

VÍDEO

O cinema na fogueira de imagens do vídeo

Os diretores brasileiros, se quiserem se regenerar, terão que passar, num momento ou em outro, pelo inferno da linguagem eletrônica, atando num só laço suas origens e seu futuro

ARTHUR OMAR
Especial para o Estado

Para Ivana uma fria noite chilena, aos pés da Cordilheira, eu conversava com o cineasta Raul Ruiz sobre computadores, redes neurais e a semelhança disso com as técnicas para o desenvolvimento da memória do poeta grego Simônides, que viveu em 500 AC.

Entre um gole e outro do vinho Tarapacá, Raul me dizia que era preciso alimentar os computadores com um tipo novo de razão lógica. Algo que, sem perder o rigor matemático, os fizesse funcionar de modo diferente. Os computadores do futuro teriam que fornecer um resultado mais próximo do que seria o absurdo constante do nosso dia-a-dia. Deveriam interagir de igual para igual com o usuário, ambos sensíveis a variações de humor, encontros casuais e pequenos traumas de grandes conseqüências.

Essas novas máquinas não seriam mais controladas por teclados, mouses, ou pela própria voz humana, instrumentos grosseiros, como os computadores de hoje, mas seriam sensíveis às expressões do rosto humano. Pequenos espelhos captariam as menores contrações musculares, as sutíssimas alterações no brilho dos olhos, interpretando desejos, e enviariam informações lógicas para os processadores internos. Funcionando segundo esse novo tipo de lógica, os computadores seriam capazes de simular e resolver problemas de comportamento do homem e até mesmo atingir regiões da experiência que ainda chamamos de metafísicas. Em vez de construir *simulações*, como fazem as máquinas de hoje, eles trabalhariam com *dissimulações*.

Em Paris, um grupo underground de matemáticos e informáticos de origem latino-americana já estaria tentando formalizar, por exemplo, a lógica do sorriso. Ao fim da história, comentei, jogando água fria:

"Mas essa máquina já existe. É o cinema!"

De volta ao hotel, percebi que o cinema, na verdade, ainda não realizava bem essa proposta. A câmera cinematográfica apenas registrava oticamente uma série de imagens, que se fixam num filme. Já o vídeo poderia ser encarado de forma diferente, não como mero captador de imagens, mas como produtor de dados visuais, como gerador de informações brutas que seriam mais tarde processadas das mais variadas maneiras, num computador, numa mesa de efeitos, ou transmitidas à distância, multiplicadas,

refeitas, interativadas, em redes, em jogos, em CD-ROM, ou nos mais variados tipos de documentos. Captado em vídeo, um sorriso vai deixar de ser uma simples fotografia do sorriso, para pairar no ar como sorriso-sem-gato de Lewis Carroll, o sorriso puro, a essência do sorriso, pronto para injetar lógica no que está à sua volta. Um sorriso informacional, o paradoxo digitalizado. Não é à toa que a última aventura de Alice chama-se *Através do Espelho*.

Foi com esse espírito que sempre usei a câmera de vídeo. De costas para o fotográfico, o bem iluminado, o certinho, o bem composto, o bonito, o publicitário. Junto ao meu corpo, como instrumento de transporte *através* da realidade, como acumulador de dados, guia de navegação. A alta tecnologia não serviu apenas para permitir os efeitos especiais mirabolantes que apelam para o lado infantil e débil do nosso espírito, mas também para miniaturizar o equipamento a tal ponto que ele pode se tornar uma extensão natural do nosso gesto, e quase invisível. Com uma câmera de pequenas dimensões e altamente eficaz, eu procuro realizar as imagens conforme o

preceito de Giordano Bruno: as imagens são a sombra das idéias.

A não ser pela colaboração inestimável do grande Ricardo Miranda na edição, passei a dispensar equipes de imagem e som, para tomar eu mesmo todas as decisões da produção, sentindo a cada momento os menores movimentos dos meus músculos faciais. Nesse espírito, eu gostaria que fosse visto o nosso trabalho intitulado INFERNO, a ser exibido no festival Videobrasil, amanhã, no Sesc Pompéia.

INFERNO se apresenta como um grande ritual em 47 minutos. A tela se transforma numa fogueira primitiva onde os espectadores reunidos vão observar a dança dos seus pensamentos. No princípio era o fogo. Do fogo vão surgindo as imagens. Um boi é esquejado lentamente, num ritual sangrento de grande violência. Estranhos personagens carnavalescos e velhos filmes de família são intercalados, compondo uma metáfora dionisíaca do Brasil. O fogo a tudo consome e regenera. *Carne vale* adeus à carne. O vídeo é um fogo. De olhar o fogo nasceu a arte das imagens em movimento. O cinema brasileiro, se quiser se regenerar, terá que passar, num momento ou em outro, pelo inferno do vídeo, atando num só laço as suas origens e o seu futuro.

■ Arthur Omar é músico cineasta e videomaker.

ALTA
TECNOLOGIA
TORNA
MÁQUINAS
EXTENSÕES DO
CORPO
HUMANO



Vincent Carelli: intercâmbio eletrônico entre tribos distantes e utilização de equipamentos como instrumentos de afirmação étnica



Arthur Omar, diretor de 'Inferno': metáfora dionisíaca do Brasil



Robert Cahen, da França: videoinstalação focalizando o tempo



A australiana Floride Pavlovic



Eder Santos: performance



Televisões e monitores serão picados pelas mais diferentes tendências: trabalhos do Brasil, África, América Latina e Oceania

Mídias promovem encontro de saberes e culturas

No universo virtual que é criado, noções de estado e geografia desaparecem

MARCELO DANTAS
Especial para o Estado

Me deparo com a impossibilidade de falar sobre vídeo como algo destacado, na terceira pessoa. Vídeo é aqui, nós somos vídeo. Como elemento central nas relações humanas neste final de século, vídeo é a linguagem dominante para a comunicação no tempo presente. Não se pode mais falar sobre o que será vídeo, pois não será nada, vídeo já é tudo. O nosso contato com o mundo real hoje é muito mais mediado, ou vidado, do que material. Se é que o mundo real existe.

Na trajetória do vídeo, foi essencial descobrir que era importante se relacionar com o resto da sociedade e com as outras artes para descobrir seu real valor e lugar, digo isso, considerando inclusive vídeo como uma forma de arte. Vídeo é arte, quem diz que não é não sabe o que é arte. Quando vídeo, ou qualquer outra mídia eletrônica se relaciona com arte, se descobre um grande potencial, mas um potencial de se fazer arte e não vídeoarte, um termo criado para proteger um gueto dos sistemas de valor da arte no sentido amplo. Pensar em vídeoarte hoje seria o mesmo que pensar em pincel arte.

Existem dois consensos sobre a fronteira da experiência videográfica que se mapeia no mundo hoje: a imersão total e a interatividade. A imersão total é reconhecer a existência de todos os nossos sentidos enquanto apreciamos uma obra, poder endereçar: e ser atingido da

forma mais intensa possível, criando a ilusão de uma virtual realidade (não disse realidade virtual). Contar histórias de forma multidimensional, afetando a escala e a perspectiva dos sentidos é um dos grandes desafios para o futuro.

A interatividade é a incorporação da ação do espectador e do mundo ao seu redor com a ação da imagem. Isso não quer dizer múltipla escolha, isso quer dizer principalmente a criação de uma estrutura aberta de narrativa onde o potencial de criação se apropria de elementos em tempo real como a resposta dos espectadores, as condições climáticas, espaciais, sonoras, de luminosidade ou quaisquer outros vetores abertos a intervenção e variação.

O grande potencial das mídias eletrônicas está em entender que hoje existem mais alfabetizados em mídia do que alfabetizados em letras. Com isso em mente e diante da revolução digital que o mundo está passando, onde todas as facetas da sociedade estão sendo digitalizadas e se integrando a uma nova ordem da informação, há a oportunidade de se criar uma nova gramática para a comunicação e para a expressão artística. Essa nova ordem pode ser chamada de Mídiasfera.

Assim como na Renascença, foram as grandes navegações, nos anos 60, a ida à lua, a mídiasfera é a nova fronteira do desconhecimento coletivo. A Mídiasfera é o ambiente em que todas as mídias ocorrem, o universo virtual onde informação é matéria. Nela as noções de esta-

do nacional, geografia e origem cultural são substituídas por grupos de interesse e um sentido babelico global. O mais interessante dessa mídiasfera é a contaminação causada pelo contato entre culturas e saberes diversos, num espaço onde tudo pode vir a ser o mesmo valor.

A contaminação é essencial para o florescimento de um novo código para as artes, na cultura ocidental pouco sabemos sobre como conversar com o corpo, como comunicar o ritmo essencial da vida, como pensar de forma não linear. A criação desse código pode representar uma ruptura na cultura contemporânea,

uma espécie de renascimento, onde o sentido da descoberta possa ser redescoberto. A instalação de Carlos Nader, *O Tempo É o Vento Morde*, em exposição no Videobrasil, é um bom exemplar do resultado dessa contaminação. Uma experiência

sensorial aberta pela simbologia universal de uma vela, que, mesmo diante do mais intenso vento, recusa-se a apagar. Essa chama acesa diz muito a respeito da imaterialidade dessa nova cultura, imune aos ventos do mundo real, e provida de uma existência virtual própria.

O destino do vídeo é deixar de ser reconhecido como tal. Como já disse Bill Viola: "O destino de toda tecnologia é tornar-se invisível".

■ Marcelo Dantas é videomaker, proprietário da Magnetoscópio, no Rio, e autor do documentário 'Processing the Signal'.



O videomaker Marcelo Dantas: "O destino do vídeo é se tornar invisível como toda tecnologia"