- _____. "Arte e novas mídias: práticas e contextos no Brasil a partir dos 1990". Em *Documenta 12 - Canal Contemporâneo*. Disponível em <http://www.canalcontemporaneo.art.br/documenta12magazines/archives/000882.php>.

- _____. "Videoarte no Brasil e outras experiências latino-americanas: anos 1970 e 1980". Em *Produção, Teoria e Crítica - Revista do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais FASM*. Disponível em <http://www.fasm.edu.br/revista>.
- _____. "El videoarte en Brasil y otras experiencias latinoamericanas: 1970-1980". Em SICHEL, Berta (org.). *Catálogo da Exposição Primera Generación. Arte e Imagen en Movimiento (1963-1986)*. Madri: Museu Nacional Reina Sofía, 2006.
- _____. "Corpo e vídeo em tempo real". Em FERREIRA, Glória (org.). *Crítica de arte no Brasil: temáticas contemporâneas*. Rio de Janeiro: Funarte, 2006.
- _____. "Poéticas digitais: analógico, digital e sampler". Em ROCHA, Cleomar (org.). *Anais do XV Encontro ANPAP*, Salvador, 2007.
- _____. et al. "Diálogos: vídeo entre camadas". Em *Galáxia*, nº 5. São Paulo: PUC, 2003; São Paulo: Iluminuras, 2007.
- MENDONÇA, Marcos, et al. *3º Prêmio Cultural Sergio Motta*. São Paulo: Instituto Sergio Motta, 2002.
- MENEZES, Philadelpho. *A crise do passado*. 2ª ed. São Paulo: Experimento, 2001.
- MESQUITA, Ivo. "Brazil". Em SULLIVAN, Edward J. (org.). *Latin American Art in the Twentieth Century*. Londres: Phaidon, 1996.
- MICHEL, Mario De. *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Madri: Alianza, s/d.
- MINK, Janis. *Marcel Duchamp 1887 - 1968: a arte contra-arte*. Colônia: Taschen, 2000.
- MORAN, Patrícia. *Rostilidades: os sentidos do rosto*. São Paulo: PUC, 2003.
- NAGIB, Lúcia (org.). *O cinema da retomada: depoimentos de 90 cineastas dos anos 90*. São Paulo: Editora 34, 2002.
- OITICICA, Hélio. "Situação da Vanguarda no Brasil". Em *Arte em Revista*, nº 2. São Paulo: USP, 1979.
- OMAR, Arthur. (org.). *Arthur Omar: a lógica do êxtase*. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2001.
- PARENTE, André. "Introdução - Os paradoxos da imagem-máquina". Em PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- _____. MACIEL, Kátia (org.). *Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2003.
- PARFAIT, Françoise. *Video: un art contemporain*. Paris: Éditions du Regard, 2001.
- _____. "La instalación em la colección". Em *Tiempos de vídeo. 1965-2005: Colección nouveaux médias del Centre Pompidou con la participación de la*

- Colección de Arte Contemporâneo Fundación La Caixa. Barcelona: Fundación la Caixa, 2005.
- PECCININI, Daisy Valle Machado (org.). *ARTE novos meios/multimeios – Brasil 70/80*. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado, 1985.
- PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- _____. *Antologia filosófica*. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1998.
- PEIXOTO, Nelson Brissac (org.). *Arte/cidade: a cidade e seus fluxos*. São Paulo: Marca D'Água/Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo, 1994.
- PELBART, Peter Pál. *O tempo não reconciliado*. São Paulo: Perspectiva/Fapesp, 1998.
- PIGNATARI, Décio. *Informação linguagem comunicação*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.
- PLAZA, Julio. *Videografia em videotexto*. São Paulo: Hucitec, 1986.
- _____. *Tradução intersemiótica*. São Paulo/Brasília: Perspectiva/CNPq, 1987.
- _____. "As imagens de terceira geração, tecno-poéticas". Em PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- _____. "O mimético, a interferência e o instante nos MM (mass media)". Em BASBAUM, Ricardo (org.). *Arte contemporânea brasileira: texturas, dicções, ficções, estratégias*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
- _____. & TAVARES, Mônica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.
- POISSANT, Louise. "New Media Dictionary". Em *Leonardo – Journal of the International Society for the Arts*, 34 (1). Cambridge: The MIT Press, 2001.
- PRADO, Gilberto. "As redes artístico-telemáticas". Em *Revista Imagens*, nº 3. Campinas: Unicamp, 1994.
- _____. *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- RUHRBERG, Karl et al. *L'art au XXe siècle*. Colônia: Taschen, 2000.
- RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. Londres: Thames & Hudson, 1999.
- _____. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SALLES, Cecília. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: Fapesp/Annablume, 1998.
- _____. *Redes da criação: construção da obra de arte*. São Paulo: Horizonte, 2006.

- SANTAELLA, Lucia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 1992.
- _____. *The Postmodern debate*. Disponível em <http://www.pucsp.br/~cos-puc/interlab/santaella/index.html>.
- _____. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal. Aplicações na hipermídia*. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2001.
- _____. "Cultura tecnológica & o corpo biocibernético". Em LEÃO, Lucia (org.). *Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Fapesp/Iluminuras, 2002.
- _____. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- _____. & NOTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1998.
- SANTANA, Ivani. *Corpo aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias*. São Paulo: Educ, 2002.
- SCHWARTZ, Jorge. "Introdução". Em SCHWARTZ, Jorge (org.). *Da Antropofagia a Brasília: Brasil 1920-1950*. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado/Cosac & Naify, 2002.
- SCHWARZ, Hans-Peter. *Media Art History*. Munique: Prestel, 1997.
- SPINRAD, Paul. *The VJ Book*. Los Angeles: Feral House Book, 2005.
- STOULLIG, Claire. "1978". Em AGUILAR, Nelson & LE BON, Laurent (orgs.). *Parade*. São Paulo: BrasilConnects, 2001.
- TAS, Marcelo. "A minha história da Olhar Eletrônico". Em MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- TASSINARI, Alberto. *O espaço moderno*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- TERRA, Vera. *Acaso e aleatório na música: um estudo da indeterminação nas poéticas de Cage e Boulez*. São Paulo: Educ/Fapesp, 2000.
- TOLEDO, J. Flávio de Carvalho. *O comedor de emoções*. São Paulo/Campinas: Brasiliense/Unicamp, 1994.
- TRIBE, Mark & JANA, Reena. *New Media Art*. Colônia: Taschen, 2007.
- VAN ASSCHE, Christine. "Aspectos históricos y museológicos de las obras basadas en nuevos media". Em *Tiempos de vídeo. 1965-2005: Colección nouveaux médias del Centre Pompidou con la participación de la Colección de Arte Contemporâneo Fundación La Caixa*. Barcelona: Fundación la Caixa, 2005.
- _____. et al. *Sonic Progress*. Barcelona: Actar, 2003.
- VILLALONGA, José F. de C. (org.). *Tiempos de vídeo. 1965-2005: Colección nouveaux médias del Centre Pompidou con la participación de la Colección de Arte Contemporâneo Fundación La Caixa*. Barcelona: Fundación la Caixa, 2005.

- VIRILIO, Paul. *O espaço crítico*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- WEIBEL, Peter. "La era de la ausencia". Em GIANETTI, Claudia (org.). *Arte em la era electrónica: perspectivas de una nueva estética*. Barcelona: L'Angelot/Goethe Institut Barcelona, 1997.
- WOOD, Paul. *Arte conceitual*. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. Toronto/Vancouver: Clarke, Irwin & Company, 1970.
- ZANINI, Walter. "Primeiros tempos da arte/tecnologia no Brasil". Em DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.
- _____. "Videoarte: uma poética aberta". Em MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- _____. "A atualidade de Fluxus". *Ars*, 1 (9). São Paulo: USP, 2004.

Créditos das imagens

- Capa - Luiz duVa. *Desconstruindo Leticia Parente: marca registrada*. 14^o Videobrasil. 2003. Foto: Isabella Matheus.
- P. 22 - André Costa. *Regina Silveira: Transit*. 2001.
- P. 32 - Wesley Duke Lee. *O helicóptero*. 1969. Reprodução.
- P. 34 - feitoamãos/FAQ. *Carro bomba - Guia antipânico e invenções rotativas*. 15^o Videobrasil. 2005. Foto: Isabella Matheus. © Associação Cultural Videobrasil.
- P. 38 - Lucas Bambozzi. Instalação *Multidão*. Exposição Luz da Luz. Sesc Pinheiros. 2006.
- P. 39 - Cao Guimarães. *Sopro*. 2000.
- P. 39 - Marcellvs. *man.road.river*. 2004.
- P. 42 - Robert Rauschenberg. *Satellite*, 1955. © Untitled Press, Inc., licenciado por Autvis, Brasil, 2008.
- P. 63 - Steina Vasulka e Stephen Vitiello. *Video Opera for Paik*. 11^o Videobrasil. 1996. Foto: Isabella Matheus. © Associação Cultural Videobrasil.
- P. 66 - Dziga Vertov. *O homem da câmera*. 1929.
- P. 68 - Jesús Rafael Soto. *Estrutura cinética*. 1955.
- P. 71 - Wolf Vostell. *Television Dé-coll//age*. 1963. Licenciado por Autvis, Brasil. 2008.
- P. 74 - Equipamento Sony Portapak. 1965. Reprodução.
- P. 74 - Nam June Paik. *TV Buddha*. 11^o Videobrasil. 1996. Foto: Isabella Matheus. © Associação Cultural Videobrasil.
- P. 76 - Mario Peixoto. *Limite*. 1981. Acervo CTA/SAV/MinC.
- P. 82 - Hélio Oiticica. *Tropicália: PN2 A pureza é um mito e PN3 Imagética*. Exposição Nova Objetividade Brasileira. Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro. 1967.

- P. 88 – Anna Bella Geiger. *Passagens nº 1*. 1974.
- P. 95 – Glauber Rocha. Programa *Abertura*. TV Tupi. 1979-1980.
- P. 97 – Equipamento U-Matic. 1969. Foto: Claudio Wakahara.
- P. 99 – Tadeu Jungle e Walter Silveira. *Heróis da decadên(s)ia*. 1987.
- P. 100 – Olhar Eletrônico. Walter Silveira (à esquerda), Fernando Meirelles (à direita), entre outros. Premiados do I Festival Vídeo Brasil. 1983. © Divulgação Associação Cultural Videobrasil.
- P. 101 – Marcelo Tas. *Netos do Amaral*. 1990.
- P. 104 – Almir Almas. *Acesso/Access/Akusesu*. 1993.
- P. 106 – Otavio Donasci. *A máscara eletrônica*. Obra apresentada no 2º Videobrasil. 1984. © Divulgação Associação Cultural Videobrasil.
- P. 120 – Roberto Sandoval, Tadeu Jungle e Walter Silveira. *Caipira in – local groove*. 1987.
- P. 121 – Rosângela Rennó. *Vera Cruz*. 2000.
- P. 128 – Lucas Bambozzi. *Aqui de novo*. 2003.
- P. 133 – Leandro Lima. *Analógico#1. Analógico#2. 1997. Analógico#3. 1998.*
- P. 138 – Otavio Donasci. *Videocriaturas*. 2004.
- P. 142 – Lygia Clark. *Diálogo: óculos*. 1968.
- P. 144 – Letícia Parente. *Marca registrada*. 1975.
- P. 150 – Lia Chaia. *Desenho corpo*. 2001. Vídeo 51 min (até acabar a carga da caneta). Câmera: Flávia F. Lobo.
- P. 152 – Paulo Bruscky. *Registros*. 1980.
- P. 159 – Eder Santos. *Poscatidevenum: um espetáculo de música e imagem*. 10º Videobrasil. 1994. Foto: Marco Aurélio Olímpio/Walter Louzán. © Associação Cultural Videobrasil.
- P. 160 – VJ Alexis na Cinelândia. Rio de Janeiro. 2002.
- P. 161 – VJ Palumbo. *Ag263*. Foto de arquivo pessoal. 2003.
- P. 162 – VJ Spetto e Dani Bevervanso. *O barato sai caro*. 2005.
- P. 166 – Luiz duVa. *Desconstruindo Letícia Parente: marca registrada*. 14º Videobrasil. 2003. Foto: Isabella Matheus. © Associação Cultural Videobrasil.
- P. 170 – Dora Longo Bahia. *Clássico: (Corinthians x Palmeiras)*. 2004.
- P. 179 – Rafael França. *Can't you not hear the dreadful screaming all around that most people usually call silence?* 1984.
- P. 180 – Sandra Kogut. *Videocabines*. 1990.
- P. 181 – Eder Santos. *The desert in my mind* (maquete). 9º Videobrasil. 1992. Foto: Adriana Langeani. © Associação Cultural Videobrasil.

- P. 185 – Lucas Bambozzi. *Cartões-postais*. 1999-2003.
- P. 190 – Lea Van Steen e Raquel Kogan. *Ponte*. Sesc Avenida Paulista. 2008. Fotos: Raquel Kogan.
- P. 191 – Adriana Varella. *Banquete-antropofagia*. 1994. Foto: Luciano Mattos.
- P. 191 – Kiko Goijman e Jurandir Müller. *Coletor de imagens*. 2002.
- P. 195 – Eduardo Kac. *Teleporting as an unknown state*. Trabalho de telepresença. 1994-1996. Cortesia foto: Espacio Fundación Telefónica, Buenos Aires.
- P. 203 – Giselle Beiguelman. *Egoscópio*. 2002. Foto: Helga Stein. *Home page de <content = no cache>*. 2000. *Home page de Ceci n'est pas un Nike*. 2002.
- P. 206 – Daniela Kutschat. *Vôo cego II*. 1998.
- P. 217 – Rejane Cantoni. *Ao vivo*. Videodocumentação realizada por Leonardo Crescenti. 1987.
- P. 223 – A Revolução Não Será Televisada. *O cubo*. Vale do Anhangabaú. 2005. Foto: Antônio Brasileiro. Artistas convidados: Juliana Russo, Pedro Guimarães, Roni Hirsch, BijaRi, Cia. Cachorra, Cobaia, Contra Filé, UDDQEM e Perda Total.
- P. 224 – BijaRi. *México imaginário*. Intervenção com cartazes e instalação. Casa das Rosas. 2002.
- P. 226 – Kiko Goifman. *33*. 2003.
- P. 227 – Lucas Bambozzi. *Projeto Spio*. 2005.

Fotos coloridas

1. Antonio Dias. *A fly in my movie*. 1976.
2. José Roberto Aguilar. *Lua oriental*. 1978.
3. Eder Santos. *Europa em 5 minutos*. 1987.
- 4 e 5. Tadeu Jungle. *SpSPsp 2*. 8º Videobrasil. 1990. Foto: Marcio Langeani. © Associação Cultural Videobrasil.
6. Sandra Kogut. *Parabolic people*. 1991.
7. Carlos Nader. *O Beijoqueiro*. 1992.
- 8 e 9. Lucas Bambozzi. *Love stories*. 1992.
- 10 e 11. Dora Longo Bahia. *AcordaLice* (Alice P.; Finnis Regis/Regis Finnis; Ulisses em Wallenton). 2006.
12. Regina Silveira, em colaboração com Ronaldo Kiel. *Lunar*. 2003. Produção e realização de Olhar Periférico. Trilha sonora original de Rogerio Rochlitz. Foto: João Musa.

Bastos, Marcus, 197, 202, 225, 228, 229
 Baumstein, Moisés, 96
 Beiguelman, Giselle, 38, 197, 202, 203, 222, 224-225, 229
 Bellour, Raymond, 38, 61, 131
 Benjamin, Walter, 49, 58
 Bentes, Ivana, 182, 229
 Betts, Nancy, 123, 229
 Beuys, Joseph, 70
 BijaRi, 38, 161, 224
 Borba, Gabriel, 89
 Bousso, Daniela, 229
 Braga, Marcelo, 161, 163
 Brasil, André, 229
 Brecht, George, 70
 Bressane, Julio, 79, 98
 Bruscky, Paulo, 37, 91, 146, 152
 Buñuel, Luis, 65
 Cabo, Sheila, 118
 Cage, John, 43, 70, 107, 156
 Campos, Augusto de, 98, 180, 212
 Campos, Cid, 180
 Campos, Haroldo de, 212
 Campus, Peter, 80
 Canetti, Patrícia, 229
 Cantoni, Rejane, 38, 213, 216, 218
 Cardoso, Inês, 110, 182
 Carrero, Tônia, 77
 Carvalho, Bruno de, 182, 204, 205
 Carvalho, Flávio de, 33, 37, 77, 82, 84
 Carvalho, Josely, 110, 182
 Castro, Isa, 98
 Cézanne, 76
 Chacrinha, 95, 98
 Chaia, Lia, 38, 147, 149-150
 Chemical Brothers, 204
 Chklovski, 123
 Cia. Cachorra, 223
 Cidade, Marcelo, 222
 Clair, René, 65, 76
 Clark, Lygia, 77, 142, 169-170
 Cobaia, 223
 Cocchiarale, Fernando, 87

Cockpit, 93, 104
 Conecta Vídeo, 104
 Contra-filé, 223
 Cordeiro, Analfvia, 38, 86, 96, 110, 212, 219
 Cordeiro, Waldemar, 80-81
 Corpos Informáticos, 146-147, 182, 212, 214, 216
 Costa, André, 22, 222
 Costa, Cacilda Teixeira da, 33, 64-65, 79, 90, 93, 94
 Costa, Helouise, 91, 178
 Couchot, Edmond, 69, 210
 Cruz, Nina Velasco e, 229
 Cruz, Roberto Moreira, 164
 Cunningham, Merce, 70, 218
 D'Almeida, Neville, 98, 175
 Dali, Salvador, 65
 Danowski, Miriam, 87
 Dantas, Marcello, 182
 De Paula, Francisco, 163
 Derrida, Jacques, 117
 Dias, Antonio, 38, 85-86, 176
 Dias, Maurício, 38, 110, 183, 186
 Domingues, Diana, 38, 96, 142, 212, 213
 Donasci, Otávio, 38, 91, 92-93, 96-97, 106, 138, 222
 Donati, Luisa, 197
 Dubois, Philippe, 51, 52-53, 54, 61
 Duchamp, Marcel, 65, 70, 76, 115, 157
 Duguet, Anne-Marie, 51, 61
 Duke Lee, Wesley, 32, 33, 37, 79, 80, 83, 84, 175
 duVa, Luiz, 38, 110, 115, 154, 161, 165, 166, 167, 168, 182, 224
 Eco, Umberto, 52, 61
 Einstein, 42, 49
 Eisenstein, 65, 76, 98, 164
 Embolex, 161
 Emvídeo, 104, 105
 Esqueleto Coletivo, 223
 Farias, Agnaldo, 80, 187
 Farkas, Solange, 19, 33, 105, 229
 Fachine, Yvana, 229
 feitoamãos/FAQ, 34, 38, 161, 163, 164
 Ferrari, Donato, 89, 93
 Flusser, Vilém, 58, 222
 Fluxus, 43, 60, 69-70, 71, 72, 115, 156

Fogliano, Fernando, 182, 212
 Fontana, Lucio, 67
 Formigueiro, 223
 França, Rafael, 38, 91, 92, 178, 179
 Franco, Anaisa, 219
 Gance, Abel, 66
 Garcia, Paula, 147
 Garcia, Wilton, 147
 Geiger, Anna Bella, 37, 87-89, 146, 177
 Gil, Gilberto, 75, 78, 77
 Gino, Ronaldo, 163
 Godard, Jean-Luc, 66, 98, 106-107
 Goifman, Kiko, 38, 110, 183, 186, 191, 197, 222, 225-226
 Graham, Dan, 80
 Greeb, Gabriela, 182
 Gross, Carmela, 89
 Groupe de Recherches em Arts Mediatiques (Gram), 29
 Grupo Gutai, 70
 Guerrilla Video, 66
 Guimarães, Cao, 37, 39, 110, 138, 183, 187-188
 Hatoum, Mona, 182
 Hauser, Andréas, 176
 Herkenhoff, Paulo, 87, 145, 146, 146, 176
 Higgins, Dick, 70
 Hildebrand, Hermes Renato, 182, 212
 Hill, Gary, 172
 Horizonte Nômade, 223
 Hugo, Victor, 46-47
 Irmãos Bragaglia, 64
 Itaú Cultural, 40, 164, 219
 Jana, Reena, 210, 241
 Jesus, Eduardo de, 229
 Jungle, Tadeu, 38, 98, 99, 103, 110, 120, 179
 K, Mariana, 222
 Kac, Eduardo, 38, 49, 77, 195, 196, 212, 214
 Kaprow, 43
 Kiel, Ronaldo, 246, 110
 Koellreuter, Hans Joachin, 97
 Kogan, Raquel, 190, 245, 222
 Kogut, Sandra, 38, 105, 106, 108, 109, 180
 Kovacs, Ernie, 68-69
 Kraftwerk, 159, 160

Krauss, Rosalind, 27-28, 85
 Kunsch, Graziela, 222
 Kutschat, Daniela, 38, 206, 213, 218
 Labarrère, Teresa, 110
 Lara, Ricardo (*ver* VJ Spetto)
 Laurentiz, Paulo, 106, 107
 Laurentiz, Silvia, 212
 Leão, Lucia, 212
 Léger, Fernand, 65
 Leirner, Betty, 110, 182
 Leite, Rui Moreira, 77
 Leote, Rosangella, 182, 212
 Lima, Daniel, 38, 222
 Lima, Leandro, 38, 132, 133, 147, 222
 Lindote, Fernando, 147, 182
 Lunenfeld, Peter, 59
 Lyotard, Jean-François, 117
 Machado, Arlindo, 19, 28, 33, 48, 50, 52, 53-54, 55, 58, 61, 66, 72, 108, 119, 153, 214, 227, 229
 Machado, Ivens, 87, 146
 Machado, Marcelo, 100, 102, 103
 Maciel, Kátia, 174, 212
 Maciunas, George, 70
 Magalhães, Gastão de, 90
 Maneschy, Orlando, 229
 Marcellvs, 38, 39, 139, 182
 Marchetti, Rafael, 197, 225
 Marcondes, Ney, 98
 Marinetti, 66, 153
 Martinez, José Celso, 98
 Masagão, Marcelo, 110, 182
 Masnata, Pino, 66
 Matuck, Artur, 38, 90, 106, 178, 179, 197, 212
 McLuhan, Marshall, 58, 61
 Medeiros, Bia, 182, 212, 214, 216
 Meirelles, Fernando, 100, 102, 103
 Meirelles, Lucila, 106, 110
 Mello, Geraldo Anhaia, 90, 120
 Mello, Tônico, 100
 Menezes, Philadelpho, 117, 205, 212, 213
 Merrel, Floyd, 117
 Metáfora, 223

Michelin, Simone, 182, 222
 Minelli, Rodrigo, 110, 163
 mm não é confete, 222
 Moholy-Nagy, 49
 Monachesi, Juliana, 229
 Moraes, Angélica de, 181
 Moraes, Marcos, 229
 Moran, Patrícia, 110, 207
 Moreira, Rita, 106
 Morelli, Paulo, 100, 103
 Motta, Gisela, 38, 147, 222
 Motta, Renata, 229
 Müller, Jurandir, 110, 186, 191, 222, 225
 Muntadas, Antoni, 216, 218
 Museu de Arte de São Paulo (Masp), 175
 Museu de Arte Moderna de Tóquio, 175
 Mussi, Ana Vitória, 87
 Nader, Carlos, 38, 110, 182
 Nauman, Bruce, 80
 NeoTao, 223
 Neto, Torquato, 75
 Nitsche, Marcelo, 89
 Nova Pasta, 223
 Oiticica, Hélio, 33, 37, 75, 78, 79, 82, 83, 84, 85, 169, 174, 175, 189
 Olhar Eletrônico, 97, 98, 100, 102, 103
 Omar, Arthur, 38, 79, 107, 182
 Os Mutantes, 75
 Packer, Amílcar, 38, 146, 182
 Barros, Renata Padovan de, 93
 Paik, Nam June, 40, 60, 62, 70, 71, 72, 74, 80, 94, 115, 124, 174
 Palatinik, Abraham, 77
 Palumbo, 161, 224
 Parente, André, 76, 212
 Parente, Letícia, 38, 87, 89, 138, 143, 145, 146, 150, 165, 166, 167, 168
 Paula, José Agripino de, 78
 Peixoto, Mário, 76, 101
 Perda Total, 223
 Perissinotto, Paula, 229
 Pignatari, Décio, 212
 Plaza, Julio, 33, 38, 58, 61, 89, 93, 94, 118, 130, 132, 182, 201, 212, 213, 219, 220, 230
 Poissant, Louise, 29-30

Pollock, 43
 Popper, Karl, 117
 Prado, Gilbertto, 38, 107, 197, 212, 214-215, 216, 227, 229
 Priolli, Paulo, 98
 Rauschenberg, Robert, 42, 43, 70
 Ray, Man, 76
 Redondo, Laércio, 182
 Rejeitados, 223
 Rennó, Rosângela, 38, 121, 122, 182
 Resnais, Alain, 127
 Riedweg, Walter, 38, 110, 183, 186
 Rocha, Glauber, 95, 98
 Rodriguez, Júlio, 182
 Rosa, Guimarães, 181
 Rosalen, Rachel, 182, 222
 Rosas, Ricardo, 229
 Rush, Michael, 174, 177
 Saboya, Marflia, 93
 Salatini, Beto, 100
 Salles, Cecília Almeida, 118-119
 Salles, João Moreira, 110
 Sampaio, Val, 229
 Sanborn, John, 94
 Sandoval, Roberto, 93, 94, 99, 120, 179
 Santaella, Lucia, 39, 50, 107
 Santana, Ivani, 147, 218-219
 Santos, Cláudio, 163
 Santos, Eder, 38, 105, 106, 108, 109, 121, 158-159, 164, 181
 Saraiva, Alberto, 182
 Scanner, 115, 215
 SCIArts, 182, 212
 Sêda, Daniel, 197, 222
 Serra, Richard, 85
 Silva, Cícero Inácio da, 224
 Silveira, Regina, 22, 38, 89, 93, 94, 111, 138, 212
 Silveira, Walter, 38, 98, 99, 100, 103, 120, 179
 Simões, Mônica, 182
 Sogabe, Milton, 182, 212
 Soto, Jesús Rafael, 67, 68
 Spetto (*ver* VJ Spetto)
 Spooky, 115
 Sukorski, Wilson, 164, 222

Sz., Milena, 222
 Szturm, Elyeser, 182
 Tas, Marcelo, 100, 101, 102, 103
 Tavares, Mônica, 118, 132, 219, 220
 Tcshape, Janaína, 38
 Telecine Maruin, 104
 The Academia Brasileira de Vídeo, 98
 Theremin, Lev, 67
 Tinguely, 67
 Tonacci, Andrea, 79
 Tragtemberg, Lívio, 222
 Tribe, Mark, 210
Tropicália, 75, 78, 81, 82
 Tunga, 107
 TV Bixiga, 104
 TV Cubo, 104
 TV dos Trabalhadores, 104
 TV Livre Sorocaba, 104
 TV Maromba, 104
 TV Viva, 104
 TVDO, 38, 97, 98, 99, 103
 Vaitsman, Márcia, 219
 Valéry, Paul, 37
 Van Assche, Christine, 80
 Varela, Ernesto (ver Marcelo Tas)
 Varella, Adriana, 38, 110, 138, 182, 191
 Vater, Regina, 91
 Veloso, Caetano, 75, 78, 98
 Vertov, Dziga, 65, 66, 76, 98, 163, 164
 Videcom, 104
 Videobrasil, 19, 40, 99, 105, 106, 159, 165, 180, 181, 229
 Videofilmes, 104
 Videoverso, 104
 Vieira, Pedro, 98, 99
 Vinci, Leonardo da, 79
 Viola, Bill, 94
 Virilio, Paul, 221
 Viseu, Dario, 100
 VJ Alexis, 159, 160-161
 VJ Spetto, 38, 115, 158, 161-163, 165, 224
 Vostell, Wolf, 70, 71, 72, 115, 174
 VTV, 104

Wittgenstein, 117
 Wolman, Gil, 173-174
 Youngblood, Gene, 61, 153
 Zanini, Walter, 33, 84, 87, 89, 90, 93, 175, 179



Arquivo pessoal da autora

CHRISTINE MELLO, crítica, curadora e pesquisadora de arte, é pós-doutorada pela ECA-USP e doutora pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. Professora do mestrado em artes visuais da Faculdade Santa Marcelina e da Faap-Artes Plásticas, é coordenadora do grupo de pesquisa arte&meios tecnológicos (CNPq/FASM).

Seus projetos curatoriais incluem a representação brasileira de net art na 25ª Bienal Internacional de São Paulo, assim como exposições em museus, galerias e festivais tanto brasileiros quanto internacionais. Participa de eventos e congressos da área de comunicação e arte, e é autora de diversos artigos publicados em revistas e livros nacionais e do exterior. Membro do Conselho da Associação Cultural Videobrasil, integra o corpo curatorial do Rumos Itaú Cultural Artes Visuais 2008-2009.



“O vídeo é como um campo de conhecimento no qual o pensamento contemporâneo se sintoniza.” Segundo Christine Mello, o vídeo está presente em várias dimensões do cotidiano e possui profunda sinergia com os distintos modos de produção audiovisual, como a internet e a telefonia móvel, as experiências e instalações das artes visuais, os espetáculos eletrônicos dos VJs; e linguagens como a da interatividade, da hipermídia, da realidade virtual, do videogame e da inteligência artificial. Ou seja, o vídeo transcendeu suas funções originais e passou a ter uma nova abrangência como ligação midiática entre diversos pensamentos, práticas e formas de produção artística.

Mais do que procurar a “especificidade do vídeo”, o seu traço distintivo, a autora partiu da análise de suas “extremidades”, isto é, de seus pontos de expansão com outras formas de criatividade, para entendê-lo em toda a sua heterogeneidade e alcance. O resultado é um amplo levantamento da produção videográfica brasileira, desde seus primórdios até a produção atual do século XXI, no qual o vídeo é visto não isoladamente mas inserido num contexto maior, ampliando as discussões do campo da arte.

Uma obra indispensável que o Senac São Paulo traz não só para estudantes e profissionais da produção audiovisual mas também para todos os interessados em arte contemporânea.

ISBN 978-85-7359-753-0

