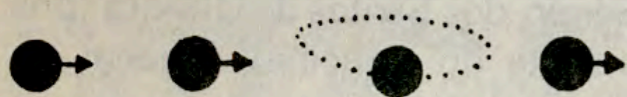


# As perspectivas da vídeoarte no Brasil

A. NAGIB F.



Quando o jovem coreano Nam June Paik teve a idéia de inverter os circuitos de um aparelho receptor de TV para perturbar a constituição das imagens (isso se deu por volta de 1963), ele certamente não podia imaginar que estava, ao mesmo tempo, dando a linha diretriz de todo o posterior desenvolvimento da arte do vídeo. De fato, se pudéssemos hoje resumir numa frase a tendência geral que a chamada *vídeo-arte* perseguiu na Europa nos últimos vinte anos, diríamos que se trata, antes de mais nada, de distorcer e torturar até o limite da desintegração a velha imagem do sistema figurativo.

Como se sabe, a nossa civilização tem sido dominada por um modelo de representação plástica que data do Renascimento italia-

no, quando a arte pictórica se deu por função "copiar" os seres e objetos do mundo, a partir de certas técnicas especulares convencionais, como é o caso, por exemplo, da perspectiva geométrica monocular para sugerir a tridimensionalidade das coisas.

As câmeras fotográficas e cinematográficas (e até certo ponto também as câmeras de vídeo) fazem automatizar e perpetuar esse modelo figurativo que, aos nossos olhos viciados por cinco séculos de ditadura do modelo pictórico renascentista, aparece simplesmente como uma técnica de reprodução do "real". Pois bem: o que a vídeo-arte internacional se propôs realizar foi justamente o aniquilamento desse sistema figurativo, como aliás já vinha acontecendo desde muito antes no terreno das artes plásticas. De início, isso era obtido como o auxílio de imãs cir-

culares que alteravam a trajetória do feixe de elétrons nos aparelhos receptores, quebrando portanto, a coerência figurativa das imagens (é a época dos *Distorted Tv set* de Paik).

Mais tarde, a partir de 1968, com a invenção dos sintetizadores de vídeo, tornou-se possível manipular diretamente os sinais de iluminação, cor e saturação, de modo que o artista podia "desenhar" diretamente na tela do monitor formas e cores inteiramente inéditas e sem precisar do concurso de uma câmera.

O papel da vídeo-arte, portanto, pode ser historicamente definido com uma reversão do sistema das expectativas figurativas dos códigos audiovisuais e, conseqüentemente, um ataque à ideologia do mimetismo que está a ele associado. Se as cores e as formas podem

ser sintetizadas a partir dos puros constituintes eletrônicos, o modelo de construção plástica imposto pela estratégia da pintura renascentista já não pode mais reinar impune: pelo contrário, a representação se livra do peso de uma servidão logocêntrica e antropocêntrica de quase cinco séculos de duração.

A partir de então, a figura — mais exatamente a figura humana, esse objetivo privilegiado da representação — é a deslocada da cena simbólica e com ela os seus suportes narrativos fundados no drama oitocentista burguês. Reduzida a pontos de luz varridos continuamente pelos feixes de elétrons e exposta como tal à decifração do leitor-espectador, a figura humana, os dramas humanos, a "condição humana" e todos os grandes temas definidores do humanismo burguês se encontram irreversivelmen-

te comprometidos. Agora, na trama reticulada da tela vem a tona a cena reprimida do sistema renascentista: a materialidade dos elementos constituintes e a força de trabalho que os manipula e os modela em "mensagens".

A vídeo-arte — muito ao contrário do cinema — se mostrou desde o início integrada ao mesmo projeto desconstrutivo da arte contemporânea: não por acaso, a maioria dos artistas que trabalharam com o sintetizador de vídeo eram homens e mulheres que vinham do trabalho experimental na área das artes plástica e da música de vanguarda e não gente de cinema, da fotografia ou de qualquer outro veículo da tradição figurativa.

É claro que a produção de vídeo-arte, pela sua própria complexidade técnica, exige o suporte de um instrumental eletrônico relativamente sofisticado, bem como o domínio de um *know how* especializadíssimo, que equivale à capacidade técnica e intelectual para intervir na própria gênese do complexo imagem/som e quebrar os seus módulos organizativos. Homens como Paik ou Emswiller trabalharam em laboratórios eletrônicos de instituições universitárias ou estações experimentais de TV, com a ajuda de engenheiros e analistas de sistemas.

Nem é preciso dizer que a situação no Brasil é bem diversa. Jamais que se tenha notícia, se construiu aqui um sintetizador de vídeo. O trabalho de experimentação e transgressão estética na área da televisão fica restrito a indivíduos e grupos alijados dos meios

de produção e que, na melhor das hipóteses, não podem contar senão com gravadores e câmeras de resolução variável de acordo com as condições econômicas do proprietário. Ora, contar apenas com a câmera para enunciação da imagem eletrônica, sem qualquer recurso para desconstruir os seus módulos, significa ressuscitar a ilusão de espelhamento do sistema figurativo e eleger como método exploratório o naturalismo mais ingênuo e desgastado pelo abuso da produção comercial.

Não sem motivo, a arte do vídeo no Brasil, por força não propriamente de uma limitação, mas de um monolitismo tecnológico, tende a regredir a uma espécie de pré-história da figuração, dobrando-se, com inocência, às determinações mais elementares do instrumento técnico. Não por acaso, as entrevistas constituem o lugar-comum do grosso da produção mais recente.

Verdade seja dita, as exceções existem e são, às vezes, surpreendentes. Sem qualquer suporte tecnológico para sintetizar imagens, o paulista Otávio Donasci, trabalhando sozinho em condições artesanais, produziu três tapes que constituem talvez a única obra verdadeiramente anti-figurativa e afinada com o processo desconstrutivo da vídeo-arte internacional. Única, se considerarmos que a mais bela e a mais radical — a primeira versão de *Ataris Vort no Planeta Megga* de Artur Matuck — foi inteiramente realizada na Universidade de Sandiego, mas conduzindo-a aos limites do fissuramento. Alfredo Nagib vem explorando sistematicamente a plasticidade

própria da imagem eletrônica, primeiro em *Eletroagentes* e depois, com maior ênfase, em *Eletricidade*, onde recorreu, inclusive, às possibilidades sintéticas do computador gráfico e inúmeros recursos de transfiguração da imagem enunciada pela câmera.

Mas esses são casos a parte. Se queremos construir uma arte do vídeo no Brasil e se pretendemos que essa arte não redunde alternativas críticas e estéticas que levem em consideração as opções tecnológicas com que contamos no momento. Não se trata de atribuir a maior ou menor capacitação técnica um índice de qualidade, mas de saber responder com autonomia ao desafio que esses

meios nos colocam. Certas opções tecnológicas liberam a inteligência e a criatividade, deixando brechas que podem ser preenchidas com um maior ímpeto de radicalidade. Outras, porém, nos impõem módulos organizativos que determinam e orientam inteiramente ao trabalho. Se só podemos contar com essas últimas, não temos outra saída senão perfurar-lhes os módulos e reverter os seus determinismos estéticos.

No Brasil, em que as limitações técnicas nos colocam na direção do mimetismo, da mera "reprodução" mecânica, do documento inocente e do culto da mais elementar aparência visível, a resposta crítica deve estar na quebra dos automatismos, de modo que o produto manifeste a vitória da inteligência e da sensibilidade sobre as determinações do mecanismo técnico.

Para que essas observações não passem por especulações teóricas ou imposições de regras, e também para demonstrar que já existe no Brasil o embrião de uma atitude crítica mais amadurecida, gostaria de passar a comentar alguns exemplos. Devo começar por um trabalho que, malgrado realizado em Nova Iorque, é obra de duas mulheres — Rita Moreira e Norma Bahia Pontes — que se tornaram nomes importantes no panorama da arte do vídeo do Brasil. Trata-se de *She has a beard* (Ela tem uma barba), cuja protagonista, a nova-iorquina Forest Hope, num ato de inconformismo contra os padrões estereotipados de beleza feminina, rejeita toda depilação e deixa sua barba crescer naturalmente.

Para um documentário vulgar ou para um *Fantástico show da vida* qualquer, uma mulher barbuda é um tema exótico, capaz de render matéria sensacionalista do mesmo naipe que o nascimento de quadrigêmeos ou uma galinha de quatro patas. No telejornalismo vulgar, busca-se reprimir nos fenômenos, o seu poder de desconcerto e de desestabilização dos valores, o que equivale dizer censurar a sua contundência política. Nesse tipo de documentário ainda, toma-se a mulher barbuda como *objeto*. (vítima) de uma inquisição: ela é colocada numa espécie de banco dos réus e bombardeada de perguntas, enquanto tenta se justificar e se defender das acusações.

Posição frágil, sem dúvida, que dá aos realizadores algo como uma vitória antecipada e que expõe a personagem enfocada a toda sorte de discurso jocoso ou ridículo.

larizador. O inverso é igualmente nefasto: a mulher barbada pode também ser enaltecida por um certo tipo de discurso apologético, que não faz senão mascarar a consciência culpada ou a má consciência diante da diferença do outro. Pois bem, sem cair na cilada dessas saídas fáceis, Rita e Norma invertem as instâncias do jogo: em *She has a beard*, a mulher barbada não é o "assunto" de um documentário ingênuo, mas o seu próprio agente.

Ao invés de se colocar na frente da câmera para se tornar o *objeto* constrangido do olhar inquisitório de realizadores e espectadores, Forest Hope passa para trás das câmeras e, de microfone em punho, se põe ela própria a interrogar as mulheres na rua sobre as razões que as levam a esconder os seus pêlos e reproduzir o padrão convencional de beleza. Essa inversão de papéis é absolutamente desconcertante, pois impede a proliferação do discurso galhofeiro.

O que o espectador vê na tela não é mais o objeto exótico, mas a sua própria imagem, ou a imagem do seu próprio preconceito desnudado pelo contato brutal com a diferença. Não se trata mais de um vídeo "sobre" a mulher barbada, condição que marcava a nossa distância e que nos mantinha imunes ao contágio do objeto exótico, mas de um vídeo "da" mulher barbada, que não dá margem a nenhum envolvimento inocente, mas nos força a responder-lhe em igualdade de condições.

Ao invés de tratar de um tema de fora dele, abordando-o com

luvas de pelica, Rita e Norma se deixam comprometer com ele, absorvendo-o de tal forma que, numa surpreendente inversão de papéis, o objeto de investigação se torna também o sujeito da investigação.

Num outro diapasão, temos o exemplo dilacerante que nos é oferecido por *Os araras* de Andrea Tonacci, cujas duas partes iniciais, de cerca de uma hora cada, foram realizadas entre 1980 e 1981, havendo ainda uma terceira parte, gravada em 1982, que se encontra em fase de finalização, com promessas de continuar ou desdobrar-se em outras montagens, numa espécie de *work in progress*. O trabalho é uma extensa documentação de todo o processo de "atração" de um grupo de índios do Pará (os "araras") que praticamente nunca teve contato com a nossa civilização e, que, entretanto ocupa uma área de terras já cortada ao meio pela Transamazônica e começa a despertar o interesse das empresas que atuam na região, em virtude da fertilidade de seu solo e das riquezas abrigadas em seu subsolo. Tonacci permaneceu mais de um ano na região e acompanhou com sua câmera a expedição oficial encarregada do contato, tendo colhido ainda um imenso material que abrange toda a complexa superposição de interesses na região entre Altamira e Itaituba.

Até aí, tudo normal. Mas há uma coisa que nos incomoda em toda a duração das duas partes iniciais. Nesse trabalho que trata dos primeiros contatos com uma tribo desconhecida, os índios, eles pró-

prios, não aparecem nunca, a não ser em pequeníssimos insertos colocados nos intervalos para comerciais (os vídeos foram montados em estrutura de exibição na TV comercial e como tal exibidos na TV Bandeirantes) e no curto epílogo que fecha a segunda parte. Eles estão presentes o tempo todo através das marcas que deixam na paisagem invadida pela expedição (flechas ameaçadoras, cabanas abandonadas, presentes amassados em sinal de recusa), mas permanecem invisíveis para a câmera até a terceira parte inacabada. Aqui, novamente ocorre uma frustração das expectativas convencionais: o índio, o "outro", o objeto exótico que nós buscamos e que nos mobiliza ao aparelho de TV é uma imagem que vai sendo sempre adiada, em troca de uma proliferação de imagens de nós mesmos, de nós os sertanistas, os posseiros, os proprietários de terras, os invasores de terras, os coronéis, os políticos, os jornalistas, os *videomakers*, os espectadores, nós todos que personificamos o progresso, em contraposição a um povo que opera de forma diversa da nossa.

Antes de ser um documentário sobre os araras, entendido como tal, um registro de verniz etnológico, que nos mostre o povo estranho com seus costumes exóticos e sobre os quais debruçamos e cultivamos o nosso saber, antes de ser tudo isso, *Os araras* é uma investigação sobre nós mesmos, sobre os motivos confessos e inconfessados que nos induzem ao contato com o outro, na tentativa senão de colonizá-los abertamente, pelo menos de enquadrá-los em nosso do-

mínio, dobrá-los aos ditames da nossa civilização.

Não sei até que ponto Tonacci tem consciência da dimensão dos problemas que resolve, em particular daqueles ligados ao seu próprio trabalho de "documentarista", mas a verdade é que *Os araras* é um produto denso de matéria auto-reflexiva. O proprietário de terras busca o contato com os índios para expulsá-los do território, a FUNAI para "protegê-los" dos primeiros, mas também para aculturá-los e colocá-los à mercê da civilização branca; o *videomaker* que acompanha a expedição para documentar a "atração" e o encontro terá razões diversas: Para o índio que vê o seu território ser profanado por estranhos, o branco que o mira com a câmera será diferente do outro que o vigia sob a mira do fuzil?

Por certo, o vídeo de Tonacci cumpre uma função de obra de denúncia, mas isso não o impede de aparecer o tempo todo dilacerado por um profundo desencanto: o do homem civilizado que, para exercer a sua solidariedade para com um povo oprimido, não o pode fazer senão com as armas tecnológicas do invasor.

As imagens do contato propriamente dito — que constituem a terceira parte inacabada — são bastante eloqüentes neste sentido. A surpresa do cacique ao ouvir a sua própria voz arremedada pelo gravador, ou a curiosidade do índio que examina atentamente a câmera que o mira, são exemplos marcantes de um choque de culturas que se dá inclusive no próprio nível da enunciação do documen-

tário.

Se estamos trabalhando com o efeito ilusório de "realidade" produzido pela câmera (e esse é bem o caso do grosso de nossa produção), uma das atitudes críticas mais conseqüentes é aquela que explicita a relação complexa (e, as vezes, autoritária) que o realizador mantém com o objeto de sua perquirição: disso tratamos até aqui. Mas há casos em que o próprio objeto já se oferece à câmera carregado de conotações ideológicas, de modo que se torna necessário fissurar as imposições determinadas pelas mediações político-econômicas.

Veja-se o caso de *Brasília*, pequeno experimento de três minutos realizado por Fernando Meirelles para o grupo Olhar Eletrônico. As imagens que preenchem esse estranho "documentário" são paisagens estereotipadas da cidade de onde emana o arbítrio político: clichês, tomadas de cartão postal de palácios, edifícios e catedrais, com seus vitrais coloridos e seus jardins babilônicos. Nada haveria de especial nesse trabalho e ele poderia mesmo ser tomado como uma "visão poética da cidade" (como foi anunciado no catálogo de um festival de vídeo) se a sua edição não estivesse arruinada por contínuos rompimentos, vazios estruturais que quebram a continuidade das cenas, deixando a tela branca várias vezes e durante muitos segundos. Esses buracos, essas lacunas abalam a coerência figurativa das imagens, de outra forma tão perenes e familiares, causando uma certa irritação no espectador e a sensação de que alguma coisa

está errada com esse vídeo. Como se isso não bastasse, os hinos pátrios que preenchem a trilha sonora e que constituem uma espécie de som oficial da cidade, estão também fragmentados e desarticulados, como se fossem um tecido esgarçado ou uma partitura roída por ratos.

Aqui não estamos mais diante de um documentário inocentes, em que o contato do realizador com a cidade dos tecnocratas se dá sob a perspectiva ingênua do olho "objetivo" da câmera. Pelo contrário, o realizador interfere sobre as tomadas, corroendo os seus arquétipos plásticos, de modo que se pudéssemos resumir numa frase o processo desconstrutivo de *Brasília*, diríamos que se trata de um desmantelamento dos módulos formativos com que as mídias dominantes enunciam a capital federal. O último plano, particularmente, é exemplar na demonstração desse processo: depois dos créditos finais do vídeo e quando já se supunha que o trabalho estivesse terminado, aparece na tela a cena bucólica de um navegante solitário com seu barco à deriva. Aparentemente, essa imagem de cartão postal foi colocada erradamente na fita magnética, pois nada tem a ver com a arquitetura pseudo-futurista da cidade. Mas basta a zoom abrir o campo da lente para que vejamos tratar-se apenas de um jardineiro limpando o lago artificial do palácio. O efeito é hilariante e, ao mesmo tempo, revelador da facilidade com que as imagens se deixam carregar de sentidos estereotipados.

A lacuna seria grande se dei-

xássemos de mencionar aqui um trabalho insólito que Sônia Andrade realizou em 1981, na Suíça, sob o nome de *A morte do horror*. Sônia é uma das pioneiras da arte do vídeo no Brasil, tendo realizado desde 1974, no Rio de Janeiro, cerca de sete pequenos experimentos perturbadores nos antigos formatos preto e branco de rolo.

*A morte do horror* é uma inflexão metalingüística sobre o ato mesmo da enunciação televisual. Nos seus sete episódios brevíssimos, que mais parecem haicais audiovisuais, a tela do aparelho receptor nos mostra, antes de mais nada, a moldura de uma outra tela de TV dentro da primeira. O que o vídeo nos mostra, portanto, em primeiro lugar, é o próprio aparelho receptor de TV desenhando suas imagens figurativas.

Mas essas imagens que o iconoscópio faz varrer na tela sob a forma de linhas de retículas são arremedos de programas, estilizações muito sutis dos fantasmas de elétrons aos quais atribuímos o efeito de "realidade". No primeiro episódio, o aparelho de TV é, na verdade, um aquário, girando o botão receptor, a protagonista-realizadora esvazia a água do receptáculo, forçando os peixinhos a descer ao fundo. A metáfora é precisa e fatal: esvaziar a imagem da tela como se esvazia um aquário, deixando o aparelho branco e silencioso como uma música de John Cage.

Num outro episódio — chamado justamente *Silêncio* — o rosto desesperado da mulher grita na banda-imagem não é acompanhado por grito algum na banda-som.

Mais incisivo ainda, o episódio denominado *Conservação* nos mostra a tela ocupada por dezenas de pequenos pegadores de papel. quatro mãos ao fundo fazem pressão nas hastes desses pegadores, de modo a fazê-los "falar" com suas bocas de ferro, monótonos ruídos metálicos. Toda a tagarelice das *talking heads* da TV é reduzida assim ao seu esqueleto inútil e vazio.

Finalmente, na *Apresentação* final, vemos uma série de aparelhos receptores colocados um dentro da tela do outro, como nas construções em abismo da heráldica, até que a protagonista aparece ao fundo, enfaixando, desde o menor dos aparelhos, um a um, de modo a "tarjar" as suas telas com uma fita, numa metáfora definitiva do grau zero da figuração televisual.

O trabalho de Sônia Andrade está a um passo do não-figurativo e aponta para uma reconciliação com a vídeo-arte internacional, sem recorrer, entretanto, ao desmantelamento da figura que caracteriza o *modus operandi* desta última. É uma crítica da ilusão figurativa da TV que não prescindir, todavia, dos seus elementos formadores, nem precisa recorrer a tecnologias eletrônicas sofisticadas. É um trabalho que aponta para a *nossa* via radical e estabelece as *nossas* alternativas criativas para construir uma arte do vídeo que seja, ao mesmo tempo, o embrião de uma televisão crítica e de uma crítica da televisão.

Hoje que se prevê para o Brasil o *boom* da produção eletrônica independente, em virtude de vários fatores conjunturais, é preciso

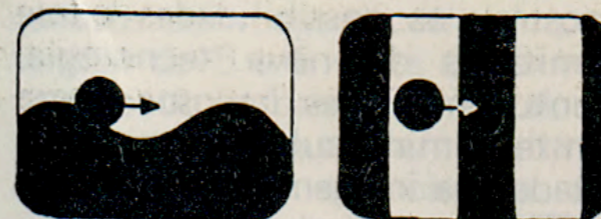
começar a identificar as inteligências verdadeiramente autônomas e os projetos criativos verdadeiramente renovadores. Com a reserva de mercado e a ampliação dos circuitos exibidores, é quase fatal que o panorama videográfico nacional seja inundado por uma enxurrada de sub-produtos conven-

cionais degenerados. Mais do que nunca, é preciso elevar o nível das discussões e das exigências, fomentar núcleos de produção qualitativos e assim, contribuir para a criação de uma geração nova de telespectadores, que permita subsistir e florescer o produto diferenciado. ■

**Arlindo Machado**

Professor do departamento de Artes da PUC (Pontifícia Universidade Católica) e é especializado em Cinema e Televisão.

# Veja o que vai acontecer no vídeo



A imagem será a mais brilhante e colorida já conseguida pela televisão até hoje, com a projeção de raios *laser* associados à TV de alta definição de 1125 linhas. Os telões terão a beleza do cinema de 35mm. Câmera e gravador de videocassete formarão uma única peça ultracompacta, pesando menos de 2,5kg, permitindo mais de três horas de gravação ao ar livre com uma fita de 8 mm de largura de formato universalmente compatível. O videodisco deixará de ser apenas uma bela promessa, para ter mil aplicações úteis, bidirecionais ou interativas, em educação, treinamento, lazer, turismo, *marketing* e informação pública. Os videogames se tornarão cada dia mais criativos e atraentes, a ponto de apaixonar até os adultos mais conservadores que hoje se recusam a perder um minuto diante dessa nova mania eletrônica. Os terminais de vídeo oferecerão sempre novas formas de informação, associando textos gráficos, imagens — móveis e fixas —, voz e dados, conectando empresas e residências a bancos de dados e, em particular, ao videotexto. Serviços de telebanco, telecompra e de informação institucional (em grupos fechados ou entre assinantes) se tornarão populares e comuns para a maioria das pessoas.

Essas são as principais tendências da tecnologia de vídeo nos próximos anos. O desenvolvimento dessa tecnologia já está maduro nos laboratórios e sua viabilidade comprovada.

O vídeo é um mundo novo que se expande para a comunicação e a informação mais amplas. A cada dia, novas formas de utilização da tela dos televisores (ou dos monitores de CRT, o velho tubo de raios catódicos) são incorporados à cultura, ao lazer, à educação, ao jornalismo, à informática, às telecomunicações públicas e privadas, ou à combinação de tudo isso. O conceito de vídeo ultrapassa hoje de muito o âmbito da televisão. O televisor é tanto um periférico de sistemas de informática, como o centro de um sistema de comunicações visuais.

## A IMAGEM DO LASER ESTÁ CHEGANDO À TV

Imagem ultrabrilhante foco perfeito e melhor definição são as três qualidades básicas da televisão com imagem de *laser*. De modo surpreendente, uma pequena indústria inglesa, a Transnational BV, acabou vencendo a corrida mundial na conquista dessa nova tecnologia e exibiu seu protótipo em junho de 1983 a jornalistas e especialistas, em Londres e em Chicago. Com esse avanço tecnológico, está nascendo a mais