



A Videoarte em Minas Gerais: Estética da interferência e Estética da contemplação¹

Diogo Lisboa Aguiar²
Centro Universitário UNA

Resumo: Através de uma breve história da videoarte em Minas Gerais, esta pesquisa pretende reconhecer e analisar os deslocamentos estéticos de uma geração a outra. Destacando dessa produção duas tendências diferentes da videoarte no estado - a estética da interferência, dos primeiros realizadores, e a estética da contemplação dos videoartistas mais recentes - a pesquisa busca identificar os motivos e as transformações que levaram os realizadores passar de um ao outro.

Palavras-chave: Videoarte; desconstrução; história da videoarte

Introdução

Esta pesquisa pretende traçar uma breve história da videoarte em Minas Gerais, buscando identificar certas identidades e seus deslocamentos estéticos ao longo dessa trajetória, lançando um olhar sobre suas implicações e os motivos que levaram a essas transformações. Considerando que, em Minas Gerais, existe uma produção consistente, reconhecida em âmbito nacional e internacional, considerada pólo de transformações e inovações estéticas no país, uma análise cuidadosa dessa produção é necessária para a compreensão das questões levantadas pela videoarte brasileira. Esta é, portanto, uma pesquisa de recorte territorial, que abrange videoartistas mineiros, radicados em seu próprio estado ou no exterior, que não pretende reivindicar uma identidade fixa, tampouco um modo singular de “ver”, tencionando apenas analisar um caso específico, recortado dentro de múltiplas possibilidades.

Por ter se mostrado um objeto instável e múltiplo, qualquer tentativa de generalização tem se revelado frágil com o passar do tempo. Os pensadores e teóricos da imagem eletrônica evitam a todo tempo uma consideração mais ampla e determinista da linguagem do vídeo, por ser ele um meio que aparece fugidio e mutante, detentor de uma linguagem (se é que existe algo coeso o suficiente para ser assim chamado) que está em permanente trânsito. A forma como a pesquisa neste campo avançou, em grande parte graças ao pesquisador Arlindo Machado, baseou-se num levantamento de tendências gerais, apontando “caminhos” para a compreensão deste meio. Portanto, esta

¹ Trabalho apresentado no III Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação

² O autor é estudante do 5º período do Curso de Comunicação Social, com habilitação em Cinema e Vídeo. É estagiário, há um ano, no Laboratório de Fotografia e bolsista de Iniciação Científica no projeto [coloque aqui o nome do projeto seu e do Osmar], sob orientação do professor Osmar Gonçalves dos Reis Filho. Possui, ainda, experiência na produção de filmes de curta-metragem e no registro de espetáculos. Endereço eletrônico: diogolisboaaguiar@yahoo.com.br



pesquisa, através da observação de certas tendências, tenta avançar a partir desse ponto e propor, por sua vez, novas pesquisas. A partir da observação de deslocamentos, características que eram recorrentes e não são mais, comparando os vídeos “antigos” e os da nova geração, esta pesquisa propõe uma reflexão sobre algumas características (nunca com pretensão determinista) da produção anterior e da contemporânea – buscando fragmentos destas identidades – tentando, ainda, apontar suas causas. Através do estudo da história do vídeo no Brasil, teremos uma base para esboçar uma história do vídeo mineiro, e, dessa forma, prosseguir na pesquisa com o seu devido recorte.

Do hipotético nascimento do vídeo – com a coreografia “M 3x3” concebida pela bailarina Analívia Cordeiro – aos vídeos mais recentes, feitos com recursos de computação gráfica, muito se tem produzido, e diversas inovações no campo tecnológico, teórico e estético tem surgido para deixar ainda mais instável, confuso e múltiplo o campo da arte do vídeo. Em quase quatro décadas de história no Brasil, o vídeo provou ser um fenômeno alheio a qualquer tipo de generalização. Trata-se de um meio múltiplo por natureza, algo que não pode ser reconhecido fora de suas apropriações. Foi considerado por pensadores, como Phillip Dubois, como meio de passagem entre a imagem cinematográfica e a infográfica, fadado, portanto, ao desaparecimento. Porém, todas essas dificuldades em se pensar o vídeo não interferiram no ritmo da produção, que é cada vez maior, e que tem inovado e se reciclado a cada ano.

O vídeo no Brasil começou muito cedo, apenas alguns anos depois do surgimento dos primeiros videoteipes no exterior, e logo se tornou um dos mais importantes meios de expressão da segunda metade do século XX. Devido aos baixos custos de produção e à tecnologia mais simples e amigável – por eliminar a revelação, a fotometragem, o cuidado com o negativo –, o vídeo permitiu que uma gama maior de realizadores surgisse. O vídeo era, sobretudo, um meio novo, virgem, aberto a experimentações, um terreno a ser desbravado e testado em seu potencial expressivo. Além disso, por se um meio híbrido e aberto, pegou das outras mídias seu potencial expressivo, como ressalta Arlindo Machado no livro “Pré-cinemas e pós-cinemas” (2005:188): “Ao herdar da televisão o seu aparato tecnológico, o vídeo não deixou de herdar também uma certa postura parasitária em relação aos outros meios”. Foi sob esse estigma que o vídeo, superadas as perspectivas industriais de treinamento de funcionários, viria a cair nas mãos de artistas, antenados com a modernidade, que dariam corpo novo a essa tecnologia, revolucionando, assim, todo o universo das imagens técnicas. A vídeoarte,



então, se tornava latente, urgente. Dentro dessa curta história, Machado destaca, para o caso brasileiro, três diferentes gerações.

As três gerações da videoarte no Brasil

A primeira geração era composta por artistas que não podiam ser classificados ainda como *videomakers*, porque eram, em sua maioria, artistas plásticos interessados em novos suportes para a produção, e que se interessavam, sobretudo, nas imagens geradas através de tecnologia (e foram buscar outras como a fotografia e o cinema também). O vídeo acompanhava, então, um manifesto de artistas, que tentavam “romper com os esquemas estéticos e mercadológicos da pintura de cavalete, buscando dessa forma materiais mais dinâmicos para dar forma às suas idéias plásticas” (MACHADO, 2003:14). A videoarte surgia, então, ainda nos anos 70, como parte das artes plásticas, restrita, portanto, a museus e galerias.

Artistas dessa época, como Fernando Cocchiarella e Anna Bella Geiger, viram no vídeo um novo meio de expressão, atento ao discurso contemporâneo que falava em “misturar” as formas de se fazer arte. Em função das rupturas que vinham acontecendo no universo das artes visuais desde o final da década de 50, tanto no país quanto no exterior, devido ao “esgotamento causado pelo uso generalizado de um certo tipo de repertório técnico, plástico e formal e, também, por sua defasagem em relação à nova conjuntura histórico-social”(MACHADO.2003;63) , descobriu-se no vídeo uma forma de renovar a arte, tanto no campo da produção quanto no da exposição. A esse propósito, diz Christiane Mello (2004:71) que “o vídeo no Brasil inicia-se, portanto, sob a marca consoante do discurso contemporâneo, enquanto mudança da função contemplativa do espectador do plano-tela pictórico para a sua ação participativa no espaço ambiental.”.

O Brasil vivia, nesse momento, o auge da repressão imposta pela ditadura militar, e o aparente progresso do “milagre econômico” e a arte internacional eram o pano de fundo sobre o qual agia esta geração. A televisão, que legitimava o poder ditatorial e que se misturava cada vez mais com o cotidiano, era um dos focos das críticas dos artistas da época, e o uso poético deste suporte atualizava sua forma e colocava as obras em sintonia com as questões próprias de seu tempo. Os próprios ícones usados não eram mais tomados da natureza e sim do universo simbólico que permeava o novo imaginário popular, conformado pela cultura de massa.



Nesse contexto, os trabalhos com o vídeo desta época funcionavam mais como registro de *performance* - o confronto do corpo do artista com o vídeo, o que se tornou uma característica forte desse primeiro momento, que deixaria marca na história e na linguagem do vídeo. No cenário internacional, artistas como Nam June Paik tinham à sua disposição aparelhos sofisticados e acompanhamento de estudiosos da tecnologia digital. Já no Brasil, em que se vivia ainda um descompasso tecnológico com o chamado primeiro mundo, os cortes, por exemplo, eram feitos na própria hora da gravação, ou com lâmina de barbear e fita adesiva depois, o que de certa forma condicionou a nossa produção a um único plano seqüência e a *performances* mais exigentes.

A geração seguinte, na década de 80, foi marcada por uma particularidade, fenômeno provavelmente único na história do vídeo: os artistas, recém-saídos das universidades, queriam alcançar e revolucionar a televisão, sair do espaço elitista das galerias e museus e alcançar o público comum. No exterior, os trabalhos em vídeo foram marcados por uma teleclastia corrosiva que acabou por ignorar os aspectos positivos que o meio televisivo tinha para oferecer. O horizonte desta geração não era o cinema e nem mais as galerias e museus, os artistas dessa época queriam “transformar a imagem eletrônica num fato da cultura do nosso tempo” (MACHADO. 2003;16), e acreditavam numa TV mais criativa e democrática. É desta época o surgimento das produtoras TVDO, Olhar eletrônico, EMVideo, Antevê e TV Viva. Esta geração ficou conhecida como a geração do vídeo independente, dos documentários experimentais, sendo essa a época do surgimento dos festivais e da manifestação de preocupação política latente nos trabalhos desenvolvidos.

Essa geração do vídeo independente procurava novas alternativas estéticas para o uso da televisão, e a grande influência das ações desconstrutivas com o vídeo desse período é sem dúvida alguma, Glauber Rocha e o programa *Abertura*. Com a “abertura” do regime militar, surge o programa na extinta TV Tupi, tendo à sua frente um frenético Glauber que desafia todos os padrões da imagem televisiva habitual, usando e abusando do ruído e da imagem conflituosa. Glauber olhava para a câmera, vociferava, fazia gestos destrutivos e, acima de tudo, admitia o imprevisto e os “acidentes” possíveis numa transmissão ao vivo. Dessa forma, rompe com todas as regras tradicionais da TV e abre espaço para essa nova geração explorar este meio. Glauber, com o *Abertura*, chama atenção para o espaço da mídia de massa e dessa nova linguagem que estava surgindo: o vídeo, capaz de *pensar* as outras imagens audiovisuais – idéia encontrada



em Phillippe Dubois, que considera o vídeo como um estado que pensa e que reflete outras linguagens, como o cinema e a pintura.

É nessa época, e para essa geração, que chegam ao Brasil equipamentos semi-profissionais e portáteis, como o U-Matic, que permite a novos profissionais acesso ao meio. Ocorre também a disseminação dos vídeos cassetes e do VHS, que começa a, inevitavelmente, a superar economicamente o super-8. Essas inovações no campo tecnológico e sua conseqüente disseminação pela sociedade, criam, para além de uma independência em relação aos meios convencionais, o surgimento de novas poéticas. Isso permite o surgimento e crescimento de novas produtoras, interessadas em uma televisão mais criativa e crítica, como o TVDO e o Olhar Eletrônico, que aos poucos conseguiram atingir seus intentos, transmitindo seus programas nos canais convencionais – além das muitas experimentações e TVs piratas.

A terceira e última geração, surgida na década 90, foi, na verdade, uma síntese das duas anteriores, na medida em que retomava de certa forma conceitos dos pioneiros de uma arte mais pessoal, mais autoral e menos militante ou socialmente engajada. Essa geração foi marcada também por uma preocupação mais universal e uma sintonia maior com a videoarte que vinha de fora. O festival *Videobrasil* de Solange Farkas, referência latino-americana na área do vídeo, serve de exemplo para esta tendência: aos poucos a questão da televisão foi sendo deixada de lado e priorizado os novos formatos, o intercâmbio com a videoarte internacional e as experimentações na forma de exibição. A maioria dos realizadores dessa época vêm da geração anterior e agora apresentam um trabalho mais maduro e autoral. É nessa época que começam a despontar as carreiras de Sandra Kogut e Éder Santos, artistas de amplo destaque internacional, o que lhes proporcionou um intercâmbio maior com a videoarte de fora e também acabou por transformar sua produção, não só formalmente, mas também temática e estilisticamente.

Dessa maneira, a geração anterior, responsável por um aumento crescente na quantidade de realizadores no país, observa um novo *boom* de realizadores, usuários de um equipamento cada vez mais barato e mais disponível. Como observa Patrícia Moran (2002), com as novas tecnologias, a fronteira que separa profissionais de amadores fica cada vez mais tênue e pessoas de outras áreas, sem o renome de “artista”, como designers gráficos e realizadores de filmes voltados para a rede, começam a produzir sem precisar do carimbo de arte. Alguns *softwares* passam a ser usados tanto por amadores quanto por profissionais, e vários entusiastas destes novos programas são responsáveis por debates em rede que servem para os fabricantes aperfeiçoarem ainda



mais essas tecnologias. Nos dias de hoje, com o avanço da indústria e o barateamento das máquinas, um número crescente de realizadores tem surgido e despontado no cenário do vídeo. A Internet se torna o campo por excelência para a exibição desses trabalhos, que, pela ausência de compromissos econômicos ou institucionais, se permitem experimentações de todo o tipo.

A vídeoarte em Minas Gerais

Se existe uma carência de bibliografia voltada para a história do vídeo no Brasil, essa situação se agrava ainda mais quando o desafio é falar da produção de vídeo em Minas Gerais. Publicações dedicadas a elucidar o desenvolvimento da vídeoarte, desde o seu início até a nova geração, analisando os artistas importantes e o contexto de Minas Gerais, tal como no livro *Made In Brazil – 3 décadas de vídeo*, de Arlindo Machado, são ainda raras. Tendo em vista esse fato, a fonte deste breve esboço de uma história da vídeoarte em Minas Gerais foram entrevistas e depoimentos dos próprios realizadores, o que nos permitiu recuperar um pouco da memória da geração mais antiga. Apesar de existirem, dentro desse percurso histórico, casos específicos que fogem à sistematização da própria história do vídeo no país conforme relatada acima, podemos identificar, *grosso modo*, duas gerações de videoartistas mineiros. Este artigo propõe, então, dividi-las em duas estéticas diferentes: a da interferência e a contemplativa. É fato que um recorte temporal preciso é impossível, já que temos, tanto em uma estética quanto em outra, trabalhos de épocas distintas (e até trabalhos que não se encaixariam em nenhuma dessas duas propostas, ou que misturam as duas), porém podemos observar certa tendência contemporânea em abordar uma estética mais contemplativa, com menos interferências que os trabalhos dos realizadores mais “antigos”. Deste assunto trataremos mais adiante.

É na década de 80 que começam a aparecer os primeiros trabalhos e processos criativos de artistas plásticos com vídeo - que podem ser chamados de vídeoarte - em Minas Gerais. Essas produções se interessavam em se aproveitar artisticamente das imperfeições do formato (além de ser mais uma forma de expressão artística), além de, com isso, fazer uma crítica ao formato televisivo. Nesse sentido, falar da história do vídeo em Minas Gerais é falar da obra de Éder Santos. Santos, que já vinha trabalhando com super-8 na década de 70, começa a trabalhar com vídeo logo que este surge em Belo Horizonte, procurando explorar neste formato uma nova estética, buscando os



limites do vídeo, suas imperfeições e deficiências. Por seu inequívoco talento, consegue reconhecimento logo nos seus primeiros trabalhos, que são premiados no *Videobrasil* de 1983, e se torna um modelo para as gerações futuras. Outro importante realizador deste período é Chico de Paula, que irá trabalhar em conjunto com vários artistas da nova geração. Ainda dentro deste grupo, podemos destacar os trabalhos de Rodrigo Minelli e Eduardo de Jesus.

Excluída do grande pólo da produção audiovisual brasileira - até então o cinema e a TV -, Minas Gerais viu, assim, no vídeo, uma forma de expressão possível, tendo na vídeoarte um caminho para trabalhar o potencial expressivo do audiovisual sem ter que estar inserido social e economicamente numa cultura cinematográfica de produção (equipamento, técnicos e revelação dos filmes) e de exibição. Por essa via, a imagem eletrônica chamou a atenção de vários estudantes e artistas da época, por ser um formato espontâneo, independente da TV e do cinema, além de ostentar uma linguagem ainda em construção. Temos de considerar, pois, que o vídeo teve uma adesão tão grande em Minas Gerais devido à quase ausência de outros meios de expressão audiovisual no Estado. Conforme Lucas Bambozzi (Apud MACHADO, 2003:238),

De fato, explica-se o interesse dos estudantes e pessoas que passam a ter o vídeo como referência audiovisual, exatamente por não ter se vingado ali por quase todo o período dos anos 80 e início dos 90 nenhum movimento em torno do cinema ou de uma televisão que, a partir de um pólo de produção local, criasse e absorvesse profissionais da imagem.

Por estarem, portanto, à margem da “indústria” cinematográfica e televisiva - e vale ressaltar que não só por isso, visto que essa afirmação negaria as potencialidades dos outros meios -, os artistas locais trabalhavam mais com o super-8 e os chamados audiovisuais - imagens projetadas com som sincronizado. Observe-se que já eram exploradas, nestes dois suportes, características fundamentais do vídeo - assim como do cinema de vanguarda - como o ruído, o caráter anti-narrativo, a manipulação da imagem e o uso do equipamento como dispositivo em instalação. O vídeo, portanto, veio se acrescentar ao repertório destes artistas, que com o tempo souberam trabalhar as particularidades deste meio. É interessante observar, porém, que Minas Gerais sempre apresentou uma forte inclinação à experimentação.

O que servia de “formação” para estes futuros videoartistas, até então, eram alguns cursos, *workshops* e mostras realizadas em Belo Horizonte. Foi, no entanto, nos anos de 1991, 1993 e 1995, o festival *BHZ vídeo* quem reuniu todas estas pessoas que já se



interessavam pelo vídeo e abriu as portas para outras tantas. Este festival foi um dos responsáveis por reciclar e inovar a videoarte em Minas Gerais, trazendo vídeos de artistas estrangeiros consagrados, como Nam June Paik e Bill Viola, além dos brasileiros que passavam pelo festival *Vídeobrasil*. O *BHZ vídeo* foi responsável por alimentar um desejo de dezenas de jovens realizadores de explorar os limites do audiovisual, dando base para o surgimento de uma nova geração. Antes desse evento, havia acontecido o Minas Fest, porém o que mais marcou a formação artística destes realizadores foi mesmo o *BHZ*, que “formou” grande parte dos videoartistas de Minas Gerais.

Dessa maneira, ao longo dos anos 90 vão despontando no cenário mineiro mais realizadores, até se chegar no *boom* proporcionado pelo barateamento e o acesso mais fácil aos equipamentos de vídeo. Com a posterior “revolução digital”, que trouxe, às vésperas do novo milênio, a chegada da digitalização ao terreno da produção em vídeo, toda uma cultura de produção e exibição viria a ser mudada. Houve um aumento muito grande do número de realizadores, trabalhos e até produtoras, como a Teia e o Mosquito, e outros videoartistas mineiros despontam no cenário artístico do país, como Carlos Magno, Cao Guimarães, Marcellvs L., dentre outros. O cenário atual é cada vez mais livre e instável; as novas tecnologias, a quantidade de festivais e as leis de incentivo à cultura têm movimentado e reciclado, a uma velocidade considerável, a videoarte nos dias de hoje.

Deslocamentos estéticos

Para esta pesquisa, mostrou-se conveniente dividir a história da videoarte em duas tendências gerais. Porém, se o recorte operado for de natureza puramente histórica, ela falha ao generalizar a videoarte contemporânea apenas como estética da contemplação e não interferência – o que excluiria os trabalhos de Conrado Almada, por exemplo – assim como falha ao desconsiderar algumas experiências mais contemplativas e menos formalistas dos primeiros vídeos mineiros. Portanto, este artigo apenas enfatiza uma tendência dessas gerações, sem para isso buscar estatísticas ou qualquer dado quantitativo para provar essas características recorrentes. É através do depoimento dos realizadores, em algumas entrevistas que circulam na Internet, e da análise de um conjunto de obras que esta “sugestão” é colocada com o objetivo de levantar hipóteses explicativas acerca destes deslocamentos estéticos. Temos então uma primeira geração



que seguirá uma estética da interferência e a segunda, e atual, que seguirá um caminho diferente, que é a estética da contemplação.

A estética da interferência, representada nesta pesquisa principalmente pelo videoartista Éder Santos, é constituída mais de ruídos do que de sinais. Nesta proposta estética temos uma supervalorização da pós-produção e dos recursos de edição de imagem. Uma das principais características do vídeo é a sua capacidade de metamorfose: através da manipulação pode-se subverter a imagem completamente. O quadro videográfico se apresenta repleto de “figuras em mutação permanente, figuras escorregadias e dispersas de uma totalidade impossível de recompor” (MACHADO, 1993:49), é a estética do excesso, da saturação, um novo barroco, como observa Arlindo Machado. Já a estética da contemplação está mais voltada ao trabalho com o tempo das imagens, para a tarefa de esculpir o tempo e as próprias temáticas usadas nos trabalhos. Envolve também, por sua vez, menos uso de efeitos na pós-produção e ritmos mais lentos. A aproximação destes vídeos com a poesia é uma das características fortes dos trabalhos contemporâneos, como nos vídeos da Teia e de Cao Guimarães, e também os vídeos mais biográficos, como o trabalho de Carlos Magno.

Quando o vídeo começou a ser usado por artistas mineiros em 1983 e Eder Santos apresentava seus primeiros trabalhos, sua linguagem e sua presença no meio artístico mineiro era ainda muito nova e restrita. Nesta época as inquietações e questões levantadas por estes artistas eram diferentes das que hoje impulsionam a produção videográfica. Ligado às artes plásticas e com a possibilidade de “desbravar” um meio novo, ainda virgem, Santos trabalhava em seus vídeos, ao mesmo tempo, uma nova imagem plástica e uma crítica a imagem bem acabada da televisão. Interessava-o, sobretudo, as imperfeições e os ruídos do formato vídeo, seus “erros”, aquilo que a televisão não mostrava. Santos buscava temas-pretexos para dar vazão a suas idéias plásticas e críticas, e a desconstrução da imagem é recorrente em várias de suas obras. . Dessa forma Santos fazia, a sua maneira, uma crítica a promiscuidade com a imagem. Diversas vezes pegava uma imagem qualquer e a transformava de tal maneira que fazia dessa imagem vazia, banal, um discurso inteligente ou uma imagem com efeito plástico interessante, como é o caso de “A Europa em 5 minutos”, “Janaúba” e “Mentiras e Humilhações”.

Os vídeos de Eder e de grande parte dos artistas da época como Rodrigo Minelli e Chico de Paula, eram marcados pela interferência, pelo ruído e a desconstrução da imagem. Não interessava uma imagem limpa, sem interferência alguma, os recursos eletrônicos



eram usados fartamente com o objetivo de tornar a imagem final ruidosa, “barulhenta”, com uma vastidão enorme de signos a decifrar. Esta escolha pela interferência e pelo ruído, o apego pelas tecnologias que surgiam e o experimentalismo do dispositivo é a marca desta geração. Nas obras deles, a imagem gravada torna-se apenas o ponto de partida para o trabalho final, é a supervalorização da pós-produção, onde a imagem finalmente vai se transformar em obra de arte, onde a originalidade vai ser trabalhada. Perdemos a referência até do que foi gravado e do que foi reciclado.

Em outra perspectiva observemos a obra de Cao Guimarães e Marcellvs L., dos vídeos “Da janela do meu quarto” e “A Man.a road.a river”. Estes dois, por outro lado, não exploram no vídeo a manipulação de imagens, a edição e a incrustação, eles optam por uma imagem sem muita interferência, que parece não querer dizer nada, frutos de um acaso absoluto, que por sua vez expressam – da mesma forma que Eder Santos faz, por outra perspectiva – uma forma poética de fazer as imagens, o que hoje, em tempos de televisão e publicidade é tão raro. Estes videoartistas exploram o tempo, nada mais justo para o vídeo, que está inscrito no tempo e não no espaço como as outras imagens técnicas – a imagem é o tempo de uma varredura . Buscam na duração da cena a percepção do nosso olhar, fatigado por imagens pesadas, “barulhentas”, para a beleza de uma cena cotidiana, como meninos brincando na lama ou um homem atravessando uma rua(referência aos dois filmes citados).

Temos de um lado o trabalho de Eder Santos, Chico de Paula e Rodrigo Minelli, quando o vídeo ainda era recente em Minas Gerais, que trabalhava com os limites do vídeo e com o que a televisão, padronizada, “limpa” não mostrava – os erros, falhas, distorções –com uma posição mais desconstrutivista e de interferência na imagem. Do outro lado esta Cao Guimarães e Marcellvs L., mais documental, mais interessado em explorar no vídeo uma interação diferente do que a do cinema tem com o objeto a ser filmado. Temos além dos dois os trabalhos da Teia, dos videoartistas Helvécio Marins Jr., Pablo Lobato e Marília Rocha, voltados também para os ritmos mais lentos e imagens contemplativas. Vídeos como “Alma nua” de Helvécio Marins e “Jardim fechado” de Marília Rocha, apresentam uma estética completamente diferente da explorada pelos primeiros videoartistas, nestes vídeos não vemos mais interferências bruscas na imagem e nem ritmos frenéticos.

A causa desta mudança de proposta encontra sempre base nas referências pessoais e estilo de cada autor, porém, algumas transformações de ordem social e econômica mudaram o contexto desta produção e tiveram influência direta nas obras. Uma delas se



refere a influência da televisão, que rapidamente ia se aproveitar dos recursos inventados pela videoarte dos pioneiros e suas transformações iriam cair no imaginário popular (as incrustações, a edição dos “cortes metralhadoras”, o quadro dentro do quadro, etc...). A videoarte que se caracterizava pela crítica a televisão acaba sendo incorporado por ela. Na era da MTV e dos videoclipes não vale mais a pena difundir o mesmo discurso teleclasta de antigamente. “O vídeo viu suas invenções técnicas perderem toda a sua potência criativa e se diluírem em uma espécie de grande magma do fluxo das imagens televisivas”(DUBOIS, 2004:170)

De um começo otimista com as novas tecnologias e o que elas poderiam contribuir na obra destes artistas o efeito começa a se inverter e uma estética de não interferência, menos formalista, começa a encontrar mais espaço. O avanço tecnológico ficaria tão grande e tão rápido que as novidades que podiam ser criadas pelos novos softwares eram rapidamente tidas como “ultrapassadas”, antes mesmos das obras amadurecerem elas já não interessam mais “às mesmas instituições e festivais que o financiaram em tempos idos” (MACHADO, 2003:234), o dispositivo começava a dominar os artistas e o trabalho de alguns começava a se confundir com trabalhos demonstrativos de certos softwares. Vários artistas começaram a criticar essa relação de fascinação e dependência com a tecnologia, quase sadomasoquista, de certos criadores e estudiosos. “Com tantas máquinas acessíveis, é cada vez maior o número de artistas sobre os quais a tecnologia de ponta exerce um fascínio escravagista”(MACHADO, 2003:234). Em contraponto com a geração passada, que acolhia e esperava com entusiasmo o que as novas invenções poderiam trazer para seus trabalhos, talvez por que não era tão rápido nem tão difuso como é hoje, a geração nova – ou parte dela - já não tem o mesmo fascínio.

Com a democratização do meio e os constantes avanços tecnológicos o vídeo está buscando outras alternativas – não que antes não houvesse – que não o formalismo, a exploração técnica de seus recursos.

Nos primeiros anos do vídeo, os artistas e pesquisadores buscaram incansavelmente desenvolver e definir uma linguagem própria, uma natureza que a diferenciasse das demais imagens técnicas, principalmente da do cinema. Com o tempo, porém, ficou cada vez mais difícil definir o campo de atuação do vídeo e sua natureza parasitária com outros meios foi admitida. Esta busca parece ter cessado e cedido lugar a um pensamento que estabelece trocas e incorporações das mídias, neste contexto o vídeo tem voltado a se aproximar do cinema e, por sua vez, do ritmo mais lento e contemplativo próprio de alguns autores.



Referências bibliográficas

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: EdUsp, 1993.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 1997.

MELLO, Christiane. *Extremidades do vídeo*. Tese de doutorado em comunicação e semiótica. PUC/SP 2004.

MACHADO, Arlindo. *Made in Brazil: três décadas de vídeo*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

MORAN, Patrícia. *Caneta digital*. XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA - 2002