

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS CONTEMPORÂNEOS
DAS ARTES

Passagens da videoarte à arte contemporânea:
fulgurações benjaminianas

Dissertação de Mestrado ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Estudos Críticos das Artes (ECA).

Rio de Janeiro
2013

Mestranda

Luciara Franco Vidal Mota¹

Orientador

Dr. Jorge Vasconcellos²

Título

Passagens da videoarte à arte contemporânea: fulgurações benjaminianas

¹ Bacharel em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais/UFMG.

² Professor doutor do Departamento de Artes e Estudos Culturais/RAE e do Programa de Pós-graduação em Estudos Contemporâneos das Artes/PPGCA da Universidade Federal Fluminense/UFF.

Agradecimentos

Àquele que me faz seguir sempre adiante, para, ao final, na cachoeira fria, sentir que todo esforço valeu a pena. Ao meu amor, Artur.

Ao Taco, nosso *perrito*, que acompanhou, pacientemente, ao meu lado, a escrita “menos solitária” desta dissertação.

Ao Nicolas, cuja saudade me fez, a cada dia, chegar mais perto do fim.

Ao Tomas, que chega como a primavera, numa nova etapa de sonhos e alegria.

Aos meus irmãos Tainá, Emanuel, Angélica, Cristiana, Ceci, Antônio; me espelho na semelhança para com eles, meus eternos amores...

Aos novos membros da família, Alberto, Peter, Gerald, Bruna, que completam nossa festa.

À família do Artur, brisas como ele, almas do bem, a colorir e encher o nosso mundo de alegria e exemplos de bom-viver.

À Pita, fofura de cada dia.

Ao meu pai, que me ensinou a olhar a vida com olhos surpresos, a procurar em tudo um sentido divino e mágico e, talvez, por alguma herança genética, me passou o dom de escrever com a alma... Ao meu inestimável e irreverente pai, um agradecimento especial pela vida.

À minha mãe que, de tão linda, é flor, de que tão amável, virou a nossa luz, nossa paz, que não me deixa perder o trem, que me lembra, a todo o momento, que a vida merece atenção e cuidado gentil. À minha adorável mãe, mais um agradecimento especial pela vida.

À minha avó Lourdes, presença divina em nossas vidas, tem o que de mais essencial e forte carrego dentro de mim, a pura presença de Deus desde os primeiros anos... Agradeço a ela o amor, o amor ensinado, multiplicado, cultivado nos pequenos e grandes gestos, a luz, a proteção espiritual, a fé que move montanhas. A ela, todo meu amor e carinho.

Às minhas doces tias Marília e Regina, florzinhas no quintal, sempre a nos inspirar e encher de mimos...

À minha tia avó Stäel, nossa querida tia, exemplo de humildade, alegria, doçura e leve viver.

À Carol, presente, e ao Luiz Soraggi, sol. Obrigada pelo apoio, amizade, paciência, pela confiança incondicional, pelos bons momentos e ensinamentos de vida.

À Cris, minha nova irmãzinha.

Aos amigos do Rio, Nadinha, Rafa, Tavachão, Daniel, Gel, Raul, Marcelo, Ivan, Colombina, Taci, Max, Pedro, que fizeram dos dias de sol no Rio doces lembranças de uma vida que merece ser vivida.

Aos amigos de BH e afins, Ivana, Clara, Ricardo, Mari e Max, Fernanda, Maya. Acreditem, vocês ainda têm uma amiga “semi-fugitiva” que os adora muito e perde perdão pelo sumiço de alguns anos...

Aos amigos pelo mundo afora, cuja amizade persiste, o bom sentimento levo comigo aonde estou.

Ao querido primo Jorge, pela companhia no MoMA e pergunta “mas qual a diferença entre filme e videoarte?”, ao som de um Bill Viola...

À Alice, que revisou cada vírgula e palavra, com cuidado e poesia.

Aos meus colegas e professores, em especial ao “professor” Edu e ao Luiz Sérgio.

Ao meu orientador, que acreditou em mim e fez deste projeto uma realização.

Ao céu do Eder Santos e demais artistas que preenchem de sentido tudo isso.

Resumo

No círculo de pensadores e artistas contemporâneos deste século, escuta-se com frequência a afirmativa de que a videoarte não mais existe e que sua expressão tornou-se obsoleta no campo de criação e circulação das obras. Em contrapartida, a proposta desta dissertação é pensá-la, não como prática isolada ou decadente no mundo das artes, mas entendê-la expansivamente como um mecanismo alegórico presente no espaço de interseção dos universos do cinema e da arte contemporânea. Para o primeiro argumento, isto é, o vislumbre de um *modus operandi* alegórico em sua criação – e desconstrução – recorre-se à leitura benjaminiana e a confluência atual de sua teoria sobre o impacto das técnicas, no contexto das artes. Sob o viés das transformações sociais e mudanças nas estruturas de percepção preconizadas pelo autor de “a obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”, a arte digital, na qual a videoarte é ressignificada hoje, é, então, analisada no prisma teórico e metodológico dos autores franceses Philippe Dubois e Raymond Bellour. São deles alguns conceitos fundamentais para o entendimento deste conjunto de transferências e intercâmbios de imagens/dispositivos presentes no espaço de encontro entre o cine e as artes na contemporaneidade. Como objetos de análise, as obras de Eder Santos e a trajetória de Nam June Paik, dentre outros artistas pioneiros da *performance*, *media*, *film*, ou *video art*, além de uma breve contextualização histórico-formal do Festival Videobrasil, como retratos indiciais dessa passagem da videoarte à arte contemporânea.

Palavras-Chave: Artes visuais; filosofia; videoarte; mídia; arte contemporânea; alegoria

Abstract

In the realm of contemporary artists and thinkers of this century, it is common the assertion that videoart no longer exists and that this expression became obsolete in the field of creation and dissemination of art work. In contrast, the purpose of this dissertation is to imagine it not solitarily or decaying in the art world, but understand it expansively as an allegorical mechanism present within the intersection of the worlds of cinema and contemporary art. As a first argument, i.e., the glimpse of an allegorical so-operandis in its creation - and deconstruction - refers to the current readings of Walter Benjamin and the confluence of his theory on the impact of the techniques in the context of the arts. Under the social transformations and shifts in perception advocated by the author of "art work of in the age of mechanical reproduction", digital art, video art in which is resignified today is then analyzed from a theoretical and methodological perspective of the French authors Philippe Dubois and Raymond Bellour. Some of them are basic concepts for understanding this set of transfers and exchanges of images / devices present in the space of encounter between cinema and the arts in contemporary society. As objects of analysis the trajectory of Nam June Paik's and Eder Santos works, among other pioneering artists of media performance, film or videoart and a historical contextualization of Videobrasil Festival, as indicators of the transition from video art to contemporary art.

Keywords: *Visual arts; philosophy; videoart; media; contemporary art; allegory*

Índice

LISTA DE TABELAS	8
LISTA DE FIGURAS.....	8
INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO 1 – TENSÕES E CONTAMINAÇÕES ENTRE A VIDEOARTE E A ARTE CONTEMPORÂNEA.....	25
1.1 – DA VIDEOARTE À VIDEOINSTALAÇÃO EM EDER SANTOS E OUTRAS OBRAS ESCOLHIDAS	44
CAPÍTULO 2 – WALTER BENJAMIN: FUNDAMENTOS E RESGATES TEÓRICOS NA CONTEMPORANEIDADE	66
CAPITULO 3 – A VIDEOARTE E A ALEGORIA BENJAMINIANA	84
3.1 – PROCEDIMENTOS ALEGÓRICOS E ELEMENTOS CONFIGURATIVOS DA PRÉ À PÓS-MODERNIDADE.....	98
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	99
REFERÊNCIAS.....	101
APÊNDICE 1 - IMAGENS.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
REFERÊNCIAS GERAIS DAS OBRAS SELECIONADAS E APONTADAS NO TEXTO.	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
APÊNDICE 2 – VIDEOBRASIL	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
UM RECORTE HISTÓRICO E CONCEITUAL DO FESTIVAL DE VIDEOARTE - ARTE ELETRÔNICA - ARTE CONTEMPORÂNEA	
APÊNDICE 3 – ESPAÇOS PERCORRIDOS	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

Lista de Tabelas

Tabela 1 – Descrição de imagens e textos do vídeo Framed by Curtanis, de Eder Santos	47
Tabela 2 – Histórico Festival Internacional de Arte Contemporânea SESC_Videobrasil.....	142

Lista de Figuras

EDER SANTOS	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 1. FRAMED BY CURTAINS	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 2. FRAMED BY CURTAINS	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 3. FRAMED BY CURTAINS	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 4. JANAUBA	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 5. NAO VOU AFRICA PORQUE TENHO.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 6. EUROPA EM 5 MINUTOS.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 7. INTRIGUING PEOPLE.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 8. MENTIRAS & HUMILHACOES	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 9. NEPTUNE’S CHOICE	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 10. THIS NERVOUS THING	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 11. RITO & EXPRESSÃO	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 12. PROJETO APOLLO.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 13. UAKITI.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 14. TUMITINHAS	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 15. CONTOS DA MEIA NOITE	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 16. CONTOS DA MEIA NOITE	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 17. DESERTO AZUL.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 18. DESERTO AZUL.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 19. DESERTO AZUL.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 20. DESERTO AZUL.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 21. DESERTO AZUL.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 22. ABAOAQUO.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 23. ABAOAQUO.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 24. ABAOAQUO.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 25. ABAOAQUO.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 26. ABAOAQUO.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

FIGURA 27.	ABAOAQUO.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 28.	ATRAS DO PORTO TEM UMA CIDADE.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 29.	ATRAS DO PORTO TEM UMA CIDADE.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 30.	ATRAS DO PORTO TEM UMA CIDADE.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 31.	CALL WAITING	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 32.	CALL WAITING	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 33.	CALL WAITING	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 34.	CALL WAITING	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 35.	CALL WAITING	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 36.	DOGVILLE.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 37.	DOGVILLE.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 38.	DOGVILLE.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 39.	EMBAIXADAS.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 40.	EMBAIXADAS.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 41.	EMBAIXADAS.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 42.	EMBAIXADAS.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 43.	CASCADE	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 44.	CASCADE	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 45.	CASCADE	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 46.	CASCADE	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 47.	CASCADE	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 48.	GALERIA DAS ALMAS	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 49.	GALERIA DAS ALMAS	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 50.	GALERIA DAS ALMAS	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
	VÍDEOINSTALAÇÃO, CCBB FONTE: VIMEO.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 51.	JULGAMENTO DE PARIS 3D.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 52.	JULGAMENTO DE PARIS 3D.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 53.	JULGAMENTO DE PARIS 3D.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 54.	JULGAMENTO DE PARIS 3D.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 55.	JULGAMENTO DE PARIS 3D.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 56.	LOW PRESSURE.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 57.	LOW PRESSURE.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 58.	LOW PRESSURE.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 59.	MENTIRAS E HUMILHAÇÕES	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 60.	MENTIRAS E HUMILHAÇÕES	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 61.	MENTIRAS E HUMILHAÇÕES	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 62.	THE HOUSE OF FLOATING SIGNS.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 63.	THE HOUSE OF FLOATING SIGNS.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 64.	THE HOUSE OF FLOATING SIGNS.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 65.	THE HOUSE OF FLOATING SIGNS.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

FIGURA 66.	NO CARS GO.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 67.	NO CARS GO.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 68.	NO CARS GO.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
ALIGUIERO BOETTI		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 69.	GAME PLAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 70.	GAME PLAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 71.	GAME PLAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
ANDRE PARENTE		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 72.	VISORAMA	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 73.	VISORAMA	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 74.	VISORAMA	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
ANDREA FRASER		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 75.	SUPER THEORY WOMAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 76.	SUPER THEORY WOMAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 77.	SUPER THEORY WOMAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 78.	MAY I HELP YOU.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 79.	MAY I HELP YOU.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
ARTUR VERSIANI.....		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 80.	AUTOMATAS CELULARES ELETROACÚSTICOS	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 81.	INFORMATION GAP	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 82.	AUTOMATAS CELULARES ELETROACÚSTICOS	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
BETH B		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 83.	THE DOMINATRIX SLEEPS TONIGHT	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 84.	THE DOMINATRIX SLEEPS TONIGHT	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 85.	THE DOMINATRIX SLEEPS TONIGHT	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
BILL VIOLA		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 86.	REASONS FOR KNOCKING AT AN EMPTY	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
DEIMANTAS NARKEVICIUS.....		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 87.	ONCE IN THE XX CENTURY	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 88.	ONCE IN THE XX CENTURY	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
DIETER ROTH.....		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 89.	SOLO SCENES.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 90.	SOLO SCENES.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 91.	SOLO SCENES.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
GARY HILL.....		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

FIGURA 92.	INCIDENCE OF CATATROSPHE	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 93.	INASMUCH AS IT IS ALWAYS ALREADY TAKING PLACE	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
DEFINED.		
HELIO OITICICA.....		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 94.	COSMOCOCA.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 95.	COSMOCOCA.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 96.	COSMOCOCA.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
ION GRIGORESCU		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 97.	BOXING.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 98.	BOXING.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 99.	BOXING.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
LYNN HERSHMAN LEESON.....		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 100.	LYNN TURNING INTO ROBERTA	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 101.	LYNN TURNING INTO ROBERTA	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
MARTHA ROSLER.....		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 102.	MARTHA ROSTER READS VOGUE	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 103.	MARTHA ROSTER READS VOGUE	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
NAM JUNE PAIK.....		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 104.	UNTITLED	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
RAFAEL FRANÇA.....		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 105.	WITHOUT FEAR OF VERTIGO	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 106.	WITHOUT FEAR OF VERTIGO	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
SANJA IVEKOVIC.....		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 107.	INSTRUCTION NUMBER 1	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 108.	INSTRUCTION NUMBER 1	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 109.	INSTRUCTION NUMBER 1	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
SHARON HAYES		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 110.	THE INTERPRETER PROJECT	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 111.	THE INTERPRETER PROJECT	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 112.	THE INTERPRETER PROJECT	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
STEVE MCQUEEN		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 113.	DEADPAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 114.	DEADPAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
VALIE EXPORT		ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

FIGURA 115. BODY TAPE.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 116. BODY TAPE.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
FIGURA 117. QUADRILLE – LITOGRAFIA DE BARRY GUSTAVE/LINDER. PHOTOTHÈQUE DES MUSÉES DE LA VILLE DE PARIS. CHICHÊ: LADET. FONTE: BENJAMIN, W. PASSAGENS, P.889	86
FIGURA 118. PEÇA “TV-BUDDHA”, DE NAN JUNE PAIK, EM 1974. FONTE: <HTTP://WWW.PAIKSTUDIOS.COM/>	94
FIGURA 119. STILL FRAME VINHETA 13º FESTIVAL INTERNACIONAL DE ARTE ELETRÔNICA VIDEOBRASIL, SESC SÃO PAULO, 2001	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

É entre as imagens que se efetuam, cada vez mais, as passagens, as contaminações de seres e de regimes: por vezes muito nítidas, por vezes difíceis de serem circunscritas e, sobretudo, de serem nomeadas. Mas, se passam entre as imagens tantas coisas novas e indecisas, é porque nós passamos também, cada vez mais, diante das imagens, e porque elas se passam igualmente em nós.

Raymond Bellour

Introdução

Segundo ensaio da Revista *Imagofagia*, publicada pela associação argentina de estudos avançados em cinema ASAECA³, vivemos momentos de constantes câmbios e mutação do audiovisual que redefine a escrita sobre a imagem em geral e sobre o cine, a foto e o vídeo, em particular. Assim, fala-se de uma nova perspectiva de entrecruzamentos que exige um novo olhar, que vai além das fronteiras disciplinares e métodos reiterados. Para isto, usando uma expressão do teórico crítico francês Raymond Bellour, serão abordadas, nesta pesquisa, realizações experimentais que ingressam em certas zonas da arte contemporânea para, então, começar a dialogar com um século de imagem cinematográfica, ou seja, na forma de instalações, videoinstalações, criações ou subprodutos da videoarte.

Autores fundamentais desta pesquisa, grandes teóricos contemporâneos do campo da imagem como o próprio Bellour, Philippe Dubois ou, no Brasil, André Parente, Kátia Maciel, Arlindo Machado, entre outros, nos falam a respeito do espaço de interseção entre o cinema e as artes contemporâneas, concebidos sob o viés da transferência e imersão de novos dispositivos⁴. Desse modo, a partir da clássica situação das projeções e instalações, o cinema migra para o museu e, ao se ver imerso em um novo cenário, segundo afirma Bellour, também alcança seu próprio dispositivo. O autor de *Entre-imagens* (BELLOUR, 2012) que ficou, em certo sentido, alheio ao culto à especificidade cinematográfica e detectou na impureza do cine a sua fortaleza, distintamente de Dubois, se detém mais naquilo que ele chama de reinvenção ou recriação do cinema neste campo híbrido e impuro. Ao destacarmos a impureza no campo da imagem em movimento, oportuno seria discutir o que constitui por excelência a prática artística dos ruídos, a própria manipulação do impuro no campo audiovisual, que recolhe e ressignifica detritos de imagens, seus resíduos, seus trapos (BENJAMIN, 2009) e que

³ A *Asociación Argentina de Estudios sobre Cine y Audiovisual* (ASAECA) é um centro de investigação fundado em 2008, em Buenos Aires, que reúne pesquisadores, docentes e estudantes interessados no campo de estudos sobre imagem e cinema.

⁴ André Parente, citando Michel Foucault, diz que um dispositivo possui três diferentes níveis: em primeiro lugar, o dispositivo é um conjunto heterogêneo de discursos, formas arquitetônicas, proposições e estratégias de saber e de poder, disposições subjetivas e inclinações culturais. Em segundo lugar, a natureza da conexão entre esses elementos heterogêneos. E, finalmente, a formação discursiva resultante das conexões entre tais elementos. (*In* PARENTE, André. *Imagem-máquina. A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.)

também, como o cinema, de certa maneira, está sendo transformada e reinventada. : a videoarte.

A pergunta-chave da presente pesquisa seria, sobretudo, onde estaria a videoarte nesta passagem ou espaço de interseção entre o cinema e as artes contemporâneas e, mais adiante, como ela se figura dentro desta passagem⁵. Sabemos que, para Bellour (2012), a videoarte se compara ao cinema experimental ou de vanguarda, pois ambos resistem às tradições imagéticas de seu tempo, isto é, segundo o autor, a videoarte estaria para a TV como o cine experimental está para o cinema clássico. A proposição de análise crítica deste trabalho seria, então, reconhecê-la e identificá-la não apenas como uma contracorrente, uma forma artística relevante, mas que já passou (ou está passando), que entrou em declínio, carregando um termo quase obsoleto, ou mesmo, que persiste, porém, não mais do que como uma forma ou área de atuação artística enfraquecida dentro da arte contemporânea. De fato, em *A forma cinema: variações e rupturas* (in MACIEL, Transcineas, 2009), Parente já havia enfatizado a discussão de Bellour, dentre outros autores, que mostraram que o vídeo desempenhou importante lugar de passagem entre o audiovisual e as artes plásticas. Isto quando ele aponta o fato de que, ainda nos anos 1960, o vídeo intensificou o processo iniciado pelo cinema experimental de deslocamento da imagem-movimento para os territórios da arte. Assim, a videoarte é colocada em evidência aqui, sob o recorte conceitual de Walter Benjamin, para corroborar a sua leitura como índice desta passagem. Em outras palavras, a hipótese defendida é a de que para que possamos entender este processo de transição ou passagem, precisamos antes alcançar os limites e definições da própria videoarte, já que ela estaria exatamente no centro disso tudo. Com suas *blurred borders*⁶, a videoarte seria, desse modo, intrínseca ao processo, e não ao objeto, pois pode indicar os caminhos percorridos, mas também nortear a própria compreensão da arte contemporânea.

Neste sentido, *Entre-imagens*, de Raymond Bellour, configura-se como uma importante referência, na medida em que o autor foi além da crítica (apressada) de outro meio ou linguagem, ao questionar e propor questões de um certo espaço entre a pintura, a fotografia, o

⁵O termo "passagem" é explorado com frequência no texto, como mecanismo retórico para referência ao título da dissertação, que, por sua vez, é uma referência direta à obra *Passagens* (BENJAMIN, 2009), mas também a Raymond Bellour, que, com outros parceiros, montou e exibiu no Centro Pompidou – Paris, em 1990, a consagrada exposição *Passage de l' image e publicação correlata de mesmo nome.*

⁶Allan Kaprow usou este termo para referir-se à diluição das fronteiras da arte, in *Essays on the blurring of art and life*. California: University of California Press, 1974.

cinema, o vídeo e a literatura. Bellour, de fato, inaugurou uma abordagem metodológica a qual, com o passar dos anos, se mostrou cada vez mais significativa. Por isso, mais uma vez, reitero o escopo da pesquisa que busca configurar a videoarte para além do “entre”, como centro desta passagem e em detrimento do objeto em si. Vale antes ressaltar, porém, que, desde os anos 60, pode-se dizer, já discutia-se conceitualmente os limites desta onda expansiva, quando, por exemplo, Jack Burnham, em *Mais além da escultura moderna* (1968) faz referência à arte cinética, às esculturas luminosas, à robótica e à arte cibernética como os novos caminhos da escultura. O termo “cine expandido” – retomado da obra de Gene Youngblood – buscou, de fato, neutralizar a narrativa linear dos filmes, propondo, já nesta época (publicação de 1970), a multiplicação das telas, ou multi-telas de projeção, o uso da luz como agente estético, a abolição das fronteiras entre as formas artísticas, o estímulo à corporalidade dos espectadores e o jogo livre com as técnicas cinematográficas. Rosalind Krauss, no clássico “Escultura no Campo Expandido”, também fala sobre isto, neste dissolver das fronteiras das práticas artísticas e, de fato, tudo isso merece ser notado. No entanto, talvez, dentro de todas as práticas já existentes e discussões teóricas sobre este campo híbrido na qual a arte contemporânea se aloja e dialoga com a tecnologia, a videoarte ainda persiste como o melhor exemplo e índice desta passagem.

Importante ressaltar que, na passagem do tempo, não se trata apenas de mencionar outro tipo de arte, outra técnica ou dispositivo, mas, também, outro modo de organização da percepção, sendo oportuno, segundo Benjamin, analisar as características formais de uma dada época para então mostrar as convulsões sociais que se exprimiram a partir de tais metamorfoses perceptivas. Afinal, à luz do filósofo alemão, no interior de grandes períodos históricos, a forma de percepção das coletividades humanas se transforma, ao mesmo tempo em que seu modo de existência.

Lançando-nos à contemporaneidade, notável é o modo como a videoarte constitui um instrumento singular para analisarmos este amplo processo de mudanças ocorridas no mundo das artes, que perpassa, entre outros, os campos social, cultural e tecnológico, com acentuadas rupturas nos modos de produção e percepção. De fato, há uma confluência de pensadores e artistas que asseguram que, nesta última década, a videoarte deixou de representar um gênero artístico autêntico e singular, com limites e definições formais próprias, justamente ao ganhar uma dimensão social e territorial para além do universo restrito das galerias, festivais e,

talvez, de sua própria moldura (MACIEL, 2009), em um espaço de experimentação artística próprio das décadas de 60 a 90.

Contudo, antes de quaisquer releituras, desconstruções conceituais ou constatações empíricas que revelam como a videoarte diluiu-se no campo ampliado nas artes contemporâneas, propõe-se, nesta pesquisa, o resgate de conceitos-chaves presentes na teoria benjaminiana, notadamente no que refere às teorizações sobre a perda da aura no objeto artístico e os estudos da alegoria. Desta forma, fez-se necessária uma revisão histórico-formal de tais conceitos, bem como um estudo das tensões e contaminações existentes entre os universos compreendidos pela videoarte e a arte contemporânea. E sob o recorte desta passagem – da videoarte à arte contemporânea – e das referências conceituais apontadas – perda da aura e alegoria – buscar-se-á o entendimento deste legado benjaminiano para os estudos críticos das artes na atualidade.

Gilles Deleuze afirma, entretanto, que não há conceito simples e que todo conceito tem uma história e possui vários componentes pelos quais são definidos, sendo uma multiplicidade, embora ressalte que nem toda multiplicidade seja conceitual. “Dizemos de qualquer conceito que ele sempre tem uma história, embora a história se desdobre em ziguezague, embora cruze talvez os outros problemas ou outros planos diferentes” (DELEUZE, GUATTARI, 1992). Desta maneira, o filósofo ressalta que na formação de um conceito, há de se levar em conta os seus “pedaços ou componentes” vindos de outros conceitos, que respondiam a outros problemas e supunham outros planos.

[...] por outro lado, um conceito possui um *devoir* que concerne, desta vez, a sua relação com conceitos situados no mesmo plano. Aqui, os conceitos se acomodam uns aos outros, superpõem-se uns aos outros, coordenam seus contornos, compõem seus respectivos problemas, pertencem à mesma filosofia, mesmo se têm histórias diferentes. Com efeito, todo conceito, tendo um número finito de componentes, bifurcará sobre outros conceitos, compostos de outra maneira, mas que constituem outras [...] regiões do mesmo plano, que respondem a problemas conectáveis, participam de uma co-criação. Um conceito não exige somente um problema sob o qual remaneja ou substitui conceitos precedentes, mas uma encruzilhada de problemas em que se alia a outros conceitos coexistentes. (DELEUZE, GUATTARI, 1992, p.26)

Desta forma, buscar o devido recorte dos problemas, componentes, conceitos precedentes e coexistentes para termos-chaves como videoarte e alegoria, seria, a princípio, uma tarefa filosófica relativamente complexa. A premissa é a de que a definição dos conceitos correlatos requer, para além de uma apreensão teórica estendida do objeto, o questionamento prévio do próprio conceituar.

No caso da videoarte, a definição dicionarizada nos diz que se trata da “1. Aplicação dos recursos do vídeo em trabalhos de artes plásticas. 2. [...]obra de artes plásticas que utiliza imagens e sons gravados em vídeo ou transmitidos por sinais de televisão.” (BARBOSA, RABAÇA, 2001). Sendo óbvio o caráter superficial e simplista desta definição para o princípio de uma formulação conceitual adequada, cabe resgatar previamente aspectos teorizados por Fredric Jameson sobre a “teoria da visão”⁷. Segundo o autor, tal teoria depende necessariamente da elaboração histórica de uma cultura e de uma experiência social da visão, onde podem ser distinguidos três momentos no século XX: um momento colonial, um momento burocrático e um momento pós-moderno. Assim, enquanto no primeiro, o grande tema do olhar se liga à problemática da “coisificação ou reificação, do devenir objeto, do converter o visível – e mais dramaticamente o sujeito visível – em um objeto” (JAMESON, 2006, p.129), no segundo, trata-se da relação entre o particular e o abstrato, movimento “conceitual nas artes visuais”, e da distância constitutiva que permite que cada termo tenha certa dependência ou autonomia confusa para a mente que observa. Citando Robbe-Grillet, “essa autonomia é a da obsessão e do detalhe contingente e insignificante, enquanto que a arte conceitual é a pura categoria mental que surge estranhamente do movimento dos olhos para manter-se suspensa contra a própria visão, apesar de estar ainda imersa nela” (*apud* JAMESON, 2006, p.134).

No terceiro momento, o da “nova situação”, momento propriamente pós-moderno, segundo Jameson (2006), este “avatar da visualidade” apresenta, hoje, problemas paradoxais, pois significa uma mais completa estetização da realidade “que é também, ao mesmo tempo, uma visualização ou colocação em imagem mais completa dessa mesma realidade”:

⁷JAMESON, Fredric. *In Espaço e Imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios*, 2006, p. 129

[...] onde o estético impregna tudo, onde a cultura se expande até o ponto em que tudo se torna aculturado de uma ou outra forma, nessa mesma medida, o que se costumava chamar filosoficamente de distinção ou especificidade do estético ou da cultura tende, agora, a obscurecer-se ou a desaparecer completamente. Se tudo é estético, não faz muito sentido evocar uma teoria distinta do estético; se toda a realidade tornou-se profundamente visual e tende para a imagem, então, na mesma medida, torna-se cada vez mais difícil conceituar uma experiência específica da imagem que se distinguiria de outras formas de experiência. (JAMESON, 2006, p.135-136)

O que o autor nos diz é que as filosofias ou teorias mais contemporâneas tendem a re-conceituar algo equivalente ao que se considerava estético em termos semelhantes a uma intensificação, ou, em suas palavras, “uma colocação em alto ou baixo relevo da experiência perceptiva”.

Mas, como a experiência perceptiva da contemporaneidade nos permitiria compreender semântica ou alegoricamente a videoarte? Enquanto conjunto de imagens ou fragmentos da pós-modernidade, estaria ela circunscrita ao espaço-tempo no qual “o tédio é, finalmente, o signo do recuo com relação à história, da qual o enredo clássico se torna aqui alegoria”⁸?

De fato, o preço que se pede ao espectador é o suplemento do tédio, como uma forma de devoção à “arte” enquanto tal, pelo reaparecimento de uma religião virtual da imagem do outro lado da marginalidade contracultural [...] Também elementos básicos de uma “pornografia” essencialmente visual da cultura de massas, como a sexualidade e a violência, são esvaziados pelo olhar do artista, pelo fetichismo estético desse “imenso cansaço mundano”. (JAMESON, 2006, p.145)

Num outro sentido, no campo ampliado do cinema, Jameson ressalta que o espectador está inscrito alegoricamente nos filmes “cujas imagens constituem as tecnologias de uma concepção abrangente da mídia, englobando e pondo em destaque a relação entre a estética e a tecnologia no pós-moderno e desmascarando o vínculo dialético entre essa concepção de beleza e o *high tech* do capitalismo tardio” (JAMESON, 2006).

⁸JAMESON, Fredric. *In Espaço e Imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios*, 2006, p. 145

Por fim, o autor de *Transformações da Imagem na Pós-Modernidade*⁹ revela que, se conduzida com rigor, uma investigação sobre uma ou outra característica do pós-moderno terminará por nos dizer pouca coisa relevante sobre o próprio pós-modernismo, mas, contra sua vontade e de maneira não intencional, dirá muito sobre o moderno.

Neste ponto, e no sentido de uma construção investigativa às avessas onde, a partir do moderno, buscaremos uma maior compreensão do contemporâneo, retomo Benjamin e a defesa do gesto alegórico como princípio transfigurador e operativo da modernidade. Desse modo, bem como o autor, em diversas passagens, confrontou o cinema e a obra de arte, a presente pesquisa irá confrontar a videoarte e a arte na contemporaneidade, evidenciando-se determinadas relações, conexões, convergências e divergências entre ambas.

Em termos de estrutura, o **capítulo 1** terá como foco principal a videoarte, notadamente em um contexto de mutação e/ou migração de seu estado categórico inicial à atual diluição de suas fronteiras, com uma crescente hibridização, até chegar ao estado em que, defende-se, a videoarte torna-se simplesmente parte indissociável no universo das artes contemporâneas. A trajetória de Nam June Paik - cujas investigações e práticas artísticas pioneiras incorporam mídias como a TV e o vídeo em meados da década de 60 - é destacada na medida em que tem papel fundamental na transformação da imagem em movimento eletrônica em formas artísticas da contemporaneidade. O artista nacional escolhido para ilustrar e caracterizar a passagem da videoarte à arte contemporânea é Eder Santos, um dos representantes mais legítimos da terceira geração¹⁰ de realizadores de vídeo no Brasil, de acordo com Arlindo Machado¹¹, e um dos mais conhecidos e premiados videoartistas do país. Para isto, foram percorridas todas as obras disponíveis do artista, pertencentes tanto à coleção de seus primeiros trabalhos em videoarte, aos trabalhos recentes, diga-se, a partir de 2000, e caracterizados, sobretudo, por instalações, videoinstalações, videoperformances e afins. Além destes, foram analisados ainda trabalhos pontuais de artistas pioneiros da videoarte como

⁹JAMESON, Fredric. *Espaço e Imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios*, 2006, p. 129-161

¹⁰ Neste capítulo - Tensões e contaminações entre a videoarte e a arte contemporânea - será apresentada tal categorização concebida por Arlindo Machado da primeira, segunda e terceira gerações de videoartistas ou *videomakers* no Brasil (*in*: MACHADO, 2003).

¹¹ Doutor em comunicações e professor do programa de pós-graduação em comunicação e semiótica da PUC/SP e do Departamento de Cinema, Rádio e TV da Escola de Comunicação e Artes da USP, Arlindo Machado publicou grandes referências no universo da comunicação e das artes, como: *A Ilusão Especular* (Brasiliense), *A Arte do Vídeo* (Brasiliense), *Máquina e Imaginário: O Desafio das Poéticas Tecnológicas* (Edusp), *Pré-cinemas & Pós-cinemas* (Papirus), *A Televisão Levada a Sério* (Senac), entre outros.

Valie Export, Gary Hill, Bill Viola, Hélio Oiticica, Andrea Fraser, entre outros, exibidos em espaços como museu aberto *Inhotim* (Minas Gerais), *Espaço Oi Futuro* (Rio de Janeiro), *MoMA – Museum of Modern Art* (Nova York) e, pela rede, *Paik Studios* e páginas do *Vídeo* correlatas. Todas as obras citadas são apontadas no apêndice 1, com suas respectivas imagens e detalhamento técnico. Destaca-se ainda neste capítulo a referência teórica de Philippe Dubois, pela significativa relevância de suas pesquisas para a proposta reflexiva exposta, sobretudo ao analisar o espaço de encontro do cinema e das artes contemporâneas, onde a videoarte pode ser ressignificada num contexto reflexivo apropriado.

A utilização de suportes tecnológicos e mecanismos digitais de construção e manipulação de imagens, os quais caracterizam e ilustram essa passagem, será apontada e interpretada. O *Festival Videobrasil*, como o principal evento de videoarte/arte digital/eletrônica do país, também será parte central para a compreensão do argumento aqui defendido, dedicando-se um apêndice exclusivo ao evento que completa, neste ano de 2013, 30 anos de existência. Dessa forma, é possível afirmar que este festival congrega um dos melhores exemplos nacionais desta transição, de festival de videoarte à festival de arte contemporânea. Porque, afinal, ocorreu a mudança do seu nome? Porque os curadores e organizadores acreditam que a videoarte deixou de existir, perdeu seu *status* ou valor anterior, ou porque ela se converteu em algo outro?

Oportuna e deliberadamente, o resgate teórico central da pesquisa é apresentado apenas no capítulo seguinte – **capítulo 2** – que tem como escopo as reflexões e obras de Walter Benjamin referenciais para esta pesquisa. Em *Obras Escolhidas – Magia e Técnica, Arte e Política*, com escritos e passagens do autor de 1892 a 1940 e publicação de 1994, destaca-se, entre outros, o célebre artigo *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, que, ao lado da obra *Origem do drama trágico alemão*, serão as principais fontes para interpretações fundamentais como a “perda da aura no objeto artístico” (1994) e o “procedimento alegórico nas artes” (2011). Também, em Walter Benjamin, encontra-se uma interessante metodologia de análise de alguns trabalhos selecionados¹², reconstruindo-os a partir de três linhas evolutivas. Afinal, toda forma de arte amadurecida, segundo o autor, encontra-se justo no ponto de interseção destas três linhas, a saber: a técnica, os efeitos produzidos e as transformações sócio-perceptivas. *Passagens*, – coletânea de esboços, notas e materiais

¹² Tais trabalhos são analisados sob este prisma, na seção 1.1, do Capítulo 1: “Da videoarte à videoinstalação em Eder Santos e outras obras escolhidas”.

escritos por Benjamin, entre 1927 a 1940, e agrupados tematicamente, como uma verdadeira obra-prima inacabada do autor –, apresenta-se, também, como uma importante referência em termos do possível entendimento, que inaugura, das figuras e sujeitos da modernidade, ora utilizados como símbolos, ora como alegorias brotadas na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte. Como esses, outros ensaios e referências contendo apreensões teóricas relevantes à pesquisa estarão diluídos nas reflexões propostas e permeando o capítulo que abre a dissertação ao espaço benjaminiano do saber.

No último capítulo – **capítulo 3** – retoma-se o conceito de alegoria em Walter Benjamin para uma refiguração da videoarte, enquanto procedimento alegórico da contemporaneidade, como “paisagem de ruínas, a qual, para resistir à queda na contemplação absorta, o alegórico tem de encontrar formas sempre novas e surpreendentes” (BENJAMIN, 2011). Portanto, é neste capítulo que se estabelece a conexão entre as partes 1 e 2, quando observa-se o ponto de convergência da pesquisa que, ao transpor o recorte factual e histórico da obra de Walter Benjamin (cap. 2) e a caracterização da videoarte enquanto elemento outro no campo das artes (cap.1), lança luz ao que seria o estudo de um fragmento da arte contemporânea a partir da bagagem conceitual e teórica proposta em Benjamin.

Com tudo isto, podemos chegar, finalmente, à intrigante pergunta: mas por que analisar a videoarte ou esta passagem, à luz de Benjamin? Primeiramente, nota-se a conversão de uma coisa em outra, a videoarte como dispositivo-passagem, o *link*. A partir desta premissa, a pesquisa resgata dois grandes transcursores teóricos benjaminianos. Em primeiro lugar, o resgate da aura, onde o termo ganha maior evidência; em segundo, pela caracterização do seu processo alegórico, tão oportuna e extensamente caracterizado pelo filósofo alemão. Vejamos o primeiro: como a videoarte se relacionaria com o conceito de aura (ou resgate da aura) segundo Benjamin? Se analisarmos atentamente o processo perceptivo ou quadro estético desencadeado pela videoarte, a partir dos fins dos anos 60, vamos chegar a uma conclusão inevitável: a videoarte trouxe de volta ao mundo das artes a aura perdida em tempos de reprodutibilidade técnica da obra, descrita em Benjamin, no contexto moderno. Assim, a lonjura essencial, a singularidade da obra, este sentimento, esta esfera de algo inatingível, distante, por mais perto que esteja, a aura perdida quando a obra de arte passa a ser reproduzida mecanicamente no século XX, enfrenta barreiras espaço-temporais, cognitivas e ressurgem, num novo horizonte, exatamente quando os meios audiovisuais passam a ser utilizados no campo das artes. Refiro-me aqui à videoarte dos pioneiros, quando, por

exemplo, o coreano Nam June Paik utiliza, pela primeira vez, uma câmera de vídeo num sistema de circuito fechado, com a figura do Buda sendo retransmitida em tempo real através de diversos monitores¹³. De fato, a jornada global deste artista (objeto dos capítulos subsequentes) e o seu impacto na arte multimídia – notadamente com referência ao vídeo a à televisão – foram profundos. Afinal, o vídeo, como suporte, até então restrito aos universos estandardizados da comunicação de massa, recriou a arte, de certa maneira, ao fazer ressurgir sua aura. Tratava-se de uma técnica e linguagem pouco ou quase nada acessíveis ao grande público, algo instigante, curioso, revelador de um sentimento de “estamos na pós-modernidade” e, à medida que há, na contemporaneidade, algumas décadas após o surgimento da videoarte, a reprodutibilidade digital das obras, o vídeo passa a ser uma técnica não apenas acessível, mas amplamente utilizada por diversos setores da sociedade. Isto, para fins diversos, produzindo-se novos efeitos de toda espécie, e deixando de provocar os efeitos prévios (incluindo-se a sensação resgatada da aura no objeto artístico) e de ser, exclusivamente, um suporte privilegiado, digamos. Em meio a tamanhas transformações nos campos artístico, social, tecnológico, etc., perguntamo-nos: aonde a videoarte foi parar? Será que ela, ao deixar para trás essa “aura resgatada”, também ficou para trás? Neste trabalho de pesquisa, afirmo que não, que ela foi, de fato, recriada, reconfigurada e ressignificada no mundo das artes contemporâneas. E vou além, dizendo que se recriou, se reconfigurou e se ressignificou na contemporaneidade como uma alegoria, o segundo resgate teórico benjaminiano.

Em *Transcinemas*¹⁴, Kátia Maciel aborda a recriação ou ressignificação da arte pelo cinema (ou do cinema pela arte), ao falar das imagens em metamorfose que podem se atualizar em projeções múltiplas, em blocos de imagem e som, e em ambientes interativos e imersivos. Os transcinemas, segundo a autora, formas híbridas entre a experiência das artes visuais e do cinema na criação de um espaço para o envolvimento sensorial do espectador, representam o cinema como interface, como uma superfície em que podemos *ir através* (MACIEL, 2009, p. 17). Já Philippe Dubois diz que a arte contemporânea utiliza o cinema como matéria (como tinta para a pintura, areia, cimento, tijolo...), de modo que, ao utilizarmos a argumentação e referência conceitual de alegoria presente em Benjamin, podemos concluir que no processo de construção alegórica, a arte se faz através dos escombros, com os restos, os trapos, resíduos e

¹³Vídeo instalação TV Buddha (N.J. Paik, 1974), imagens disponíveis em <http://www.paikstudios.com/gallery/1.html>

¹⁴Kátia Maciel (in: MACIEL, 2009) utiliza o conceito de “transcinema” para definir uma imagem que gera uma nova construção de espaço-tempo cinematográfico, em que a presença do participante ativa a trama desenvolvida.

vestígios do que fora, imagens reconstruídas como alegoria própria da arte na contemporaneidade. Assim, em meio a cenários atuais corriqueiros, a videoarte denota aquilo a que Benjamin se referiu no contexto da modernidade do século XX, as (quase) imperceptíveis mudanças nas estruturas de recepção e percepção. Hoje, ao romper-se, tornar-se insustentável como o tempo, a videoarte, como nenhum outro meio, apontou o caminho próximo da especialização da arte. Afinal, a videoarte deveria refugiar-se ou, melhor dizendo, (já que falamos de uma reconstrução alegórica), fantasiar-se, fazer parte e cair no carnaval do “instante-já de criação”? O termo, usado por Lygia Clark, em 1965, faz referência às videoinstalações e a participação do espectador na obra, já que, segundo Lygia, é no instante em que pratica o ato que o espectador percebe simultaneamente o sentido da sua própria ação. O que Dubois correlaciona, por sua vez, em alusão a Benjamin, à figura do *flâneur*, que coleciona, nas ruas de Paris, experiências de choque pelo olhar alegórico. Mas, afinal, o que Benjamin quis dizer com esta experiência do choque na modernidade? De forma sintética, o autor falava sobre um estado moderno de sonho coletivo, ou seja, a massa, alienada, imersa no ócio burguês, onde a arte se convertera em mercadoria, dando espaço à melancolia, tão bem caracterizada por Benjamin, poeticamente em Baudelaire. Então, justo aí, ao tomar consciência desta catástrofe, o indivíduo desperta, que o olhar alegórico da experiência do choque acontece, o *chockerlebnis*. Finalmente, a pergunta então seria: hoje, na contemporaneidade, este sono, (já não mais coletivo, mas individualizado), este efeito dopante e anestésico que a tecnologia impõe aos homens, não denotaria um novo contexto sócio-perceptivo, que, talvez, mereça atenção acadêmica? Falo de um despertar coletivo, um processo às avessas, e, enfim, de um novo retorno da aura como recurso alegórico, proposta esta para trabalhos futuros (vide diagrama item 3.1, p.98).

Nesse contexto, em **considerações finais**, ampliam-se tais intercruzamentos de sentidos e, assim como o filósofo buscou entender a reconfiguração do mundo das artes a partir do advento das novas técnicas e meios da modernidade, apresenta-se como proposta reflexiva para trabalhos futuros, o modo como as técnicas atuais – tratando-se das novas mídias e meios da contemporaneidade – afetam as artes contemporâneas e merecem atenção dos estudiosos e teóricos. Por fim, parafraseando Benjamin no contexto da modernidade/reprodutibilidade (BENJAMIN, 1994, p.180), reitera-se a noção de que a arte contemporânea será tanto mais eficaz quanto mais se colocar em função da acessibilidade e, portanto, quanto menos colocar em seu centro a obra original.

Capítulo 1 – Tensões e contaminações entre a videoarte e a arte contemporânea

Para André Parente, a pesquisa sobre as novas formas do audiovisual deve incorporar, necessariamente, a experimentação com o dispositivo imagético. Dessa forma, de acordo com o autor, ao reinventar o dispositivo cinematográfico, a produção contemporânea (que multiplica telas e explora outras durações e temporalidades da narrativa, transformando a arquitetura da tradicional sala de projeção), têm possibilitado outras relações dos espectadores junto à imagem. Neste sentido, Kátia Maciel utiliza os termos participador¹⁵ e cinema contemporâneo para configurar este espaço “fora da moldura”, caracterizado pelo fim da experiência do cinema confinada nos contornos da tela e da linearidade temporal. De acordo com a autora, antes o que estava na tela era o filme (ou campo) e o que se anunciava fora dela, o extra filme (extracampo); hoje, “com o surgimento das novas camadas tecnológicas, a ideia da tela como limite do filme têm se redefinido, obrigando-nos a redefinir ou modificar também os contornos da sua apreensão teórica” (MACIEL, 2009). Sobre a construção deste “espaço-tempo-cinematográfico”, Maciel ressalta:

O cinema contemporâneo, imerso nas novas tecnologias da imagem, experimenta o espaço fora da moldura e dos limites lineares da narrativa. Projetores se multiplicam e se movimentam ao mesmo tempo em que histórias se bifurcam, como estruturas abertas à participação do espectador [ou participador], para o qual a projeção passa a funcionar como uma interface ativa. (MACIEL, 2009).

Como conclusão básica, Maciel afirma que não há como pensar as proposições da arte construída a partir do uso dos novos dispositivos tecnológicos sem estabelecer continuidades entre os múltiplos extratos históricos. Isto, fazendo referência ao modo como, no Brasil, o Neoconcretismo, por exemplo, problematizou a quebra da moldura e a espacialização da pintura, num processo que resultou na inclusão do espectador na obra. Em tal escopo reflexivo, a autora nos fornece então uma interessante abordagem sobre a lógica da arte interativa e a configuração da “arte do múltiplo”:

¹⁵ Em alusão a defesa deste por Hélio Oiticica, incidindo sobre a noção do espectador que participa da obra, in MACIEL, Kátia. *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra-capas, 2009.

A arte, além do processual, o que já havia sido considerado por movimentos como o expressionismo abstrato, a arte pop, o minimalismo e o neoconcretismo, torna-se, nos desdobramentos da arte eletrônica, uma arte do múltiplo. Trata-se não mais de apenas seriar os objetos, como nos processos industriais sempre discutidos pela arte, e sim de multiplicar os acessos e os resultados das obras. (MACIEL, 2009)

Sem dúvida, todo este processo de multiplicação dos acessos e resultados das obras remete à tensão entre o cine e a arte contemporânea, discutida por autores como Philippe Dubois e Raymond Bellour. Afinal, durante um período muito extenso, discutiu-se sobre a tensão entre o cinema e fotografia, sobre seus respectivos conteúdos artísticos (ou a ausência deles), a contraposição imagem estática x imagem movimento, etc. Questões, aliás, respectivamente banalizadas por Benjamin e Dubois, e que não serão objeto de discussão aqui.

Com o surgimento do suporte vídeo, surgem novas discussões, notadamente em relação aos primeiros filmes produzidos em vídeo e kinescopados, que a crítica questionava ferozmente: “o cinema que não é feito em película, 16 ou 35 mm, pode ser chamado de cinema?”. Para muitos não, pois era, em conotação inferior, simplesmente e ainda vídeo. Isto foi há poucos anos. Eis que o cinema, anos depois, reinventa-se, digitaliza-se de vez e expande-se, sai da sua sala escura, com cheiro de pipoca, entra em novos espaços, vai parar nos museus. Neste sentido, Bellour, de fato, não se contentou em fazer uma análise pura do simbólico, uma ontologia da imagem, a fim de capturar a essência do cinema ou do vídeo. O autor foi além, até mesmo numa contracorrente crítica, buscando enxergar a dimensão de artifício e uma espécie de hibridação constitutiva visível neste espaço. Para ele, o que ocorreu com o cinema, e merece especial atenção, foi uma dupla tensão. A primeira, dentro dele mesmo, por sua fragmentação na tela contemporânea e, então, ao ser fragmentado nestas multi-telas, ao mudar-se em um cine de exposição¹⁶, ele é, ao mesmo tempo, novamente tensionado pelas relações que mantém com a imagem vídeo. Contudo, Bellour ressalta que o destino e a sobrevivência da imagem (ou a consciência dela) dependem de um gesto compartilhado abrangendo este espaço elíptico entre a fotografia, passando pelo cinema, vídeo às presentes mídias:

¹⁶ Dubois utiliza, com frequência, o termo “cine de exposição” em contraposição ao “termo cine de projeção”, objeto de análise deste mesmo capítulo, vide tabela pag. 31.

Neste caminho, o olhar crítico e o desejo criativo se convergem em um gesto compartilhado o qual, abrangendo o espaço elíptico entre fotografia e o *still frame*, tornou-se um dos gestos escolhidos de consciência da imagem – de seu destino, bem como de sua sobrevivência. O VCR [*videorecorder*] a tornou disponível para todos, da mesma forma que a televisão e o mundo do cinema que a acompanham têm incessantemente banalizado a pesquisa pela qual os *filmmakers* reais vêm tentando determinar sua identidade. (BELLOUR, 2012)

Bellour cita como ponto de transição para esta “consciência da nova imagem” o *Festival Documenta X*, em 1997, e as duas bienais de Veneza, de 1999 e 2001, organizados respectivamente por Catherine David e Harald Szeemann. A partir daí, segundo o autor, “pela primeira vez, talvez, as imagens em movimento assumiram a liderança sobre as artes tradicionais, pintura e escultura” (BELLOUR, 2012). E, neste momento, a videoarte, que era algo à parte, sempre ali, como algo distinto, à parte do resto, converte-se no centro dessa passagem do cinema às artes contemporâneas. Afinal, numa análise histórica superficial, entendemos que a videoarte trouxe as imagens em movimento para os espaços institucionalizados das artes, mas também, por outro lado, foi pela videoarte que, no início da década de 70, muitos artistas passaram a gravar suas práticas artísticas – sobretudo performances com alto grau de expressão autoral e embutidas de variados desafios estéticos e proposições políticas. Ou seja, a partir da videoarte, artistas que questionavam a falta de espaços institucionais – leia-se: museus e galerias – onde pudessem expor suas obras, passaram a registrar, em vídeo, suas performances e transmiti-las para um público ampliado, via *broadcasting* ou em festivais e outros canais ou espaços alternativos de exibição. Hoje, a videoarte existe onde o (trans)cinema está sendo exposto (e não mais projetado), onde vídeo não é mais vídeo, pois bebe da linguagem e se instaura no dispositivo cinema, ela está em toda parte, na TV, no cinema, nos grandes e pequenos festivais de arte pelo mundo, em todo e qualquer museu. Segundo Bellour, “estas realizações experimentais ingressam em determinadas áreas da arte contemporânea que, então, começa a dialogar com um século de imagem cinematográfica, no modo de instalações ou criações de videoarte” (BELLOUR, 2012). Ao mesmo tempo, estando e sendo parte de tudo, deixa de existir. Afinal, enquanto objeto, a videoarte se desmaterializou na arte contemporânea e passou a ser, além de um processo, a alegoria fundamental desta passagem¹⁷.

¹⁷ Tal abordagem será vista extensamente e com os devidos detalhes no Capítulo 3.

Porém, se a compreensão da história secular do cinema é colocada como ponto-chave para o entendimento deste espaço de interseção híbrido com as artes contemporâneas, não seria relevante, no mesmo sentido, resgatarmos os vestígios da história ou caminhos trilhados pela videoarte? Afinal, como bem sugere Kátia Maciel, “não há como pensar as proposições da arte, que se constrói tendo como base o uso dos novos dispositivos tecnológicos, sem estabelecer continuidades entre os múltiplos extratos históricos” (MACIEL, 2009). COSTA (2004), por exemplo, expõe uma contextualização da videoarte dentre os mais importantes movimentos artísticos dos últimos 50 anos. No entanto, saliento a necessidade prévia de analisá-la em seu sentido amplo, como “termo usado para descrever ambos, o aparato e processo da televisão e do vídeo que se utiliza, para fins artísticos, de formas variadas.” (OXFORD, 2007). Assim, gravações transmitidas via *broadcasting*, visualizadas em galerias, museus e outros espaços afins, distribuídas em fitas, discos, pela rede, exibidas em festivais do gênero; instalações que incorporam ou não monitores de vídeo e TV; imagens de arquivo, transmitidas “ao vivo”; performances que incluem a representação em vídeo; artistas participando de eventos, por sua vez, retransmitidos via cabo, satélite ou outros tipos de transmissão digitais, podem ser citados dentre inúmeros outros recortes.

A definição estendida da *video art*¹⁸, disponível no guia digital aos visitantes do MoMA, frisa que, mesmo antes dos meios de produção em vídeo estarem disponíveis, alguns artistas usaram receptores de TV e programas como matéria bruta para seus experimentos artísticos, nos quais tais materiais eram modificados, gerando contextos inesperados. Dessa forma, o embrião da videoarte surge nos fins da década de 50, quando artistas como Nam June Paik (Coreia) e Wolf Vostell (Alemanha) começam a realizar pesquisas com a tecnologia televisiva, sobretudo interessados em desenvolvê-la como recurso artístico. A título de curiosidade, rumores a respeito destes primeiros experimentos relatam que, em 1959, Vostell incluiu um conjunto de televisores em funcionamento em um trabalho de colagem tridimensional. No mesmo ano, Paik começou a fazer experimentos com imagens *broadcast* distorcidas por ímãs magnéticos, trabalhando, nesta época, no estúdio Fur Elektronische Musik, na Alemanha, onde conhece John Cage. Em 1963, Paik participa da primeira exposição registrada utilizando monitores de TV – “*Exposition of Musik/Eletronic Television*” – evento realizado na cidade de Wuppertal, Alemanha, e já inserido como movimento do

¹⁸Nota-se a distinção do termo pela separação das duas palavras, que o torna, de certa maneira, mais elástico e adaptável às novas confluência da *vídeo*, *film*, *performance* ou *media art*, para citar alguns exemplos.

*Fluxus*¹⁹. Seu primeiro equipamento de gravação foi adquirido apenas em 1965, quando Paik se muda para Nova York, onde começa a produzir instalações a partir de gravações (videotapes), performances e monitores de TV. Neste ano e nesta cidade, Paik faz sua primeira exibição solo, *Electronic Art*, onde apresenta a instalação *Moon is the oldest TV, TV Magnet*, entre outras, que lhe conferem o título de “pai da videoarte”. Pois, se o nascimento oficial da videoarte se dá neste contexto, em meados da década de 60, em Nova York, a partir de instalações nas quais a televisão é usada como *medium*, podemos chegar, a princípio, a duas constatações elementares. A primeira, diz respeito ao fato de Nam June Paik ser um pioneiro; entretanto, não estava sozinho nesta exploração artística da mídia eletrônica, ou seja, seu papel de “pai solteiro” é questionado por críticos como Mick Hartney (OXFORD, 2007), ao se deparar com obras de artistas como Stan Vanderbeek, Scott Bartlett, Woody Vanelka, e, finalmente, o próprio Vostell, (que seria, no caso, o “tio” ou “avô da videoarte”, em justa menção a sua exploração prévia desta nova linguagem artística). Segundo Hartney, todos estes artistas citados, além de vários outros contemporâneos a Paik, também usavam habilidades eletrônicas para produzir transformações em imagens advindas de câmeras de vídeo e TV, que resultavam em criações artísticas mediadas. Contudo, apesar da história mostrar que Paik não foi o único “pai” ou “criador”, sua jornada global, onde combinou uma expressiva capacidade e força conceitual da performance, com as novas possibilidades tecnológicas associadas à imagem em movimento, de fato, merece destaque. Conforme divulgado por John Hanhardt²⁰, em ensaio para o Museu Guggenheim (PAIKSTUDIOS, 2013), as investigações de Paik em vídeo/televisão e seu papel fundamental na transformação da imagem em movimento eletrônica em formas artísticas são parte incontestável da história das artes contemporâneas e da mídia.

Vou argumentar que Paik percebeu em *avant-garde* a ambição do imaginário cinematográfico e do cinema independente, tratando cinema e vídeo como formas de arte multitextual flexíveis e dinâmicas. Usando a televisão, bem como modalidades de vídeo *single channel* e formatos escultóricos ou de instalação, ele imbuía imagem em movimento eletrônica de novos significados. (PAIKSTUDIOS, 2013)

¹⁹ Fluxus foi uma comunidade artística informalmente organizada, em 1961, pelo lituano George Maciunas (1931-1978), que se estendeu para os Estados Unidos, Europa e Japão e ganhou um caráter de movimento, a partir de 1970, com a organização de palestras, performances, vídeos, música e poesia visual, onde artistas das mais diferentes procedências estilísticas e operacionais passaram a desenvolver variadas linhas de investigação.

²⁰ John Hanhardt é curador senior do Guggenheim Museum of Art – *Film and Media Art Department* – NYC.

Dessa forma, segundo Hanhardt, a ampla presença da *media art*²¹ na cultura contemporânea seria, em grande medida, devido ao poder da arte e das ideias de Paik. Assim, por meio de projetos associados à TV, instalações, performances, colaborações, bem como do desenvolvimento de novas ferramentas artísticas, ele contribuiu para o estabelecimento de uma cultura da mídia a qual expandiu as definições e linguagens da arte como um todo.

A segunda constatação remete ao contexto artístico-formal do nascimento da videoarte, que incide, seja em Paik ou em outros artistas pioneiros, em certa exploração da *media art* em sentido estendido. Transformando imagens captadas em vídeo ou advindas da televisão, utilizando multi-monitores (as chamadas multi-telas) em montagens estética e conceitualmente concebidas no espaço, criando objetos artísticos baseados em procedimentos performáticos, em meio a construções híbridas e outros elementos que, na atualidade, são procedimentos que conferimos essencialmente à arte contemporânea e não à videoarte, em seu sentido estrito. Ou seja, independente da sua forma de registro ou exibição, tratamos hoje a videoarte como aquela linguagem ou estética (quase passada) que se baseava unicamente no tempo, *single-channel* “preso na moldura” (MACIEL, 2009), esquecendo-nos que, desde os seus primórdios, a performance, a videoinstalação, videoperformance ou instalação, se preferirem, estavam presentes e inauguraram a videoarte, concebida de fato “fora da moldura”. Isto vale tanto para o contexto nova-iorquino da *video* ou *media art*, como para a produção artística da Europa, Ásia ou Brasil. Como bem colocado por Arlindo Machado,

[...] no Brasil, videoinstalações, videoperformance s e projeções de vídeos na cena pública acompanham a história inteira de nosso vídeo, desde os primórdios. A grande maioria de nossos videastas produziu indiferentemente vídeos *single channel* e videoinstalações com diversos monitores combinados, mas alguns deles se dedicaram exclusivamente a eventos públicos em que o vídeo é um dos componentes. (MACHADO, 2003)

Dito de outro modo, o que convencionamos chamar hoje de arte contemporânea, (termo, aliás, muito questionado pela imprecisão e pelo contexto ou estado de crise da arte²² que ele

²¹ Destaco, neste trabalho, o uso eventual de termos como “*media art*” e “*mediabased art*”, em inglês. Apesar de correspondentes, a tradução difere, em certa medida, do seu conceito original (bem como muitos outros utilizados neste campo) pela sua abrangência e sentido equivalente tanto nos meios de comunicação de massa (TV, Rádio e Internet), como nas técnicas próprias do mundo das artes (como pintura, escultura, cinema, instalação, etc). Tal reflexão foi apresentada no trabalho de minha autoria “*A mídia e o objeto artístico: interfaces entre os estudos da comunicação e a teoria crítica*”, para a disciplina *Passagens da Arte Moderna e Contemporânea*, ministrada pelo Prof. Dr. Luiz Sérgio de Oliveira.

²² Durante a conferência realizada no México “*Arte contemporâneo: cine expuesto, móvil, transmitido*”, em 2011, Dubois comenta a dupla crise da arte e do cinema, dizendo que a expressão “crise da arte contemporânea” é uma redundância, pois a

carrega), começaria no eclodir da videoarte. Assim, já nos primeiros experimentos do *Fluxus*, nas primeiras instalações de Adriana Varella ou Nam June Paik, com seu “esforço heróico de apoiar e incentivar o potencial expressivo das imagens eletrônicas” (HANHARDT, 2013), enfim, o que, hoje, chamamos “nascimento da videoarte”, não é, senão o próprio nascer de uma arte híbrida, múltipla, mediatizada, onde o espectador transita, ora atua e “desencadeia a trama” (MACIEL, 2009), ora paralisa-se estagnado diante das criações tecnológicas. Talvez, neste sentido, André Parente, em *Ensaio Sobre o Cinema do Simulacro* (1998), colocou em circulação temas, conceitos e rupturas estéticas perpetradas pelas imagens cinematográficas e que se relacionam necessariamente com outras práticas. Citando Deleuze, ele diz: “é pela interferência de muitas práticas que as coisas se fazem, os seres, as imagens, os conceitos, todos os gêneros de acontecimentos” (DELEUZE, *apud* PARENTE, 1998).

Entretanto, se a arte contemporânea é pensada como um “campo híbrido e plural, repleto de inconsistências, subversões e deslocamentos” (OLIVEIRA, 2012), a videoarte, em grande medida, costuma ser identificada como simples área de atuação artística dentro das artes contemporâneas, o que configuraria um erro ou, no mínimo, um eufemismo. De fato, Parente afirma que a “a videoarte é o elemento que por excelência promove o processo de desterritorialização do cinema e leva a uma nova forma de pensar a passagem entre imagens, dos dispositivos ópticos aos atuais dispositivos de realidade virtual” (PARENTE, 2009). Mas, afinal, porque “os pais da videoarte” (sejam dois ou 20...) também não são considerados os “pais ou mães da arte contemporânea”? Parece-nos bizarra a colocação, mas, em última análise, estaríamos lidando, apenas, com um problema de terminologias? A videoarte seria, desde sempre, apenas um tipo de *video art*, dentro da *media art*, sem uma conotação especificista, “*entre-frames*”, emoldurada, como, há tantas décadas, lançada por nós? Ou seja, ela, em certo sentido, realmente “não existe”, não enquanto objeto, mas enquanto “terminologia”. Afinal, enquanto objeto temporal móvel e já “desmaterializado” (DUBOIS, 2004), enquanto arte múltipla no campo da experimentação com as novas mídias, ela sempre existiu e continua, em escala crescente, presente nos cenários da arte contemporânea. De objeto à passagem, de videoarte à arte contemporânea.

arte contemporânea seria, em si, a própria crise do mundo das artes. Por outro lado, ele diz que a crise do cinema é a crise do dispositivo que contaminou as outras formas de arte.

Em outra perspectiva, muda-se a técnica, permanece o “imaginário cinematográfico” (BELLOUR, 2012) e a experimentação, a partir das (sempre) novas mídias que atuam como linguagem, meio ou suporte. Ou seja, enquanto a experimentação contemporânea utiliza multi-telas, novas superfícies em projeções imersivas nas paredes de um museu, em edifícios ou árvores, Paik usava multi-monitores de televisão, videocassetes, mas também lasers, computadores, ímãs e todo tipo de material ou media disponível, sobretudo explorando as mais recentes criações tecnológicas – o vídeo e a televisão. O vídeo, de certa maneira, estava e ainda está presente em quase todo tipo de experimentação “multi-mediatizada”, por isso, reitero que o termo *video art*, em sentido estendido e distinto da nossa convenção “vídeoarte”, nunca deixou de ser empregado e tampouco deve ser considerado um termo em vias de desaparecimento fatal.



Instalação TV Cello. Nam June Paik, 1971.

TV Cello, realizada por Paik em colaboração com a violoncelista Madeline Charlotte Moorman, configura um dos vários exemplos que indicam a pertinência desta colocação, corroborada pelo argumento de Hanhardt de que a prolífica e complexa carreira de Paik tem como fundamento o seu interesse inicial pela composição e performance, observadas em suas instalações. Segundo ele, tais elementos moldaram fortemente suas ideias na construção de

uma *mediabased art*²³, num momento em que as tecnologias midiáticas e a imagem em movimento eletrônica estavam cada vez mais presentes na vida cotidiana. Por outro lado, afirma Hanhardt, a obra de Paik teria causado um impacto profundo sobre a cultura mediatizada do final do século XX, onde sua notável carreira testemunhou e influenciou a redefinição da televisão comercial e a transformação definitiva do vídeo como meio ou suporte das artes, abrindo um novo caminho para a exploração artística das imagens em movimento.

Quando olhamos para trás no século XX, o conceito de imagem em movimento²⁴ constitui um discurso poderoso, mantido e transcorrendo diferentes mídias. O conceito da imagem temporal móvel, é uma modalidade chave através da qual os artistas articulam novas estratégias e formas de produzir imagens; para entendê-las, precisamos de modelos históricos e interpretações teóricas que colocam a imagem em movimento no centro da nossa *visual culture* (HANHARDT, 2013).

No Brasil, a configuração histórica dessas “imagens temporais móveis” se articula com novos discursos e, por isso, a videoarte deve ser também analisada sob outro prisma. Para isto, a categorização de Arlindo Machado em três gerações distintas de criadores de vídeo vale como interessante recurso. Segundo Machado, a primeira geração – a geração dos pioneiros – despontou nos anos 70²⁵, sendo referida pelo autor como a geração constituída, em geral, de artistas já consagrados no universo das artes plásticas ou em processo de consagração, como foram os casos de Antônio Dias, Anna Bella Geiger, José Roberto Aguilar, Ivens Machado, Letícia Parente, Sônia Andrade, Regina Silveira, Julio Plaza, Paulo Herkenhoff, Regina Vater, Fernando Cocchiarale, Mary Dritschel, Paulo Bruscky, dentre outros. Como projeto estético dos pioneiros, ele destaca a simplicidade formal, o uso moderado de tecnologia, a exposição pública e a inserção “narcísica” do próprio realizador na imagem. Em linhas gerais, diz-se que, de fato, “a maioria dos trabalhos produzidos pela primeira geração consistia fundamentalmente no registro do gesto performático do artista, cujo dispositivo básico consistia quase que exclusivamente no confronto da câmera com o artista” (MACHADO,

²³ Idem nota anterior (N.18).

²⁴ Em tal exposição, o autor do ensaio, John Hanhardt, diz que o conceito “imagem em movimento” tem sido empregado para expressar o imaginário representativo e abstrato por meio de tecnologias de gravação ou virtuais próprias do século XX. Disponível em <http://www.paikstudios.com/>, último acesso em maio de 2013.

²⁵ Segundo MACHADO, A. (2007), entre os críticos, há um consenso de que o vídeo, encarado como um meio para a expressão estética, surge oficialmente no Brasil, em 1975, a partir de duas grandes mostras de videoteipes brasileiros, uma em São Paulo e outra na Philadelphia, EUA.

2003). Segundo o autor, no Brasil, o vídeo nasceu integrado ao projeto de expansão das artes plásticas, como um meio entre outros; entretanto, no processo criativo do artista, ele nunca chegou a ser encarado com exclusividade. Ressalta-se que a recepção da videoarte foi inicialmente árdua, não apenas pela presença incomum dos aparelhos de TV nos espaços de museus e galerias, mas, sobretudo, por exigir um tempo de exibição determinado pelo artista, e não pelo espectador. Deste modo, COSTA (2004) reforça esta noção pelo fato de Paik tê-la definido como essencialmente tempo, elemento com o qual os artistas da época não estavam habituados a trabalhar. O resultado foi a classificação de diversos trabalhos como monótonos e a sua difícil veiculação pela televisão comercial. Dessa forma, a videoarte, desde a sua origem, foi divulgada majoritariamente pelo circuito tradicional das galerias e museus, “perdendo, em parte, o seu significado de difusão mais capilar, rumo à democratização da arte” (COSTA, 2004, p.71).

A segunda geração do vídeo brasileiro, conhecida mais genericamente como a geração do vídeo independente, surge na década de 80, tendo como horizonte não mais o circuito sofisticado dos museus e galerias de arte, mas o universo massivo da televisão e a tentativa de conquistar um público mais amplo, não necessariamente de iniciados ou especialistas. Desse modo, a geração de videoartistas da década de 80, a exemplo de Rafael França²⁶, Roberto Sandoval, Walter Silveira e Tadeu Jungle, integraram uma onda de produtores independentes no Brasil que tentavam descobrir outra forma de fazer televisão, mais criativa e livre das imposições comerciais. “Procuravam explorar as possibilidades expressivas do meio e transformar a imagem eletrônica num fato da cultura de nosso tempo” (MACHADO, 2003). Segundo Machado, sintomaticamente, essa outra leva de realizadores se opõe à videoarte dos pioneiros pela tendência ao documentário e à temática social.

Contextualmente, observa-se, na historiografia de COSTA (2004) que, enquanto tais artistas davam continuidade às possibilidades expressivas do meio, de certa forma, também se opunham à videoarte realizada pela geração anterior, sobretudo constituída por artistas plásticos e considerada por eles muito elitista e restritiva.

²⁶ Este artista, na concepção de Arlindo Machado, seria um caso a parte, pois ocuparia uma posição intermediária ou de “passagem” dentro da videoarte brasileira, situando-se, sob muitos aspectos, entre as primeira e segunda gerações. Esta abordagem pode ser encontrada no ensaio *Uma Experiência Radical de Videoarte*, Arlindo Machado (MACHADO, A., COSTA, H., 1997), onde o autor dedica uma interessante leitura da obra deixada por Rafael França, como importante legado à produção nacional de videoarte.

Se a aspiração que tinham de fazer uma televisão que transformasse as grandes redes não se concretizou da forma como imaginavam, sua influência foi definitiva para importantes mudanças que ocorreram na visualidade da TV brasileira, tanto na publicidade como na formatação dos programas. [...] Também interconectou-se com a arte postal, livro de artista, espaços imersivos, *web art*, enfim, um meio propenso à hibridização e às misturas de linguagem. (COSTA, 2004, p. 72)

Como cenário possível e natural dentro deste contexto de criação e difusão da segunda geração da videoarte no Brasil, surgem ainda os festivais especializados. Dentre eles, destaca-se o *Festival Videobrasil*, cuja primeira edição foi realizada em 1983 e que será apresentado com a devida extensão no apêndice 2 desta dissertação.

Já os artistas da terceira fase, revelados sobretudo na década de 90, apresentavam um trabalho “mais autoral, pessoal, menos militante e socialmente engajado” (MACHADO, 1997), o qual, em certo sentido, sintetizava as duas gerações anteriores. Entre eles Sandra Kogut, Eder Santos, Lucila Meirelles e Lucas Bambozzi, em cujas obras percebe-se um interesse por temas universais que, de certa forma, os aproximou das produções de vídeo no exterior. Eder Santos, que produziu (e ainda produz) diversas obras fora do Brasil será retratado em tópico exclusivo, neste capítulo. Como ele, a busca dos artistas da terceira geração, segundo Arlindo Machado, encontrou no vídeo o meio expressivo mais adequado para a representação da sensibilidade do ser humano por meio das relações: “mesmo com trabalhos autorais, existem elementos comuns que os unem, como a preocupação em retratar a subjetividade dos homens e das mulheres do século XXI e a exploração dos dispositivos do vídeo com as novas tecnologias” (MACHADO, 1997), destaca.

Contudo, apesar da imensidão de estilos e características formais próprias, valendo-se do retrato da obra do artista Rafael França²⁷, a partir de um processo desconstrutivo e generalizante de análise, observou-se alguns rastros recorrentes da estética comum às três gerações de videoartistas: narrativas experimentais, elípticas e descontínuas, exploração de contrastes dinâmico, planos seccionados ou manipulação de sequências quadro-a-quadro

²⁷ Em 1987, França produz o vídeo *Sem Medo da Vertigem* (fig. 105 – 106), cujo nome inspira a publicação, 10 anos depois, de MACHADO, A. *Uma experiência radical de videoarte*. In: COSTA, Helouise (Org.). *Sem medo da vertigem: Rafael França*. São Paulo: Marca d'Água, 1997.

(como nas projeções de slides), imagens fora de foco, ausência de sincronia entre som e imagem, diálogos apresentados de trás para a frente, uso de diferentes texturas de cores ou preto e branco e assim por diante. Busca-se, ao final, “um efeito de colagem caótica de imagens e sons, semelhante à varredura rápida dos canais de televisão, e de modo a sugerir narrativas estilhaçadas, a um passo da completa dissolução” (MACHADO, 1997).

Em tal perspectiva, Machado vale-se de França para extenuar a potencialidade expressiva do vídeo, já que o artista manteve, em termos de postura existencial, a radicalidade e recusa de subordinação aos valores do mercado, mas foi, também, segundo ele, um dos primeiros a romper com o projeto dos pioneiros, no que ele tem de indiferença semiótica, aversão a questões relativas à retórica do meio e uma certa concepção meramente instrumental do vídeo, isto é, o vídeo como simples dispositivo de registro: “Não se espere, todavia, encontrar nos vídeos de França narrativas clássicas, à maneira de uma certa literatura ou de um certo cinema, que nos habituaram com alguns modelos canônicos de ficção”, argumenta o autor (MACHADO, 1997), que defende o esforço de repensar a ficção no meio eletrônico, bem como o esforço, igualmente sistemático, de reinterpretar os recursos técnicos do vídeo numa perspectiva autoral e inventiva.

A videoarte se compara ao cinema experimental ou de vanguarda, pois ambos resistem às tradições imagéticas de seu tempo. Segundo ele [BELLOUR], a videoarte está para a televisão, assim como o cinema experimental ou de vanguarda está para o cinema clássico; eles apresentam em comum a “vontade de escapar por todos os meios possíveis de três coisas: a onipotência da analogia fotográfica; o realismo da representação; o regime de crença da narrativa” (BELLOUR, *apud* LIMA, 2012).

Nesta linha de pensamento, registra-se o fato do vídeo ter se integrado à produção artística contemporânea em formas complexas de agenciamento com outros meios, a exemplo das videoperformances, videoinstalações, videopoemas, video-objetos, e diversos outros, cada um possuindo características próprias, porém limites e interpenetrações fluidas com a produção da “*videoart itself*”²⁸.

²⁸ Philippe Dubois apresenta in DUBOIS, P. *Cinema, Vídeo, Godard*. Cosac Naify: São Paulo, 2004, a noção de videoarte como o modo plástico do vídeo em suas formas e tendências múltiplas.

Entretanto, não podemos nos referir à diluição ou passagem da videoarte à arte contemporânea sem antes mencionarmos a videoinstalação como *link* ou “momento da arte de expansão do plano da imagem para o plano do ambiente e da supressão do olho como único canal de apreensão sensória para a imagem em movimento” (MELLO, 2008). Pensada a partir do universo histórico-formal da videoarte, a videoinstalação, ou simplesmente instalação, como vimos no capítulo inicial, surge no próprio eclodir da videoarte, em Paik e outros artistas que a utilizam como procedimento básico de criação. Depois, de alguma maneira, ela se dilui nas construções baseadas, sobretudo no tempo, “dentro da moldura” (MACIEL, 2009), é o tempo da videoarte “oficial”, dos *videomakers* e grandes festivais. Hoje, finalmente, ela se reconstitui no espaço múltiplo da arte contemporânea, criando uma identidade e linguagem próprias, e desconectada, em certo sentido, do próprio movimento da videoarte, que, pouco a pouco, já deixa de existir. Dessa forma, podemos afirmar que a videoinstalação, (ou o retorno dela), integraria a busca da arte por uma reorganização do espaço sensório, inserindo, de modo radical, a ideia do corpo em diálogo com a obra, da obra de arte como processo e do ato artístico como abandono do objeto:

Quando o artista rompe a lógica material, ele deflagra a ideia 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 da 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. (MELLO, 2008)

Desse modo, atribui-se à videoinstalação o “instante-já de criação”²⁹ do trabalho compartilhado entre o artista e o público: “é no instante em que pratica o ato, que o espectador percebe simultaneamente o sentido de sua própria ação”, referiu-se Lygia Clark a este respeito (CLARK, 1980).

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. (MELLO, 2008)

²⁹ Termo referido por Lygia Clark em 1965, publicado em *Lygia Clark – Coleção Arte Brasileira Contemporânea* (Rio de Janeiro: Funarte, 1980)

A abordagem proposta encontra eco nas proposições de Philippe Dubois acerca de elementos como a identificação imersiva e a arquitetura da imagem, nas quais o autor cita o cinema como o momento único no qual se passa de uma relação frontal para uma relação integral, ou seja, onde “eu estou na imagem” pelo mecanismo da imersão psíquica. Segundo Dubois, a imersão, no entanto, não é um conceito contemporâneo, mas um dispositivo clássico e, seja ela física ou psíquica, o homem sempre esteve imerso em imagens, pois “a imagem nos habita como nós habitamos a imagem”, pontuou como posição básica da fenomenologia.

Por outro lado, diferente do cinema clássico, 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”, contrapontua Mello (2008). Segundo a autora, no ambiente gerado pela videoinstalação, a imersão é o princípio estético o qual disponibiliza uma área em que todos os sentidos do corpo são inseridos, com outras possibilidades de exploração do espaço perceptivo: “Nela [na videoinstalação] 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” (MELLO, 2008, p.171).

Conforme mencionado, Dubois relaciona este trajeto do espectador – figura do espaço, não linear, labiríntica, circular – à figura benjaminiana do “*flâneur*”³⁰, associando-o ainda às novas lógicas de montagem das telas – paralela, alternada, revertida, etc. Para Dubois, a “narração-percurso” seria, portanto, o “trajeto narrativo-figurativo” vinculado aos novos métodos de narrar ou contar uma história, onde o espectador se move ao mesmo tempo em que “adapta-se às telas”. E, desse modo, independente do tempo de movimento ou das figuras de variação das telas, o “espetáculo” se dá justamente no espaço entre a imagem e a tela. Para entendermos este argumento, convém ressaltar, previamente, a distinção que Dubois apresenta para a montagem “posta” *a priori* no cinema, a montagem na videoarte em que o espectador a

³⁰ In BENJAMIN, Walter. *Passagens* (1892 – 1940). Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009, o pensador apresenta uma interessante concepção do *flâneur*, como figura caricata ou sujeito da modernidade, que transita pela cidade de Paris, colecionando “experiências de choque” pelo olhar alegórico.

cria temporalmente e, finalmente, a montagem das instalações, estas criadas espacialmente pelos espectadores. Assim, quando o espectador caminha, compondo seu trajeto no espaço das exposições (diferente da inação), segundo Dubois, ele passa a construir a relação entre as imagens, a fim de dar-lhes sentido, ou seja, estabelece-se aí a montagem, a qual se faz no espaço e no tempo.

Com isto, o autor reforça a ideia de que o trajeto ou deslocamento físico é um aspecto muito importante a ser considerado nesta passagem da videoarte às instalações, onde imagens – a princípio, desconexas e alegóricas – passam de um dispositivo do cinema (no caso da videoarte) ao dispositivo museu (nas instalações ou videoinstalações). Neste momento, então, a obra se fragmenta em imagens cuja montagem é realizada não apenas temporalmente, mas também espacial e horizontalmente. Para Dubois, há, pois, um câmbio da videoarte à instalação, na medida em que a livre circulação é possibilitada no espaço figurativo da obra, havendo um momento de libertação, no qual o público pede para que tal montagem, ao ser absorvida pelo dispositivo museu, seja feita por ele.

Cabe mencionar aqui a diferença apontada por Dubois entre expor e projetar um filme. De forma breve, tal diferença, para ele, reside novamente no processo da montagem, isto é, quando estamos diante de um filme, cuja exposição em um museu (e não mais a projeção em uma sala de cinema) permite que muitas imagens – co-existentes em multi-telas ou instalações – se conectem por um novo processo de montagem. Entretanto, neste caso, será o espectador que deve construir a relação entre as imagens, conferindo-lhes um sentido e executando a montagem tanto no tempo, como no espaço.

Neste contexto, o autor também insere o que seria, em suas palavras, o “vídeo-estado” ou “vídeo enquanto fenômeno” (DUBOIS, 2004), que reforça a natureza ambígua deste meio:

Efetivamente, a ambiguidade está na natureza deste meio de representação, em todos os níveis, a tal ponto que tudo nele acaba ganhando uma espécie de dupla face. Quando falamos em vídeo, sabemos exatamente do que estamos falando? De uma técnica ou de uma linguagem? De um processo ou de uma obra? De um meio de comunicação ou de uma arte? De uma imagem ou de um dispositivo? (DUBOIS, 2004, p.73)

De fato, sem uma resposta conclusiva, Dubois aponta para uma tendência atual de situar o vídeo na ordem das imagens, “ao lado, portanto, de todos os tipos de imagens tecnológicas com as quais costumamos lidar, imagens estas dotadas de uma linguagem relativamente reconhecida e de uma identidade mais ou menos assumida” (DUBOIS, 2004). Esta “estetização” do vídeo como imagem, segundo ele, parece, no entanto, ocultar sua outra face, quase nunca visível: a do vídeo como processo, puro dispositivo, sistema de circulação de uma informação ou meio de comunicação.

Se precisarmos inscrever o vídeo em linhagens históricas, ele me parece ter que ver tanto ou mais com o telefone ou o telégrafo do que com a pintura. E é nesse aspecto que ele funciona como intermediário entre o cinema e as “últimas tecnologias” informáticas e digitais. Se o cinema é, sobretudo, uma arte da imagem e atua sobre o vídeo pelo alto, as “últimas tecnologias” informáticas e digitais são sobretudo dispositivos, sistemas de transmissão (mais do que obras) e o prolongam para baixo. (DUBOIS, 2004)

Para corroborar tal exposição, Dubois dramatiza a situação do vídeo, colocando-o como algo entre a imagem e o dispositivo, que se movimenta em dois universos antagônicos: entre a ordem da arte e da comunicação, entre a esfera artística e a midiática, onde o primeiro requer um objeto (a imagem) e uma linguagem, e o segundo, por outro lado, é puro processo (sem objeto) e simples ação (uma pragmática). Assim, na esfera de uma legitimação simbólica, o remete, de um lado, à pintura (a obra-objeto de linguagem forte e sempre singular) e, de outro, à televisão (que permanece ontologicamente aquém da obra e carente de linguagem). “Nesta bifurcação, o vídeo ocupa uma posição difícil, instável, ambígua: ele é, a um só tempo, objeto e processo, imagem-obra e meio de transmissão, nobre e ignóbil, privado e público. Ao mesmo tempo, pintura e televisão”, pondera o autor, que reforça: “tudo isto sem jamais ser nem um nem outro. Tal é a sua natureza paradoxal” (DUBOIS, 2004).

Nesta posição extremamente difícil, incerta e flutuante na qual o autor coloca o vídeo, a videoarte desponta, na década de 70, em um estado claro: “tratava-se de uma arte quase virgem, em que tudo estava por inventar, e que era absolutamente minoritária, e, portanto, radical”. Neste âmbito, segundo Dubois, os videoartistas inicialmente lutavam contra a arte formalmente instituída para nela introduzirem um novo suporte de criação, enquanto os videastas deviam lutar contra a televisão – “contra seu peso, sua inércia, sua potência, sua

uniformização, sua mastigação de toda mensagem” (DUBOIS, 2004). Em suma, os artistas e videastas tentavam criar, nos universos da arte e da TV, novos modos do tempo e do espaço e, diante de tamanhas resistências, a videoarte deveria estar unida, forte, determinada em sua vontade de abrir uma via alternativa.

Nos anos 80, contudo, a resistência e radicalidade antagonística deu lugar a uma apatia generalizada e a videoarte acabou perdendo sua identidade como tal. Neste sentido, Dubois reitera a perda da potência criativa do vídeo, que se diluiu numa espécie de magma do fluxo de imagens televisivas, apontando, já nesta época, o que Fargier proclamava triunfalmente: “o vídeo ganha terreno, ele está em toda parte”, desse modo, “não há senão universos tanto mais dispostos a se deixar infiltrar quanto mais eles sabem poder neutralizar ou recuperar as invenções videográficas” (DUBOIS, 2004).

É a era das confusões. No campo da arte, na época do abandono de toda pesquisa formal ou conceitual, na época da nostalgia, do pós, do neo, do retorno (ao figurativo, ao narrativo, ao expressionismo, etc.), o vídeo já não é visto senão como uma espécie de indiferença cínica, sem nenhuma paixão.[...] Ele é ou bem um fantasma em um armário, ou um simples instrumento midiático. (DUBOIS, 2004, p. 170)

Segundo o pensador francês, a partir daí, diante desta situação bloqueada e castradora, o vídeo atual não tem outra saída senão assumir sua posição de entremeio, de lugar nenhum e, ao invés de tentar “ser algo” (de pleno, verdadeiro ou real), passa a “não ser”. Em outras palavras, para Dubois, a videoarte encontrou sua evolução histórica justamente ao negar sua identidade inicial e respectiva função-objeto e situar-se, hoje, no que ele se refere como o cinema de exposição ou terceiro cine³¹.

Neste espaço de discussão, o autor apresenta como proposição teórica a reinvenção contemporânea da arte pelo cinema de exposição, no qual, segundo ele, é possível identificar quatro figuras elementares: um dispositivo de recomposição (luz, movimento e projeção), a imagem espacializada (como nas instalações, geralmente, com a presença de inúmeras telas), o percurso como narração horizontal (onde o trajeto vai construindo um determinado relato) e,

³¹ A expressão “terceiro cine” foi utilizada por Dubois para designar o espaço entre ambos, o primeiro cine (cinema comercial ou tradicional) e o segundo cine (cinema de autor ou de artista).

finalmente, a imersão na arquitetura fechada (panorâmica). E, desta maneira, Dubois estabelece a antítese deste dito cinema de exposição ao clássico cinema de projeção, conforme segue abaixo:

• exposição	-----	projeção
• dispositivo museu	-----	dispositivo cinema
• luz	-----	obscuridade (escuridão)
• tempo livre	-----	tempo imposto
• materialidade	-----	imaterialidade
• experiência espacial	-----	experiência temporal
• postura de visitante	-----	postura de espectador
• montagem horizontal	-----	montagem vertical

Vale notar que esta perspectiva, na qual o cinema de exposição é construído pela migração de dispositivos, estabelece o tempo – livre ou imposto – como o tempo de relação com as imagens, e a materialidade do cine de exposição, como fator paradoxal em sua leitura. Isto porque, ao mesmo tempo em que assim o é (afinal, como expor algo que não é material?) converge, em Dubois, no processo instaurado pelo vídeo de desmaterialização da imagem e desaparecimento das realidades “objetais” da imagem cinematográfica.

É bem verdade que o fotograma não é, a rigor, a imagem cinematográfica – ele é uma imagem fixa (ainda fotográfica neste sentido), nunca visível enquanto tal pelo espectador ordinário de cinema. Em todo caso, sabemos que ele está lá, na origem da imagem-movimento, dotado de corpo, podendo ser tocado etc. Com a imagem eletrônica da televisão e do vídeo, que é também uma imagem-movimento que passa numa tela, esta realidade “objetal” de uma imagem material, que seria visível na sua base, desapareceu. Não existe mais imagem-fonte. Não há mais nada para se ver que seja material [...] (DUBOIS, 2004, p.63)

Assim, com a desmaterialização da imagem-movimento, há, efetivamente, a configuração de um suporte cuja plasticidade passa a ser explorada pelos artistas pioneiros da videoarte. Afinal, como vimos, ela foi concebida como forma de explorar as possibilidades da imagem eletrônica na busca de uma linguagem que fosse alternativa em relação àquela usada na televisão, ou seja, buscava, de certo modo, traçar outros caminhos para a arte, a partir de princípios conceituais de intervenção da imagem. Surge então, como reflexo natural e consequente ao universo da videoarte, além da tendência a “distorcer e desintegrar a velha imagem do sistema figurativo” (MACHADO, 1997), o rompimento da hegemonia do gesto contemplativo na arte. Assim, como ressalta Christine Mello (2008, p. 148), “a inclusão de

múltiplos pontos de vista e ao corpo como um todo, em estado de deslocamento, inserido no contexto de significação da obra”, passou a ser usada, em seguida, em formas híbridas como as videoinstalações e projeções. Estas, vale reiterar, já indicavam a necessidade, nas artes, do deslocamento do espectador, ou seja, de seu caráter passivo para ativo, estando, como indica Mello, associadas 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 [a videoinstalação] se apresenta como um dispositivo capaz de expor movimentos entre o que é real e o que é construção, intercambiados continuamente, gerando uma ambiguidade 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. (MELLO, 2008, p. 183).

Ora, quando há, positivamente, o abandono do objeto “emoldurado” (MACIEL, 2009) e a inserção de tais multinarrativas e pontos-de-vista distintos, a videoarte se vê diluída e se insere num novo contexto, imerso no âmbito fluido e multiforme das artes visuais contemporâneas. No tópico seguinte, serão apresentados alguns exemplos de obras nas quais percebe-se, com maior nitidez, tal reconfiguração e ressignificação da videoarte enquanto prática dotada de contornos definidos e exclusivos no campo das artes.

1.1 – Da videoarte à videoinstalação em Eder Santos e outras obras escolhidas

Os primeiros trabalhos do mineiro Eder Santos que remetem ao universo das imagens em movimento foram realizados ainda na década de 70, onde “enquadramentos de pedaços do mundo” registrados em Super-8, já apontavam o seguinte caminho: a utilização do vídeo como suporte que “possibilitaria ao artista buscar adjacências nas artes plásticas, temas-pretexto para experiências com a nova técnica pretendendo uma nova estética” (SANTOS, 1999). Em 1983, começa oficialmente sua trajetória como videoartista³², quando, já em suas primeiras realizações, nota-se a busca em “aproveitar artisticamente as imperfeições e os ruídos do formato vídeo, sistematicamente eliminados no mundo limpo e bem-acabado da televisão comercial”. O Super-8 ainda persiste em trabalhos como *Europa em 5 minutos*³³ (1986, fig. 06) e *Mentiras e Humilhações* (1988, fig. 08), associado às imagens captadas em seu equipamento VHS e submetidas ao trato cinematográfico, onde é agregada a tentativa de borrar os limites entre as linguagens do cinema e do vídeo. Assim, em trabalhos como *Não vou à África porque tenho plantão* (1990, fig. 05) e *Uakti-BOLERO* (1987, fig. 13), os erros, desacertos, deficiências e limitações da linguagem vídeo são notados pelo uso e abuso de efeitos (e defeitos) eletrônicos, estabelecendo, em ressonância com as convicções da sua geração de videoartistas, a aberrante distinção em relação à “limpa e engomadinha” TV.

A penetração e influência no cenário internacional da videoarte, a começar pelos títulos em inglês, bem como uma interferência deliberada sobre o dispositivo técnico se faz presente em obras como *Neptune's choice* (2003, fig.09) e *This Nervous Thing* (1991, fig. 10), fazendo com que as imagens oscilem, o tempo todo, diante do olhar do espectador, tornando difícil – e, às vezes, até impossível – a visualização:

³² Tendo o vídeo ainda como suporte essencial para a criação de suas obras, na atualidade, Eder Santos declara que prefere o termo “videoartista” ao de “videomaker”, modificando-o enquanto rótulo associado à produção da videoarte característica dos anos 90.

³³ Neste trabalho, produzido pela Emvideo, cenas diversas de cidades como Paris, Roma e Londres, são captadas em Super-8 por Theresino Brant e então telecinadas. Eder Santos assina sua edição e direção.

[...] nesses trabalhos, como também em muitas das suas instalações mais recentes, Santos opera como um Pollock da era eletrônica, fazendo uma arte em que a imagem é mais um gesto iconizado do que o índice de alguma coisa reconhecível em termos de verossimilhança. Ademais, a indiferenciação técnica entre imagens videográficas e cinematográficas (eletrônicas e fotoquímicas) produz uma desconcertante variação de texturas plásticas, no lugar da convencional e reconfortante homogeneidade da imagem industrial a que estamos habituados. O resultado disso tudo é o envolvimento do espectador numa situação de desconforto visual que será fundamental para o seu enfrentamento da temática proposta. (SANTOS, 1999)

Enredando as Pessoas (ou *Intriguing People*) foi seu primeiro longa-metragem, gravado no Brasil e Dinamarca, em 1995 (fig. 07). De acordo com Eder, “a obra inscreve-se nessa confluência de preocupações criativas e existenciais ao mostrar uma série de depoimentos pessoais, por meio de parábolas visuais”. Neste contexto, *Enredando as Pessoas* “aborda as relações dos homens com as instituições políticas, os meios de comunicação, a sociedade de consumo, as formas abandonadas de amor e com a natureza”, os quais constituem, segundo o criador, “o foco e a matéria-prima para os depoimentos que têm como pano de fundo a intersecção do misticismo religioso com as manifestações da loucura” (SANTOS, 1999).

A temática religiosa também está presente em sua obra *Rito & Expressão*, de 1990 (fig. 11), enquanto a intimidade e a perda são objetos da obra *Tumitinhas*, de 1998 (fig. 14). Nesta, “sentimentos contraditórios, lembranças imperfeitas e a imprecisão de tempo são sugeridas pela colagem pungente de filmes caseiros, narração e música” (INTERMIX, 2012). Baseado em um poema de Sandra Penna, o qual, por sua vez, foi inspirado em uma canção infantil sobre um casal que se separa, derrubando o idealismo ensolarado e rimas normalmente encontradas em canções infantis. Já em *Projeto Apollo* (2000, fig. 12), combinando conjuntos artisticamente concebidos e processamento digital, Eder Santos recria o histórico pouso lunar Apollo. Para isso, o vídeo utiliza a simulação para interrogar a própria representação, relacionando-o ao rumor a cerca deste pouso ter sido falsificado pela simulação de imagens criadas em um estúdio de cinema. Neste trabalho, segundo informações da *Eletronic Arts Eletronic Arts Intermix*³⁴, o artista delicadamente negocia a linha cada vez mais embaçada

³⁴ A *EAI – Eletronic Arts Intermix* é a distribuidora, sediada em Nova York, que detém os direitos sobre o catálogo das obras em vídeo de Eder Santos, dentre outros artistas citados na dissertação, como Gary Hill, Martha Rosler, Nam June Paik, Bill Viola, etc.

entre a representação de fatos e situações ficcionais com mecanismos de simulação favorecidos pelas novas tecnologias e advento da internet; questão, há tempos, presente nas discussões em torno do cinema e os limites entre realidade/ficção.

Se em *Projeto Apollo* e *Enredando as Pessoas* o que era para ser cinema se vê "agredido" por estocadas videográficas, o que o artista chama de "novas interferências", no vídeo *Janaúba* (1993, fig. 04) esta relação se inverte, e o tratamento dado à imagem do vídeo é propositalmente aproximado à imagem do filme. Considerado um ícone da videoarte dos anos 90, ganhador de inúmeros prêmios, *Janaúba* é descrito no site da Intermix como uma meditação lírica do artista, "em sua paisagem nativa brasileira, sua cultura e seus habitantes, onde o artista presta uma homenagem a duas figuras históricas importantes do cinema brasileiro – Humberto Mauro e Mário Peixoto – e seus filmes *The Ox-cart* e *The Limit*". Com imagens gravadas no *Death Valley* (Califórnia, EUA) e em Janaúba (Minas Gerais, Brasil), cidade natal do artista, o vídeo descreve paisagens que parecem ser intocadas pelo tempo. "Em contraste, a realidade de seus habitantes sugere um idealizado, mas nunca experienciado, futuro", sugere a descrição (INTERMIX, 2012). Esta reinvenção contemporânea da arte pela reconstituição de elementos, fatos e sujeitos do cinema, ou seja, ao utilizar o "tema-pretexoto cinematográfico", com uso (ou não) de imagens retiradas de filmes anteriores, é produzido o que Dubois chamou de contaminação da arte pelo cinema. De fato, o autor nos diz que a arte contemporânea utiliza o cinema como um material (como tinta, tijolo...), para depois, por meio das projeções em multi-telas, o filme se ver desmaterializado, resultando, ao final, em uma maneira de pensar as imagens. "Hoje, os artistas não reciclam apenas as imagens dos filmes, reciclam também seus dispositivos, a maneira de filmar, de projetar, sonorizar, iluminar" (DUBOIS, 2008), reitera Dubois.

Framed by curtains (1999, fig. 1-3), descrito pelo artista como "video-carta de Hong Kong", provoca uma reflexão distinta, de que a videoarte, ao utilizar-se de recursos visuais e sonoros sensíveis, se aproxima, em termos de uma linguagem artística e poeticamente concebida, do cinema-arte. Nesta obra, Eder compôs um bonito registro, um (quase) poema, com fragmentos da arquitetura urbana de Hong Kong, texturas, sensações sutis e textos intercalando e dando sentido a este poema-visual:

IMAGEM	LETTERING
<p>Grafismos, tambores africanos, gritos. Elemento água, reflexo da luz do sol se poente na água. Céu³⁵ de Eder, prédio e céu com nuvens ao fundo. Metrô, pessoa fumando, objetos em cerâmica oriental, cidade com água ao redor. Imagem interna do vagão do metrô, rosto de uma mulher, cores trabalhadas em contraste do opaco interno e cores vibrantes vistas pela janela. Outro trem passa ao fundo, velocidade, cores disformes. Imagens de um edifício. Novamente interior do metrô, cores intensas, som de piano dramatiza poética visual. (<i>Fade out</i>) Imagens de muitas pessoas, multidão andando pelas ruas. Imagens noturnas da cidade de Hong Kong. Fragmentos, imagens rítmicas, confusas, cenas urbanas. Retorno a grafismos do início do vídeo. Frames ...</p>	<p><i>This is not a final work</i> <i>Video letter from Hong Kong</i> <i>Framed by smoke</i> <i>When do you think you're going to be framed? (2 x)</i> <i>Framed by sound</i> <i>Could lines frame you?</i> <i>Framed by water</i> <i>By curtain (2 x)</i> <i>Framed by frame</i> <i>And now it comes</i> <i>Framed by colors</i> <i>Never so close</i> <i>The war?</i> <i>War is female</i> <i>Dreams</i> <i>Heaven</i> <i>Now comes a dialog</i> <i>Frame by frame</i> <i>Never seen the war so close</i> <i>Never heard the war so close</i> <i>Wake with war</i> <i>Sleep with war</i></p>

Tabela 1 – Descrição imagens e textos do vídeo *Framed by Curtains*, de Eder Santos

Na breve apresentação da obra (INTERMIX, 2012), destaca-se a ambiguidade da palavra "frame", que se refere à imagem "emoldurada", bem como a velocidade, ou número de frames por segundo, digitalmente manipulados e, finalmente, para o ato de enquadrar como um processo pelo qual rotula, descreve, e em certo sentido, coloniza o objeto da percepção:

Imagens de trânsito – pendulares, ônibus, barcos, metrôs – movimentos de parar e arrancar, correr para trás e a vibração na tela, produzem breves vislumbres de um rosto ou um gesto, como se eles estivessem sendo digitalizados por determinado significado. De fato, ao abordar diretamente o espectador através de textos como "Você já foi enquadrado?", o artista sugere a história que assombra a vida cotidiana na moderna Hong Kong. (INTERMIX, 2012)

A cena mais poética e bonita do vídeo, onde, segundo Eder Santos, teríamos apenas um objeto final de videoarte, mostra um homem sentado ao lado de uma mulher dentro do metrô. Ela ligeiramente se afasta, denotando estranhamento de indivíduos anônimos, olhares se desviam,

³⁵ A imagem deste céu, de azul profundo e nuvens em movimento é uma marca registrada, em inúmeros dos seus trabalhos, razão pela qual me refiro, aqui, como o "céu de Eder".

ele olha para o lado, ela para frente, depois os dois olham para lados opostos, como desconhecidos que se cruzam num vagão de trem e são “enquadrados” pelo destino no mesmo “frame”, assim, se desencontram no encontro de um tempo-lugar, *framed by* Eder. Nesta cena, predominam cores intensas, verde no interior, amarelo na janela. No quadro (ou frame) estão os elementos e atores da “cena da vida” e a velocidade é manipulada (em *slow motion*) para criar um efeito de frame a frame, onde há um belo trabalho de sonorização³⁶, onde se ressalta um piano suave, e ao mesmo tempo dramático, dá o tom desejado de poesia melancólica, como um video-carta de Hong Kong. Eis um bom exemplo de apropriação da linguagem cinematográfica pela videoarte, corroborando a afirmativa de Dubois de que “hoje, para a arte contemporânea, o cinema é uma maneira de pensar as imagens” (DUBOIS, 2008). Assim, ao ser exibido em festivais, galerias e espaços institucionalizados da arte, *Framed by Curtains* conferiu, dentre os diversos exemplos encontrados na obra de Eder Santos, um exemplo de migração dos dispositivos, em que o cinema, ao migrar, contaminou outras formas de arte, estando presente em muitos lugares que não exatamente a sala escura dos cinemas. “Durante todo o século XX, pensamos as imagens ao redor do dispositivo do cinema, portanto, durante mais de 100 anos, as imagens que nós costumávamos ver, as imagens que se movimentam, foram construídas, modeladas, através do cinema”, destaca Dubois (2008).

Entretanto, apesar de não mais estar inserido no dispositivo clássico do cinema, do ponto de vista da recepção/exibição das obras acima apresentadas, a postura *standart* do espectador ainda persiste. Isto é, com a videoarte, migram-se alguns elementos do dispositivo cinema, mas outros permanecem, como a obscuridade, o isolamento, a não motricidade (imobilidade, silêncio), que provocam, por sua vez, a intensificação da visão e da audição, o compartilhar da experiência a partir da comunidade anônima efêmera, dentre outros apontados por Dubois. Esse fato é essencialmente transformado com a chegada de novas formas criativas e de expressão artística, como no caso de Eder Santos, a partir do século XXI. Assim, desligando-se da produtora Emvideo³⁷, Eder parte para um trabalho ainda mais autoral, mergulhando no universo das instalações, videoinstalações, videoperformances, e projetos híbridos afins.

³⁶ A trilha sonora (*sound track*) foi gravada e mixada por Alexandre Martins, na REC Studio (Belo Horizonte, MG), música de Paulo Santos, Josefina Cerqueira e piano de Frederic Conan.

³⁷ Ao desligar-se da produtora Emvideo, da qual foi co-fundador, em 1985, e onde desenvolveu grande parte da sua obra em videoarte, Eder cria a T R E M C H I C, juntamente com André Hallak, Leandro Aragão e Barão Fonseca, identificada como *cinevideolab* que realiza projetos híbridos, unindo artes visuais, cinema, vídeo, teatro, arte computacional e interativa, *gambilogia*, dentre outros. Atualmente, está em fase de produção do seu segundo longa-metragem *Deserto Azul* (2013, fig. 17-21).

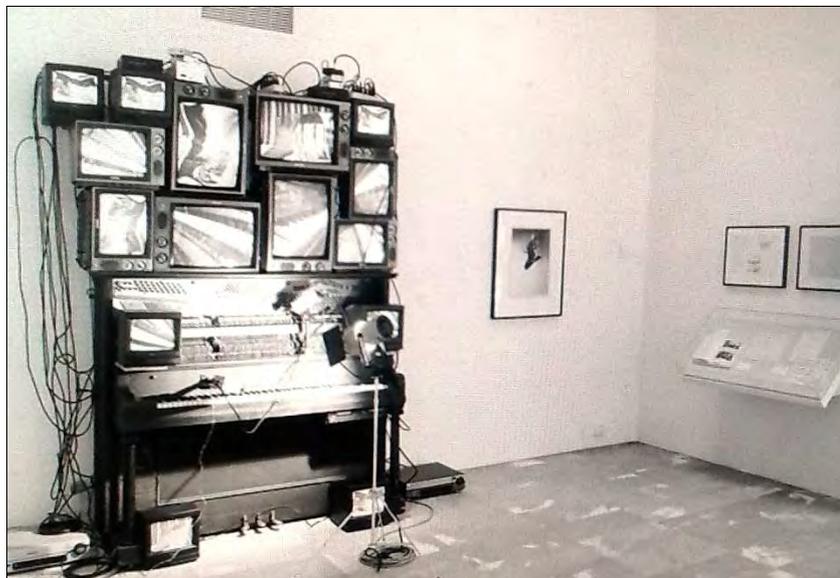
Nestes trabalhos, abrigados, sobretudo, em galerias e museus de arte contemporânea do mundo, em que as imagens projetadas são fragmentadas em multi-telas, Dubois aponta para a importância dos novos aspectos da montagem como o trajeto ou deslocamento físico do público. Afinal, segundo ele, não mais estamos tratando de montagens concebidas temporalmente, mas espacial e horizontalmente, montagens nas quais o espectador deve conectar e construir as relações entre as imagens. *Call Waiting* (2008, fig. 31 – 35) e *ABAOAQUO* (2008, fig. 22 – 27) conferem bons exemplos dessa passagem da videoarte à arte contemporânea. Na primeira, projeções de passarinhos se contrastam com gaiolas brancas vazias que, por sua vez, projetam suas sombras na parede. O trabalho, apresentado pela primeira vez na Galeria Brito Cimino, em São Paulo, 2008, encantou crianças e adultos que percorreram o espaço com diversas telas, que ocuparam todo o corredor da galeria. “O ambiente e a conotação lúdica favoreceram a participação e interação do público, pois, na medida em que percorria o corredor, sua sombra era também projetada no espaço das gaiolas e pássaros multicoloridos”, destacou o artista em sua breve apresentação da obra. Já *ABAOAQUO*, videoinstalação *site-specific*, realizada por Eder Santos no contexto da Feira de Arte Contemporânea de Madri (ARCO), em 2008, sugere suspensão e fluidez. A obra, inspirada no *Livro de Seres Imaginários*, de Jorge Luis Borges, projeta imagens do céu dentro de uma torre, com um sofisticado trabalho de sons e luzes. Dramatizada em seu vídeo de apresentação³⁸, pelo violoncelo sobreposto, a sensação de aprisionamento, revela, ao mesmo tempo, a dimensão do atrativo visual colocado, onde, em seu interior, as nuvens em movimento e céu azul intenso projetado no teto da torre, por meio de projeções grandiosas e artisticamente concebidas, provocam a sensação de proximidade ou vislumbre do céu (liberdade).

Pois, ao analisarmos o vídeo produzido por Eder para apresentar e/ou dar visibilidade à videoinstalação *ABAOAQUO*, apontamos para uma reflexão distinta: em termos superficiais, o vídeo distingue-se da videoinstalação de forma singular, como outro produto, igualmente artístico, que revela ao mesmo tempo em que o enquadra numa outra categoria de registro, método próprio de um artista iniciado na videoarte que continua utilizando o suporte vídeo, ora como meio tecnológico ou simples mecanismo de produção de imagens, ora flertando

³⁸ Este e outros vídeos, com registros e montagens sobre as instalações e últimos trabalhos de Eder Santos, encontram-se disponíveis em sua página pessoal do Vimeo (<https://vimeo.com/channels/edersantos>), bem na página web da T R E M C H I C (<http://www.tremchic.com>).

com outras concepções, cujas raízes na videoarte encontram-se nitidamente reveladas. Em outras palavras, só um artista cuja técnica foi/é o vídeo, poderia criar tal registro (em vídeo) para registrar uma obra de arte outra, a exemplo da videoinstalação *site-specific ABAOAQUO*.

Neste sentido, o vídeo, ou melhor, a videoarte persiste e faz parte das obras, estando intrínseca – como um suporte, uma linguagem, uma estética ou matéria (para utilizar a expressão de Dubois) – ao próprio processo de criação. Como vimos, trata-se de expressivos trabalhos, antes imagens-tempo³⁹ e agora imagens espaciais, onde a passagem é observada justamente quando ela, a exemplo do cinema, se liberta da “moldura” (MACIEL, 2009) e passa a ser, de visitante regular do dispositivo clássico do cinema (isto é, a sala escura dos festivais de videoarte), ou de convidada esporádica – e não compreendida – à moradora consagrada dos museus e galerias de todo o mundo, alegorizadas, reconstruídas, num cenário artística e esteticamente concebido. Estamos diante da transfiguração da videoarte, a qual, vale ressaltar, desde os seus primórdios, já fazia-se presente pelas obras de artistas como o coreano e músico Nam June Paik. Vejamos como exemplo, a instalação realizada por ele (figura abaixo) – *Untitled*, 1993, exposta no Museu de Arte Moderna de Nova York – MoMA. Como materiais básicos, foram usados pelo artista um piano, com 15 televisores, duas câmeras, dois cd-players, luz elétrica e lâmpadas.



Untitled, 1993, obra de Nam June Paik, disponível em MoMA *Guide* – New York, EUA ⁴⁰

³⁹ Conforme apontado em COSTA (2004), o termo “imagem-tempo” foi empregado por Paik para referir-se à videoarte, que, segundo o artista, seria a própria “arte do tempo”.

⁴⁰ Cópia e reprodução da foto autorizadas, mediante citação de direitos reservados – MoMA Highlights, New York: The Museum of Modern Art, revised 2004.

A obra, como muitas outras deste pioneiro da videoarte, usa e refere-se à música e ao instrumento musical (neste caso, o piano), construindo uma estrutura composta por conjuntos de monitores de televisão, de forma que as imagens em vídeo transformam-se em elementos de uma configuração escultórica. Assim, há neste exemplo, uma espacialização da videoarte, embora o artista, particularmente, confira seu significado e valor artístico pela possibilidade de manipulação das imagens pelo tempo. “Creio que eu entendo o tempo melhor do que outros videoartistas que vieram da escultura ou pintura”, disse Paik referindo-se à sua formação prévia como músico e afirmando que, para ele, a música é a manipulação do tempo: “como os pintores entendem o espaço abstrato, eu entendo o tempo abstrato”. Segundo Paik, esta noção e manipulação do tempo abstrato foram cruciais para o desenvolvimento das suas obras de videoarte, desdobradas em durações temporais. A partir disso, supõe-se que, na contemporaneidade, as instalações e videoinstalações continuam a trabalhar com o fator tempo nas suas composições e concepções artísticas básicas, porém, novamente, a compreensão deste “espaço abstrato” merece lugar de destaque, com novas variantes e tipos distintos de interferências.

Para tanto, aponta-se o trabalho crítico argumentativo proposto por Kátia Maciel, que instaura o conceito *Transcinema* para definir uma imagem que gera uma nova construção de espaço-tempo, em que a presença do participante ativa a trama desenvolvida. Portanto, ao falar de imagens em metamorfose que podem se atualizar em projeções múltiplas, em blocos de imagem e som, e em ambientes interativos e imersivos, a autora ressalta que a obra é o processo e também o resultado (múltiplo). Assim, segundo Maciel, neste novo espaço-tempo cinematográfico, muitos usuários podem se encontrar num mesmo espaço e trocar sensações e percepções do espaço virtual gerado pelo artista, ou seja, o acesso à obra pode ser realizado ao mesmo tempo por muitos participantes, o que traz uma nova dinâmica ao mundo da arte contemporânea.

As telas não se fixam mais numa estrutura pré-estabelecida; apropriam-se do espaço em torno delas e criam situações imersivas, a partir de projeções que, associadas ao uso de outros dispositivos, entre os quais o Global Positioning System (GPS), adquirem formas topológicas. [...] Não estamos mais diante das telas, e sim imersos em projeções que se sofisticam na construção de espaços múltiplos. (MACIEL, 2009)

Tal espaço cinematográfico, que se torna dinâmico pela participação do “participador”, espaço referido por Maciel em termos da passagem “da tela aos domos interativos” pode ser observado no conjunto da trajetória recente de Eder Santos, mais especificamente em trabalhos como *Embaixadas-Planeta bola* (2010, fig. 39 a 42) e *Dogville* (2011, fig. 36 a 38). Na primeira instalação, o público, deitado no chão, podia assistir às embaixadinhas de dezenas de jogadores anônimos, projetadas no teto da galeria⁴¹. “A ideia é a cidade (Brasília-DF) ser um lugar onde tem essa mistura de gente. Queria brincar com essa história de ser uma área de embaixadas e uma área de campo de futebol, que é sempre um lugar a ser ocupado”, explicou o artista em entrevista à época da montagem. Segundo ele, “as imagens foram editadas e organizadas em fragmentos, servindo de base para transformar a galeria de vidro do CCBB (Centro Cultural Banco do Brasil) em uma imensa tela. O segundo trabalho citado, *Dogville-videurbe*, entra no campo do cinema expandido que invade os espaços da cidade, conferindo uma nova apropriação da videoarte enquanto espaço múltiplo, que penetra as lacunas e fachadas de uma arquitetura urbana também reinventada em tempos modernos.

E, ao apontar para outras possibilidades de superfície (como paredes, mobiliário urbano, vegetação, etc.), ocorre uma mudança no contexto da percepção explorada pela obra. “Do suporte TV para o suporte arquitetura, a obra adquire novas poéticas e um público em trânsito”, sugere a locução. Neste contexto, mais uma vez, Eder Santos mostra-se como um artista que pensa a questão espacial e o conjunto de tensões simbólicas e sociais de um específico lugar ou cultura. Assim, ao passar em um determinado lugar, o artista capta, por meio de suas imagens fragmentadas – e depois alegórica e artisticamente reinventadas - nada menos que o seu espírito de transformação (ou estagnação), conduzindo-nos a questões contemporâneas como o aprisionamento em metrópoles como o Rio de Janeiro ou Hong Kong (seja pelas imagens dos “cachorros presos em uma televisão” ou pela alusão à domesticação dos homens), até a reinvenção dos espaços, seja pela tecnologia ou, em sentido ampliado, por atividades impactantes como a mineração – vide *Low pressure* (2012, fig. 56 – 58), *Atrás do Porto tem uma cidade* (2010, fig. 28 – 30) e *Cascade* (2012, fig. 43 – 47).

⁴¹ Para gravar as imagens desta instalação, Eder Santos visitou quatro campos de futebol de várzea espalhados pelo país, registrando peladas e a atuação de anônimos na prática da embaixadinha, numa tentativa de fugir das imagens clichês do futebol espetacular mostrado na televisão.

Em *Mentiras e humilhações* (2010, fig. 50-61) Eder faz uma releitura contemporânea do seu próprio vídeo, de 1988 (fig. 08). Excluindo-se de tal referência às estratégias visuais e estéticas da metalinguagem e/ou proposta artística, a partir da videoinstalação, realizada no Palácio da Aclamação, Salvador, Bahia, Eder produz um novo vídeo, que nos instiga novamente a refletir sobre a utilização múltipla deste suporte; neste caso, talvez, como simples recurso para dar visibilidade à sua obra, em clara linguagem e conotação publicitárias, ou, ainda, como um *making of* da videoinstalação. O vídeo produzido por Eder Santos, que remete à videoinstalação, *Galeria das Almas* (2009, fig. 48 – 50), também se insere neste âmbito de reflexão, entretanto, neste, o resultado e efeito produzidos, sem dúvida, são mais próximos dos alcançados por um objeto artístico do que um objeto ou peça da comunicação. E neste cenário inquietante, o vídeo é colocado em evidência pelo insistir (referência ao termo usado por Bellour⁴²) de artistas como Eder Santos, um dos mais respeitados artistas do vídeo no Brasil, que começou sua trajetória como *videomaker*, virou, em certo estágio, videoartista, hoje é simplesmente artista. E por quê? Certamente o vídeo nunca deixou de ser utilizado por Eder Santos, seja como recurso e material básico das suas instalações e performances, seja como modo ou suporte – ainda – essencial para o registro, isto é, como janela para estes trabalhos.

Vejamos outro exemplo: na videoinstalação *The house of floating signs* (2005, fig. 62-65), apresentada pela primeira vez em Turin, Itália, monitores com imagens estáticas e em movimento (Jesus Cristo, radiografias de órgãos, ossos, espinha dorsal, pulmões, coração, cérebro, e outras imagens pulsantes, como a do cérebro em movimento na caixa caveira), dialogam com textos como “*abspinarum corona manicasinictus*” (radiografia dos ossos das mãos) e com uma sonorização repleta de ruídos e peças sonoras metálicas, sombrias, que provocam uma sensação de desconforto e melancolia, remetendo a um ambiente carregado de pesar e dor de um hospital. Nela, o público circula pelas telas com imagens projetadas. Com isto, a obra remete à discussão sobre o retorno e o abandono da aura no objeto artístico, aura esta caracterizada em BENJAMIN (1994), como a lonjura essencial, a singularidade da obra, o sentimento de algo inatingível, distante, por mais perto que esteja. Sem aprofundarmo-nos nesta questão (que será objeto do capítulo 2), apenas observamos que, a partir deste exemplo,

⁴² No prefácio de *Between the images* (Entre-Imagens) (BELLOUR, 2012), intitulado *Nota para o século*, Raymond Bellour diz que, sobre todas as coisas, o que persiste é o insistir.

a videoarte pode ser evidenciada justamente no seio da questão: “afinal, que aura é esta e onde ela persiste?”.

Hoje, na reconstrução alegórica das videoinstalações, a aura (ou a lonjura) é ressignificada, pois, como já exposto, na contemporaneidade, o público quer, não apenas participar da obra, como circular, tocar, mas fazer parte. Dito de outro modo, as videoinstalações quebram de vez o mito da aura, pois somos agora parte e centro da obra e, eventualmente, a aura não está mais no objeto. Isto, ao reiterarmos a noção de que “é no instante em que pratica o ato, que o espectador percebe simultaneamente o sentido de sua própria ação”⁴³ e de que a obra, ao ser apresentada 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” (MELLO, 2008). Sobre isto, Kátia Maciel aborda a experiência da *situação-cinema* gerada por uma *imagem-sistema* (MACIEL, 2009), discutindo os efeitos das recentes tecnologias de produção e finalização de imagens na construção da chamada “arte dos múltiplos” na contemporaneidade:

Essa situação-cinema se constrói pela espacialização da projeção num ambiente predeterminado, no qual o espectador é pensado como parte ativa do processo. A participação do visitante, portanto, depende não apenas do acionamento de botões, como também de seu envolvimento sensorial. No *cinema-instalação*, o filme se mostra incompleto sem isso, seja porque o espectador tem de percorrer o espaço para acompanhar uma narrativa, seja porque cabe a ele editar as imagens que presencia ou porque sua presença aciona uma rede de narrativas possíveis. (MACIEL, 2009)

Esta preocupação de um envolvimento real dos participantes (já não mais mero espectadores) privilegiando o seu envolvimento sensorial com a obra, não poderia ser melhor caracterizada do que em um mergulho pelos meandros dos *quasicinemas* de Hélio Oiticica. De fato, afirma-se que a criação deste conjunto de instalações pioneiras, onde trabalhou em parceria com o cineasta Neville D’Almeida, representa o ápice do esforço que Oiticica empreendeu ao longo de sua carreira para trazer o espectador para o centro de sua arte. Em 2010, as cinco instalações, ou *quasicinemas*, ou ainda, como chamado pelos artistas, blocos-

⁴³ Ibidem footnote [29], p. 37

experiências em *Cosmococas* (fig. 94 – 96) foram remontadas no museu aberto INHOTIM – Instituto de Arte Contemporânea e Jardim Botânico.

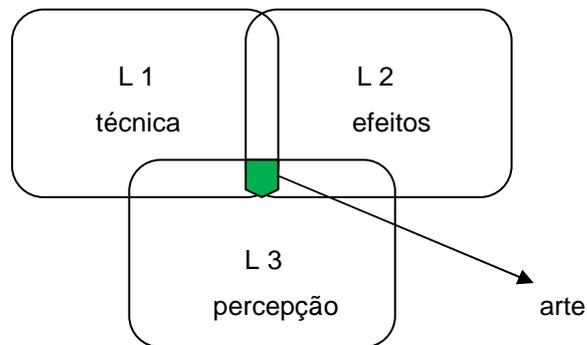
A remontagem das obras, de 1973, chama a atenção por diversos motivos, afinal revive esta reivindicação da arte contemporânea de criar incessantemente experiências multisensoriais com a participação e acionamento do público. No entanto, ressalto aqui outro aspecto: ao transformar projeções em instalações ambientais, sugerimos um olhar dirigido à técnica ou suporte utilizado: um projetor de slides, aparelho ótico-mecânico, que permite a projeção de imagens em transparência no formato 35mm, utilizando-se da passagem da luz por seu conjunto interno de lentes⁴⁴, ou seja, um processo advindo das técnicas fotográficas, hoje quase obsoleto no mundo, de maneira geral. Neste sentido, em *Cinema, Vídeo, Godard* (2004), Philippe Dubois faz referência às máquinas de imagens, apresentando-as, de forma muito oportuna, como “uma questão de linha geral”, já que toda imagem, segundo o autor, mesmo a mais arcaica, requer uma tecnologia, seja de produção ou recepção. Assim, o autor nos diz que uma perspectiva histórica elementar mostra claramente que não foi preciso esperar o advento do computador para se engendrar imagens sobre bases tecnológicas e que, na origem, a tecnologia é simplesmente, e literalmente, um saber-fazer. Sobre este saber-fazer, que remete à técnica, Dubois salienta:

É nesse sentido que o termo *technè* corresponde estritamente ao sentido aristotélico da palavra arte, que designava não as “belas artes” (acepção moderna da palavra, que surge no século XVIII), mas todo procedimento de fabricação segundo regras determinadas e resultante na produção de objetos belos ou utilitários. [...] A *technè* é então, antes de mais nada, uma arte do fazer humano. (DUBOIS, 2004)

Apresentando-nos uma breve história das tecnologias no campo das imagens, Dubois ressalta, ainda, que a “evolução do maquínico” e a questão (ou problema) do humanismo ou da artisticidade (questão estética) são duas coisas bem diferentes, na qual o desenvolvimento da primeira não tem como correlato a regressão da segunda. Trata-se, antes, do livre “correr” apontado por Eisenstein, referindo-se ao caminho das máquinas que “correm sozinhas e carregam seus semelhantes” (EISENSTEIN, 1974, *apud* DUBOIS, 2004).

⁴⁴ Informação disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Projetor_de_slides.

Disto também falava Walter Benjamin, quando propôs a reconstrução das obras de arte a partir de três linhas evolutivas, as quais, segundo o filósofo, toda forma de arte encontra-se justo em sua interseção. A técnica figura na primeira linha evolutiva, exatamente porque sempre há uma técnica por trás de qualquer obra de arte. Em seguida, os efeitos, segundo Benjamin, produzidos sem esforço pelas novas formas de arte. A terceira linha refere-se à percepção e as transformações sociais, no sentido que as últimas, muitas vezes, causam também imperceptíveis mudanças nas estruturas de recepção e percepção que serão mais tarde utilizados pelas novas formas de arte. Tal esboço teórico está inserido em seu célebre ensaio *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica*, cabendo apresentar o seguinte diagrama a título de uma simples ilustração gráfica:



Desse modo, podemos chegar à seguinte interpretação benjaminiana para *Cosmococas* e quaisquer outros exemplos cabíveis: a técnica utilizada, ou seja, a projeção de slides foi obviamente substituída e se sofisticou na contemporaneidade, permitindo a explosão de videoinstalações, a exemplo de criações de alto impacto ótico/sensorial como *Call Waiting*, de Eder Santos, a partir das chamadas multi-telas, multi-projeções e multi-superfícies, a referida “arte do múltiplo”, citada por Maciel, em *Transcinemas* (2009). Clara é, também, a colocação de Dubois de que “em cada momento que surgiram, estas tecnologias de imagens foram sempre uma novidade”. Entretanto, o autor afirma que esta novidade revela-se pelo menos relativa, restrita à dimensão técnica e não chegando necessariamente ao terreno estético. Assim, de acordo com Dubois, para muitos, “estas últimas tecnologias da imagem não fizeram muito mais, no final das contas, do que repor, na ordem do dia antigas questões de representação, reatualizando velhos desafios da figuração” (DUBOIS, 2004, p. 32). Assim, chegamos à segunda linha evolutiva de Benjamin, os efeitos. Afinal, em termos visuais, excluindo-se questões conceituais, o efeito provocado por *Cosmococas* seria muito diferente daquele provocado por um projetor moderno? Talvez não tanto, mas, como bem apontado por

Benjamin, tais efeitos multi-cênicos, nas artes que sucederam à geração de Oiticica, são, inegavelmente, alcançados com menor esforço, ou seja, a técnica evolui para se chegar, com maior facilidade, aos mesmos efeitos buscados previamente na experimentação artística. E, curiosamente ou não, a “nova arte” resgata estas “velhas técnicas” por meio de apreensões em torno da *media* ou meio utilizado, o que pode ser observado em milhares de exposições retrospectivas que caricaturam e dialogam com as tecnologias da arte.

Um bom exemplo pode ser encontrado em *Performing Histories (I)* (2013, fig.97-99; 110-112), exposta no Museu de Arte Moderna de Nova York (MoMa). A exposição foi recentemente incluída na coleção do museu, sendo organizada por Sabine Breitwieser, desde janeiro deste ano, curadora chefe do *Media and Performance Art Department* do MoMA. Reunindo uma constelação de trabalhos de artistas como Sharon Hayes (EUA), Ion Grigorescu (Romênia), Deimantas Narkevicius (Lituânia) e Andrea Fraser (EUA), *Performing Histories (I)* revisita narrativas estabelecidas em histórias auto-referenciadas, examinando justamente o não-limite destas histórias ou narrativas de quaisquer técnicas ou *media* específica. Como práticas críticas, “tais trabalhos revelam aspectos desconhecidos da história, construindo novas perspectivas a partir da aproximação da performance com os meios cinematográficos e fotográficos”, pode-se ler no texto-base. Assim, de acordo com a curadora, filmes, projeções de slides, vídeos e fotografias provém novas leituras da história, abrindo-as ao campo das narrativas múltiplas: “um século de imagens em movimento ressoa na história da performance em frente à câmera, onde o ato de olhar criticamente uma documentação, de assistir ao passado pelo privilegiado ponto presente, é performativo, um ato de visitar a história com o foco na ambiguidade do impacto da ideologia e da tecnologia, conexões desenhadas ao redor dos trabalhos e apresentados como um caminho onde o espectador cria seu próprio itinerário”, ressalta Breitwieser.

As instalações *Boxing* (1977, fig. 97-99), de Ion Grigorescu, e *The Interpreter Project* (2001, fig. 110-112), de Sharon Hayes, são exemplos desta apropriação conceitual a partir de práticas multimídias, que utilizam, dentre outros materiais, projetores e filmes em 8 e 16 mm, monitores de vídeo e cerca de 81 slides (35 mm), na tentativa de explorar a “*boundless*” relação – já histórica – entre performance e suportes da imagem em movimento. Tal abordagem, isto é, a relação entre *media* e *performance*, práticas artísticas e novas tecnologias, não é algo novo no campo crítico e teórico das artes; de fato, ela remonta aos fins da década de 60 à atualidade. *Fluxus* foi, neste sentido, talvez o principal grupo da vanguarda

internacional de artistas que levou verdadeiramente a exploração da arte multimídia e da participação do espectador como condição para a completude das obras às últimas consequências. Assim, já nas décadas de 60 e 70 surgiam diversas obras expressivas, geralmente categorizadas como videoarte (mesmo em se tratando de videoinstalações ou videoperformances, em nossa concepção atual). Pode-se dizer que tais obras foram amadurecidas nas décadas seguintes, das quais cito os trabalhos *Incidence of Catastrophe* (1987, fig. 92) e *Reasons for Knocking at an Empty House* (1983, fig. 86), de Gary Hill e Bill Viola, respectivamente.

Enquanto o primeiro trabalho, um *single-channel* colorido, com som estéreo, e duração de quase vinte minutos, baseado em referências literárias⁴⁵ que inspiraram o artista Gary Hill a realizar uma livre interpretação do personagem Thomas, “nu, engolido e, eventualmente, dominado pela linguagem” (OXFORD, 2007), o vídeo de Bill Viola explora temas da existência humana: a espiritualidade, a individualidade, a sociedade, nascimento, morte, renascimento. Vale destacar que ambos transitam, talvez, entre os pioneiros mais citados, quando nos referimos aos artistas interessados na combinação e exploração artística da imagem em movimento, som e linguagem, criando vídeos, instalações, e uma série de obras que refletiam o profundo compromisso com a história da arte conceitual, bem como questões em torno da percepção. O trabalho de Viola, transformado anos depois em uma instalação, cuja tradução do título seria algo como *Razões para bater na porta de uma casa vazia*, mostra uma pesada cadeira de madeira (vazia) em frente a um monitor. Na tela, um homem (o próprio artista) olha em direção ao espectador enquanto se esforça para manter-se acordado e em estado de alerta. A sala está em silêncio, mas vemos alguns fones de ouvido pendurados na cadeira que revelam um espaço sonoro com respirações, deglutições e vozes sussurrando, ao fundo, em uma constante conversa (como num fluxo de consciência). Em intervalos aleatórios, a imagem do monitor mostra Viola sendo atingido violentamente por trás por uma figura de silhueta que emerge das sombras. Isso cria uma súbita explosão de som dissonante que estoura nos dois alto-falantes na sala. Em poucos segundos, a sala volta ao silêncio, bem como o homem na tela recupera sua concentração e continua sentado a observar.

Segundo Bellour (2012), Viola, a exemplo de diversos outros videoartistas, alegam que eles mesmos se colocam como figuras ou *performers* em seus vídeos, simplesmente porque é mais

⁴⁵ Este vídeo de Gary Hill foi baseado na obra literária de Maurice Blanchot *Thomas l'obscur*, primeiro romance do escritor francês, criado entre os anos 1932 e 1940.

fácil, e que desta forma eles poderiam manter, em certa medida, a sensação de intimidade necessária para seus experimentos. Contudo, como ressalta Bellour, para além deste alibi prático, estamos realmente lidando com um triunfo da "estética do narcisismo"⁴⁶, cujo termo remete à obra de Rosalind Krauss e publicada em *Vídeo Culture: a critical investigation*, por John Hanhardt, em 1986. Há dez anos, quando organizou uma grande exibição de Bill Viola no Guggenheim, em Nova York, Hanhardt declarou que o artista será sempre destacado entre os pioneiros que exploraram a mídia eletrônica na produção de grandes obras de arte sonora, bem como de instalações de vídeo. “Seu contato inicial com Nam June Paik, David Tudor, e outros artistas influentes do som e do vídeo, encorajou-o a continuar a trabalhar com o vídeo, passando a criar inúmeras obras, sobretudo, vídeos *single-channel* e instalações, tanto nos Estados Unidos, como no exterior”, comentou na época.

Como exemplos deste tipo de atuação performática dos artistas criadores dos vídeos, cita-se a exposição recém-inaugurada no MoMA *The Artist's Gaze: Recent Acquisitions in Performance Video*, com trabalhos de Valie Export (fig. 115-116), Sanja Ivekovic (fig. 107-109), Lynn Hershman (fig. 100-101), Martha Roster (fig. 102-103) e Andrea Fraser (fig. 75 – 79). Tais artistas são enfatizadas na exposição como representantes da geração de mulheres que inovaram a videoperformance na década de 70, influenciando estruturas sociais e institucionais da arte. Isto, usando o vídeo como intervenção, diário ou reflexão, na medida em que, em cada um deles, as artistas registram uma performance onde abordam criticamente tabus sociais, conflitos políticos e outras questões, interagindo com suas próprias imagens. Assim, estes trabalhos conduzem à urgência, ao ato íntimo e a possibilidade de reprodução pelo meio – vídeo – que permite, ao mesmo tempo, o engajamento político e a circulação de suas ideias e concepções pessoais através de explorações artísticas subjetivas, para além dos universos fechados das galerias e museus. Isto permite, por sua vez, uma análise crítica da utilização do vídeo por artistas, cujo objetivo de fazer suas obras se tornarem amplamente acessíveis pode ser alcançado, finalmente, pela acessibilidade e visibilidade que tal dispositivo admite. De acordo com a curadoria da exposição (STONARD, 2013), com este objetivo e a exemplo destas mulheres, muitos artistas da época, passaram a criar vídeos destinados à televisão e outras formas de distribuição que estivessem fora dos limites das paredes dos museus:

⁴⁶ KRAUSS, R. *Vídeo: The Aesthetics of Narcissism*, October 1 (Spring 1976) 51-64, apud BELLOUR, R. *Between-the-Images*, 2012, p. 298-299.

Quando os equipamentos de vídeo portátil se tornaram gradativamente mais acessíveis, no início dos anos 1970, muitos artistas transformaram a câmera neles próprios. Assim, a câmera foi usada como um espelho ou uma extensão do seu próprio corpo, permitindo que estes artistas transformassem atos particulares em performances [públicas].(STONARD, 2013)

Diante deste contexto, na clara alusão à temática da transferência de dispositivos encontrada em Dubois, poderíamos dizer que, em certo sentido, a videoarte não apenas participou e teve papel decisivo nesta migração do cinema (ou das imagens em movimento eletrônicas) para dentro dos museus, mas também, em sentido inverso, levou a arte, confinada e/ou restringida pelos espaços convencionais da arte, para outros espaços de circulação, onde pôde ganhar visibilidade em circuitos paralelos de exibição e mesmo pela televisão *broadcasting*.

Na pertinência dessa divagação teórica, a televisão surge como um elemento de análise singular. De um lado, como proferiu Bellour, ela aparece como uma “inimiga insinuante” ou “amiga alienada” do cinema. Por outro, afirma, “o destino nunca mais conseguiu separá-los” (BELLOUR, 2012). E o autor de *Entre-imagens* foi além dessa observação excêntrica, dizendo que, a partir daí, o cinema conheceu outros dois “falsos amigos”, o mágico computador, que, na verdade, segundo Bellour, é uma nova forma de televisão, já que é imenso e muito mais abrangente, e está inclusive já devorando a TV, e o outro – arriscaria traduzir no tom de humor da nossa língua – o próprio “amigo da onça”:

O outro [falso amigo], mais respeitável, simpático também, mas que pode se mostrar muito mais desleal, parece já estar acomodado: o museu. Nele, o cinema se transforma, de um lado, realmente em arte, mas apenas uma arte; por outro lado, ele se transforma em algo pouco familiar, uma mutação interminável de dispositivos, onde praticamente se desaparece dele mesmo, sob o pretexto de ser reinventar sob outros nomes. (BELLOUR, 2012)

A partir daí, para Bellour, nada realmente mudou, todas as imagens (incluindo a pintura) se misturam, se mesclam, e as misturas aparecem em uma velocidade crescente, “misturas tão diversas que, às vezes, não encontramos palavras para nomeá-las”, comenta na *Nota para o século*, à última edição da célebre obra.

E com isto, chegamos, enfim, na terceira linha evolutiva de Benjamin: a percepção. Notadamente, como revelado pelos exemplos e discursos teóricos acima, ocorreu uma ruptura, a passagem de uma arte das imagens em movimento (seja ela qual for...), para outra cuja montagem temporal dá lugar às montagens espacialmente e arquitetonicamente criadas pelo espectador-participador que caminha, circula, interage, imerge. A técnica, sim, foi remodelada; contamos, hoje, com variados e sofisticados aparatos de projeção e recursos computacionais criativamente concebidos. Refiro-me a muitos exemplos, desde o famoso *Visorama* do André Parente (2007, fig. 72 – 74), a outros mais “caseiros”, como um conjunto de espelhos giratórios, (muito usado nas instalações de Eder Santos), e também a trabalhos baseados em complexas interfaces e linguagens matemáticas e/ou de programação, como a instalação *Autômatas Celulares Eletroacústicos*, de Artur Versiani⁴⁷. Aliás, curiosa é a forma como os artistas assimilam esta participação, cada vez maior e mais rebuscada, da linguagem computacional como ferramenta ou, para usar uma expressão de Dubois, como material, tinta, areia, tijolo... O italiano Alighiero Boetti, por exemplo, usou a milenar técnica artística da tapeçaria em *Game Plan* (1977, fig. 69 - 71) para produzir imensas telas (ou tapetes) que fazem referência ao universo digital pelo bordado em forma de *pixels*, expostas em 2012 na planta baixa do MoMA, em Nova York. No mesmo museu, que é, talvez, a mais expressiva referência da arte contemporânea mundial, diversas obras utilizam ainda o “dispositivo clássico da videoarte”, se assim me permitem Dubois e Bellour, a reciclagem da expressão. O filme *Deadpan*, 16 mm convertido em vídeo (*black & white, silent*), do americano Sharon Hayes (1997, fig. 113-114), seria, talvez, um verdadeiro “clássico” em termos de linguagem da videoarte, em *loop*, silencioso, enigmático, interminável em seus 4 minutos e 35 segundos. Já o suíço Dieter Roth foi mais para o caminho do “trabalho pesado”, dispondo centenas de monitores de televisão, numa videoescultura (ou seria videoinstalação?) chamada *Solo Scenes*, onde passam várias e, aparentemente diversas, imagens do artista em seu ateliê solitário. O trabalho *Solo Scenes* (1998, fig. 89 – 91) ficou exposto, também em 2012, na Galeria 1 do MoMA. Ao lado, no Media Gallery, a estadunidense Beth B apresentou *The Dominatrix Sleeps Tonight* (1984, fig. 83 – 85), outro clássico *single-channel*, colorido, *soundtrack* da banda punk rock símbolo do movimento feminista dos anos 80, desta vez, com um “toque contemporâneo”: os dois monitores disponíveis estavam no chão, forçando-nos a

⁴⁷ Artur Versiani concebeu esta obra no contexto acadêmico do *Contemporary Music Congress and Computational Arts* (Belfast University – UK), em 2008. A instalação foi exibida no Brasil, em 2011, na galeria da Casa de Cultura da UNB – CAL/Brasília, dentro da exposição Arte e Tecnologia, a qual fui organizadora.

uma “abaixadinha” sutil, ou, de forma mais elegante, a um “olhar imersivo” rumo ao chão do museu.

Em sentido contrário, Eder Santos, em *Cascade* (2012, fig. 43-47), com seus monitores e fios pendurados como parreiras de uva no céu da galeria, nos convida a um olhar dirigido ao teto, ao céu de Eder, azul profundo azul, cheio de nuvens em movimento; onde ele está, sentimos “aí sim, está a alma de um artista que quer ser pássaro, voar...”. Mas, também, nos convida a uma pausa nesta “caricaturização alegórica da videoarte” para a seguinte reflexão: em todos estes trabalhos citados, que poderiam se estender em mais algumas dezenas de páginas, o vídeo, como suporte, meio ou linguagem, continua presente. Dessa forma, também em Eder Santos, os trabalhos atuais são caracterizados por um tipo de linguagem na qual o vídeo continua sendo um suporte fundamental, apesar de constituir em sua trajetória – de videomaker à “artista e ponto” – uma outra estética. Seja pelas suas videoinstalações, projeções em edifícios, cenários e ambientes diversos, naquilo que se aproxima mais da performance (como em *No Cars Go*, fig. 66 – 68) ou da linguagem televisiva (vide *Contos da Meia Noite*, fig. 15 – 16), o vídeo continua sendo sua matéria-prima básica, sua “tinta”, seu “tijolo”.

Assim, pelo vídeo, Eder Santos criou a videoarte que o consagrou. Hoje, ele a recria em belos trabalhos espaciais, verdadeiros carros alegóricos com estes “vestígios de imagens fragmentadas” (BENJAMIN, 2011). Então, depois de desmontados, quando “passa o carnaval” da exibição, Eder novamente os transforma, desta vez, em “outros” vídeos. Grande parte destes vídeos “pós-instalativos” está hoje disponível na sua página pessoal do *Vídeo* e são usados tanto para um registro documental ou até publicitário⁴⁸, (no sentido de gerar um produto que dê visibilidade e potencialize a circulação das obras), ou, de forma distinta, como algo que resgata sua função artística, deslocando-o da própria mensagem/objeto para se colocar novamente como uma autêntica peça de videoarte ou arte em vídeo. Mas, vos pergunto: será que Eder Santos concordaria com esta colocação? Será que, como artista que essencialmente o é, seus vídeos não conseguiram, (mesmo que não seja a sua motivação ou objetivo), desvincular-se de uma estética cuja fonte – ainda – bebe no imaginário da produção da videoarte *retrô*, consolidada em um movimento nacional, tão em voga nos anos 80 e 90, tão cheio de identidade, em um passado tão recente? Eis a nossa indagação.

⁴⁸ Exemplo encontrado no vídeo de apresentação da videoinstalação *Julgamento de Paris 3D* (2012, fig. 51 – 55).

De fato, ao fundir os espaços da videoarte e da arte contemporânea, tal linguagem, em certo modo, dissolve-se e, ao mesmo tempo, abriga-se nas demais experiências artísticas, como as instalações, performances e cinema, estando a linguagem audiovisual permeada (ou sugerida) em tantas outras; definitivamente, “a arte contemporânea incorpora as hibridizações da imagem contemporânea e as narrativas múltiplas” (FESTIVAL, 2007). Esta reflexão encontra respaldo ainda no cenário histórico do Festival Videobrasil (vide Apêndice 2), onde destaco, entre outros pontos, justamente a mudança em relação à sua nomenclatura, de Festival de Videoarte (1983 a 1992), à Festival de Arte Eletrônica (1994 a 2007) e, finalmente, Festival de Arte Contemporânea (2011), e que ilustra, sobretudo, uma alteração formal e conceitual vinculada à videoarte no Brasil.

Nota-se como indício desta alteração categórica da videoarte, a partir da edição de 2003 (14º Festival), o fato das obras em vídeo e em novas mídias passarem a competir numa única categoria. Novamente, é resgatado o tripé – fluxos, fusões e hibridizações – proposto como eixo central, em 2001. Entretanto, ocorrem ainda duas passagens, em ordem cronológica inversa, que merecem devido destaque: a evidência da criação de uma nova relação do vídeo com a arte (especialmente a poesia, a instalação e a pintura), quando este passa a dominar a produção, inicialmente ligada à televisão e ao cinema (1996), e o surgimento de uma linguagem inovadora que começava a conquistar público e a articular uma aproximação com a TV (1984). “O vídeo buscava atravessar a barreira aparentemente fechada dos canais de televisão. Internacionalmente, as obras exploravam as possibilidades técnicas do meio, com uma maior reflexão em torno da criação de uma linguagem própria” (FESTIVAL, 1984). Soma-se a estas, o surgimento de projetos desenvolvidos para a ainda incipiente internet, em 1996, que trouxe profundas transformações no processo criativo, de produção e reprodução da videoarte na contemporaneidade. De fato, a internet é hoje tida como um grande “espaço público” mundial, onde a “arte individual” coexiste com as instituições e com suas regras intrínsecas, democráticas ou não. Neste mesmo sentido, o espaço da internet obedece a um sistema de governo anárquico por excelência e, ainda que haja regras fundamentais, ele escapa ao controle. Neste sentido, ela também inaugura, de forma quase irrestrita, espaços particulares de exposição, onde o artista é o seu próprio curador e, ao desvincular-se das instituições – públicas e privadas – estabelece critérios subjetivos de análise. Com isto, qualquer criação tornar-se-ia, sob condições particulares, uma obra de arte exposta em sua “galeria digital”. Este fenômeno traz consigo outra preocupação ao universo crítico da arte,

retomando-se a distinção entre “*high culture*” e “*low culture*”. Afinal, como é possível avaliar o papel estético das obras dentro de um universo tão vasto e complexo, cujos limites ultrapassam as “instituições oficiais da arte”?

Inegavelmente, tais indagações passam pela reflexão do quadro dinâmico e fluido em que a videoarte se situa, nas chamadas artes digitais contemporâneas, a busca por um conceito e definição exatos existiu, em diversos momentos, alcançando parâmetros e apreensões historicamente distintas. O termo “máquina de visão” (VIRILIO, 1998), por exemplo, retrata o período/processo em que características do cinema (e do vídeo) assumem suas metamorfoses artísticas e a investigação dos espaços privados ilumina-se, como eram iluminados os espaços públicos.

Após as imagens sintetizadas [...] e o tratamento de imagens digitais em concepção assistida pelo computador, é chegado o tempo da visão sintética, o primeiro tempo da automação da percepção. Quais serão os efeitos, as implicações teóricas e práticas de nossa própria "visão de mundo", desta atualização da intuição de Paul Klee? A proliferação, pelo menos nos últimos dez anos, de câmeras de vigilância em locais públicos, não seria exatamente um elemento de comparação com aquele ponto de vista. Com efeito, ao conhecermos a retransmissão de imagens das câmeras de vídeo das agências bancárias e supermercados, percebemos claramente a presença dos vigilantes, olhando para seus monitores de controle [...] sendo impossível estimar a interpretação desta visão sem os olhos. (VIRILIO, 1998)

Acerca desta máquina de visão, o pensador francês fala de um “arsenal de armas de comunicação contemporâneo” (VIRILIO, 1998) e aponta que as imagens fotográficas, videográficas e também a televisão, como meios de comunicação, assumem, em última análise, a dupla função de comunicar e guerrear, numa relação recíproca. Por outro lado, de acordo com MACIEL (2009), produzimos agora experiências tornadas possíveis pela conectividade entre diferentes meios e realizamos, na condição de participantes, nossa própria montagem, já que definimos, entre outras coisas, velocidades, cores e diálogos num fluxo combinatório. A autora se refere, neste ponto, à conectividade e maleabilidade das experiências computadorizadas no campo do cinema expandido, além do acesso a novos componentes das tecnologias da imagem, que aumentam opções de uso disponíveis. Ao discutir esse momento de passagem em seus aspectos teóricos e experimentais, pela perspectiva das alterações sofridas pelos dispositivos e inclusão da narrativa interativa, Maciel salienta que “ao acionarmos na tela de um computador a sequência de um filme interativo,

experimentamos, em nossa contemporaneidade, outros suportes de imagens e sons construindo nossas percepções”. Entretanto, frisa a autora de *Transcinemas* (MACIEL, 2009), o cinema sempre foi experimental, o que quer dizer que sempre foi um campo de pesquisa:

O cinema implicou, de maneira definitiva, questões tecnológicas e formais, permitindo que questões da arte, da literatura, do teatro, da pintura e da fotografia fossem aprofundadas e combinadas em montagens inauguradas pela linguagem cinematográfica. Hoje, novas possibilidades tecnológicas, surgidas a partir do computador e das redes, produzem outras pesquisas de imagens que habitam não só os cinemas, como também museus e galerias, sob a forma de instalações contemporâneas. (MACIEL, 2009)

A partir daí, segundo Kátia Maciel, visualiza-se um quadro contemporâneo no qual as experiências demonstram o atual nível de sofisticação da produção de imagens e incrementa-se a pesquisa acerca das novas modalidades de construir a experiência do cinema contemporâneo interativo e imersivo, sob a forma das instalações ou videoinstalações. Com isto, finalmente a pesquisa aponta para a pergunta-chave a que se propõe: a videoarte, estando dissolvida e imersa em diferentes mídias e manifestações artísticas penetráveis, encontrar-se-ia na contemporaneidade, deteriorada – alegoricamente – como uma “forma-escombros” (BENJAMIN, 2011) da obra de arte? O resgate à extensa teoria sobre o campo artístico a partir da investigação da técnica em suas adjacências sociais, presentes na obra de Walter Benjamin, lança luz e confere uma interessante abordagem para tais indagações e proposição teórica.

Capítulo 2 – Walter Benjamin: fundamentos e resgates teóricos na contemporaneidade

No cenário moderno de mudanças ocorridas nas condições de produção, refletidas em todos os setores da cultura, irrefutavelmente, o filósofo, crítico e ensaísta Walter Benjamin deixou um grande legado teórico em relação às tendências evolutivas das artes, conduzindo-nos à elaboração de importantes conceitos e conteúdos dialéticos imprescindíveis à teoria da arte do século XXI.

Ao considerar as circunstâncias sociopolíticas e condições produtivas da primeira metade do século XX, o autor afirma que, com o advento das técnicas de reprodução da imagem (BENJAMIN, 1994) e, especialmente, com o surgimento da fotografia e do cinema, o mundo das artes experimentou um processo crescente de modificações, aceleração e intensidade. Assim, em condições determinadas, a reprodução técnica poderia produzir e transformar em seus objetos a totalidade das obras tradicionais, submetendo-as a transformações profundas e conquistando para si um lugar próprio entre os procedimentos artísticos.

Desse modo, ao revelar as transformações da percepção em relação ao objeto artístico e o declínio desta “lonjura essencial” – a aura – que “pela sua própria natureza, mantém-se longe, por mais próxima que esteja”, Benjamin destaca, ainda, o caráter não reprodutível de um importante elemento: a autenticidade. Segundo ele, com o fracasso do padrão de autenticidade na reprodução da arte, modifica-se também a função social da arte, que, ao invés de assentar-se no ritual, passa a se fixar numa outra práxis: a política. Além disto, a orientação da realidade para as massas privilegia a fugacidade e repetitividade em detrimento de funções como a singularidade, durabilidade e a tradição. Nisto, citemos *Pièces sur l’art* de Paul Valéry: “em todas as artes existe uma parte física que não pode ser mais observada ou tratada como outrora [...]. As grandes inovações modificam toda a técnica das artes, agindo sobre a própria invenção” (*apud* BENJAMIN, 1955).

De fato, a autenticidade é um dos conceitos determinantes para o entendimento da perspectiva benjaminiana, confundindo-se com o que Benjamin ilustra, mesmo na reprodução mais

perfeita, como o elemento ausente: “o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra” (BENJAMIN, 1994). Nesta experiência única, e somente nela, se desdobra a história da obra, que abrange as transformações físicas que ela sofreu com a passagem do tempo e as relações de propriedade em que ela ingressou. Assim, o “aqui e agora” do original constitui exatamente o seu conteúdo singular e, neste ponto, a reprodução técnica afeta a obra de arte em um núcleo especialmente visível: a autenticidade.

A autenticidade de uma coisa é a quintessência de tudo o que foi transmitido pela tradição, a partir de sua origem, desde a sua duração material até o seu testemunho histórico. Como este depende da materialidade da obra, quando ela se esquivava do homem através da reprodução, também o testemunho se perde. Sem dúvida, só esse testemunho desaparece, mas o que desaparece com ele é a autoridade da coisa, seu peso tradicional. (BENJAMIN, 1994)

Este conceito, por sua vez, relaciona-se ao processo de atrofamento da aura na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte, como Benjamin o transcreve:

Na medida em que ela [técnica] multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial. E, na medida em que essa técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido. Esses dois processos resultam num violento abalo da tradição, que constitui o reverso da crise e renovação da humanidade. (BENJAMIN, 1994, p. 169)

Nesta perspectiva, tais processos de ruptura da autenticidade e perda da aura no objeto artístico, se relacionam intimamente com os movimentos de massa do século XX, cujo agente mais poderoso, segundo Benjamin, foi o cinema. Temos aí a expansão deste conceito crucial em Benjamin – aura –, a qual é descrita como a unicidade da obra, a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja, sendo uma forma singular composta de elementos espaciais e temporais. Segundo o autor, embora seu declínio esteja associado a fatores sociais específicos, positivamente, este declínio deriva de duas circunstâncias estreitamente ligadas à crescente difusão e intensidade dos movimentos de massas. “Fazer as coisas ficarem mais próximas é uma preocupação tão apaixonada das massas modernas como sua tendência a superar o caráter único de todos os fatos através da sua reprodutibilidade”, apontou o filósofo que foi mais além: “retirar o objeto do seu invólucro, destruir sua aura, é a característica de uma forma de percepção cuja capacidade de captar o semelhante no mundo é

tão aguda, que graças à reprodução ela consegue captá-lo até no fenômeno único” (BENJAMIN, 1994).

Em uma clássica leitura benjaminiana, “trata-se, antes, de arrancar as coisas às suas correlações habituais (orgânicas), para obrigar-lhes a penetrar, redimindo-as, numa nova ordem ou num novo círculo: o das significações” (BENJAMIN, 2009). E é neste contexto, que surge a alegoria como forma de “petrificar” a história e o tempo, a partir do reconhecimento da sua destruição, com referência ao estado-tempo moderno, ou tempo-abismo de Baudelaire que “adormece e ‘aquieta’ o mundo, petrificando-o ou coagulando-o imagetivamente através de sua poesia [alegórica]” (BENJAMIN, 2009). Por isso, à semelhança do anjo alegórico⁴⁹, afirma Cantinho (2002): “o que se procura é salvar as coisas ou encontrar irmandades, partilhadas com horror e prazer, por entre os detritos ou escolhos dessa experiência histórica, e destituída de alma, do homem moderno”.

Em tempos modernos e de forma quase rude, a alegoria seria, pois, um *modus operandi*, um método de montagem ou procedimento estético peculiar, na qual a visão do mundo em sua decadência perde a experiência autêntica com a emergência da experiência vivida do choque (*choquerlebnis*)⁵⁰. “Só desta forma poderíamos entender a aniquilação, no gesto alegórico, preparando o teor de redenção nas coisas por ela aniquiladas” (BENJAMIN, 2009).

Destacável, neste sentido, é a aproximação deste olhar alegórico sobre a destruição histórica moderna de sua formulação sobre a perda da aura da obra de arte na era da reprodutibilidade técnica (BENJAMIN, 1994). Pela reprodutibilidade técnica, descreve Benjamin, a obra se emancipa, pela primeira vez na história, de sua existência parasitária, destacando-se do ritual e, assim, ao atingir um padrão de qualidade outro, passou não somente a transformar em seus objetos a totalidade das obras de arte tradicionais, submetendo-as a transformações profundas, como conquistar para si um lugar próprio entre os procedimentos artísticos. Constitui-se aí a reflexão benjaminiana sobre a destruição da aura, “a figura singular, composta de elementos espaciais e temporais, aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja”,

⁴⁹ Maria João Cantinho, em *O anjo melancólico: Ensaio sobre o conceito de alegoria na obra de Walter Benjamin*, nos diz que a imagem do anjo alegórico corresponde a essa visão alegórica, na qual Benjamin irá se fixar, e para a qual é necessário fundar o conceito de progresso histórico sobre a ideia de catástrofe, partilhando, assim, a própria concepção barroca da história.

⁵⁰ *Ibidem footnote* [8], p. 13

associada, segundo o filósofo, à crescente difusão e intensidade dos movimentos de massas, por sua vez, associados à alteração e condicionamento histórico da percepção.

Com o progresso das técnicas de reprodução, a aura dissolve-se nas várias formas de reprodução da obra original e, desta forma, como consequência da destituição do status de raridade da obra de arte, ocorre a perda definitiva da aura e “a partir do momento em que a obra de arte fica excluída da atmosfera aristocrática e religiosa, que fazem dela um objeto de culto para poucos, a dissolução da aura atinge dimensões sociais”⁵¹.

A fim de clarificar esta conjuntura reflexiva da modernidade, Walter Benjamin transcorre no tempo e revela mudanças em relação ao uso da arte em sociedades anteriores às técnicas de reprodução. Refere-se, assim, à distinção entre o valor de culto e valor de exposição, sendo o primeiro relacionado ao tempo em que sua exposição estava intimamente ligada a contextos e práticas religiosas, isto é, quando a obra de arte apresentava um valor mágico ou de ritual. Segundo Benjamin, essa sociedade atribuía ao objeto artístico um valor de contemplação sobremaneira, ao qual, inclusive, se atribuía efeitos mágicos cujos temas centrais eram o homem e seu meio e cuja técnica se fundia em toda e qualquer medida com o próprio ritual.

Entretanto, à medida que a obra de arte se emancipa do ritual, aumentam as condições para que ela seja exposta e, já nas primeiras décadas do século XX, tínhamos uma sociedade antítese desta. Para o autor, o cinema é o elemento primordial para compreensão desta sociedade moderna (ou pós-ritualista) cuja técnica é a mais emancipada que jamais existiu:

Mais uma vez, a arte põe-se a serviço desse aprendizado. [...] O filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana. Fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das inervações humanas – é essa a tarefa histórica cuja realização dá ao cinema o seu verdadeiro sentido. (BENJAMIN, 1994)

No entanto, mesmo antes do cinema, nos primeiros registros fotográficos “representando o culto da saudade, consagrada aos amores ausentes ou defuntos” (BENJAMIN, 1994), o valor

⁵¹Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Walter_Benjamin> Acesso em: 27 de set. 2011

de culto começou a recuar em todas as frentes, diante do valor de exposição. Segundo Benjamin, sua última trincheira foi o rosto humano, onde “a aura acena pela última vez na expressão sagaz de um rosto, nas (primeiras) fotos. É o que lhe dá sua beleza melancólica e incomparável”. E desse modo, naturalmente o valor de culto deu lugar ao valor de exposição, justamente quando o homem se retirou da fotografia. Cabe notar que Atget⁵² foi considerado um vanguardista deste processo radicalizado quando fotografava as ruas de Paris, desertas de homens, por volta de 1900.

Com justiça, escreveu-se dele que fotografou as ruas [de Paris] como quem fotografa o local de um crime. Também esse local é deserto. É fotografado por causa dos indícios que ele contém. Com Adget, as fotos se transformam em autos no processo da história. Nisso está sua significação política latente. Essas fotos orientam a recepção num sentido predeterminado. A contemplação livre não lhes é adequada. Elas inquietam o observador, que pressente que deve seguir um caminho definido para se aproximar delas. (BENJAMIN, 1994, p.175)

Reitera-se, nessa passagem, a alteração sofrida no campo da representação artístico-imagética quando esta passa a orientar-se para as massas. Encontra-se, justamente aí, a dimensão ampliada, o fértil e extenso debate moderno acerca das profundas rupturas ocorridas na sociedade – seja nos campos social, cultural, político ou artístico – a partir dos meios de comunicação de massa.

“Hoje, essa imagem especular se torna destacável e transportável. Transportável para onde? Para um lugar em que ela possa ser vista pela massa. Naturalmente, o intérprete tem plena consciência desse fato, em todos os momentos. Ele sabe, quando está diante da câmara, que sua relação é em última instância com a massa. É ela que vai controlá-lo.” (BENJAMIN, 1994)

Portanto, sendo “a imagem transportável para onde possa ser vista pela massa” (*apud* cit. acima), atingindo o ponto em que a última passa, inclusive, a controlá-la, cria-se, em caráter irrefutável, uma nova dimensão da representação da imagem e do processo perceptivo como

⁵² Eugène Atget foi um fotógrafo francês que viveu entre os anos de 1857 e 1927, hoje tido como um dos mais importantes da história. Pioneiro, revolucionou a fotografia com seu olhar desviado do ser humano. Fotografava o vazio das ruas parisienses e objetos inusitados. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Eug%C3%A8ne_Atget>

um todo. E foi à luz destas reflexões e diante deste cenário que Walter Benjamin expôs que “a arte contemporânea será tanto mais eficaz quanto mais se orientar em função da reprodutibilidade e, portanto, quanto menos colocar em seu centro a obra original” (BENJAMIN, 1994). Pois, passadas algumas décadas, diante deste referido recorte conceitual, já era possível conceber uma arte que não apenas orientava-se para e pelas massas, mas, notadamente no universo das artes visuais, buscava uma crescente interação com este ‘públicos das massas’. Trata-se de um vasto campo de investigação abarcada por teóricos, filósofos, historiadores e críticos da arte contemporânea cujos estudos transcorrem desde práticas coletivas a domínios extensos da arte pública, interativa, participativa, entre outras. A questão em pauta é justamente a(s) forma(s) de participação do público expandido na obra de arte, o qual não será objeto desta pesquisa, mas merece atenção ao transpor-se e conectar-se à seguinte reflexão: na atualidade, para além de situar-se no “lugar em que ela possa ser vista pelas massas” (BENJAMIN, 1994), as interfaces digitais criaram estruturas para uma intervenção e participação das massas nos processos artísticos numa escala sem precedentes e em proporções inimagináveis nos primórdios da modernidade.

“Com a reprodutibilidade técnica, a obra de arte se emancipa pela primeira vez na história, de sua existência parasitária, destacando-se do ritual”, proferia Walter Benjamin (1994, p.171) no início do século XX, enquanto na contemporaneidade, estudiosos e teóricos das artes dedicam preciosos esboços literários e acadêmicos sobre a emancipação do artista. Afinal, os novos meios (incluindo as possibilidades múltiplas de uso pela internet) contribuem ou prejudicam este processo emancipatório no mundo das artes? Como e de qual maneira?

Consideremos que início da videoarte coincida com o movimento de “retorno da aura”, propiciada pelo advento dos novos meios e tecnologias, nesta época, inacessíveis ao grande público. Como a reprodutibilidade técnica da obra de arte, na era moderna, destruiu a aura ao estabelecer a repetição em série, eliminando o caráter único e singular das obras, a acessibilidade aos recursos tecnológicos de produção de imagens em movimento destituiu a “nova aura” presente, notadamente na esfera da videoarte, nas décadas de 70 a início dos anos 90. Assim, ao utilizar recursos tecnológicos inéditos e restritos ao universo dos videoartistas – ou *videomakers* – e produtoras, cujos trabalhos voltaram-se ao campo das artes e festivais do gênero (e.g. Eder Santos, Emvideo, Videobrasil), a obra de arte midiaticizada ganha novamente o status de única/singular, com a restituição da “lonjura” essencial, sacralizada por Walter Benjamin. Neste sentido, a hipótese do “retorno da aura” coincide com o advento da

videoarte, que ao aproximar o campo da comunicação, com menção ao uso dos novos meios (ou tecnologias de produção/edição de imagens) na esfera das artes, ressignifica o processo perceptivo.

Entretanto, verifica-se cerca de três décadas depois, justamente o mesmo processo de destruição da “nova aura”, quando a disseminação dos processos produtivos e de reprodução das imagens digitais alcança um novo patamar, atingindo um público global com fronteiras expandidas, onde ser um “*videomaker*” tornou-se algo tão acessível e irrestrito quanto o próprio uso dos meios. Chegamos à era da reprodutibilidade técnica das obras de arte digitais, o que traz novas nuances e condicionamentos socioculturais e perceptivos ainda pouco explorados pela teoria da arte.

Já no início do século passado, Benjamin notou a necessidade das massas de possuir o objeto, o que conferiu elegibilidade ao processo de mudanças no campo das artes com as técnicas de reprodução. Hoje, não apenas as massas desejam possuir os objetos (sejam eles físicos ou virtuais), como também os próprios processos produtivos. Assim, a tendência, outrora detectada, alcança limites de difícil mensuração, pois orientar a realidade em função das massas e as massas em função da realidade é conclusivamente um processo “de imenso alcance, tanto para o pensamento, quanto para a intuição” (BENJAMIN, 1994).

Cada dia fica mais irresistível a necessidade de possuir o objeto, de tão perto quanto possível, na imagem, ou antes, na sua cópia, na sua reprodução. Como ela nos é oferecida pelas revistas ilustradas e pelas atualidades cinematográficas, e a imagem. Nessa, a unidade e a durabilidade se associam tão intimamente como, na reprodução, a transitoriedade e a repetibilidade. (BENJAMIN, 1994, p.170)

Reiteramos, aqui, a noção de que a obra de arte reproduzida é cada vez mais a reprodução de uma obra de arte criada para ser reproduzida. Isto é, têm-se subentendido neste espaço a perpetuação das obras pela sua multiplicação física. Paradoxalmente, vimos hoje um caminho reverso em que as obras – seja em campos virtuais de exibição/circulação, seja em suportes e formas híbridas como as videoinstalações e performances – são de fato criadas para serem efêmeras. Valoriza-se, dessa forma, a efemeridade como fator único que embute às obras seu valor singular dotado desta denominada “nova aura” nas artes contemporâneas. Assim,

autêntica é a obra que pertence a um *aqui-agora* incapturável, embora carregado de materialidade.

Em décadas passadas recentes, as obras de videoarte ou arte em vídeo⁵³ eram distintamente registradas em fitas magnéticas de uso praticamente exclusivo dos produtores ou pessoas autorizadas para fins específicos. Hoje, com a facilidade de reprodução e acesso às obras pela internet, tornou-se inoperante, e um processo quase exaustivo, tornar uma determinada obra exclusiva a um determinado público ou meio de exibição. A imagem digitalizada tornou-se universalizada, o que afetou de maneira profunda as relações entre produtor-espectador no campo estendido da videoarte. Desse modo, assim como para Benjamin, com a fotografia, a questão da autenticidade das obras perde o sentido (1994, p.171), na atualidade, com a proliferação sem limites ou precedentes de “fazedores de imagem em movimento”, mecanismos e aparatos tecnológicos acessíveis, a autenticidade reside justamente na obra enquanto fenômeno.

Neste contexto, a videoinstalação, por exemplo, se relançaria à noção benjaminiana da aura no objeto artístico, ao conceber uma figura singular composta de elementos espaciais e temporais na qual se faz a “aparição única de uma coisa distante por mais perto que ela esteja”, ou seja, a própria essência da aura definida por Walter Benjamin. Mas, enquanto no cinema, “a compreensão de cada imagem é condicionada pela sequência das imagens anteriores” (BENJAMIN, 1994), na videoarte e, sobretudo, nas práticas contemporâneas nas quais está simbolicamente inserida, como é o caso das videoinstalações, “o processo de apreensão da realidade sensorial não é de identificação, mas, sim, de estranhamento” (MELLO, 2008).

Desse modo, enquanto os gregos, por exemplo, produziram obras de arte identificadas como únicas e tecnicamente irreprodutíveis – já que eram “construídas para a eternidade” – as sociedades moderna e contemporânea experimentam um caminho avesso, pela inserção das técnicas de reprodução e das novas mídias digitais, que radicalizaram a estrutura, forma e valor de exposição das obras, nos últimos anos. Em outras palavras, enquanto os gregos foram obrigados, pelo estágio de sua técnica, a produzir valores eternos (BENJAMIN, 1994, P.175),

⁵³ Ver distinção entre os conceitos de videoarte e arte em vídeo in DUBOIS, P. *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

o mundo contemporâneo abriga valores que remetem, cada vez mais, à fugacidade, à desmaterialização e, finalmente, ao instante.

De acordo com Benjamin, com o advento do cinema, a obra de arte adquiriu um atributo decisivo que os gregos ou não aceitariam ou considerariam o menos essencial de todos: a perfectibilidade, alcançada justo no processo pós-produtivo da montagem.

O filme acabado não é produzido de um só jato, e sim montado a partir de inúmeras imagens isoladas e de sequências de imagens entre as quais o montador exerce seu direito de escolha – imagens, aliás, que poderiam, desde o início da filmagem, ter sido corrigidas sem qualquer restrição. (BENJAMIN, 1994)

O que o filósofo defende é a ideia de que, distintamente da obra de arte que é produzida no momento justo da sua (livre) criação, o cinema torna-se essencialmente “perfectível” pela possibilidade da montagem, na qual, a partir de 150 mil metros de filme, é produzido um filme de duração final contendo apenas 3 mil metros, a título de exemplo⁵⁴. Isso, segundo Benjamin, faz do filme, pois, a mais perfectível das obras de arte.

O fato é que esta perfectibilidade se relaciona com a renúncia radical aos valores eternos pode ser demonstrado por uma contraprova. Para os gregos, cuja arte visava a produção de valores eternos, a mais alta das artes era a menos perfectível, a escultura, cujas criações se fazem literalmente a partir de *um só bloco*. Daí o declínio inevitável da escultura, na era da obra de arte montável. (BENJAMIN, 1994)

O estado atual deste polo oposto aos gregos, no campo expandido das artes contemporâneas, exige atenção e um estudo avançado sobre os meios e seus impactos. Neste sentido, a videoarte vale como figura alegórica exemplar, pois coincide com o ponto de transferência entre o cenário prévio – com a inclusão das mídias eletrônicas no campo das artes visuais – e a arte na contemporaneidade, na qual registra-se um novo momento de práticas híbridas com ampla utilização dos suportes e meios digitais disponíveis.

⁵⁴ Walter Benjamin se refere aqui ao filme “Opinião Pública”, de Charles Chaplin (1923).

Cabe abordar, também, a perspectiva de Walter Benjamin, segundo a qual a controvérsia travada no século XIX entre a pintura e a fotografia, quanto ao valor artístico de suas respectivas produções, pareceu-nos já, na modernidade, como irrelevante e confusa. Segundo o autor, essa polêmica – se a nova técnica tinha ou não valor artístico – na realidade, foi a expressão de uma transformação histórica, que, como tal, não se tornou consciente para nenhum dos antagonistas. Desse modo, a época não se deu conta da refuncionalização da arte, decorrente dessa circunstância. A este respeito, ele escreveu:

Ela [a refuncionalização da arte] não foi percebida durante muito tempo, nem sequer no século XX, quando o cinema se desenvolveu. Muito se escreveu, no passado, de modo tão sutil como estéril, sobre a questão de saber se a fotografia era ou não uma arte, sem que se colocasse sequer a questão prévia de saber se a invenção da fotografia não havia alterado a própria natureza da arte. (BENJAMIN, 1994)

Desse modo, Benjamin diz que os teóricos do cinema retomam, posteriormente, a questão na mesma perspectiva superficial, citando como exemplo a observação de Franz Werfel de que “é a tendência estéril de copiar o mundo exterior, com suas ruas, interiores, estações, restaurantes, automóveis e praças, que têm impedido o cinema de incorporar-se ao domínio da arte. (...) O cinema ainda não compreendeu seu verdadeiro sentido, suas verdadeiras possibilidades...”⁵⁵

Mais uma vez, em sua fecunda reflexão sobre o contexto cinematográfico, Benjamin coloca que a arte surge a partir da montagem, na qual cada fragmento seria a reprodução de um acontecimento o qual não contribui nem engendra em si uma obra de arte. Para ele, a grande mudança trazida no contexto de produção artística pelo novo meio – o cinema – foi justamente a forma *sui generis* com que o ator cinematográfico representa o seu papel:

Ao contrário do ator de teatro, o intérprete de um filme não representa diante de um público qualquer a cena a ser reproduzida, e sim diante de um grêmio de especialistas – produtor, diretor, operador, engenheiro do som ou da iluminação etc. – que a todo momento tem o direito de intervir. Do ponto de vista social, é uma característica muito importante.

⁵⁵ Werfel, Franz. *Ein Sommernachtstraum. Ein Film von Shakespeare und Reinhardt. Neues Wiener Journal*, citado por Lu, 15 de novembro de 1935 [apud] Benjamin, Walter. *Obras Escolhidas*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

Assim, torna-se evidente que Benjamin estava de fato preocupado – distintamente e em contraposição ao questionamento, se os novos meios, neste caso, a fotografia e o cinema, tinham ou não valor artístico – é com as novas formas concernentes à criação e exposição da arte, na era moderna. Afinal, o que muda no campo artístico com a inserção de um novo meio ou técnica? Esta era, de fato, a preocupação e pergunta a qual Benjamin debruçou-se intensamente, diante das luzes da modernidade parisiense.

Revelado pelos futuristas, que afirmaram a magnificência do mundo enriquecido pela beleza da velocidade e cantaram “as marés multicores e polifônicas das revoluções nas capitais modernas”⁵⁶, o mundo entrou em movimento pelos aparelhos e máquinas ao redor da vida moderna. Sob o prisma do fascínio do cinema e penetração das máquinas no campo das artes, escreveu Benjamin:

Porque é diante de um aparelho que a esmagadora maioria dos cidadãos precisa alienar-se de sua humanidade, nos balcões e nas fábricas, durante o dia de trabalho. À noite, as mesmas massas enchem os cinemas para assistirem à vingança que o intérprete executa em nome delas, na medida em que o ator não somente afirma diante do aparelho sua humanidade (ou o que aparece como tal aos olhos dos espectadores), como coloca esse aparelho a serviço do seu próprio triunfo. (BENJAMIN, 1994)

Hoje as máquinas se modernizaram, digitalizaram-se, ganharam novas plataformas, ficaram mais leves, acessíveis, a tecnologia se difundiu em uma escala sem precedentes, os computadores e câmeras digitais viraram acessórios portáteis para um número igualmente sem precedentes de usuários em vastos e diversos cenários e contextos sociais. A tecnologia, juntamente com padrões variados da cultura e da economia, se globalizou e aperfeiçoou-se de forma monstruosa e não há hoje parâmetros para acompanhar esta evolução em termos de impactos mensuráveis, no campo das artes. Afinal, o que mudou com a chegada das técnicas inéditas de produção/reprodução/circulação de imagens para uma massa conectada e em progressiva capacidade de apropriação destas novas mídias?

⁵⁶ Frase extraída do manifesto que marcou a fundação do Futurismo, um dos primeiros movimentos da arte moderna, escrito pelo poeta italiano Filippo Tommaso e publicado no jornal francês *Le Figaro* em fevereiro de 1909. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Manifesto_Futurista>

Na busca de uma melhor compreensão deste panorama atual de interfaces múltiplas entre a arte e a tecnologia, voltemos à videoarte: no início da videoarte, o acesso às novas tecnologias de captura/edição/reprodução de imagens, era restrito a um grupo pequeno e seletivo de, logo intitulados, videoartistas. Na apreensão benjaminiana do termo, havia, de fato, uma “aura” em torno das novas tecnologias e da possibilidade de uma peça artística ter como aparato formal e estético um suporte tecnológico como uma câmera de vídeo, a ilha de edição ou monitores, por exemplo.

Desta forma, pode-se concluir que, ao analisar os impactos das novas técnicas (ou mídias), o legado benjaminiano extrapola o campo das artes e do cinema, numa reflexão extensa e fecunda sobre o novo papel do político, dos escritores, do ator e sua representação distinta frente às câmeras, para citar alguns exemplos. Cabe ressaltar que, apesar de nos referirmos a um século em avanço dos escritos de Walter Benjamin, quando vislumbra-se uma evolução inédita no campo das tecnologias e novas mídias aplicado às artes, percebemos que muito da reflexão e estudos contemporâneos encontra sentido e eco nos registros deste autor com a replicação (ou ampliação) de suas ideias e teorias ressignificadas.

Vejamos, como exemplo, a situação histórica dos escritores, pintada por Benjamin no início do século XX:

Durante séculos, houve uma separação rígida entre um pequeno número de escritores e um grande número de leitores. No fim do século passado, a situação começou a modificar-se. Com a ampliação gigantesca da imprensa, colocando à disposição dos leitores uma quantidade cada vez maior de órgãos políticos, religiosos, científicos, profissionais e regionais, um número crescente de leitores começou a escrever, a princípio esporadicamente. No início, essa possibilidade limitou-se à publicação de sua correspondência na seção “Cartas dos leitores”. Hoje em dia, raros são os europeus inseridos no processo de trabalho quem em princípio não tenham uma ocasião qualquer para publicar um episódio de sua vida profissional, uma reclamação ou uma reportagem. Com isso a diferença essencial entre autor e público está a ponto de desaparecer. (BENJAMIN, 1994, p. 184)

Esta diferença funcional e contingente entre autor e público, onde “a cada instante, o leitor está a ponto de converter-se num escritor” (BENJAMIN, 1994), é hoje uma realidade latente, sobretudo com o advento da internet e multiplicação dos blogs e canais de informação/cultura via plataformas digitais. Ou seja, o que Benjamin apontou como índices das transformações

trazidas pelas técnicas de reprodução e difusão dos meios de comunicação de massa na era moderna, neste século XXI, é não apenas uma realidade irrefutável, como também a materialização dos impactos das novas técnicas para dos domínios da arte e sociedade como um todo.

E, desse modo, a metamorfose ocorrida no campo da escrita, em termos de difusão da produção literária por uma nova aparelhagem trazida pela imprensa e dirigida às massas, relaciona-se ao que Benjamin traduz como acesso à condição de produtor. Tal perspectiva pode ser melhor compreendida na leitura de seu ensaio *O autor como produtor*, escrito em 1934, como texto para uma conferência proferida pelo escritor, diante de um público operário, quando se encontrava exilado na capital francesa. Longe de ser um defensor convicto da técnica, enquanto sinônimo de progresso social, no âmbito artístico e literário, Benjamin chama a atenção para a necessidade do engajamento dos intelectuais no sentido de modificarem os meios de produção. Ressalta-se aí o que ele distingue como “escritor informativo”, associado ao escritor burguês que apenas mostra-se solidário com o proletariado no plano das convicções, e o “escritor operativo”, cuja missão não é relatar, mas combater, não ser espectador, mas participante ativo. No campo das artes, Benjamin via, em movimentos como o dadaísmo e o surrealismo, uma postura “revolucionária”, cuja força estava em sua capacidade de submeter a arte à prova da autenticidade:

[...] Somente quando o corpo e o espaço de imagens se interpenetrarem, dentro dela, tão profundamente que todas as tensões revolucionárias se transformem em inervações do corpo coletivo, e todas as inervações do corpo coletivo se transformem em tensões revolucionárias; somente então terá a realidade conseguido superar-se, segundo a exigência do Manifesto Comunista. No momento, os surrealistas são os únicos que conseguiram compreender as palavras de ordem que o Manifesto nos transmite hoje. Cada um deles troca a mera gesticulação pelo quadrante de um despertador, que soa durante sessenta segundos, cada minuto. (BENJAMIN, 1991, p.310)

Destaco este enfoque e abordagem política na esfera artística como proposta e objeto para pesquisas futuras dedicadas às artes contemporâneas, para a qual sugiro a seguinte questão: como pensar a arte inserida no processo produtivo atual, imbricado nas vertentes e padrões tecnológicos, porém que permita a construção de um artista-produtor operativo, bem como o avançar de um processo emancipatório e não exclusivo. Nota-se que esta preocupação

sociopartidária e engajamento presente na obra de Benjamin, no campo do cinema, remete a uma interessante reflexão, a saber, a aspiração legítima do homem moderno de ver-se reproduzido, sendo impedida pela dinâmica de exploração capitalista, que, também, segundo o autor, exclui as grandes massas do processo produtivo.

Na Europa Ocidental, a exploração capitalista do cinema impede a concretização da aspiração legítima do homem moderno de ver-se reproduzido. De resto, ela também é bloqueada pelo desemprego, que exclui grandes massas do processo produtivo, no qual deveria materializar-se, em primeira instância, essa aspiração. Nessas circunstâncias, a indústria cinematográfica tem todo interesse em estimular a participação das massas através de concepções ilusórias e especulações ambivalentes. [...] Tudo isso para corromper e falsificar o interesse original das massas pelo cinema, totalmente justificado, na medida em que é um interesse no próprio ser e, portanto, na sua consciência de classe. (BENJAMIM, 1994, p.184-185)

No Brasil, é exatamente neste ponto de sua abordagem que a videoarte se insere, como peça-chave para o entendimento do que estava por trás, como motivação deste processo de incorporação da linguagem em vídeo nas artes e, na contramão deste fluxo, como conteúdo artístico, no campo mediático. Antes de a videoarte chegar ao Brasil, em 1975, seu embrião circulava e debatia-se em dois universos distintos e, por vezes, antagônicos. De um lado, as redes de comunicação de massa, com conteúdos televisivos não autônomos e, muitas vezes, associados aos interesses privados do capital e/ou sob dominação política, em plena ditadura militar. Do outro lado, artistas buscando novas formas criativas, flertando efetivamente com o que seria um cenário de experimentações associado à nova linguagem do vídeo. Após uma geração de produção dos chamados videastas “pioneiros”, no início da década de 80, surge a chamada geração dos “independentes”, da qual, cabe ressaltar, o primeiro Festival Videobrasil, realizado em 1983, que se consagrou como espaço público, para o então novo meio. Conforme exposto no histórico do festival (vide tabela 2), nesta época, o tom geral era de crítica ao monopólio da TV aberta, terreno, até então, fechado a essa nova arte, onde o vídeo ainda buscava um canal de exibição coerente com o que se anunciava como uma nova linguagem. Como vimos, a segunda edição do Festival aconteceu no ano seguinte, em um momento de particular efervescência no país, que vivia a transição de uma longa ditadura militar para o regime democrático. A participação de produtoras independentes, criadoras de uma linguagem inovadora que começava a conquistar público, denotava como o vídeo

buscava atravessar a barreira aparentemente fechada dos canais de televisão, ao inserir neste universo os artistas e suas respectivas leituras de uma sociedade em transição.

Sob estas circunstâncias, ambos universos conectaram-se em um novo tipo de diálogo e, na década de 90, a arte do vídeo – ou videoarte – produzida pela terceira geração “mais autoral, pessoal, menos militante e socialmente engajada” (MACHADO, 1997), já estava efetivamente estabelecida como linguagem própria e autêntica no mundo das artes. Porém, não sem controvérsias e notáveis distinções: “arte e mídias são palavras que experimentam diferentes experiências culturais, são palavras que exprimem diferentes sujeitos sociais. Juntar essas duas palavras é problemático, mas também é muito interessante, pois nós vivemos em uma sociedade em que a mídia opera”, pontuou Arlindo Machado (MACHADO, 2003). Segundo o autor de *A Arte do Vídeo* (Brasiliense), *Máquina e Imaginário: O Desafio das Poéticas Tecnológicas* (Edusp) e outras importantes referências aos estudos das *imagens técnicas*⁵⁷, esta aproximação é problemática em muitos sentidos, pois há uma explosão de arte e tecnologia; no entanto, hoje, erroneamente, a tecnologia acabou se sobrepondo à discussão artística, discutindo-se muito mais algoritmos, programas, máquinas, etc., que propriamente questões estéticas. Paralelamente a esta concepção, Machado acredita que a TV é o mais importante meio de comunicação e o mais importante sistemas de expressão e de significação da segunda metade do século XX aos dias atuais, questão esta que permeou o imaginário da segunda e terceira geração de videoartistas (ou *videomakers*) no Brasil.

Tal contexto foi, então, propício ao surgimento de produtoras independentes como a Olhar Eletrônico, de São Paulo, ou a Emvideo, de Belo Horizonte, cujo sócio fundador, Eder Santos, tornou-se, após alguns anos, um dos principais videoartistas do país, nacional e internacionalmente reconhecido. Desse modo, como exposto acima, a produção e difusão da videoarte no Brasil se intensificou justamente a partir da reivindicação de artistas ligados às novas tecnologias de produzirem trabalhos independentes – e formal e conceitualmente distintos – dos interesses das grandes corporações ou veículos de comunicação de massa.

Retomando-se a discussão em Benjamin da (não) possibilidade de reconhecimento e aproximação das massas no processo produtivo, pode-se dizer que tais artistas anteciparam o

⁵⁷ Arlindo Machado apresenta, como seu campo de pesquisa, o universo das chamadas “imagens técnicas”, ou seja, aquelas imagens produzidas por meio de mediações tecnológicas diversas, tais como a fotografia, o cinema, o vídeo e as atuais mídias digitais e telemáticas.

que, de certa forma, hoje, a acessibilidade às novas mídias possibilitou, atendendo a reivindicação do homem moderno: a possibilidade das massas não apenas de se verem reproduzidas nas telas de um computador ou aparatos eletrônicos móveis quaisquer, como também participarem, ainda que remotamente, deste processo produtivo.

Cabe ressaltar que as novas tecnologias de captação e edição de imagens, bem como a internet, atingiram o domínio popular, massificando-se de forma inédita e em uma escala jamais vista, especialmente a partir dos aparatos portáteis multifuncionais: celulares, androides, *Iphones*, *Ipads*, entre outros.

Outro ponto de distinção destacável seria o suporte de reprodução que estamos tratando neste universo de discussão, em caráter óbvio, não é mais a tela de cinema (que mantém, embora menor, certo grau de inatingibilidade para as massas), mas a própria tela de seus computadores conectados, via internet, a um público global e potencialmente irrestrito. Isto é, embora a reprodutibilidade nas telas seja reduzida, em certo sentido, em termos espaciais, a potencialidade de exposição e transferência do produto (ou obra de arte) às massas torna-se infinitamente intensificada, atingindo limites que extrapolam fronteiras físicas ou territoriais. Pois, se as novas técnicas, mais uma vez, provocaram não apenas novos efeitos e impactos, mas efetivamente transformações sociais e mudanças na percepção, a arte não poderia estar alheia a tais transformações. Ao contrário, ela é intrínseca e parte central deste processo.

Segundo Philippe Dubois, hoje, inclusive, já não existe mais a oposição entre o que está em movimento e o que não está, isto é, estamos diante de imagens em que a foto fixa e o cinema móvel se combinam. Assim, quando o movimento e a imobilidade já não configuram espaços-tempos antagônicos, Dubois pontua que as tecnologias digitais têm tornado literais as possibilidades virtuais do cine e da fotografia, destacando, contudo, a capacidade ativa das pessoas para construir imagens e realidades além das informações providas pela tecnologia. Neste sentido, é clara sua defesa de que a dimensão da imagem corresponde sobremaneira a um problema de ordem estética, não cabendo a ela ser sobredeterminada pelo dispositivo tecnológico em si mesmo.

Todo dispositivo tecnológico pode, com seus próprios meios, jogar com a dialética entre semelhança e dessemelhança, analogia e desfiguração, forma e informe. A bem da verdade, é exatamente este jogo diferencial e

modulável que é a condição da verdadeira invenção em matéria de imagem: a invenção essencial é sempre estética, nunca técnica. (DUBOIS, 2004, p.57)

Voltemos aqui aos novos paradigmas da imagem que, embora não sejam definidos ou, nas palavras de Dubois, sobredeterminados pela técnica, passam por um processo de manipulação da percepção como consequência dos efeitos provocados por um determinado novo meio ou técnica. Assim, com o cinema, por exemplo, a contemplação das imagens experimentou uma guinada decisiva, tornando-se coletiva, e com o vídeo, a imagem sofreu um processo de desmaterialização ou subtração do objeto. O que dizer, então, dos novos meios na contemporaneidade? Afinal, é inegável a influência dos meios. Como não considerarmos as alterações sofridas no campo das artes visuais por uma nova técnica que surge, impondo-lhes novas condições de produção/recepção? Como vimos nos autores citados – e em diversos outros pesquisadores no campo da estética da imagem e da figura – tal constatação é primordial, havendo extensos estudos em relação aos impactos da fotografia e do cinema no campo das artes.

No estúdio, o aparelho impregna tão profundamente o real que o que aparece como realidade “pura”, sem o corpo estranho da máquina, é de fato o resultado de um procedimento puramente técnico, isto é, a imagem é filmada por uma câmara disposta num ângulo especial e montada com outras da mesma espécie. A realidade, aparentemente depurada de qualquer intervenção técnica, acaba se revelando artificial, e a visão imediata não é mais a visão de uma flor azul no jardim da técnica. (BENJAMIN, 1994)

Desse modo, resgatando-se o espírito inquietante e sóbrio da reflexão que Walter Benjamin lançou sobre a modernidade e suas peças fundamentais, faz-se hoje necessário discutir e teorizar a respeito de como os novos meios ou mídias interferem – dialeticamente ou não – nos processos de criação, exposição e percepção da obra de arte. Somente o impacto da internet, para o contexto artístico prévio, já seria, ele mesmo, um argumento cuja complexidade e extensão ultrapassariam as dimensões cabíveis da presente pesquisa. Ou seja, a partir do momento em que o artista tem sua obra não apenas exposta e transportável para as massas, mas inserido em um novo contexto de circulação e apropriação, ele tem a possibilidade de interfaces entre sua obra e o público exponencialmente multiplicada.

Assim, não por acaso, será pelo recorte da passagem da videoarte à arte contemporânea, que se torna possível elucidar e analisar a influência das novas mídias tecnológicas no meio artístico. Para isto, a teoria benjaminiana apresentada, bem como estudos de autores contemporâneos como Philippe Dubois e Raymond Bellour, que discutem a relação da arte com o cinema e as comunicações, são, aqui, o fundamento e o referente teórico central. Abordar-se-á, portanto, o novo paradigma no campo das artes, a partir da inovação trazida pelos novos meios, onde o cinema e a fotografia são, em caráter inegável, preâmbulo para uma compreensão mais ampliada da videoarte enquanto alegoria, tema do capítulo subsequente.

Capítulo 3 – A videoarte e a alegoria benjaminiana

Na leitura do esboço número 1 desta pesquisa, o meu prezado orientador, Dr. Jorge Vasconcellos, sugeriu que eu desse a devida atenção ao termo “opacidade”. Assim, busquei algumas referências na Teoria Crítica e encontrei em Roger Behrens⁵⁸, ensaísta e crítico social alemão a noção (permita-me complementar, e um quase estímulo) de que há muito trabalho a ser feito ao verificarmos que os séculos XIX e XX podem ser revelados como um amontoado de “momentos turvos”.

Em direção a esta proposta *Teoria Crítica atualizada* (BEHRENS, 2009), a qual, utopicamente, lançaria luz à turbidez moderna, começamos pela tentativa de apreensão do termo alegoria. Do grego “outro falar” ou “falar de outro modo”, o procedimento alegórico não poderia ser melhor apreendido na contemporaneidade do que à luz de Walter Benjamin, desde a sua concepção barroca (em contraste ao símbolo) à modernidade, exatamente quando Benjamin busca no texto poético de Charles Baudelaire⁵⁹ uma forma de iluminação de determinadas relações históricas, sociais e psíquicas do tempo-espaço moderno.

Benjamin, notadamente em *Passagens* (BENJAMIN, 2009, p.263-432), capta em Baudelaire a forma fúnebre da beleza moderna, realizando uma leitura crítica do grande poeta lírico. Citando Hamlet, “a forma fúnebre da beleza é o revestimento interno do cadáver obstinado do sujeito moderno que só passa a existir como subjetividade possível na crítica aos valores e referenciais simbólicos e imaginários estabelecidos” (HAMLET, apud BEHRENS, 2009).

Se aceitamos, então, o fato de que as figuras da modernidade são alegóricas por excelência; que a Teoria Crítica não é um projeto acabado ou completo; e que “o que importa não é exatamente o que disseram os grandes teóricos críticos da modernidade, mas em qual constelação temos que (re)interpretar seus estudos críticos e investigações” (BEHRENS, 2009), permitam-me propor, com certa audácia, mas com a cautela necessária, uma pesquisa a

⁵⁸ BEHRENS, Roger, em entrevista à Revista Eletrônica *[J] Sinal de Menos*, Ano 1, nº 2, 2009.

Disponível em: <<http://sinaldemenos.org/2011/02/22/sinal-de-menos-2/>> Acesso em: 01 de jun. 2012

⁵⁹ BENJAMIN, Walter. *Passagens*, [J 1, 2], W.B., O.M., pp. 263-432

partir da reconstrução crítica da alegoria na contemporaneidade, com referência ao lugar da (vídeo)arte na experiência estética vinculada ao procedimento do tipo alegórico.

Como primeiro recurso e referencial teórico, utilizo a obra *Origem do drama trágico alemão*⁶⁰, na qual o tradutor faz, inicialmente, uma distinção entre a tragédia e o drama barroco, modificando, incluso, o título das traduções prévias deste trabalho, *Origem do drama barroco alemão*, ao crer que há, essencialmente, uma diferença de atitude e de sentimento do mundo muito importante, nesta distinção. Neste trabalho, a famosa tese de livre-docência recusada pela Universidade de Frankfurt, Benjamin aborda o que seria a distinção preliminar entre os conceitos de símbolo e alegoria. Sobre a última, o autor recusa qualquer ideia de totalidade e de plenitude de sentido – almejadas pelas representações simbólicas – sendo a imagem alegórica, por sua incompletude e relação intrínseca com os fragmentos da história humana, a única capaz de dar conta do mundo capitalista moderno, que anula o sujeito e desintegra os objetos. Assim, na modernidade, o ressurgimento da alegoria, segundo Benjamin (2009), pode ser percebido, por exemplo, na obra poética de Baudelaire, que vê, nas figuras alegóricas decadentes e dotadas de “embriaguez hiperlúcida” do capitalismo moderno, um cenário erguido sob o signo da destruição, como magicamente exposto em *Les Fleurs du Mal*⁶¹:

*C'est une femme belle et de riche encolure,
Qui laisse dans son vin traîner sa chevelure.
Les griffes de l'amour, les poisons du tripot,
Tout glisse et tout s'émousse au granit de sa peau.
Elle rit à la Mort et nargue la Débauche,
Ces monstres dont la main, qui toujours gratte et fauche,
Dans ses jeux destructeurs a pourtant respecté
De ce corps ferme et droit la rude majesté.
Elle marche en déesse et repose en sultane;
Elle a dans le plaisir la foi mahométane,
Et dans ses bras ouverts, que remplissent ses seins,
Elle appelle des yeux la race des humains.
Elle croit, elle sait, cette vierge inféconde
Et pourtant nécessaire à la marche du monde,*

⁶⁰ BENJAMIN, Walter. *Origem do drama trágico alemão*; edição e tradução de João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011.

⁶¹ BAUDELAIRE, Charles. *Les Fleurs du Mal* (1857/ 1861/ 1866/ 1868) - Disponível em: < fleursdumal.org > Acesso em: 15 de abr. 2012

*Que la beauté du corps est un sublime don
 Qui de toute infamie arrache le pardon.
 Elle ignore l'Enfer comme le Purgatoire,
 Et quand l'heure viendra d'entrer dans la Nuit noire.
 Elle regardera la face de la Mort,
 Ainsi qu'un nouveau-né, – sans haine et sans remords.*

Poema Allégorie - Les Fleurs du Mal, Charles Baudelaire, 1868



Figura 117 - Quadrille⁶² – Litografia de Barry Gustave/Linder. Photothèque des Musées de la Ville de Paris. Chichê: Ladet. Fonte: BENJAMIN, W. *Passagens*, p.889

Em *Passagens*⁶³, Benjamin bem estabelece a distinção entre o gesto alegórico, marcado pelo gosto do enigma, e o gesto simbólico, que se pauta pelo mistério. “A alegoria apresenta numerosos enigmas, mas não tem mistério. O enigma é um fragmento que, junto a outro fragmento, lhe convém, forma um todo. O mistério, pelo contrário, foi sempre evocado pela imagem do véu, esse velho cúmplice do longínquo. O longínquo aparece velado.” (BENJAMIN, *apud* CANTINHO, 2009, p.461-462).

Cabe aqui retomar o sujeito, revelado por certos teóricos críticos como uma espécie de “fardo capitalista”, ao expor o “sujeito sem subjetividade e a individualidade sem indivíduo” a que a

⁶² Sobre Quadrille, Friedrich Engels (*in* BENJAMIN, Walter. *Passagens*, 2009, p.889) transcorre: “... percorrer todos os estágios entre a quadrilha de Musard e a Marselhesa, da louca volúpia do cançã até o ardor selvagem da febre revolucinária... Paris, uma cidade ... cuja população sabe unir como nenhum outro povo a paixão pelo prazer pela ação histórica...”

⁶³ *Passagens*, “Baudelaire”, [J 77 a, 8], G.S., V, 1, pp. 461-462.

história humana desemboca⁶⁴. Afinal, nesta concepção, se consideramos o sujeito em termos humanistas (isto é, onde todos os homens são iguais), a sociedade burguesa, definitivamente, não é capaz de resolver este problema e o resultado será a tendência a eliminar o indivíduo e dispensar o sujeito. Para os teóricos críticos a libertação do sujeito relaciona-se à libertação subjetiva.

Neste ponto vos pergunto: como esta libertação subjetiva encontra eco na alegoria benjaminiana? É fato que Benjamin pretendia uma revalorização deste procedimento estético por compreender que apenas o gesto alegórico, “que recolhe os escombros ou fragmentos arruinados de uma sociedade, reconhecendo divergências e desencontros sutis” (CANTINHO, 2002), é capaz de reconhecer o estado de catástrofe permanente da história humana, transfigurando-a pelas formas alegóricas criadas a partir desta experiência vivida do choque (*chockerlebnis*⁶⁵).

Faz-se necessário, então, discernir os conceitos-chave de memória e rememoração, alvo de oportuna teorização pela autora portuguesa Maria João Cantinho (2002), que recorre às palavras de Benjamin a fim de explicitar a íntima relação entre experiência vivida e a rememoração (que é diferente da memória): “A rememoração é o complemento da experiência vivida. Ela cristaliza a crescente alienação do homem que faz o inventário do seu passado como de um saber morto” (CANTINHO, apud BENJAMIN, 2009, p.681).

Para elucidação desta ideia, a autora diz que “a memória tem por função proteger as impressões, a rememoração visa desintegrá-las. A memória é essencialmente conservadora, a rememoração é destrutiva” (CANTINHO, 2002), assim, enquanto a primeira relaciona-se com a tarefa da conservação e seleção da experiência, a rememoração estaria mais ligada à reflexão, sendo, ela mesma, a base do procedimento alegórico. Segundo Benjamin, na rememoração a relação entre passado e presente é menos escolhida do que reencontrada, isto é, “não se escolhe, mas se reencontra (ou não) esse

⁶⁴ Roger Behrens, in BEHRENS. R. Revista [-] Sinal de Menos, Ano 1, nº 2, 2009, referindo-se à modernidade e sua forma tardo-capitalista e ao que Adorno e Horkheimer chamaram de “pseudo-individualidade” na dialética do esclarecimento. Disponível em: < www.sinaldemenos.org >

⁶⁵ Ao longo de obras como *Passagens*, Walter Benjamin menciona a *chockerlebnis* como a experiência vivida na qual as figuras da modernidade, (alegóricas por excelência), usam a técnica do esgrimista, mediante minúsculas improvisações, que funcionam como pequenos choques que anulam a falsa continuidade da experiência, fazendo explodi-la do seu interior.

passado” (BENJAMIN, 2009), sendo mais próxima do esquecimento do que de memória. Assim, numa alusão propriamente benjaminiana, somente a partir da rememoração, que nos é permitido compreender o modo como se constitui a alegoria, estando esta em referência ao pensamento do cismativo (ou pensador sonhador).

O cismativo e o alegorista são feitos da mesma madeira [...] A rememoração dispõe o cismativo [e o alegorista] da massa desordenada do saber morto. Para ele, o saber humano é fragmentário num sentido particularmente pregnante: ele reúne (...) e constrói um puzzle. Uma época, que é inimiga da meditação, conservou o gesto no puzzle. Este gesto é, em particular, o gesto do alegorista que toma aqui ou ali um pedaço no monte confuso que o seu saber põe à disposição, coloca esse pedaço ao lado de um outro e tenta fazê-los conjugar: tal significação com tal imagem e tal imagem com tal significação. (BENJAMIN, 2009)

Assim, o olhar barroco – que, definitivamente, não seria o de um pensador ingênuo ou iludido, mas sim sarcástico e parasita – seria um importante instrumento para compreender a experiência vivida do choque (*chockerlebnis*) em detrimento da experiência autêntica.

Para Benjamin, Baudelaire, como nenhum outro artista na modernidade, construiu suas imagens poéticas alegóricas, ao mesmo tempo em que descobriu o choque como o princípio poético por excelência. De fato, a forma fúnebre da beleza moderna em Baudelaire é ressaltada em Benjamin na medida em que aquele compreende a modernidade burguesa como fato artístico novo. Seja no desfile de *croque-morts* [papa-defuntos], vide a máxima baudelaireana “todos nós celebramos algum enterro”⁶⁶, seja na melancolia singular e tenaz do “pintor da dor humana” Eugène Delacroix, a modernidade artística é apreciada e cultivada sob o signo da morte e sob vários temas correlatos: *spleen*, luto, noite, abismo, perda da auréola, entre outros.

Ó noite! ó, refrescantes trevas!... nos labirintos pedregosos de uma capital, cintilação das estrelas, explosão dos lampiões, sois os fogos de artifício da deusa Liberdade! Charles Baudelaire, *Le Spleen de Paris*, Paris, Hilsom, p.203 (Le crépuscule du soir)

Pois, combatendo alegoricamente o mito da aura pela experiência do choque, o construtor de imagens poéticas vê o mundo moderno ilusoriamente transfigurado (ou

⁶⁶ BAUDELAIRE, Charles. *Charles Baudelaire, Poesia e Prosa*, p. 729

“fantasmagorizado”⁶⁷), mediante a necessidade de tornar suportável a história arruinada, num mundo marcado pelo fetiche da mercadoria.

Sobre o fetiche, discorre Baudelaire:

“Seus olhos claros são feitos de minerais sedutores,
E nesta natureza estranha e simbólica
Onde o Anjo indecifrável se mistura à esfinge antiga,

Onde tudo é ouro, aço, luz e diamantes,
Resplende para sempre, como um astro inútil,
A fria majestade da mulher estéril.”
Charles Baudelaire (*apud* BENJAMIN, 2009, p. 371)

No contexto da transfiguração ou fantasmagorização moderna, fala-se em “redimir as coisas, num gesto alegórico, juntando à significação uma imagem e vice-versa. Essa é uma visão alegórica e melancólica, que já havíamos encontrado no olhar barroco e na sua visão arruinada da natureza e da história” (CANTINHO, 2002). Em outras palavras, o gesto alegórico de “recolher os escolhos ou fragmentos arruinados de uma sociedade” resgata, oportunamente, a figura do trapeiro, “aquele vestido de trapos e que se ocupa de trapos”, descrito em *Passagens* como a figura alegórica com que o poeta se identifica, pois “ambos se deixam conduzir pelo gesto de decifração do enigma, recolhendo os detritos ou destroços, e ambos o renovam” (BENJAMIN, 2009). Assim, embalados pela vontade de reunir os destroços e as ruínas, percebe-se, ainda, indícios de uma visão cubista do mundo, “fragmentada, arruinada, que se repete na sua simultaneidade, em estilhaços”.

Por fim, “a arte aparece de fato desnudada e severa à luz da observação alegórica” (BENJAMIN, 2009, p.370) a qual Baudelaire enaltece em versos:

“Para alcançar do juiz a graça,
Quando da impiedosa devassa
Nos vier o dia do terror,

⁶⁷ CANTINHO, M. In *O anjo melancólico: Ensaio sobre o conceito de alegoria na obra de Walter Benjamin* salienta a noção de fantasmagoria em Rolf-Peter Janz (*in Expérience mythique et expérience historique au XIX^e Siècle*, in *Walter Benjamin et Paris*, p. 456).

Há que mostrarmos o porão
 Cheio de messes e de flores
 Cujas sutis formas e cores
 Ganham dos Anjos o perdão”.

Charles Baudelaire, in BENJAMIN, 2009

Se aceitarmos a constatação de que uma imagem alegórica tem valor artístico e este é totalmente distinto e independente daquele que lhe cabe enquanto alegoria; se a expressão de um conceito versus a expressão de uma ideia é algo determinante desta distinção; e se considerarmos previamente o caráter excêntrico e dialético do movimento no qual a alegoria encontra sua fundamentação teórica original, como é possível inserir a videoarte, enquanto forma alegórica, na contemporaneidade?

Há de se partir do pressuposto de que a videoarte, mais que a definição de algo concreto em um *modus operandi* delimitado dentro do universo das artes digitais, uma linguagem visual e/ou artística conceitual e formalmente consolidada e legitimada perante público, crítica e historiadores, permanece, na atualidade, como um fazer artístico controverso, fluido e ambíguo.

Questiona-se, sobremaneira, se ela está, simplesmente, como uma linguagem, em constante mutação ou se sua característica essencial, no âmbito das artes, já está amplamente desconfigurada, com o advento das novas tecnologias e afins, e permanece em seu vestígio de ruína. É exatamente neste ponto que ela se aproxima da alegoria benjaminiana exposta no contexto do drama trágico alemão, cujo aspecto instigante, e, por vezes, perturbante, denota o verdadeiro estado de coisas nesta questão.

Quando, no drama trágico, a história migra para o cenário da ação, ela fá-lo sob a forma de escrita [...]. A fisionomia alegórica da história [...] que o drama trágico coloca em cena, está realmente presente sob a forma de ruína [...]. Assim configurada, a história não se revela como processo de uma vida eterna, mas antes como o progredir de um inevitável declínio. [...] As alegorias são, no reino dos pensamentos, o que as ruínas são no reino das coisas. (BENJAMIN, 2011)

Neste ponto a alegoria se choca contra o símbolo e sua momentaneidade inerente, afinal, a alegoria, como a videoarte, segundo Benjamin (2011, p.176), “transcorre numa sequência de

momentos, em que a figuração das ideias em progressão contínua acompanha o fluxo do tempo, dramaticamente móvel, torrencial”.

“No campo da intuição alegórica a imagem é fragmento”. “Para cada ideia o momento expressivo encontra uma verdadeira erupção de imagens, que espalha uma massa verdadeiramente caótica”. Ambas as afirmativas sobre a alegoria, (BENJAMIN, 2011), encontram sentido também no universo contemporâneo das imagens em movimento, no qual a videoarte se posiciona, ora marginalmente, ora ocupando lugar de destaque. Desta forma, não tão pretensioso seria buscar na sensibilidade estilística contemporânea traços comuns que aproximam a apreensão das formas alegóricas do período barroco às produções artísticas circunscritas à videoarte dentro do campo ampliado das artes contemporâneas.

Determinar a essência da criação artística, à luz da referência benjaminiana da alegoria, é novamente associar ao fragmento, altamente significativo, a ruína. “O que é comum às obras desse período [Barroco] é acumular incessantemente fragmentos, sem um objetivo preciso, e, na expectativa de um milagre, tomar os estereótipos por uma potenciação da criatividade” (BENJAMIN, 2011).

Assim, ao afirmar, no contexto da alegoria com valor artístico, que “significante ela o é apenas nas estações da sua decadência” (BENJAMIN, 2011), busca-se o cerne da contemplação do tipo alegórica, isto é, aquela relacionada à exposição mundana da história sob a forma de enigma.

Um olhar sensível aos enigmas desta forma de expressão seria, desse modo, o ponto chave para a compreensão do fazer artístico alegórico. Sobre a manifestação do enigma na escrita literária alegórica, afirmou BENJAMIN (2011): “Nenhuma escrita, parecia mais adequada do que esta escrita de enigmas, apenas acessível aos eruditos, para encerrar no seu hermetismo as máximas intrinsecamente políticas da autêntica sabedoria de vida”. Em certo sentido e em caráter histórico, a videoarte também se valeu deste recurso, isto é, de uma linguagem de múltiplos sentidos e ambiguidades, e, por que não, da imprecisão enigmática para conferir valor artístico às obras individuais.

Buscar qualquer aproximação entre a linguagem “videoarte” e a “alegoria”, a partir da interpretação desta por Walter Benjamin, no contexto do drama trágico alemão (BENJAMIN,

2011), e do olhar crítico na contemporaneidade sobre aquela, a princípio, sugere surpresa e um cenário de divagação teórica fortuita.

Contudo, o sentido de tal aproximação encontra seu primeiro vestígio de significância na dimensão da forma alegórica, como contraponto ao símbolo⁶⁸, e não como uma retórica ilustrativa através da imagem, mas expressão, como a linguagem. Sobre o símbolo, Benjamin registrou:

O que mais chama a atenção no uso do termo simbólico é o fato de o conceito, que remete de forma quase imperativa para a indissociabilidade de forma e conteúdo, ser posto ao serviço de uma eufemização da impotência filosófica que, por falta de têmpera dialética, perde de vista o conteúdo na análise formal e deixa cair a forma quando pratica uma estética dos conteúdos. (BENJAMIN, 2011)

O que o autor defende é justamente a busca de uma abordagem que inclua a alegoria em detrimento do símbolo, já que, segundo ele, a introduçoão do conceito de símbolo distorcido na estética “precedeu, sob a forma de um excesso romântico e contrário à vida, o deserto da moderna crítica de arte” (BENJAMIN, 2011).

A fundamentaçoão histórica desta noçoão remete à condiçoão dialética da apoteose barroca, notadamente nos estudos da alegoria no drama trágico alemão. Esta, segundo o autor, consoma-se na alternância dos extremos.

A interioridade sem contrastes do Classicismo não desempenha qualquer papel, nesse movimento excêntrico e dialético, e isso acontece porque os problemas da atualidade do Barroco, que são de natureza político-religiosa, não tinham tanto a ver com o indivíduo e sua ética, mas mais com a sua comunidade religiosa. Simultaneamente, com o conceito profano do símbolo, no Classicismo, emerge o seu contraponto especulativo, o do alegórico. (BENJAMIN, 1920)

68 O conceito de símbolo não será, no presente artigo, tratado com maior profundidade, em privilégio da conceituaçoão do termo alegoria, em Walter Benjamin, *Origem do drama trágico alemão*; ediçoão e traduçoão de João Barrento. Belo Horizonte, 2011. Para uma maior compreensão do termo por ele utilizado, sugere-se a leitura de Walter Benjamin, *O conceito de crítica de arte no Romantismo alemão*, Berna, 1920.

Mas atribuir à alegoria lugar privilegiado apenas no ceio de sua criação literária e artística, como marca de expressão única e exclusivamente barroca, seria um deslize conceitual, já apontado anteriormente por outros autores da filosofia à crítica poética. Assim, no campo da poesia, GOETHE (1992), por exemplo, se referiu à alegoria como um procedimento (nota-se a perspectiva ampla do termo) no qual o poeta procura o particular para chegar ao geral, onde o particular serve apenas como exemplo, como caso exemplar do geral. Na mesma linha, Schopenhauer (SCHOPENHAUER apud BENJAMIN, 1892) discorre sobre o termo da seguinte forma: “se o objeto de toda a arte é a comunicação da ideia apreendida; se para, além disso, é condenável em arte tomar o conceito como ponto de partida, então não poderemos aceitar que se faça de uma obra de arte expressão de um conceito: mas esse é o caso da alegoria”. Tem-se aí uma importante distinção, a saber, a distinção entre uma imagem alegórica e uma alegoria com valor artístico, algo que se relacionaria na concepção benjaminiana à obra que tem como objetivo a expressão de uma ideia e não de um conceito. Em outras palavras, não é suficiente que uma alegoria “suscite uma viva impressão na alma” (BENJAMIN, 2011, p.172) para valer-se como obra de arte.

O que o autor pretende com tal argumentação é, essencialmente, sair do que ele próprio chama de “círculo das definições redutoras da forma de expressão alegórica” (BENJAMIN, 2011, p.172), para um entendimento mais claro do termo, que compreende uma atitude e uma dada essência, para além da relação convencional entre uma imagem significante e o seu significado (apud YEATS, 1916, p.114).

Neste sentido, mais uma vez, o artista Nam June Paik traz um bom retrato do caráter enigmático das peças de videoarte, desde os primórdios da sua criação. Trata-se de experimentos intrinsecamente ligados às novas descobertas tecnológicas e ao desafio de se pensar a arte dentro de uma plataforma original e permeada pelo culto ao objeto e ao uso “enigmático” das imagens, em uma recém criada plataforma. Ou seja, a possibilidade de se criar e manipular artisticamente imagens a partir de uma câmera de vídeo portátil foi, possivelmente, o princípio da exploração artística deste meio, antes associado aos meios de comunicação de massa e suas linguagens pré-moldadas e altamente estereotipadas. A título de exemplo, a peça *TV-Buddha* (1974) é considerada um enigmático trabalho do artista, na qual uma estátua sentada de Buda encara sua própria imagem em um circuito fechado de televisão.

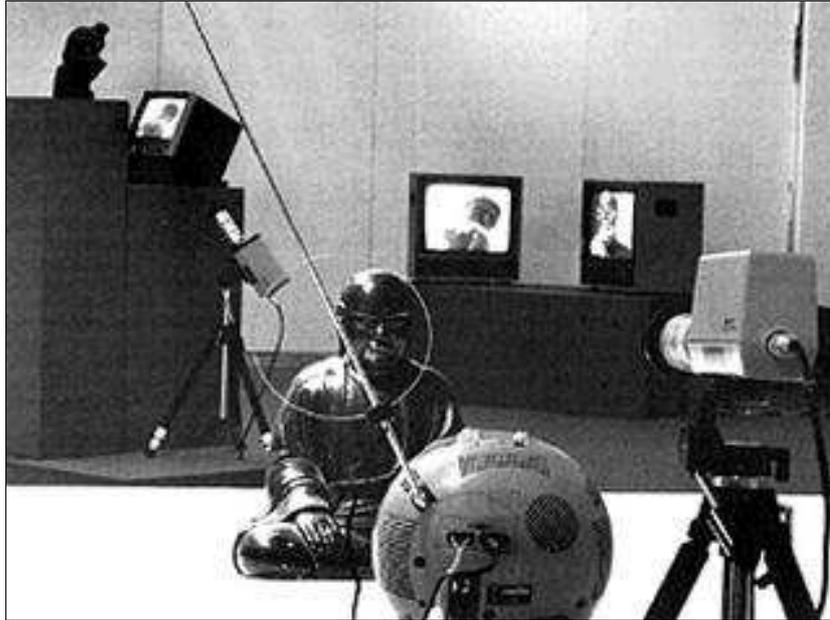


Figura 118 - Peça “TV-Buddha”, de Nan June Paik, em 1974. Fonte: <<http://www.paikstudios.com/>>

Neste contexto, com referência ao *TV-Budha*, o sistema de *endless loop*, até então pouco conhecido, trouxe consigo indagações em relação ao papel das novas tecnologias no universo das artes, ao mesmo tempo em que provocou um efeito estético atraente para o público da época. Mais tarde, os videoartistas se valeram de outros recursos, como aqueles produzidos a partir de ferramentas de edição, ao acelerar (*speed frame*) ou desacelerar as imagens (*slow motion*), para efeito de simples ilustração⁶⁹.

Tais formas de composição de diferentes peças de videoarte trazem à tona a natureza fragmentária e alegórica das imagens como plano de fundo de sua análise enquanto forma artística. Assim, ao privilegiar a coisa face à pessoa, o fragmentário frente à totalidade, a função alegórica, mais uma vez, faz-se notar. Vale inserir, aqui, a percepção benjaminiana de que, na alegoria, para cada ideia, o momento expressivo encontra uma verdadeira erupção de imagens, que espalha uma massa verdadeiramente caótica de metáforas. Além disso, para o autor, o fragmento e a ironia seriam, na obra de arte, uma forma metamorfoseada do alegórico, pois, segundo ele, “não devemos ver um mero acaso nesta relação do alegórico com o fragmentário, o desordenado e atravancado do gabinete do mágico ou do laboratório do alquimista, que denotam, essencialmente, esta desordem no cenário da alegoria”

⁶⁹ O videoartista Rodrigo Minelli produziu, em 2000, o vídeo *Ping Pong* que consistia em planos, detalhes de uma bola de ping pong sobre a mesa, em diferentes velocidades, num mesmo plano, cujos efeitos, obtidos a partir de recursos de edição, à época, conferiam autenticidade e criatividade à obra.

(BENJAMIN, 2011). Sobre a alegoria encontrada na forma poética barroca, expôs BENJAMIN apud NOVALIS (op. cit.):

Poemas, belas sonoridades apenas, cheios de belas palavras, mas também sem sentido nem conexão – como fragmentos das mais diversas coisas. A verdadeira poesia poderá, quando muito, ter um sentido alegórico geral e exercer um efeito indireto [...] Por isso, a natureza é pura poesia – tal como o gabinete de um mágico, de um físico, um quarto de criança, um sótão assombrado ou um quarto de arrumos. (NOVALIS [Obras], op. cit., p.5)

Em outros termos, “[a alegoria] é percebida na medida em que não personifica o mundo das coisas, mas confere uma forma mais imponente às coisas, vestindo-as de personagens” BENJAMIN apud HÜBSCHER (op.cit) atribui, na escrita figurativa do Barroco, o desnudamento das coisas sensíveis:

O abrir dos olhos que a pintura barroca transforma ‘num esquema totalmente independente da situação que lhe serve de pretexto’, trai e desvaloriza as coisas de forma inconcebível. A função da escrita figurativa do Barroco não é tanto o desvelamento das coisas sensíveis, mas mais o seu desnudamento. O autor de emblemas não dá a essência ‘por detrás da imagem’. Ele arrasta a essência dessa imagem e coloca-a diante dela sob a forma de escrita. (BENJAMIN, apud HÜBSCHER, *op.cit*)

Faz-se, contudo, necessário apontar a distinção entre as alegorias em períodos históricos distintos, isto é, evidenciar, ao menos, a existência de uma alegoria moderna em distinção à alegoria medieval, barroca, até chegar à presumida alegoria pós-moderna ou contemporânea. Com referência às duas primeiras, BENJAMIN (2011, p.178) discorre:

É certo que existe um nexó definível e essencial entre as duas [alegoria moderna e medieval], e esse será um dos aspectos mais significativos deste estudo. Mas essa conexão só se dá em termo de conteúdos quando se distingue, enquanto constante, das variantes históricas [...]. Se os artistas e pensadores do Classicismo não se ocuparam daquilo que lhes parecia pura caricatura, já alguns postulados da estética [neokantiana] dão uma ideia do calor da controvérsia. (BENJAMIN, 2011, p.188a)

Se, por um lado, afirma-se que a alegoria apresenta distinções nos diversos movimentos e períodos históricos, por outro, reitera-se que há uma conexão entre elas que independe das

variantes históricas: a ambiguidade, a pluralidade de sentidos. Este seria o traço essencial da alegoria.

A alegoria, o Barroco, orgulham-se precisamente desta riqueza de significados. [...] Diz-se da alegoria que ela é sempre uma transgressão das fronteiras do outro gênero, que nela é manifesta uma intrusão das artes plásticas na esfera de representação das artes “discursivas”. [...] Na penetração, a frio, das mais diversas formas de expressão humanas por pensamentos autocráticos..., o sentimento e a compreensão artísticos são desviados e violentados. É o que faz a alegoria no campo das “artes plásticas”. (COHEN,1912)

Em linguagem figurada, COHEN (1912, p.305), designa “a sua intromissão [da alegoria] como uma perturbação grosseira da paz e da ordem no campo da normatividade artística. [...] E, apesar disso, ela nunca esteve ausente deste campo, e os maiores artistas lhe dedicaram grandes obras” (apud HORST, 1912).

Para uma melhor compreensão desta mudança perceptiva da videoarte, enquanto forma alegórica com valor artístico, torna-se elementar colocá-la como objeto da crítica filosófica. A partir desta, tem-se que a função da forma artística – e o drama trágico, no Barroco, como a videoarte, na contemporaneidade, são algumas dessas formas – consiste em transformar em conteúdos de verdade filosóficos os conteúdos históricos objetivos que estão na base de toda a obra de arte significativa. Neste sentido, vale enaltecer a citação de BENJAMIN (2011, p.259):

Esta transformação dos conteúdos objetivos em conteúdos de verdade torna o enfraquecimento da capacidade de repercussão, manifesto no decréscimo do fascínio original da obra ao longo de decênios, no fundamento de um renascer em que toda beleza efêmera desaparece completamente e a obra como que se afirma enquanto ruína. Na construção alegórica [do drama trágico barroco] revelam-se, desde o início, essas formas-escombros da obra de arte salva. (BENJAMIN, 2011, p.260)

Em ambos os lados, seja na alegoria barroca ou na contemporânea, a significação não está livre de uma dialética correspondente que extrapola a “autossuficiência indiferente que

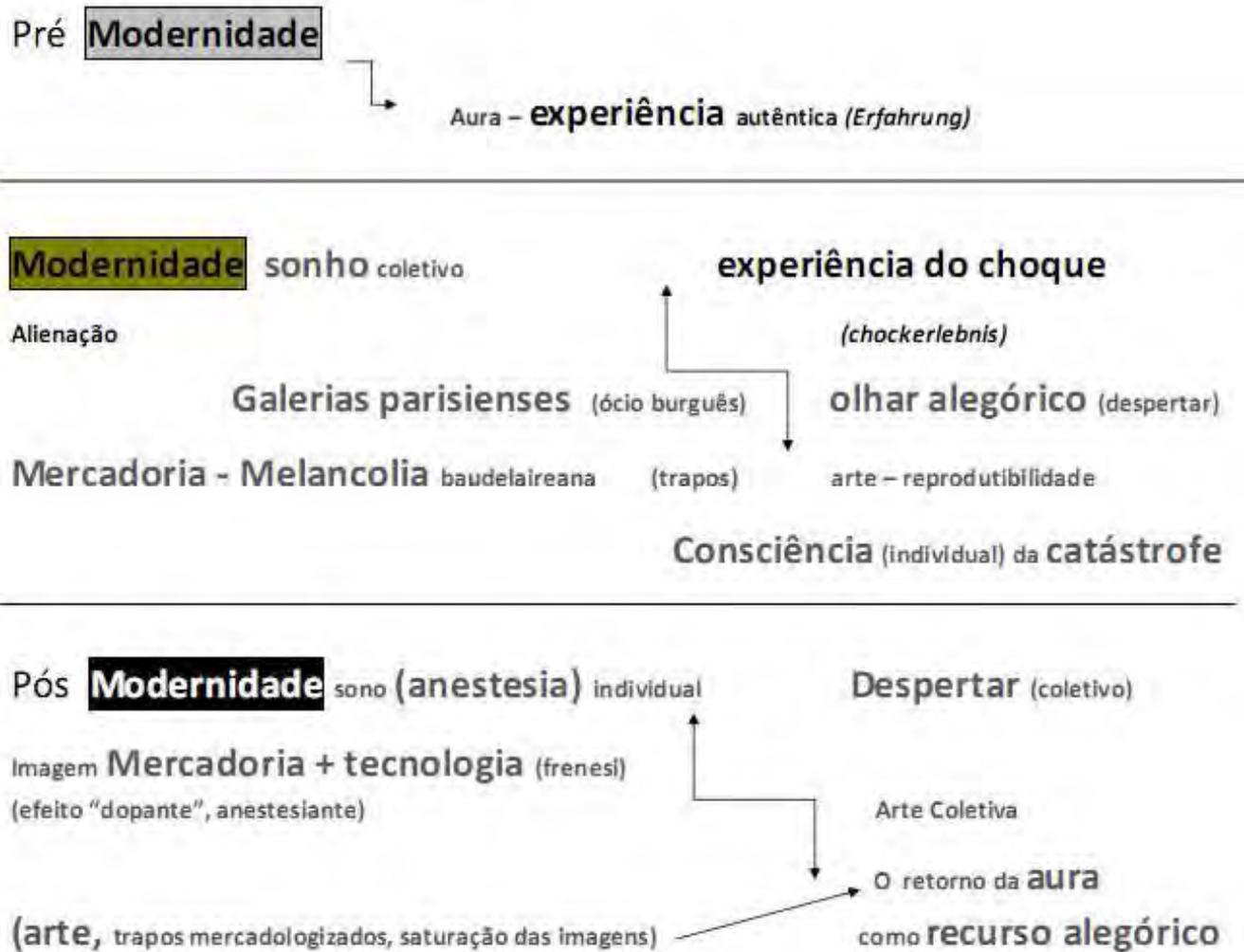
encontramos na intenção, aparentemente afim, do signo⁷⁰” (BENJAMIN, 2011, p.176). Assim, a função da filosofia de criar conteúdos de verdade, a partir de conteúdos materiais históricos, exige que a sensibilidade estilística contemporânea contemple os elementos com os quais, um a um, se constrói a nova totalidade.

Conceito e estrutura são alguns dos elementos fundamentais a serem considerados na configuração desta “paisagem de ruínas”, na qual, “para resistir à queda na contemplação absorta, o alegórico tem de encontrar formas sempre novas e surpreendentes” (BENJAMIN, 2011).

Nesta visão, que alude novamente ao caráter enigmático e secreto do efeito grotesco, só esta alegoria, para Benjamin, ensina o artista a “inventar”, e é isso que o coloca ao nível do poeta. Por fim, se a videoarte é aceita como metamorfose do alegórico, em tempos atuais, justo é a colocação do filósofo de que as alegorias envelhecem, porque da sua essência faz parte o desconcertante. Assim, enquanto na construção alegórica as coisas olham para nós, sob a forma de fragmentos, de volta ao universo da videoarte, isto equivale a dizer que, ao lidar com fragmentos de ideias e imagens, ruídos e peças sonoras de natureza igualmente fragmentária; ademais, ao convergir linguagens diversas, das artes plásticas, da fotografia ou dos próprios meios de comunicação de massa, quanto mais o desenvolvimento das artes digitais contemporâneas, tanto mais cresce a opacidade desta expressão.

⁷⁰ Para uma elucidação pertinente de conceitos semióticos relacionados à teoria da iconicidade, ver SONESSON, G. *Pictorial concepts. Inquiries into the semiotic heritage and its relevance for the analysis of the visual world.* Lund: Aris/Lund University Press, 1989.

3.1 – Procedimentos alegóricos e elementos configurativos da pré à pós-modernidade



Considerações finais

Concluo este trabalho de forma breve, na simples evidência de um resgate ao escopo e vislumbre da videoarte enquanto objeto conceitual privilegiado, circunscrito aos espaços de apreensão teórica de pensadores como Benjamin e Dubois. Em síntese, conforme apresentado, no primeiro, a videoarte configura-se como figura alegórica contemporânea, inserida no intercruzamento das três linhas evolutivas a que se refere – técnica, efeitos e transformações sociais. No segundo, ela se revela como índice desta passagem, onde ocorre a transferência de dispositivos e elementos migratórios, no qual “o cine vai para o museu e o mundo da arte contemporânea se volta ao cine”. Como profere Dubois, há, contudo, , muitos problemas de expressão, de denominação e de forças simbólicas neste espaço fluido, os quais merecem devida atenção e estudos futuros. Desse modo, as ideias e proposições presentes em ambos os pesquisadores, e expostas nesta pesquisa, nada mais que reiteram o quadro alegórico da videoarte, enquanto “arte múltipla” (MACIEL, 2009), cujas remanências –ainda – persistem nesse espaço de interseção entre o cine e as artes contemporâneas.

Cabe-me, finalmente, propor, como reflexão para trabalhos futuros, a necessidade de uma melhor compreensão dos impactos trazidos pelos novos meios, sobretudo pela internet, no campo das artes, na contemporaneidade. Dentre algumas perguntas-chave, destacaria em termos benjaminianos: afinal, como as mídias digitais se estabelecem como técnica no campo das artes? Quais os efeitos produzidos que já eram existentes em práticas artísticas predecessoras? Que tipo de transformações sociais da atualidade interfere no processo de recepção e percepção da arte contemporânea?

Para confrontar tais indagações, o caminho investigativo que proponho seria justamente o de uma maior interface dos estudos contemporâneas das artes com o universo da teoria comunicacional, ou seja, que os estudos da mídia e da comunicação se façam presentes aqui para o melhor entendimento dos impactos trazidos pelos novos meios e, por outro lado, que tal área também incorpore o estudo das práticas artísticas como premissa para a compreensão deste intercruzamento de correntes ou “campo de interseção” (DUBOIS, 2004). Talvez seja mesmo o caminho oportunamente apontado por André Parente, ao abordar a necessidade das formas do audiovisual de incorporarem a experimentação imagética, nos três diferentes níveis do dispositivo – entendido, por ele, conforme análise foucaultiana, isto é, dispositivo como

conjunto heterogêneo de discursos, a conexão entre tais elementos e, finalmente, a forma discursiva resultante desta conexão de elementos heterogêneos. Este interesse de Parente pela questão da imagem evoca justamente o que aqui proponho, ou seja, pensar o dispositivo, incorporando-se, fundamentalmente, a discussão do pensar o espectador. Isso, reitero, dentro deste espaço de interseção entre o cine e as artes contemporâneas, onde a videoarte possa ser vista não mais como objeto “perdido” nos campos múltiplos e hibridizados da última, mas que permita sua leitura, além de um processo, como a própria passagem de um lado a outro, e em via dupla.

Referências

BELLOUR, R. *Between-the-Images*. New York: JRP|Ringier, 2012

BENJAMIN, W. *Origem do drama trágico alemão*. Tradução João Barrento (Ed.). Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011.

_____. *Passagens (1892 – 1940)*. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.

_____. “A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica”; “O Autor como Produtor”. In: _____. *Obras Escolhidas*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

_____. *O conceito de crítica de arte no Romantismo alemão*. Berna: [s.n], 1920.

BAUDELAIRE, C. *Charles Baudelaire, Poesia e Prosa (Obras Completas)*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1995.

BARBOSA, G.; RABAÇA, C.A. *Dicionário de Comunicação*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2001.

BEHRENS, R. Revista Eletrônica [-]Sinal de Menos, Ano 1, nº 2, 2009. Disponível em: <<http://sinaldemenos.org/2011/02/22/sinal-de-menos-2/>>. Acesso em: 02 de maio 2012.

CABANNE, P. *Dialogs with Marcel Duchamp*. London: Da Capo Press, Inc., 1987.

CANTINHO, M.J. *O anjo melancólico: Ensaio sobre o conceito de alegoria na obra de Walter Benjamin*. Coimbra: Angelus Novus, 2002.

COSTA, C. *Arte no Brasil 1950-2000: Movimentos e Meios*. São Paulo: Alameda, 2004.

Apud COHEN, H. *Estética do sentimento puro*. Vol. 2, Berlin: [s.n], 1912, p.305.

DABUL, L. “Arte em observação”. In: *Vida da Crítica, Revista Poiésis*, Publicação do Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal Fluminense, n.1 (2000). Niterói: PPGCA/PROPP, 2009, p. 214-241.

D'ANGELO, M. "Paradoxos e desafios da arte contemporânea". In: *A Ambivalência da Imagem, Revista Poiésis*, Publicação do Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal Fluminense, n.1 (2000). Niterói: PPGCA/PROPP, 2009, p. 121-134.

DELEUZE, G. *A imagem-movimento*. Tradução Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1983.

_____. *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

_____. "O Ato da Criação", Colóquio *Revista Traffic*. Paris: 1987. Edição Brasileira: Folha de São Paulo, 1999.

_____; GUATTARI, F. *O que é a Filosofia?*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DUBOIS, P. *Cinema, vídeo, Godard*. Tradução Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

_____. *Entrevista com Philippe Dubois*: depoimento [20 jan. 2008]. Universidade Federal de Goiás: *Revista Comunicação & Informação*, v. 11, n. 1, p. 146 – 153. Entrevista concedida aos professores Rosa Maria Berardo, Rosana Maria Ribeiro Borges e Juarez Ferraz de Maia.

FESTIVAL Videobrasil. *Tempo de Dúvidas e Novas Fronteiras*, Catálogo 13ª Edição, Associação Cultural Videobrasil. São Paulo: Ed. Sesc SP, 2001.

Apud GOETHE, J. *Obras Escolhidas*. Vol. 5: *Máximas Reflexões*. Lisboa: Círculo de Leitores, 1992. p.189.

GUNNING, T.; CALIL, C.A. "Cinema e História" e "Cinema e Indústria". In: XAVIER, Ismail (org.), *O Cinema no Século*. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1996, p. 21-69.

HANHARDT, J. *Guggenheim Museum Essay*. Disponível em: <<http://www.paikstudios.com/>> Acesso em: 04 de abril 2013.

Apud HORST, C. *Problemas do Barroco*. Munique: [s.n], 1912, p.39-40.

HUSSAK, P.; VIEIRA, V.(org.). "Arte, Experiência e Não-Identidade em Theodor Adorno". In: *Educação Estética*. Rio de Janeiro: NAU: EDUR, 2011, p. 157-172.

INTERMIX. *Electronic Arts Intermix Catalogue*: Eder Santos works. Disponível em: <<http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=298>> Acesso em: 15 de abril 2012.

JAMESON, F. *Espaço e Imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.

KAPROW, A. “Vide Art: Old Wine, New Bottle” e “Formalism: Flogging a Dead Horse”. In: *Essays on the blurring of art and life*. California: University of California Press, 1974, p. 148 – 162.

KRAUSS, R. “A escultura no campo ampliado”, In: *Arte & Ensaios nº17*. “Os espaços discursivos da fotografia”, In: *Arte & Ensaios nº13*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2002.

LEWITT, S. *The Location of Eight Points*. Washington, DC: Max Protetch Gallery, 1974.

LIESER, W. *A arte digital*. Mühlenbruch: Tandem Verlag GmbH, 2009.

MACHADO, A. (org). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

_____. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. São Paulo: Papirus, 1997.

_____; COSTA, H. (comp.). “Uma Experiência Radical de Vídeo-arte” in *Sem Medo da Vertigem: Rafael França*. São Paulo: Marca d’água, 1997.

MACIEL, K. *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra capa, 2009

MCLUHAN, M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill, 1964.

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

OLIVEIRA, L. Rafael França: processos de desconstrução audiovisual. *Revista-Valise*, Porto Alegre, v. 2, n. 3, ano 2, 2012.

OXFORD UNIVERSITY. *Moma Groove Art Catalogue*. New York: Oxford University Press, 2007

PARENTE, A. *Imagem-máquina. A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

SANTOS, E. *Quem é Eder Santos?: depoimento* [nov. 1999]. Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/edersantos/apresentacao.htm>> Acesso em: 15 de fevereiro 2013.

SONESSON, G. *Pictorial concepts. Inquiries into the semiotic heritage and its relevance for the analysis of the visual world.* Lund: Aris/Lund University Press, 1989.

STONARD, J. P. *Groove Art On Line.* In: Museum of Modern Art Catalogue. Disponível em: <<http://www.moma.org/learn/resources/library/index>> Acesso em: 28 jan. de 2013.

Apud YEATS, W.B. *Contos e Ensaios.* Leipzig, 1916. p.114.

APÊNDICE 1 - IMAGENS

Referências gerais das obras citadas no texto

EDER SANTOS

Brasil, 1950

VIDEOARTE



Figura 1. Framed by Curtains

Framed by Curtains, 1999
 Vídeo (color, sound), 11:19 min
 Fonte: Vimeo



Figura 2. Framed by Curtains



Figura 3. Framed by Curtains



Figura 4. Janauba

Janauba, 1993
 Vídeo (color, sound), 17:40 min
 Fonte: Fonte: Vimeo



Figura 5. Nao Vou Africa Porque Tenho

Nao Vou Africa Porque Tenho (I Cannot Go to Africa Because I Am on Duty), 1990
 Vídeo (color, sound), 7:57 min



Figura 6. Europa em 5 minutos

Europa em 5 minutos, 1986
 Super-8 e locução (color, sound), 5:00 min
 Criação Coletiva Emvideo



Figura 7. Intriguing People

Intriguing People (Enredando As Pessoas), 1995
 Vídeo (color, sound), 70 min
 Fonte: Fonte: Vimeo



Figura 8. Mentiras & Humilhacoes

Mentiras & Humilhacoes (Lies & Humiliations), 1988
 Vídeo (color, sound), 3:54 min
 Fonte: Fonte: Vimeo



Figura 9. Neptune's Choice

Neptune's Choice, 2003
 Vídeo (color, sound), 15:22 min
 Fonte: Fonte: Vimeo



Figura 10. This Nervous Thing

This Nervous Thing, 1991
 Vídeo (color, sound), 15:26 min
 Fonte: Fonte: Vimeo



Figura 11. Rito & Expressão

Rito & Expressão, 1990

Vídeo (color, sound)

Fonte: Fonte: Vimeo



Figura 12. Projeto Apollo

Projeto Apollo, 2000

Vídeo (color, sound), 4:00 min

Fonte: Vimeo



Figura 13. Uakiti

Uakiti-BOLERO, 1987

Vídeo (color, sound), 6:49 min

Fonte: Vimeo



Figura 14. Tumitinhas

Tumitinhas, 1998

Vídeo (color, sound), 4:15 min

Fonte: Vimeo



Figura 15. Contos da Meia Noite



Figura 16. Contos da Meia Noite

A Medalia, Contos da Meia Noite, 2003

Vídeo/TV (color, sound)

Fonte: Vimeo



Figura 17. Deserto Azul



Figura 18. Deserto Azul



Figura 19. Deserto Azul



Figura 20. Deserto Azul



Figura 21. Deserto Azul

Deserto Azul, 2012
Filme (color, sound)
Fonte: Vimeo

INSTALAÇÕES



Figura 22. ABAOQUO



Figura 23. ABAOQUO



Figura 24. ABAOQUO



Figura 25. ABAOQUO



Figura 26. ABAOQUO

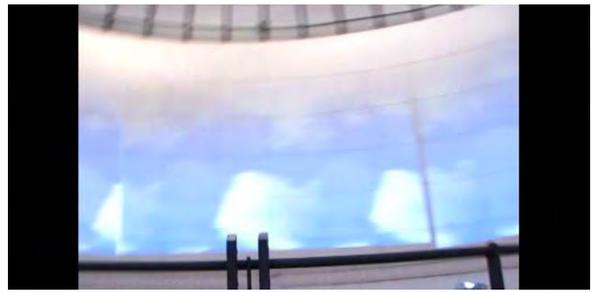


Figura 27. ABAOQUO

ABAOQUO, Madrid, 2008
Videoinstalação Site-specific
Fonte: Vimeo



Figura 28. Atras do Porto tem uma Cidade



Figura 29. Atras do Porto tem uma Cidade



Figura 30. Atras do Porto tem uma Cidade

Atras do Porto tem uma Cidade, Vitoria, 2010
Videoinstalação, Museo da Vale
Fonte: Vimeo



Figura 31. Call Waiting



Figura 32. Call Waiting



Figura 33. Call Waiting



Figura 34. Call Waiting



Figura 35. Call Waiting

Call Waiting, São Paulo, 2008
 Vídeoinstalação, Galeria Brito Cimino
 Música de Stephen Vitiello
 Fonte: Vimeo



Figura 36. Dogville



Figura 37. Dogville



Figura 38. Dogville

Dogville, Rio de Janeiro, 2011
Videoinstalação, Oi Futuro Ipanema
Fonte: Vimeo



Figura 39. Embaixadas



Figura 40. Embaixadas



Figura 41. Embaixadas



Figura 42. Embaixadas

Embaixadas, Brasília, 2010
Videoinstalação, CCBB
Fonte: Vimeo



Figura 43. Cascade



Figura 44. Cascade



Figura 45. Cascade



Figura 46. Cascade



Figura 47. Cascade

Cascade, Belo Horizonte, 2012
 Vídeoinstalação, Galeria Celma Albuquerque
 Fonte: Vimeo



Figura 48. Galeria das Almas



Figura 49. Galeria das Almas



Figura 50. Galeria das Almas

Galeria das Almas, Brasília, 2009
 Vídeoinstalação, CCBB
 Fonte: Vimeo



Figura 51. Julgamento de Paris 3D



Figura 52. Julgamento de Paris 3D



Figura 53. Julgamento de Paris 3D



Figura 54. Julgamento de Paris 3D



Figura 55. Julgamento de Paris 3D

Julgamento de Paris 3D, São Paulo, 2012
Videoinstalação, Masp
Fonte: Vimeo



Figura 56. Low Pressure



Figura 57. Low Pressure



Figura 58. Low Pressure

Low Pressure, Belo Horizonte, 2012
Videoinstalação, Minas Trend Preview
Fonte: Vimeo



Figura 59. Mentiras e Humilhações



Figura 60. Mentiras e Humilhações



Figura 61. Mentiras e Humilhações

Mentiras e Humilhações, Salvador, 2010
 Vídeoinstalação, Palacio da Aclamação
 Fonte: Vimeo



Figura 62. The House of Floating Signs



Figura 63. The House of Floating Signs



Figura 64. The House of Floating Signs



Figura 65. The House of Floating Signs

The House of Floating Signs, Turin, 2005
 Vídeoinstalação, Share Festival AB+



Figura 66. No Cars Go



Figura 67. No Cars Go



Figura 68. No Cars Go

No Cars Go, São Paulo, 2007
Videoinstalação multimídia/performance
Fonte: Vimeo

ALIGUIERO BOETTI

Italy, 1940



Figura 69. Game Plan



Figura 70. Game Plan

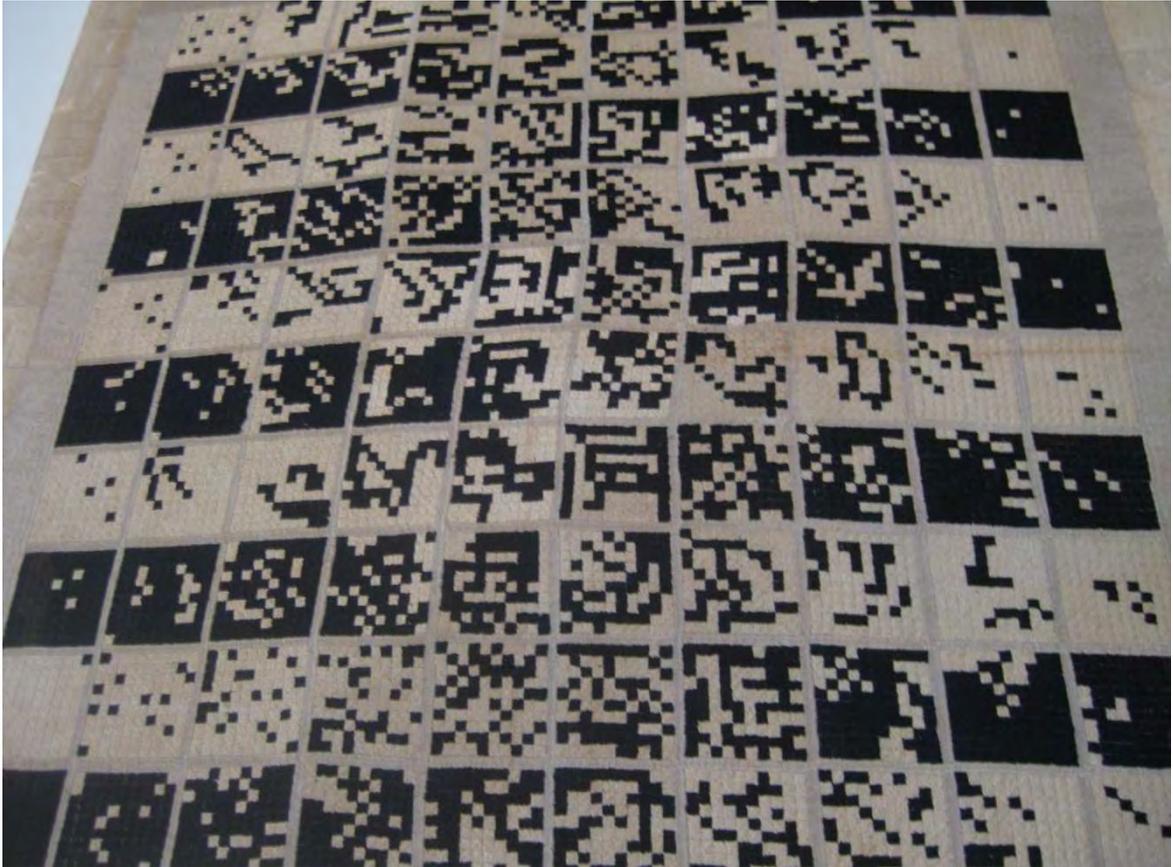


Figura 71. Game Plan

Game Plan, 1977
Embroidered on Tissue
Fonte: MoMA Hall

ANDRE PARENTE

Rio de Janeiro



Figura 72. Visorama



Figura 73. Visorama



Figura 74. Visorama

Visorama, Rio de Janeiro, 2007
Instalação, Oi Futuro
Fonte: Oi Futuro

ANDREA FRASER

Montana, 1965



Figura 75. Super Theory Woman



Figura 76. Super Theory Woman



Figura 77. Super Theory Woman

Super Theory Woman, 2001
 Vídeoinstalação
 Fonte: Media Gallery MoMA



Figura 78. May I Help You



Figura 79. May I Help You

May I Help You, 1991
 Vídeo (color, sound), 20:00 min
 Fonte: Media Gallery MoMA

ARTUR VERSIANI

Belo Horizonte, 1978



Figura 80. Autômatos Celulares Eletroacústicos

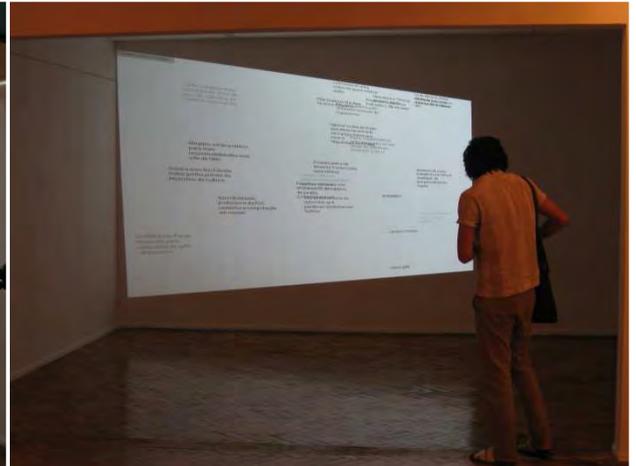


Figura 81. Information Gap

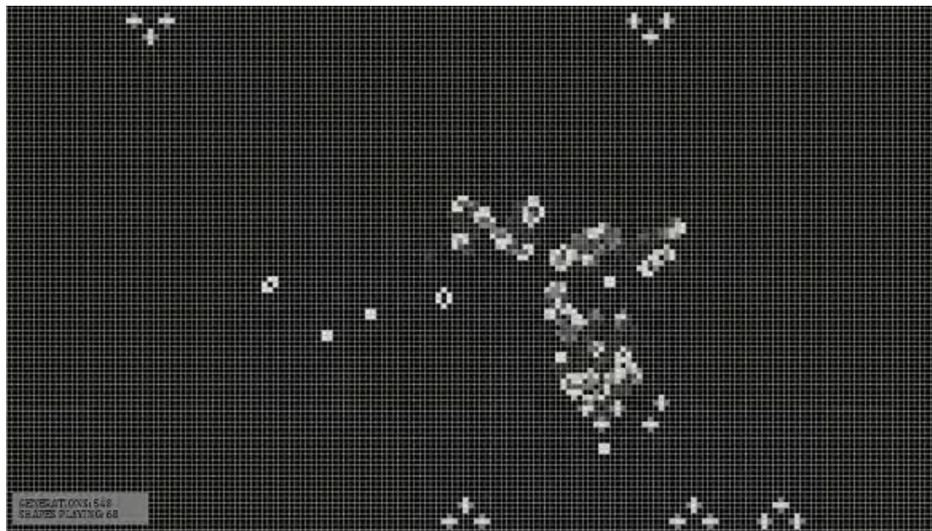


Figura 82. Autômatos Celulares Eletroacústicos

Automatas Celulares Eletroacústicos, Brasília, 2011
 Instalação, CAL
 Fonte: Artista

BETH B

Estados Unidos, 1955



Figura 83. The Dominatrix Sleeps Tonight



Figura 84. The Dominatrix Sleeps Tonight



Figura 85. The Dominatrix Sleeps Tonight

The Dominatrix Sleeps Tonight, 1984
 Vídeo (color, sound), 3:36 min
 Fonte: Media Gallery MoMA

BILL VIOLA

American, 1951

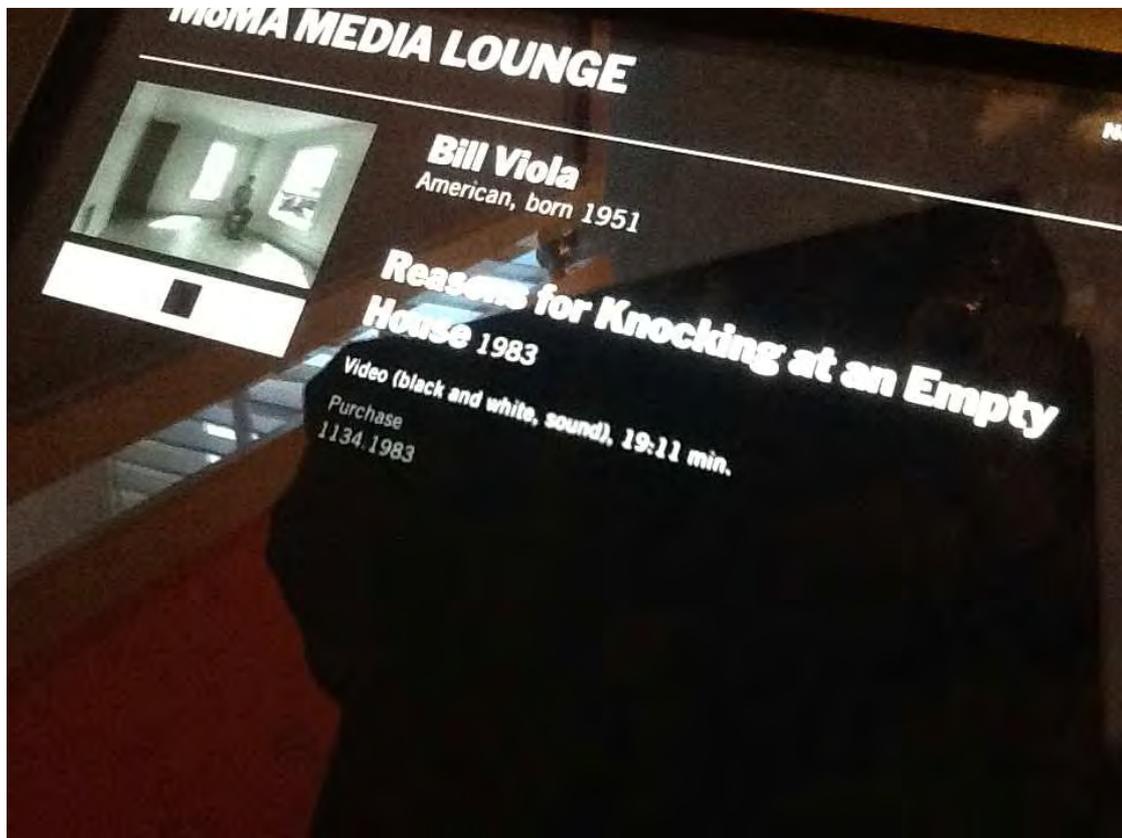


Figura 86. Reasons for knocking at an Empty

Reasons for knocking at an Empty, 1983

Video (black and white, sound), 19:11 min

Fonte: Media Gallery MoMA

DEIMANTAS NARKEVICIUS

Lithuania, 1964



Figura 87. Once in the XX Century



Figura 88. Once in the XX Century

Once in the XX Century, 2004
 Vídeo (color, sound), 8:00 min
 Fonte: Media Gallery MoMA

DIETER ROTH

Suiça, 1930



Figura 89. Solo Scenes



Figura 90. Solo Scenes



Figura 91. Solo Scenes

Solo Scenes, 1998
 Monitors with digitalized vídeos
 Fonte: Galery 1, MoMA

Inasmuch as It Is Always Already Taking Place, 1990
 Vídeo (color, sound)
 Fonte: Media Gallery MoMA

HELIO OITICICA

Rio de Janeiro, 1937



Figura 94. Cosmococa



Figura 95. Cosmococa



Figura 96. Cosmococa

Cosmococa, Belo Horizonte, 1973
 Instalação, Inhotim
 Fonte: Inhotim

ION GRIGORESCU

Romenia, 1945



Figura 97. Boxing



Figura 98. Boxing



Figura 99. Boxing

Boxing, 1977
8mm em DVD (black and white, sound), 2:44 min
Fonte: Media Gallery MoMA

LYNN HERSHMAN LEESON

Ohio, 1941



Figura 100. Lynn Turning into Roberta



Figura 101. Lynn Turning into Roberta

Lynn Turning into Roberta, 1978
16mm transferred to Vídeo (color, silent), 5:30 min
Fonte: Media Gallery MoMA

MARTHA ROSLER

New York, 1943



Figura 102. Martha Roster Reads Vogue



Figura 103. Martha Roster Reads Vogue

Martha Roster Reads Vogue, 1981

Video (color, sound), 23:45 min

Fonte: Media Gallery MoMA

NAM JUNE PAIK

Korean, 1932



Figura 104. Untitled

Untitled, 1993

Vídeoinstalação

Fonte: Media Gallery MoMA

RAFAEL FRANÇA

Porto Alegre, 1957



Figura 105. Without Fear of Vertigo



Figura 106. Without Fear of Vertigo

Without Fear of Vertigo, 1987
Video (black & white and color, sound), 10:00 min
Fonte: Media Gallery MoMA

SANJA IVEKOVIC

Zagreb, 1949



Figura 107. Instruction Number 1



Figura 108. Instruction Number 1



Figura 109. Instruction Number 1

Instruction Number 1, 1976
VÍdeo (black and white, sound), 5:59 min
Fonte: Media Gallery MoMA

SHARON HAYES

EUA, 1948



Figura 110.The Interpreter Project



Figura 111.The Interpreter Project



Figura 112.The Interpreter Project

The Interpreter Project, 2001
Video (color, sound), 4x60 min
Fonte: Media Gallery MoMA

STEVE MCQUEEN

Inglaterra, 1969

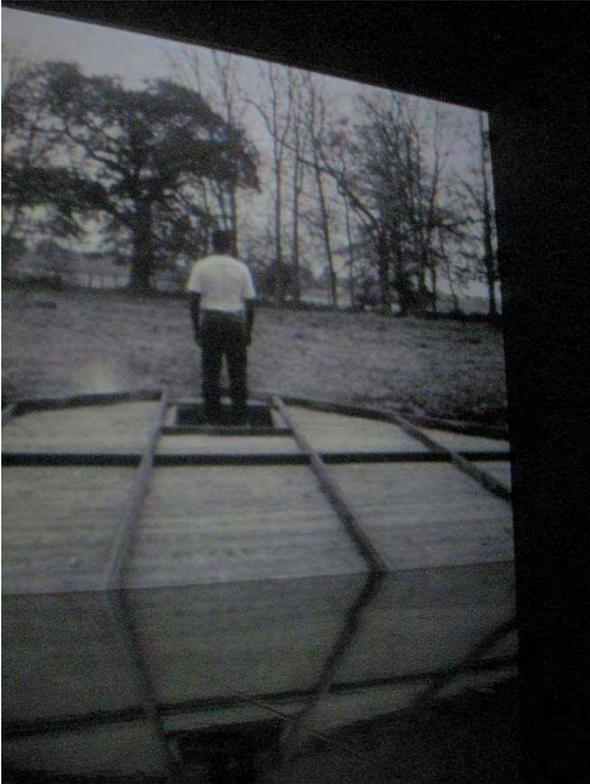


Figura 113.Deadpan



Figura 114.Deadpan

Deadpan, 1997
16mm para Vídeo (black and white, silent), 4:35 min
Fonte: Media Gallery MoMA

VALIE EXPORT

Austria, 1970



Figura 115.Body Tape



Figura 116.Body Tape

Body Tape, 1970
Vídeo (black and white, sound), 4:03 min
Fonte: Media Gallery MoMA

APÊNDICE 2 – VIDEOBRASIL

Um recorte histórico e conceitual do festival de videoarte - arte eletrônica - arte contemporânea

Ao completar exatas três décadas de existência, valho-me do panorama histórico do Festival Internacional de Arte Contemporânea SESC_Videobrasil, o maior e mais antigo do gênero no Brasil, para observar a passagem da criação em vídeo à videoarte, até chegar à chamada arte eletrônica e, finalmente, ser incorporada no universo abrangente das artes contemporâneas.

De acordo com artistas e curadores envolvidos nesse Festival, as fusões e hibridações vindas das inúmeras sobreposições de suportes e técnicas fazem da imagem eletrônica e das produções interativas um campo aberto, conflituoso e dinâmico, na medida em que revelam as inquietações de uma geração de artistas diante dos problemas contemporâneos. “A memória rearticula-se nos registros fílmicos retomados pelo ambiente eletrônico, as imagens, quase lapidadas, buscam uma atualização do passado” (FESTIVAL, 2001).

Essa grande dúvida, esse mapa pouco preciso nos coloca questões fundamentais. Não há fronteiras e não há formatos privilegiados, todos se misturam e se lançam em territórios movediços que parecem estar mais aptos a mostrar a complexidade deste novo século. A experimentação com a imagem e com as questões mais centrais das mídias interativas, como a própria interatividade, a convergência dos meios e a exploração das fronteiras dissolutas. (FESTIVAL, 2001)



Figura 119 - Still frame vinheta 13º Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil, Sesc São Paulo, 2001

Neste contexto, convém registrar uma sucinta historiografia deste Festival, o qual se inicia em 1983, época em que o vídeo ainda era um suporte relativamente novo e desafiador para artistas de todo o mundo, fascinados com as novas e ainda inexploradas possibilidades. Essas descobertas caracterizaram o I Festival de Vídeo Brasil. A primeira edição do Festival teve caráter pioneiro: foi um dos primeiros eventos no Brasil a abrir espaço para o então novo meio. Na mostra foram apresentados vídeos, performances, instalações e uma feira de novas tecnologias, com computadores, teletexto e videogames. O tom geral era de crítica ao monopólio da TV aberta, terreno até então fechado a essa nova arte. O vídeo ainda buscava um canal de exibição coerente com o que se anunciava como uma nova linguagem.

A segunda edição do Festival aconteceu no ano seguinte um momento de particular efervescência no país, que vivia a transição de uma longa ditadura militar para o regime democrático. O evento contou com a participação de produtoras independentes como Olhar Eletrônico, TVDO, Telecine Maruin e Videoverso, criadoras de uma linguagem inovadora que começava a conquistar público e a articular uma aproximação com a TV. O vídeo buscava atravessar a barreira aparentemente fechada dos canais de televisão. Internacionalmente as obras exploravam as possibilidades técnicas do meio, com uma maior reflexão em torno da criação de uma linguagem própria. A denominação de ambos, II e III Festival foi a mesma: Festival Fotóptica - MIS de Vídeo BRASIL, sendo a grande premiação do último a experiência de TV comunitária “TV Viva”, da cidade do Recife. Uma mostra de holografia foi incluída nesta edição.

Em 1986, em sua quarta edição, o Festival já estava plenamente incorporado ao calendário de eventos de arte do país e consolidava-se como espaço fundamental para a exibição de vídeos. Vídeos experimentais e documentários foram os principais destaques (ocupando assim um posto em que previamente dominava a ficção), em produções coerentes com a tendência internacional da época. A premiação passou a ser dividida segundo duas categorias: VHS e U-Matic. O progressivo amadurecimento e a especialização da produção de vídeo se refletiram na quinta edição do Festival, em 1987. Categorias técnicas foram incluídas na premiação, em que tiveram destaque vídeos experimentais e documentários. As produtoras independentes, que então já vendiam trabalhos para TVs comerciais, apresentaram uma seleção de seus programas, mostrando o início de uma contaminação da TV pela nova linguagem. A programação paralela trouxe ao país obras dos Estados Unidos e da Europa.

De acordo com a sua curadoria, na sexta edição do Festival (1988), já era notável a maior qualidade dos inscritos e o fortalecimento de experiências que juntavam vídeo e música. A TV Cultura criou o inovador “Vídeojornal”, sendo a primeira vez que uma emissora fez uma cobertura ao vivo e exibiu os premiados em sua grade. Pela primeira vez também o Festival recebeu convidados internacionais. Convênios com outros centros de mídia premiaram os vencedores da mostra competitiva com bolsas de estudos. Já a sétima edição, no ano seguinte, recebeu convidados de algumas das principais instituições de produção e difusão no mundo, se afirmando como polo de contato entre distribuidores, exibidores e canais de televisão. O crescimento e a consolidação do Festival no Brasil também tornaram possível uma aproximação progressiva com centros de arte eletrônica de diferentes países. Os intercâmbios se tornaram cada vez mais frequentes e o Festival avançou rumo à sua penetração internacional.

Em 1990, a oitava edição do Festival confirmou sua tendência à internacionalização, passando-se a chamar 8th Fotóptica International Vídeo Festival, com trabalhos da América Latina, da África e da Oceania. A mostra paralela começou também uma nova fase, com a inclusão de duas videoinstalações internacionais. A consolidação do caráter internacional do Festival foi acompanhada também de novas tendências da produção eletrônica. Gradualmente, o foco foi transferido para uma aproximação com o circuito das artes. Dois anos mais tarde, a nona edição do Festival representou um ponto de transição. A mostra passou a ser bienal e afirmou-se definitivamente como um evento de arte eletrônica, o primeiro com tal escala no país. Em 1994, a poesia audiovisual foi o tema da décima edição do Festival, que, além da

mostra competitiva, apresentou um panorama com artistas de diferentes partes do mundo. O evento ganhou novo nome, passando a se chamar Festival Internacional de Arte Eletrônica. A escolha do tema foi um reflexo dos próprios rumos da produção eletrônica no Brasil e em outros países, com um crescente interesse na exploração artística de novos suportes. Coerente com a tendência, o Festival aboliu as categorias de ficção e linguagem televisual, voltando-se para a videoarte, os documentários e as animações. A partir desta edição, o Festival passou a ter a duração de um mês, sendo visitado por um público recorde.

A décima primeira edição (1996) presta uma homenagem a Nam June Paik¹, onde comemoram as três décadas da videoarte. Na ocasião, o festival reiterava sua vocação de incentivador de performances e a relação do vídeo com a arte, especialmente a poesia, a instalação e a pintura, passou a dominar a produção, inicialmente ligada à televisão e ao cinema. Foi criado o VIDEOBRASIL Cyberspace, que dava acesso à consulta de vídeos e também a projetos desenvolvidos para a ainda incipiente internet.

Em 1998, atento às novas experiências surgidas nos anos 90, o XII Festival VIDEOBRASIL Internacional de Arte Eletrônica abriu a mostra competitiva a novos suportes, como os CD-ROOMS. Enquanto em seus primeiros anos, o Festival cumpriu seu papel como articulador de uma intensa troca de informação entre produtores, exibidores e pioneiros, na décima segunda edição, ele ganhou cada vez mais força como difusor e formador de um público voltado para a arte eletrônica. A obra do americano Gary Hill foi o alvo de uma retrospectiva em 2001, onde fluxos, fusões e hibridizações estiveram no centro desta edição do Festival. Apresentou-se ainda nesta 13ª edição uma amostra das investidas artísticas em meios como CD-ROMs e a internet, incluídos numa das categorias da mostra competitiva. Em 2003, a décima quarta edição realizou uma retrospectiva dos 30 anos de criação nacional em vídeo, com curadoria de Arlindo Machado, e celebrou os 20 anos do VIDEOBRASIL - Festival Internacional de Arte Eletrônica, internacionalmente reconhecido como o grande foco de convergência da produção do chamado circuito sul. A mostra teve como tema “Deslocamentos”, fenômeno que permeia a vida contemporânea. A partir desta edição, as obras em vídeo e em novas mídias passaram a competir numa única categoria. A performance foi o tema central do Festival em 2005, que teve programação estendida para três semanas e dividiu a mostra competitiva Panoramas do

¹Coincidentemente esta foi, segundo registros, a última participação de Paik em um evento do gênero, exatamente no “aniversário” de 30 anos da videoarte, por ele “oficialmente” inaugurada. No mesmo ano, Paik morre após um derrame.

Sul em três eixos: Estado da Arte (voltado à produção de artistas consagrados), Investigações Contemporâneas (pesquisa) e Novos Vetores (artistas emergentes). Um público de 15 mil pessoas assistiu ao Festival nesse ano. As hibridizações da imagem contemporânea e as narrativas múltiplas foram tema de debate nos Seminários VIDEOBRASIL em 2007. O experimentalismo que atravessa a história do audiovisual, aproximando cinema, vídeo e arte, serviu de eixo temático à 16ª edição do Festival, que homenageou o clássico filme *Limite* (1940), de Mario Peixoto, e registrou um público de 20 mil pessoas. Por fim, o 17º Festival assinala em 2011 uma ampliação no escopo do projeto e torna-se o primeiro festival de arte contemporânea do país. Agora batizado Festival Internacional de Arte Contemporânea VIDEOBRASIL, passa a abrigar outras experiências artísticas, como instalações, performances, livros de artista, fotografia e pintura. A próxima edição, 18º Festival Internacional de Arte Contemporânea SESC_Videobrasil, será realizada a partir de outubro de 2013, celebrando trinta anos de existência do Festival.

Vejam os a seguir uma tabela² com informações adicionais sobre os artistas participantes:

1983	I Festival de Vídeo Brasil	A mostra competitiva contou com 35 vídeos, grande parte dos quais documentários. O trabalho vencedor, do diretor de teatro José Celso Martinez Correa, falava sobre o uso do vídeo por pessoas ligadas a teatro e a artes plásticas.
1984	II Festival Fotóptica - MIS de Vídeo BRASIL	Vídeos <i>single-channel</i> de Nam June Paik , pioneiro internacional da arte eletrônica, foram apresentados na mostra paralela, que incluiu ainda instalações, palestras e feira de patrocinadores e produtores. Os premiados no Festival fizeram parte de uma primeira seleção itinerante, levada para o Rio de Janeiro.
1985	III Festival Fotóptica VIDEOBRASIL	Nasce a Videoteca Videobrasil, coleção que mais tarde reuniria milhares de títulos.
1986	IV Festival Fotóptica VIDEOBRASIL	O Festival apresentou a mais vasta programação paralela até então reunida, com artistas da Alemanha, do Canadá, da França e da Inglaterra, além de 80 produções dos Estados Unidos. O museu foi literalmente embrulhado pelo artista José Roberto Aguillar, numa performance que homenageava o artista búlgaro

²Tab. 1 – Histórico Festival Internacional de Arte Contemporânea SESC_Videobrasil, de 1983 a 2011. Informações disponíveis em <<http://site.videobrasil.org.br/>>

Christo.

- 1987 V Festival Fotóptica VIDEOBRASIL** Como destaque, ocorreu a apresentação de “Uakti”, do videoartista mineiro **Eder Santos**, que nos anos seguintes se tornaria um dos mais importantes representantes da arte eletrônica no país. No clipe, de pouco mais de seis minutos, músicos do grupo homônimo se misturam a ornamentos de um aquário, num trabalho precursor em que se encontram textura visual, musicalidade e interatividade da câmera.
- 1988 VI Festival Fotóptica VIDEOBRASIL** Foi exibido “Juliette”, dirigido por Sandra Kogut com música do performático Fausto Fawcett. Na mostra competitiva, o vencedor foi o documentário “Duelo de deuses”, focado no fenômeno da “telefé” e dos “bispos eletrônicos”, que continuaria a se fortalecer pelo mundo. O curador Daniel Minaham, do centro de mídia The Kitchen, de Nova York, trouxe para a mostra paralela duas seleções especiais. A videoartista americana Aisha Quinn foi tema de uma retrospectiva no Festival.
- 1989 VII Festival Fotóptica VIDEOBRASIL** Algumas das principais instituições de produção e difusão mundiais participaram do VII Festival: Pierre Bongiovanni, do Centre International de Création Vidéo de Montbéliard (França), Sandra Lischi, do festival Ondavideo (Itália), Rod Stoneman, do Channel 4 (Inglaterra), John Wiver, da produtora inglesa Illuminations, Tom Van Vliet, curador e diretor do festival holandês World Wide Vídeo Festival, e Jean-Paul Treffois, da Rádio e Televisão Belga da Comunidade Francesa.
- 1990 8th Fotóptica International Vídeo Festival** Da Alemanha foi trazida “As if memories could deceive me”, de Marcel Odenbach. Da França, “The no way buster project”, de Dominik Barbier e Cathy Vogan. No Brasil, os criadores já mostravam maturidade, configurando uma primeira geração firmemente inserida no circuito internacional: Sandra Kogut, **Eder Santos**, Marcelo Machado, Roberto Berliner e Renato Barbieri.
- 1992 9º Festival Internacional VIDEOBRASIL** O Festival trouxe ao Brasil retrospectivas de dois dos mais importantes nomes da cena eletrônica àquela época: o americano **Bill Viola** e o italiano Gianni Toti. Entre os convidados internacionais estiveram a alemã Barbara Hammann, que apresentou uma instalação, e o francês Jérôme Lefdup, responsável por um workshop.
- 1994 10º VIDEOBRASIL Festival Internacional de Arte Eletrônica** Nesta edição, a mostra competitiva tornou-se mais abrangente e foi aberta a participantes de todo o hemisfério sul. Instalações e performances de nomes como o brasileiro Marcelo Tas, o francês Robert Cahen, o holandês Jap de Jonge e a americana Rita Myers também ocuparam o SESC Pompéia.

- 1996** **11º VIDEOBRASIL**
Festival Internacional
de Arte Eletrônica
- O evento também reiterava sua vocação de incentivador de performances, como as apresentadas por **Eder Santos** e Paulo Santos, Stephen Vitiello e Steina Vasulka, Isabelle Choinniere e Marcondes Dourado. **O artista homenageado foi Nam June Paik (Coréia do Sul).**
- 1998** **XII Festival**
VIDEOBRASIL
Internacional de Arte
Eletrônica
- O intercâmbio internacional se manteve forte, com importantes convidados como o italiano Fabrizio Plessi, que produziu aqui a instalação inédita “Deposito del arte”. Além dele, tiveram destaque performances da dupla francesa Lafdup & Lafdup, do grupo inglês Antrom e dos grupos brasileiros Chelipa Ferro e Tetine.
- 2001** **13º Festival**
Internacional de Arte
Eletrônica
VIDEOBRASIL
- O americano **Gary Hill**, autor de uma obra sempre atual em que palavra e imagem se confrontam para criar novos sentidos, ganhou uma retrospectiva e apresentou uma performance que remetia à infância e a fantasias (“Remembering Paralinguay”). Ainda entre os convidados internacionais, o poeta e videoartista italiano Gianni Toti trouxe obras sobre a identidade latino-americana. Artista homenageado:Rafael França (Brasil)
- 2003** **14º Festival**
Internacional de Arte
Eletrônica
VIDEOBRASIL
- Artistas da América Latina, da África, do Caribe, do Oriente Médio, do Sudeste Asiático, da Oceania e da Europa do Leste participaram do evento, pela primeira vez concentrado em obras do sul geopolítico das artes. Artista homenageado:Waly Salomão (Brasil)
- 2005** **15º Festival**
Internacional de Arte
Eletrônica
VIDEOBRASIL
- Foram apresentadas retrospectivas históricas de performance e da produção do centro nova-iorquino de mídia The Kitchen, do World Wide Vídeo Festival holandês, e nove performances ao vivo, realizadas pelos brasileiros Chelipa Ferro, feitoamãos/F.A.Q., Frente 3 de Fevereiro, Marco Paulo Rolla, Eder Santos e Detanico Lain, pela alemã-queeniana Ingrid Mwangi, pela indonésia Melati Suryodarmo e pela norte-americana Coco Fusco.Artista homenageada:Marina Abramovic (Sérvia)
- 2007** **16º Festival**
Internacional de Arte
Eletrônica
VIDEOBRASIL
- Marcel Odenbach, artista alemão pioneiro do videoarte, teve suas obras instalativas objetos de uma grande retrospectiva, como os filmes de Kenneth Anger, um dos fundadores do cinema marginal norte-americano. Os brasileiros **Eder Santos**, Detanico e Lain, e Arthur Omar mostraram obras inéditas no Festival, que dedicou ciclos aos filmes de Carlos Adriano e Edgard Navarro.
- 2011** **17º Festival**
Internacional de Arte
- 101 artistas da América Latina, África, Leste Europeu, Oriente Médio, Ásia e Oceania.Artista homenageado: Olafur Eliasson

APÊNDICE 3 – ESPAÇOS PERCORRIDOS

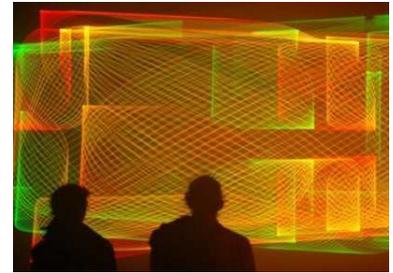
Emvideo

Belo Horizonte, Minas Gerais



Espaço Oi Futuro

Rio de Janeiro, Rio de Janeiro



Ja.ca

Belo Horizonte, Minas Gerais



Inhotim

Brumadinho, Minas Gerais



Paik Studio

Sítio web



MoMA – Media Gallery

New York City, EUA



Festival Videobrasil (edições anteriores)

São Paulo, São Paulo



Vimeo Eder Santos

Sítio web



TREMCHIC

Belo Horizonte, Minas Gerais

