

## ALGUMAS PALAVRAS SOBRE A ARTE DO VÍDEO

Danillo Barata

Professor da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

### Resumo

O artigo contextualiza a saída da representação mimética do corpo para a sua apresentação, sobretudo na Videoarte. As relações de como os artistas utilizaram o vídeo como potencializador de intervenções artísticas.

Palavras-chave: Vídeo, Corpo, performance, estética e artes visuais.

### Abstract

*This article is about the change of the body mimetic representation to its presentation, specially in the VideoArt. The relations in which way the artists had used the vídeo as a stimulating power for artistic interventions.*

*Keywords: Vídeo, Body, performance, aesthetics and visual arts.*

Os formatos transgressores das performances e da videoarte nos anos 60 e 70 nortearam o direcionamento das atividades artísticas na contemporaneidade. O desdobramento de suas ações aliadas ao contexto político da época, permitiu que as práticas e os terrenos de intervenções apresentasse a vida diretamente com os seus objetos fugindo assim da representação realista e da interpretação subjetiva na arte. Um discurso mais visceral no que tange as posturas marginais, fora do sistema social, instaura novas concepções artísticas, contudo essas experimentações não escaparam de um declínio político estético. Visões mais antropológicas como a do artista Joseph Beuys definem a arte “como qualquer tipo de ser ou de fazer, e toda a tecitura social, incluindo a política”.

As práticas nos campos dessas ações vão torna-se “uma forma de expressar a experiência da marginalidade cultural ou de dar voz àqueles que por vários motivos, são excluídos da experiência cultural” (ARCHER, 2001 p.236). O desenvolvimento da performance e da videoarte, em constante diálogo de superação com o espaço, como fuga e reflexão sobre o caráter mercadológico da arte e de toda estrutura (Museu, galeria, Marchand), vai

agregar-se aos muitos falares na contemporaneidade, onde o corpo é elemento fundamental, seja pela sua plasticidade ou até mesmo pelo inusitado de suas ações. Dessas investigações, três paradigmas estéticos foram instaurados: a arte como processo e não como resultado final; a participação direta do público na criação e construção da obra; e a incorporação da dimensão ambiental da obra de arte (CAGE, 1985). O objeto artístico se transforma, não se resumindo apenas ao produto final e passando a ser compreendido como um todo - processo e procedimentos.

O corpo emerge em um período onde a inquietação de diversos artistas tomados pela idéia da chamada antiarte, desperta novas maneiras de re-significar a estética e a própria definição de arte. Fugindo do contexto mercadológico que transformou boa parte da produção artística em objetos de consumo dos especuladores e grandes empresários do mercado financeiro, a reação dos artistas nos anos 60 e 70 fôra deixar de fazer objetos e fazer uma arte que teoricamente não poderia ser vendida, arte que fosse simplesmente um evento, deixando apenas um registro de um filme e de um tape. Assim o corpo assume um lugar estratégico para ação artística. Um desejo de retornar ou tomar a cabo o famoso lema dadaísta a fusão da arte-vida. O corpo, o seu desempenho, seus acontecimentos, e suas ações aproximam-se da idéia do artista ser simultaneamente o sujeito e o objeto da criação, comportando um só tema, o artista, o retrato, o seu corpo. Desta forma se re-significa a instituição da arte, através do corpo.

Procedimentos como performances, *happenings*, ações, *body art* serviram e servem como forma de testar os limites físicos e morais do “corpo Histórico”. Denomino corpo histórico o corpo que se inscreve como lugar de acontecimentos, ou seja, o corpo que é fruto das transformações culturais, sociais, econômicas e estéticas. Segundo MACHADO:

A maioria dos trabalhos produzidos pela primeira geração de realizadores de vídeo consistia basicamente no registro do gesto performático do artista. Dessa forma, consolida-se o dispositivo mais básico do vídeo: o confronto da câmera com o corpo do artista (2003, p.19).

Como forma de dar visibilidade às experiências sensíveis e às mutações que a sociedade industrial produz, a fusão entre arte e tecnologia

coloca a experiência do corpo numa dimensionalidade ampliada trabalhando o corpo, os sexos, extraindo o máximo das potencialidades significantes dos novos meios. A videoarte em seus primórdios surge como agente potencializador das performances. Diversos artistas estabeleceram uma nova experiência com os meios eletrônicos contemporâneos, a videoarte emerge nesse contexto, aliada a outras linguagens. Como a música eletro-acústica e a música serial.

Nos Estados Unidos, por exemplo, a vídeo-arte já nasceu estreitamente ligada à música de vanguarda (Paik e outros pioneiros eram originalmente compositores) e também à dança, ao teatro e ao cinema experimental, além de, desde os primórdios, ela já ter conseguido encontrar um espaço privilegiado de exibição na própria televisão (MACHADO, 2003, p. 13).

Como forma de abranger a TV aberta e não se resumir apenas ao espaço restrito das galerias e museus, os vídeo-artistas desenvolveram algumas de suas experiências em circuitos abertos de TV, aproximando o público, ainda restrito, pois estavam sendo veiculados em *cable television*. Um dos pioneiros da videoarte, o coreano Nam June Paik, inicia sua investigação com experimentação na música. Desenvolveu pesquisa nos laboratórios da West Deutsche Rundfunk, proporcionando um fazer mais apurado, pois dispunha dos meios mais avançados de manipulação eletrônica. Com o surgimento no final dos anos sessenta das câmeras portáteis, registrou com seu equipamento a visita do Papa em Nova York e exibiu na mesma noite em um Café. Desenvolveu *videoesculturas*, em forma de cachorro, um piano com diversas telas de TV, entre outros trabalhos. Nos primórdios, seus trabalhos estavam presos ao conceito *escultórico* que associou a imagem videográfica. Membro do grupo Fluxus, pôde desenvolver ações associadas a outros artistas, dentre eles John Cage e Joseph Beuys.

Artistas como Jan Dibbets e Andy Warhol, desempenharam um papel importante nesses primeiros passos da arte eletrônica. Apresentavam os seus audiovisuais de uma maneira muito particular, acreditavam que o tempo de

visão era igual ao tempo de imagem, uma forma de fugir da representação e da interpretação, se expressando através da pura apresentação, fragmentos do mundo no mundo. Bill Viola, videoartista americano, adepto do Zen Budismo, em seus vídeos realiza um procedimento que consiste em veicular “O mínimo de informação no máximo de tempo” (FIG. 01). Os vídeos de Viola aproximam-se da pintura, as composições muitas vezes “renascentistas” elevam a imagem digital ao estatuto da pintura, uma forma de expressão ou maneira de expressar através da imagem *pictórica*. Trata-se da ampliação e do lugar da pintura na contemporaneidade. A pintura absorve hoje, uma grande confluência de meios, desde elementos orgânicos até imagens digitalizadas e ao sinal do RGB<sup>1</sup>.



FIG:01-Bill Viola - Going forth by day, 2002.

Nas primeiras experiências do vídeo, diversos artistas, empreenderam investigações para realizar a “anti-televisão”, a contundência experimental foi a marca dessas atividades.

Ela está também afetivamente ligada à contracultura e aos movimentos de contestação da Nova Esquerda Americana, embora raramente os seus trabalhos manifestem uma finalidade política explícita. Basicamente, os vídeo-artistas dos anos sessenta visavam navegar na contracorrente das mídias de massa (da televisão principalmente), promovendo um trabalho de corrosão dos aparelhos produtores de imagem técnica.(MACHADO, 2001, p.22).

A transgressão, na prioridade do conteúdo sobre a forma, e, sobretudo, no desejo de galgar um local de destaque na audiência e distribuição das obras. A militância do vídeo trazendo a experiência marginal, pois esteve muitas vezes associado à contra-cultura, promovia a quebra generalizada de

televisores ou distorcia o sinal dos televisores, com uso de imãs, modificando os circuitos internos da TV. A busca por uma linguagem própria, uma nova abordagem *pictórica*, incluindo a imagem eletrônica. A possibilidade de realizar vídeos instantâneos em tempo real, e o prestígio de artistas como Paik, Bill Viola e Marcel Odenbach, que tiveram acesso a veicular e dirigir programas na TV aberta, contribuindo para uma nova gramática estética televisiva. Os avanços tecnológicos e os grandes laboratórios que dispunham naquela época já permitiam uma ampla qualidade, a partir de efeitos digitais, ilhas de edição que possibilitavam realizar procedimentos mais específicos. Segundo STURKEN:

A arte do vídeo surgiu em um momento em que o mundo da arte experimentava uma grande comoção, os artistas ao questionarem o objeto artístico tradicional mediante as formas artísticas não suscetíveis a comercialização, como a representação (performance), a arte conceitual, obras sobre a terra e a arte corporal. Foi a si mesmo, e em seu favor, uma época em que o poder do *mass media* estava se afirmando de maneira avassaladora. (1989, p.71).

É nesse mesmo período que o presidente norte americano Jonh Kennedy é assassinado frente às câmeras, provocando um profundo “mal estar” em toda a sociedade americana. A tragédia, o desconforto e a crítica social são a tônica das atividades na arte eletrônica. A apropriação desses temas pela arte conceitual e minimalista por artistas como Richard Serra com seu vídeo *TV Del People*, colocava em xeque a responsabilidade das grandes corporações americanas e industrialização da cultura. A busca por novas formas de expressão, o estreitamento entre arte-vida, era a forma em que o artista estabelecia a interlocução social, sendo agente primordial do discurso contundente e provocativo. Arraigado à sua poética, diminuindo os espaços interior-exterior.

A introdução do vídeo no Brasil, no início da década de 70, desenvolveu “experiências mais ambíguas, pelos estados intermediários e de contaminação entre os espaços de dentro e fora” (MACHADO, 2003, p.41). O artista convocava-se a discutir e dialogar, juntamente com a sociedade e de dar voz ao artista-cidadão.

Houve também aqueles que foram buscar materiais para experiências estéticas inovadoras nas tecnologias geradoras de imagens industriais, como é o caso da fotografia, do cinema e sobretudo do vídeo. Nos anos 70, Hélio Oiticica introduziu a idéia fertilíssima do quase-cinema (cf. Canongia, 1981), para designar um campo de experiências transgressivas dentro do universo das mídias ou das imagens e sons produzidos tecnicamente.(MACHADO, 2003, p. 14).

Em 1973, Hélio Oiticica desenvolve através de projeção de slides, filmes e instalações, o quase-cinema, (CANONGIA, 1981, p.9 ) a aproximação da “polifonia” dos meios vai visionar a experiência das mídias no final do século XX. O fato de tornarem-se acessíveis e pela popularização ao acesso às tecnologias.

Os centros de tecnologias vão ser o diferencial da videoarte na América do Norte e na Europa em relação à experiência brasileira, pois o processo de iniciação do vídeo no Brasil se deu de forma muito particular, alguns artistas entre eles Antônio Dias e mais tarde Rafael França, dispuseram da tecnologia desses grandes centros, na Itália (Art Tape 22) e na América (Instituto de Arte de Chicago) respectivamente. Entretanto, para os demais artistas, o processo intuitivo e a falta de recursos tecnológicos marcaram o vídeo brasileiro nos primórdios. O confronto do artista com a câmera foi a tônica dessas primeiras experiências. Vale ressaltar o vídeo *Marca Registrada* de Letícia Parente, no qual a artista borda sobre a própria pele a frase “Made in Brasil” (FIG 02). Esse trabalho tornou-se um dos vídeos mais emblemáticos das experiências da primeira geração do vídeo brasileiro. Recentemente, o Itaú Cultural editou um catálogo com a organização do Professor Dr. Arlindo Machado, que faz um mapeamento dos trinta anos do vídeo brasileiro, tendo como o título *Made in Brasil*, aludindo o trabalho da Letícia Parente. Essa publicação conta com a participação, em depoimentos, de autores que fizeram a história do vídeo brasileiro.



**FIG:02- Leticia Parente - Marca Registrada, 1974-5.**

O fato de poder ser instantâneo proporcionou uma imensa radicalização na experiência do vídeo, pois até o final de 60 e meados de 70, os artistas ainda utilizavam o filme Super 8, pelo seu fácil acesso e o baixo custo com a revelação. O cinema marginal deste período, era a forma de expressão dos artistas a respeito dos acontecimentos sócio-políticos da época. Com o início da ditadura e da censura, os laboratórios passaram a ser constantemente vigiados, entretanto com o advento do vídeo e da fita magnética, o conteúdo dos trabalhos pôde ter uma livre expressão, o tempo para revelação era posto de lado, podendo-se ver instantaneamente as gravações realizadas.

No final da década de 70 e início de 80, Jaime Davidovich escreveu um manifesto em que definia alguns pontos relativos ao fracasso da videoarte e de seu êxito. O manifesto foi redigido em reação à prática de mostrar videotapes em televisores, para espectadores sentados em filas em pequenas salas de museus e galerias de arte. No manifesto, ele não cita as videoinstalações, nem as videoperformances, pois considera que a fruição destas obras escapa à situação televisiva.

Os argumentos que apontam o fracasso da videoarte são, sobretudo, a criação nos anos 80 da MTV, pois abarcou a confluência do experimentalismo para as produções que envolviam a música e a imagem, a concorrência com a TV aberta, que já se imprimia como uma avassaladora máquina, e o esgotamento das obras videográficas frente ao mercantilismo da arte (a comercialização de videoarte era descartada), pois o reconhecimento dos meios artísticos estava pautado, principalmente, na pintura e na escultura.

Nesse manifesto<sup>2</sup>, ele descreve outros pontos determinantes. Para DAVIDOVICH:

1. A vídeo-arte fracassou porque as paredes das galerias não têm janelas.
2. A vídeo-arte fracassou porque as pessoas olham televisão, mas não olham a televisão.
3. A vídeo-arte fracassou porque a televisão é o principal meio que utiliza nossa cultura para conhecer a si mesma.
4. A vídeo-arte fracassou porque os norte-americanos são as pessoas mais entretidas e menos informadas do mundo.
5. A vídeo-arte fracassou porque os norte-americanos sabem muito sobre as últimas vinte quatro horas, mas muito pouco sobre os vinte quatro anos.
6. A vídeo-arte fracassou porque é muito inteligente.
7. A vídeo-arte fracassou porque a pintura e a escultura são os únicos meios artísticos reconhecidos.
8. A vídeo-arte fracassou porque os norte-americanos assistem sete horas diárias de televisão.
9. A vídeo-arte fracassou porque para os intelectuais assistir televisão é o que o sexo foi para os vitorianos.
10. A vídeo-arte fracassou porque os artistas não quiseram se integrar com o contexto televisivo.
11. A vídeo-arte fracassou porque se desenvolveu fora do mundo televisivo.
12. A vídeo-arte fracassou porque a arte é econômica para produzir e cara para vender. A vídeo-arte é cara para produzir e impossível de vender.

Curiosamente, o lugar do vídeo na contemporaneidade, ainda não rompeu com os guetos culturais (festivais, museus e galerias). A produção videográfica ainda continua de certa forma à margem do sonho de muitos autores de posicionar o vídeo independente em local de destaque nas emissoras. Porém, grande parte do experimentalismo e da linguagem desses artistas é incorporada por programas televisivos acessíveis ao grande público. O desafio das mídias eletrônicas na contemporaneidade é popularizar as

tecnologias. Inclusive a sua manipulação, possibilitando dessa forma, um maior envolvimento do público.

Ainda vivemos em um país em que a exclusão digital não permite o amplo acesso à tecnologia. A “democratização” das tecnologias continua sendo um entrave para o desenvolvimento no Brasil e nos países do hemisfério sul. Curiosamente, o Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil, que acontece desde 1983 em São Paulo, apóia-se na confluência da produção do eixo-sul. Em sua 14ª edição, o festival tratou de provocar os artistas com questionamentos que ilustram bem a “tensão” do contexto atual, afirmando o olhar das mídias na arte. Foram abordadas reflexões referentes aos deslocamentos e aos processos nômades; a relação entre arte e política; as estratégias de controle e vigilância; o desafio de reinventar as memórias pessoais e coletivas e de como o corpo aparece nas obras. Curiosamente, observei que o método de alguns artistas estava associado a imagens ou motivos familiares, registro de viagens, casamentos, sendo também recorrentes as apropriações de imagens do horror da guerra ou de imagens que versam sobre tragédias pessoais ou ainda coletivas.

O caminho percorrido pela nova geração de artistas acompanha a trajetória dos precursores da arte-mídia citados anteriormente, empreendendo com grande vigor um olhar apurado aos acontecimentos socioeconômicos, políticos e estéticos. Com essa nova gramática e com essas novas maneiras de ressignificar o olhar, através das técnicas e da ampliação de transformações, as tecnologias se impõem em nossa sociedade. Para SEVCENKO:

O recente advento das técnicas eletro-eletrônicas reformulou esse contexto ao atribuir um novo papel ao olhar, não mais estático como aquele condicionado pela imprensa e pela perspectiva linear do renascimento, mas um olhar agora onipotente e onipresente, dinâmico versátil, intrusivo, capaz de se desprender dos limites do tempo e do espaço, como aquele da câmera de cinema. A esse olhar alucinado, os recursos eletro-eletrônicos acrescentam os potenciais do som amplificado e distorcido, repondo ao conjunto os efeitos de simultaneidade, de descontinuidade, da interatividade de fragmentos autônomos, ademais da conectividade tátil de um mundo invadido pelas multidões, pelos fluxos e pelas mercadorias (2001, p.80).

Os fluxos de imagens e a mediação das tecnologias, cada vez maiores, em nossa sociedade trazem um trânsito de possibilidades inumeráveis, pois a cada dia as informações e as técnicas são disponibilizadas. Embora o acesso às tecnologias seja restrito no Brasil, empreender maneiras de convívio e conexões com as novas tecnologias torna-se tarefa inevitável para o homem contemporâneo.

#### Notas

1. Em cinematografia eletrônica, o azul, verde e o vermelho, são as cores primárias que compõem o sinal RGB.
2. Publicado originalmente no catálogo de arte eletrônica, Linz, 20-27 de junho de 1986.

#### Referências

**ARCHER**, Michael. *Arte contemporânea: Uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

**CAGE**, John. *De Segunda a Humano: novas conferências e escritos*. São Paulo: Hucitec, 1985.

**CANONGIA**, Ligia. *Quase cinema: cinema de artista no Brasil, 1970/80*. In: *Arte brasileira contemporânea: caderno de textos 2*. Rio de Janeiro: Funarte, 1981.

**DAVIDOVICH**, Jaime. *Catálogo de arte eletrônica, Linz, 20-27 de junho de 1986*.

**MACHADO**, Arlindo. *Máquina e imaginário: O desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

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

**SEVCENKO**, Nicolau. *A corrida para o século XXI: no loop da montanha-russa*. São Paulo: Companhia das letras, 2001.

**STURKEN**, Marita. *La elaboracion de una história*, 1989.

#### Currículo Resumido

Danillo Barata é Mestre em Artes Visuais pelo PPGAV - Escola de Belas Artes, UFBA. Doutorando em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Professor do quadro permanente no Centro de Artes, Humanidades e Letras da UFRB. Em suas pesquisas artísticas desenvolve poéticas utilizando linguagens em vídeo, arte eletrônica, fotografia e audiovisual.