



Vídeo e Novas Mídias: Experiências Brasileiras

Christine Mello

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Resumo: A partir do exame da experiência do vídeo no Brasil, o trabalho busca investigar as contaminações estéticas desse meio tecnológico com as redes de comunicação e os diálogos proporcionados em contextos digitais interativos. Pensa-se a comunicação como uma área transdisciplinar, capaz de promover uma arte aberta, descontínua, fluída pela mídia. Supõe-se conhecer propostas experimentais que introduzem noções de arte/vida às relações entre o vídeo e a Internet, os websites, os CD-Roms e a realidade virtual. Serão analisadas experiências como as de Artur Matuck, Diana Domingues, Gilberto Prado, Jurandir Muller, Kiko Goifman, Lucas Bambozzi e Lucia Leão.

Palavras-chave: vídeo, novas mídias, redes de comunicação

É preciso se acostumar, observa Einstein, ao fato de que “não há ponto fixo no espaço”, somente a inércia do instante real que dá forma ao “presente vivo”. Uma duração psicológica sem a qual não existiria qualquer apreensão do mundo, qualquer paisagem mundana.¹

Paul Virilo

Muito se fala da efervescência das novas mídias como forma recente de experimentalismo, mas fenômeno semelhante viveu a arte do vídeo há cerca de quarenta anos atrás. O meio videográfico – o primeiro a possibilitar de fato o movimento e a inscrição do tempo no espaço – desenvolve sua estética ao longo desse período e oferece características novas de instantaneidade à produção artística. Revela, assim, um grande legado no que tange a temporalidade e uma gama de vivências que contribuem e influenciam os campos sensoriais em nossa contemporaneidade. Refletir o vídeo não apenas como uma tecnologia representacional - mas também como uma linguagem que associa estratégias de simultaneidade e ações em tempo real - constitui hoje em dia um modo de investigá-

¹ VIRILIO, Paul. 1993. *O Espaço Crítico*. Rio de Janeiro: Ed. 34.



lo em seu caráter de processo, bem como analisá-lo por intermédio de relações vigentes na cultura da informação. Trata-se de abordar um meio instável, impermanente, que introduz a idéia de fluxo midiático no universo da arte e que dialoga com mecanismos criativos das tecnologias digitais e das redes de comunicação.

Referências

A arte do século XX diz respeito à trajetória empreendida entre uma arte objetual, unidirecional, propícia ao acabamento, para uma arte livre da dependência do objeto, considerada efêmera, descontínua e em processo. O trabalho de arte permite ser visto como *um dispositivo privilegiado, uma espécie de tecnologia de processamento sensorio, com potencialidade de deflagração do movimento, instaurando as mais diversas qualidades temporais*². Designa mudanças nos modos da recepção e novas possibilidades acerca do tempo/espaço em variadas áreas de expressão. Algumas dessas transformações, encontradas hoje no plano da arte das mídias, baseiam-se nas idéias do *Fluxus* - geradas a partir do início dos 1960 - que conciliam práticas sociais e coletivas, bem como incorporam a idéia de evento único, de imprevisibilidade, de intermedialidade e dos meios de comunicação de massa. Ampliam fronteiras ao introduzirem a performance associada a aparatos técnicos, o *happening* e a instalação interativa, procedimentos esses que visam eminentemente incluir o processo e o acaso como parte intrínseca do trabalho artístico.

Nam June Paik, artista que integra esse grupo, é considerado o pioneiro da videoarte ao trabalhar a instabilidade do meio videográfico como forma

² BASBAUM, Ricardo. 1998-99. Formas do Tempo. Em: REVISTA USP N.40. *Arte e Contemporaneidade*. São Paulo: USP.



de significação. Em 1963, em Wuppertal, na Alemanha, ele expõe 12 monitores e subverte o código eletrônico ao interferir poeticamente nele por meio de uma transmissão televisiva: *com a ajuda de imãs poderosos, desvia o fluxo dos elétrons no interior do tubo iconoscópico da televisão para corroer a lógica figurativa de suas imagens*³. Em 1965, com o advento do Portapak da Sony (o primeiro gravador portátil de vídeo), apresenta ao público de N. Y. o registro da visita do Papa à cidade, exibido no mesmo dia de sua gravação⁴. É inédita, até então, a vivência da imediatez de tempo entre emissão e recepção da mensagem nas imagens em movimento. Em 1969, Paik realiza em conjunto a Charlotte Moorman - na Howard Wise Gallery, New York - a performance *TV as a Creative Medium*, que denomina como sendo uma escultura ao vivo. O trabalho consiste na colocação de dois pequenos monitores sobre os seios de Moorman, enquanto ela toca um violoncelo. As imagens mostram um circuito fechado de vídeo, com o retorno em tempo presente para os espectadores de suas próprias imagens. O evento é conhecido como um gesto pioneiro em que a ação artística foi presentificada ao vivo por intermédio do uso de câmeras de vídeo.

Paik busca em seus trabalhos pensar na expansão do vídeo como forma participativa e interativa de arte, bem como na influência recíproca entre emissor e receptor. Ao longo dos 1970 e 1980 faz uma série de trabalhos em que subverte-altera-amplia o sentido inicialmente previsto para o meio eletrônico – no uso dos vídeo-sintetizadores de imagens e nas videoinstalações - como também realiza intervenções via televisão *broadcast*, conseguindo a difícil tarefa de conciliar o contexto tradicional da arte a uma mídia tecnológica interconectada em rede.

³ MACHADO, Arlindo. 2001. *O Quarto Iconoclasmo e Outros Ensaio Hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos.

⁴ FRIELING, Rudolf. 1997. VT # TV – The Beginnings of Video Art. Em: DANIELS, Dieter e FRIELING, Rudolf (orgs.) *Media Art Action: The 1960s and 1970s in Germany*. Wien e New York: Springer.



Em torno aos 1960 no Brasil os neoconcretistas suscitam a desmistificação do objeto artístico. Em 1961, com a série *Bichos*, Lygia Clark é a primeira brasileira a reivindicar a participação do espectador em regime de co-autoria e a chamar atenção das infinitas possibilidades de re-criação de um mesmo trabalho⁵. Já nos 1970 surge o *Quase-Cinema*, conceito criado por Helio Oiticica - para designar a soma de dois *media*, do cinema e das artes plásticas, na configuração de uma terceira linguagem – que ilustra bem esse movimento de busca pela mistura de mídias, mais conhecido como arte intermídia, e pela expansão do espaço de intervenção do artista⁶. Esses gestos radicais em torno a procedimentos de desmaterialização do objeto influenciam de modo decisivo jovens artistas da época com tendências conceituais, que introduzem na cena local a *xerox art*, a *mail art* e a videoarte, como é o caso de Paulo Bruscky, Anna Bella Geiger, Sônia Andrade, Regina Vater, Julio Plaza e Regina Silveira.

O vídeo permite gravar e transmitir simultaneamente, produzindo o recurso de *feedback*. É possível, assim, tanto observar e interagir – em tempo presente – nas imagens e sons captados, quanto deixar o registro fluir em tempo real, sem interrupções da ação, tendo como único limite a duração da fita, geralmente estimada em uma ou duas horas. *No universo da imagem técnica, só o vídeo pode restituir o presente como presença de fato, pois nele a exibição da imagem pode se dar de forma simultânea com a sua própria enunciação*⁷. Experiências desse período relacionadas à arte em tempo real contribuem para investigarmos hoje aspectos do vídeo associados aos meios interativos e às tecnologias de comunicação, que transitam para além de questões relacionadas à tela, à superfície da imagem. Diz

⁵ MESQUITA, Ivo. 1996. Brazil. Em: SULLIVAN, Edward J. (org.). *Latin American Art in the Twentieth Century*. London: Phaidon Press Limited.

⁶ CANONGIA, Ligia. 1981. *Quase-Cinema: Cinema de artista no Brasil, 1970/80*. Rio de Janeiro: FUNARTE.

⁷ MACHADO, Arlindo. 1988. *A Arte do Vídeo*. São Paulo: Brasiliense.



respeito a observarmos processos de transformação que os artistas oferecem aos fluxos de informação e às formas dinâmicas de circulação da mensagem.

Corresponde à constituição de ações em espaço/tempo contínuo, cujos conteúdos estão diretamente relacionados ao contexto de fluidez de tempo que nelas são compartilhadas.

A partir do painel vivenciado pelas mídias nos 1960 e 1970 é possível detectar a introdução de novas formas de pensar o tempo na arte e a tecer considerações acerca do espaço virtual. O vídeo, como já observou Anne Marie Duguet, pode ser considerado *efêmero como espetáculo, inclusive nem ser mais objeto, mas uma ação, um acontecimento, um gesto ou processo de comunicação, uma obra de relacionamento momentâneo e sem traços materiais*⁸. Diferentemente do processo fotográfico e cinematográfico, a imagem eletrônica não é uma imagem fixa, mas sim um fluxo luminoso em que correm de maneira ininterrupta os pixels e os elétrons: *a imagem completa, o quadro videográfico, não existe mais no espaço, mas na duração de uma varredura completa da tela, portanto no tempo*⁹.

Embora introduza condições novas relativas ao espaço/tempo na arte, trata-se porém de um sistema muitas vezes restrito ao lidar com o nível sofisticado de questões que a bidirecionalidade suscita. Idem, não possibilita o armazenamento de dados de origens diversas, e nem sempre é capaz de promover agilidade em ações de interação e de modificação da obra pelo receptor. Essas dificuldades ocasionalmente transformam-se em barreiras ou elementos limitadores a determinados artistas em seus propósitos poéticos. Esse tipo de embate faz com que realizadores ao alargarem seus universos criativos associem o uso do vídeo a outras mídias no sentido de tornarem o trabalho mais dinâmico e complexo. São

⁸ Anne-Marie Duguet *apud* MACHADO, Arlindo. 1993. *Máquina e Imaginário: O Desafio das Poéticas Tecnológicas*. São Paulo: Edusp.

⁹ MACHADO, Arlindo. 1993. *Máquina e Imaginário: O Desafio das Poéticas Tecnológicas*. São Paulo: Edusp.



gerados, assim, pensamentos híbridos e circunstâncias diferenciadas ao processo de elaboração artística: o modo de transformação da idéia dá-se por mecanismos de contaminação entre os meios tecnológicos.

Para a melhor visualização de algumas dessas manifestações, será traçado aqui uma breve relação entre o vídeo e as novas mídias, por intermédio de interligações do meio videográfico com os recursos digitais interativos e a arte telemática. Como referência, será abordada uma seleção de experiências brasileiras que efetivaram esses gestos nos últimos vinte anos. Pela necessidade de um recorte mais preciso para a análise, foi escolhido um grupo de artistas - cujas obras se encaixam nesse perfil - com os quais tenho convivido na pesquisa de doutorado, sob a orientação de Arlindo Machado, *Extremidades: Vídeo no Brasil*, tendo a chance, assim, de acompanhar suas trajetórias e seus percursos criativos. Esses artistas (e grupos de artistas) são: Artur Matuck, Almir Almas, Corpos Informáticos, Diana Domingues, Eduardo Kac, Gilbertto Prado, Jurandir Muller/Kiko Goifman, Lucas Bambozzi, Lúcia Leão, Milton Sogabe/SCIArts, Otávio Donasci, Paulo Bruscky e Simone Michelin.