

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS - UFMG  
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL  
NÍVEL DOUTORADO

Osmar Gonçalves dos Reis Filho

### **A EXPERIÊNCIA DO VÍDEO:**

**Não-narratividade, corpo e presença nas práticas audiovisuais**



Belo Horizonte

2010

# **Livros Grátis**

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Osmar Gonçalves dos Reis Filho

A EXPERIÊNCIA DO VÍDEO:

Não-narratividade, corpo e presença nas práticas audiovisuais

Tese apresentada como requisito parcial para  
obtenção do título de Doutor, pelo Programa  
de Pós-Graduação em Comunicação Social  
da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientadora:  
Professora Doutora Patrícia Moran  
Fernandes

Belo Horizonte  
2010

A experiência do vídeo:

Não-narratividade, corpo e presença nas práticas audiovisuais

Osmar Gonçalves dos Reis Filho

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Escola de Comunicação da Universidade Federal de Minas Gerais como quesito parcial para a obtenção do título de Doutor.  
Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Patrícia Moran Fernandes

Apresentada em \_\_\_\_\_

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Patrícia Moran Fernandes  
Doutora em Comunicação  
USP

---

Prof. Dr. César Geraldo Guimarães  
Doutor em Estudos Literários  
UFMG

---

Prof. Dr. Oliver Fahle  
Doutor em Comunicação  
Bochum Universität

---

Prof. Dr. André Guimarães Brasil  
Doutor em Comunicação  
UFMG

---

Prof. Dr. Eduardo de Jesus  
Doutor em Comunicação  
PUC – MG

Suplentes:

Prof. Dr. Rodrigo Minelli Figueroa, Doutor em Comunicação, PUC-SP

Prof. Dr. Júlio Pinto Machado, Doutor em Comunicação, Universidade da Carolina do Norte (EUA)

## FICHA CATALOGRÁFICA

REIS FILHO, Osmar Gonçalves dos.

A experiência do vídeo [manuscrito]: não-narratividade, corpo e presença nas práticas audiovisuais./ Osmar Gonçalves dos Reis Filho.  
Belo Horizonte: UFMG/FAFICH, 2010.

210 f.

Orientador: Patricia Moran Fernandes  
Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais,  
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.

.  
1.Comunicação audiovisual – Teses 2.Teorias do vídeo – Teses 3. Não-narratividade - Teses. 4 Corpo e presença. I. Fernandes, Patricia Moran. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. III. Título

À Nicole

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais e irmãos, pelo amor e pelo apoio incondicional em todas as etapas da vida.

Aos meus orientadores, Patrícia Moran e Oliver Fahle, pela amizade e dedicação, pela confiança que depositaram no projeto desde o início.

A Capes (Cordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) e ao DAAD (Deutsche Akademischer Austauschdienst) que viabilizam a pesquisa e a orientação na Alemanha.

Ao César Guimarães e ao André Brasil pelas sugestões valiosas, pelas críticas e incentivos na Banca de qualificação.

Aos amigos Felipe Muanis e Francisco Ramires, pelo diálogo constante, pela leitura da tese, por terem trilhado comigo os caminhos nem sempre claros do doutorado.

Aos professores, funcionários e os amigos do Programa de pós-graduação de Comunicação Social da UFMG, em especial ao Ricardo Fabrino, a Paulinha e a Carol, que tanto me ajudaram. Parceiros para toda vida.

## RESUMO

Nos últimos anos, o vídeo tem sido alvo de inúmeros questionamentos. Enquanto especialistas como Arlindo Machado e Jean-Paul Fargier afirmam que a arte eletrônica atingiu finalmente sua “maioridade”, todo um discurso corrente parece decretar a morte ou a extinção do vídeo, superado que teria sido pelas tecnologias digitais. Esta tese se insere nesse debate, propondo-se a pensar a questão do vídeo na atualidade: a questão de sua natureza e de seu lugar no mundo das práticas visuais. Para tanto, ela sugere um deslocamento nas abordagens contemporâneas, centradas nos aspectos tecnológicos ou tecno-formais do vídeo, procurando pensá-lo como um campo de forças, um campo de tensão onde atuam múltiplas instâncias.

Adotando o ensaio como forma, a pesquisa põe em movimento uma abordagem múltipla e transversal, encarando o vídeo não apenas como imagem – uma imagem técnica a mais ao lado de outras – mas como um dispositivo complexo, um diagrama relacional que reposiciona o espectador no espaço, renovando seu papel no campo das práticas audiovisuais; que cria uma nova visualidade (mais instável, háptica e processual); que põe em jogo formas visuais não-narrativas e sensoriais, apostando nas qualidades puras da imagem, em um regime de intensidades, de forças (em devir) mais do que de formas (estáveis). Palavra admirável por sua riqueza e implicação, a noção de experiência procura dar conta dessa multiplicidade de aspectos, dos efeitos de subjetividade que tem lugar aí.

Para pensar essas questões, nós traçamos um percurso teórico dispersivo e heterogêneo. Partimos dos estudos de Jonathan Crary sobre o dispositivo para mostrar como o vídeo constitui um meio realmente singular, um *dispositivo aberto*, capaz de se submeter a diversas configurações, a inúmeros arranjos expositivos, convocando o espectador de forma sempre renovada. Buscamos referências na filosofia de Maurice Merleau-Ponty e na teoria da imagem de Oliver Fahle na tentativa de conceituar essa visualidade instável e flexível trazida pelo vídeo, esse campo onde a imagem nos aparece como pura potência, como um esboço, um rascunho, algo ainda por vir. Problematisamos então a noção de presença e de retorno do corpo a partir das contribuições de Hans U. Gumbrecht. Por fim, a tese empreende a análise de dois campos contemporâneos do vídeo, duas tendências que apareceram com bastante força nos últimos anos: a prática do vjing e a videocriação.

**Palavras-chave: Dispositivo aberto. Não-narratividade. Corpo. Presença.**

## ABSTRACT

In recent years, the video has generated numerous questions. While experts like Arlindo Machado and Jean-Paul Fargier say electronic art has finally reached their "age", an entire current speech seems to enact the death or extinction of the video, which would have been surpassed by digital technologies. This theses falls in this debate, proposing to consider the issue of video today: the question of its nature and its place in the world of visual practices. To do so, it suggests a shift in contemporary approaches, centered on technological or techno-formal video's aspects, trying to think of it as a force field, a field of tension where multiple instances operate.

Adopting the essay as a form, the research sets in motion a multipronged and cross-cut approach, facing the video not only as an image – one technical image more alongside others - but as a complex apparatus, a relational diagram that repositions the viewer in space, renewing its role in the world of audiovisual practices; that establishing a new visuality (more unstable, haptic, procedural); which brings into play non-narrative visual forms, betting on the pure qualities of the image, in a system of Intesa, the forces (in becoming) rather than form (stable). Word admirable for its richness and implication, the notion of experience attempts to cover these multiple aspects and the effects of subjectivity that takes place there.

To think about these issues, we plotted a dispersive and heterogeneous theoretical path. We started from Jonathan Crary's studies on apparatus to show how the video is a unique medium, an open apparatus, capable of undergoing various configurations, the numerous architectural arrangements, calling the viewers always in renewed ways. We seek references in the philosophy of Maurice Merleau-Ponty and in the image theory of Oliver Fahle to conceptualize this visuality unstable and flexible brought by the video, this field where the image appears to us as pure power, such as outline, a draft, something yet to come. We problematize then the notion of presence and return of the body based on the contributions of Hans U. Gumbrecht. Finally, the thesis undertakes the analysis of two contemporary fields of video, two trends that emerged with enough strength in recent years: the practice of vjing and videocriação. Finally, the thesis undertakes the analysis of two contemporary fields of video, two trends that emerged with enough strength in recent years: the practice of vjing and videocriação.

**Key words: Open apparatus. Non-narrative. Body. Presence.**

# SUMÁRIO

<b>Introdução</b> .....	<b>10</b>
<b>1. Vídeo: dispositivo aberto e agenciamentos múltiplos</b> .....	<b>25</b>
<b>2. Hegemonia da não-narratividade</b> .....	<b>35</b>
2.1 Teoria geral da narrativa .....	39
2.2 Narrativa e audiovisual: o encontro do cinema e da narração .....	46
2.3 Cinema clássico .....	51
2.4 Cinema moderno .....	53
2.5 O regime não-narrativo de imagens .....	56
<b>3. Da imagem ao visível: o estatuto da imagem nas práticas do vídeo</b> ....	<b>68</b>
3.1 A imagem-processo .....	72
3.2 O visível .....	76
3.3 A percepção e o olhar háptico .....	85
3.4 Crítica à visualidade instrumental .....	92
<b>4. Da imagem ao objeto: as materialidades e o espaço em torno</b> .....	<b>102</b>
4.1 A obra como situação e a <i>medialidade</i> do vídeo .....	105
4.2 Imagem fora da caixa: a interpenetração entre o tectônico e a semiótica	116
<b>5. Do engajamento do corpo: o papel do espectador no vídeo</b> .....	<b>120</b>
5.1 O retorno do <i>liveness</i> .....	124
5.2 O corpo nas práticas do vídeo.....	126
5.3 Visitante ou expectador-participador .....	127
<b>6. Os regimes contemporâneos</b> .....	<b>138</b>
6.1 Performance de vídeo ao vivo – a prática do vjing.....	141
6.2 A poética da videocriação .....	159
<b>Considerações finais</b>	
Desejo de presença e estratégias sensíveis.....	184
<b>Referências Bibliográficas</b> .....	<b>203</b>

## Introdução

Este trabalho é um ensaio sobre um campo ou sistema de imagens que nunca teve por trás de si uma ampla tradição de pesquisa, que sempre apresentou grandes desafios ao pensamento crítico. Trata-se do vídeo, essa antiga nova tecnologia que completará nos próximos anos meio século de história, meio século de práticas e experiências que transformaram o campo das artes e das imagens em movimento. Embora não haja algo como aniversário em arte, achamos que este é um momento especial, oportuno para repensarmos a trajetória e o lugar de uma mídia que raras vezes recebeu uma atenção mais sistematizada da crítica.

De fato, apesar de sua presença dominante no dia a dia das sociedades urbanas, de fazer parte de diversas práticas artísticas e culturais contemporâneas, o vídeo provocou pouca reflexão crítica se comparado com outros meios audiovisuais, como o cinema e a televisão. Como já observou Arlindo Machado, a estética do vídeo é uma disciplina relativamente nova, um campo que só foi se constituir como teoria no final do século XX, mais acentuadamente nos anos 1980<sup>1</sup>. Talvez pelas dificuldades que apresente aos pesquisadores da área.

O vídeo, sabemos, se apresenta numa variedade infinita de formas e contextos dispositivos. Trata-se de um objeto essencialmente instável e heterogêneo, um dispositivo de identidades múltiplas. Ele pode se apresentar, por exemplo, sob a forma de fita magnética ou de DVD, ser exibido em um monitor ou em centenas deles, ser projetado em grandes telas, difundido pelo ar ou circular em sistemas de circuito fechado. É comum o vídeo aparecer também associado a outras mídias e práticas artísticas, como performances, peças de teatro, esculturas e instalações; se fazer presente ainda em intervenções urbanas, processos multimidiáticos e nas projeções performáticas dos VJs. Obviamente, toda essa heterogeneidade coloca problemas difíceis de

---

<sup>1</sup> MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

equacionar, faz do vídeo um objeto de difícil apreensão, um verdadeiro desafio para pesquisadores e amantes da prática.

Hoje, às vésperas de completar meio século de história, ele passa por uma série de grandes transformações. O vídeo precisa lidar com o advento e a disseminação das mídias digitais na vida social e com mutações profundas em seu próprio aparato técnico (a mudança das câmeras, a passagem da fita magnética e dos tubos de raio catódico para os DVDs, HDs e telas eletrônicas); transformações que o tem colocado seriamente sob suspeita. Momento de crise, portanto, ou de “maioridade” estética: eis aí a questão que o vídeo nos coloca hoje, após quatro décadas de intensa experimentação.

Seja qual for a resposta, esse nos parece um período oportuno para repensarmos sua trajetória, investigarmos sua natureza e seu lugar nas produções visuais. Eis aí, em poucas palavras, o objetivo central desta pesquisa, eis o que nos move: pensar a questão do vídeo no mundo das práticas visuais contemporâneas. E pensá-lo em seu conjunto, abordando não uma vertente específica, um artista ou uma obra particular, mas o vídeo como fenômeno (artístico e cultural) abrangente. Trata-se de pensá-lo como um campo de forças, um campo de tensões de onde emergem novas formas de lidar com a imagem, novos regimes de percepção, outros processos de subjetivação que ampliam, reconfiguram, reinventam o campo das artes e das imagens em movimento, abalando antigas certezas e exigindo a reformulação de conceitos estéticos.

### **Um parêntese no fio evolutivo das imagens?**

Nos últimos anos, o vídeo tem sido alvo de inúmeros questionamentos. Enquanto especialistas como Arlindo Machado e Jean-Paul Fargier afirmam que a arte eletrônica atingiu sua “maioridade”, todo um discurso corrente parece decretar a morte ou a extinção do vídeo, superado que teria sido pelas tecnologias digitais. Para boa parte da crítica, de fato, as mídias digitais teriam

apagado ou diluído a marca do vídeo (sua estética ou sua linguagem), na paisagem audiovisual contemporânea.

Um exemplo disto é a leitura realizada por Siegfried Zielinski, em sua obra *Audiovision: Cinema and Television as Entr'actes in History*<sup>2</sup>. Nesta obra, que pretende traçar a genealogia dos meios audiovisuais, o teórico alemão mal considera o vídeo e sugere ainda que os meios eletrônicos já seriam praticamente um artigo do passado, relíquias, prestes a desaparecer em face do surgimento das tecnologias digitais. Em essência, o argumento de Zielinski é o mesmo em que se baseiam críticos importantes como Mark Nash e Chrissie Lles<sup>3</sup>. Para todos eles, a implementação do computador na vida social teria diluído as fronteiras entre os meios, apagando completamente o vídeo, levando sua estética a um certo esgotamento.

A partir dessa perspectiva, o vídeo é visto hoje senão como um fantasma, certamente como um fenômeno efêmero e transitório, apenas um ser de passagem. Em *Cinema, vídeo, Godard*, Philippe Dubois resume bem essa posição<sup>4</sup>.

Dividido entre o cinema e o computador, cercado como um banco de areia, entre dois rios, que correntes contrárias vêm apagar progressiva e rapidamente, o vídeo era visto no final das contas como uma imagem intermediária. Uma ilha destinada a submergir, instável, transitória, efêmera. Um curto momento de passagem no mundo das tecnologias do visual<sup>4</sup>.

Um parêntese, portanto: eis aí o sentimento contemporâneo sobre o vídeo. Este teria existido apenas brevemente, como que para estabelecer uma ponte entre cinema e computador. Em resumo, o vídeo não passaria de um intervalo no fio evolutivo das imagens.

---

<sup>2</sup> ZIELINSKI, Siegfried. *Audiovision: Cinema and television as entr'actes in history*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999.

<sup>3</sup> MARK, Nash. Entre cinema e um lugar rígido: dilemas da imagem em movimento como pós-mídia. In: MACIEL, Kátia (org.). *Cinema sim: narrativas e projeções: ensaios e reflexões*. São Paulo: Ed. Itaú Cultural, 2008.

<sup>4</sup> DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: CosacNaify, 2004, p. 99.

Ora, essa posição nos parece bastante problemática. De um lado, ela desconsidera o vídeo como uma mídia importante na história e na evolução das práticas visuais na segunda metade do século XX. Uma mídia que, afinal, veremos ao longo da tese, colocou em movimento um novo conceito de imagem (mais processual e flexível); instaurou a instantaneidade entre a produção e a recepção da mensagem audiovisual, trazendo com isso a lógica do *ao vivo*, da produção imagética em tempo real, presente, e aproximou o campo das imagens em movimento das artes contemporâneas, estabelecendo entre eles diversos diálogos, passagens e fusões<sup>5</sup>. De outro lado, essa posição não dá conta de uma variedade de produções audiovisuais hodiernas que tem no vídeo e em seus dispositivos, seu principal suporte de criação.

Pensamos aqui, por exemplo, no que se tem convencionalizado chamar de *live images* ou *live vídeo*, a mixagem “ao vivo” de imagens em pistas de dança, galerias, museus e espaços públicos. Pensamos também numa rica produção de trabalhos *single channel* que Philippe Dubois reuniu, recentemente, sob a noção de videocriação, algo mais amplo e abrangente que a videoarte e que traz em si as marcas de uma estética eletrônica. Isto sem mencionarmos o campo das videoinstalações, que sofreu um salto expressivo nos últimos anos. Hoje, é realmente difícil visitarmos uma grande exposição ou bienal de arte – como as de Veneza, São Paulo, a Documenta, de Kassel – sem nos depararmos com uma série de trabalhos instalativos em vídeo. Tais obras se tornaram uma espécie de presença obrigatória, um campo de desejo para o qual têm migrado artistas de diversas áreas.

Pesquisadora dos meios eletrônicos desde os anos 70, a historiadora da arte Liz Kotz resume bem a situação do vídeo na contemporaneidade.

Amplamente invisível na arte estabelecida em galerias nos anos 1980, em meados dos 1990 o vídeo aparece repentinamente em todos os lugares (...) Passeando por galerias, exposições em museus e ubíquas feiras

---

<sup>5</sup> Cf. FARGIER, Jean-Paul (org.) *Où va la vidéo?* Paris: Cahiers du Cinema Livres, 1986.

de arte e festivais internacionais, os espectadores agora encontram todos os tipos de imagens em movimento eletronicamente produzidas, as quais ainda referimos, ou reconhecemos, como vídeo<sup>6</sup>.

Crise, extinção, desaparecimento? Não seria antes uma crise da teoria? As práticas do vídeo estão aí. Elas ocorrem às vezes sozinhas, às vezes associadas a outras mídias e campos artísticos. Investigá-las é pensar problemas que só tendem a crescer num contexto audiovisual cada vez mais marcado pelo hibridismo e pela contaminação entre os meios e as linguagens audiovisuais.

### **Um sistema de relações**

Se o vídeo aparece hoje como um fenômeno transitório, ser de passagem à beira da extinção, isto se deve, em grande parte, a uma série de mal-entendidos de fundo teórico. Arlindo Machado aponta alguns deles na recente coletânea, *Made in Brasil*<sup>7</sup>. O principal parece ser a redução da noção de mídia a suporte técnico, a ferramenta ou tecnologia. De fato, nós encontramos nas leituras contemporâneas sobre o vídeo uma forte tendência tecnicista. Daí alguns críticos usarem as transformações na materialidade do meio – as alterações sofridas nas câmeras, na fita magnética e nos tubos de raio catódico – como argumento para decretar sua extinção. Ora, uma mídia não se reduz ou se confunde com um aparato técnico.

Em um texto publicado ainda na década de 80, Frederic Jameson já observava que uma mídia não depende apenas de uma tecnologia<sup>8</sup>. Embora o suporte técnico seja uma dimensão importante de todo dispositivo, implicando um conjunto específico de mediações e modos de fazer, ele não determina sozinho o destino de uma mídia. Esta, nos diz Jameson, é o resultado de uma

---

<sup>6</sup> KOTZ Liz. Videoprojeção: o espaço entre telas. In: MACIEL, Kátia (org.). *Cinema sim: narrativas e projeções: ensaios e reflexões*. São Paulo: Ed. Itaú Cultural, 2008.

<sup>7</sup> MACHADO, Arlindo. *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras/Itaú cultural, 2007.

<sup>8</sup> JAMESON, Frederic. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1997.

configuração complexa, de um campo de forças ou sistema de relações no qual atuam fatores os mais heterogêneos. Técnicos, sem dúvida, mas também semióticos, institucionais, discursivos, entre outros. Neste artigo dedicado especialmente ao vídeo, Jameson ressalta a dinamicidade desse processo. De fato, todas essas instâncias se influenciam mutuamente, entram e saem de sincronia ao longo dos anos, dando origem a *formações midiáticas* diversas. Exatamente o que observamos na história do vídeo.

Em consonância com essa linha de pensamento, têm surgido nos últimos anos novas abordagens sobre o dispositivo que enfatizam uma visada mais sistêmica e relacional; trabalhos como os de Jonathan Crary, André Gaudreault, Philippe Marion e Yvonne Spielmann que encaram a mídia como uma máquina relacional. Para esses autores, trata-se sempre um diagrama de relações, de uma articulação multilinear composta por fios de origens e natureza diferentes. Como afirmam Gaudreault e Marion, “vários critérios interagem quando pintamos o retrato de uma mídia ou desenhamos seu cartão de identidade: sua relação com uma instituição, suas configurações semióticas, seus meios de transmissão e as possibilidades tecnológicas desses meios, os modos como é disseminado, os dispositivos comunicativos ou relacionais que são postos em prática ou induzidos, etc.”<sup>9</sup>

Aspectos técnicos, semióticos, arquitetônicos, todos entram em jogo na caracterização de uma mídia. Por isso, Jonathan Crary vai propor a noção de *ponto de interseção* para estudar os dispositivos visuais<sup>10</sup>. Aqui, é a confluência que importa. E, em suas análises, Crary mostra cuidadosamente como cada dispositivo não convoca apenas uma linguagem ou uma tecnologia singular, mas instaura também modos de posicionar o espectador no espaço, de regulá-lo e estruturar sua participação corporal. Para além da técnica, portanto, para além das linguagens e formas expressivas, o autor destaca a importância de

---

<sup>9</sup> No original: “Various criteria interact when we paint the portrait of a medium or design its identity card: its relationship to an institution, its semiotic configurations, its means of transmission and the technological possibilities of this means, the ways it is disseminated, the communicative and relational devices that are put in place or induced, etc.” GAUDREAULT, André e MARION, Philippe. *The cinema as a model for the genealogy of media*. Convergence, 8.4, 2002, p.12.

<sup>10</sup> CRARY, Jonathan. *Techniques of the observer*. Cambridge: The MIT Press, 1992, p.8.

pensarmos hoje a questão do espectador, o modo como este é solicitado pelos dispositivos.

Seguindo essas abordagens, parece claro que a investigação da natureza e do lugar de uma mídia na contemporaneidade só pode se realizar a partir de um pensamento múltiplo e relacional, uma abordagem que leve em consideração o entrecruzamento de forças e instâncias diversas.

### **A experiência do vídeo – um campo de tensões**

Este parece ser, precisamente, o desafio das pesquisas contemporâneas sobre o vídeo. Como já observou Dubois, grande parte dos estudos tende a se concentrar nos aspectos tecnológicos e acaba tomando o vídeo apenas como imagem – um tipo específico de imagem técnica ao lado de outras – focando sua atenção nos aspectos técnico-formais do meio.

De fato, parece-me que até agora boa parte da discussão sobre o vídeo tendeu a situá-lo na ordem das imagens. Uma imagem a mais, vista como mais ou menos “nova”, ainda que não se saiba exatamente em que e porquê (...). Naqueles esquemas, o vídeo só encontrava seu lugar enquanto inserido no campo geral das formas visuais, alinhado a um fio que pretendia articular pintura, desenho, foto, cinema etc. E isto talvez fosse, senão um erro de postura, ao menos a base de uma fragmentação que dividia o vídeo até torná-lo inapreensível. Se o vídeo é uma imagem e nada mais, então talvez ele beire o esgotamento (...) O que eu me digo um pouco hoje em dia é que para pensarmos o vídeo, talvez devamos parar de vê-lo como uma imagem e de remetê-lo à classe das (outras) imagens. Talvez não devamos vê-lo, mas concebê-lo, recebê-lo ou percebê-lo<sup>11</sup>.

Assim, visto apenas como imagem, enquadrado por um viés exclusivamente técnico, o vídeo nos escapa, escorrega entre os dedos, torna-se inapreensível. Se há algo como uma estética eletrônica, se o vídeo reclama conceitos estéticos próprios, ainda que não exclusivos, estes só podem ser apreendidos

---

<sup>11</sup> DUBOIS. *Cinema, vídeo, Godard*, p.73 e p.100.

numa abordagem ampla e transversal, numa perspectiva que trate não apenas a imagem, mas a organização estético-discursiva que a agencia, o papel e o lugar do espectador nesse agenciamento, os regimes de percepção aí convocados. É aí nesse entrelugar, nessa teia conceitual instável e dinâmica que podemos perceber o vídeo.

Falar em experiência do vídeo, portanto, é tentar desviar certo enfoque tradicional nos estudos do meio, tentando abordá-lo como um campo de tensões. Trata-se de avaliar, para além dos procedimentos técnico-formais, o modo como o vídeo reposiciona o espectador no espaço, solicitando uma participação corporal mais física e ativa; o modo como cria uma nova visualidade (ou seja, não apenas uma imagem, mas novos modos de ver, novas economias do olhar); a maneira como põe em jogo propostas visuais não-narrativas e sensoriais, propostas que trabalham em um regime de intensidades puras, um regime de forças (em devir) mais do que de formas (estáveis).

Cabe lembrar aqui que, embora heterogêneos, esses aspectos não são independentes. Eles estão em relação e concorrem, ao final, para a produção de uma sensibilidade singular, para a instauração de um processo de subjetivação específico, que talvez não seja exclusivo do vídeo, mas adquire em suas práticas uma força e potência singulares. Palavra admirável por sua riqueza e implicação, a noção de experiência procura dar conta da globalidade desse processo.

Evidentemente, esse tipo de abordagem não é restrito ao vídeo, podendo ser aplicado a qualquer mídia. No campo das práticas videográficas, no entanto, ele parece se manifestar, ou melhor, ser exigido, com mais intensidade, já que o vídeo constitui (como veremos), um dispositivo maleável, um aparato que se presta a diversas configurações, que ocorre numa multiplicidade de formas e estruturas dispositivas. A cada campo de práticas videográficas, de fato, os componentes e elementos do vídeo se apresentam de uma determinada maneira. Em alguns casos, como no sistema de circuito fechado, por exemplo, ele se apresenta sem nenhuma imagem prévia, sem fita magnética ou DVD,

sem nenhuma obra a apresentar, o que convoca certamente um tipo de leitura bastante singular. Em outros momentos, como no caso das videoesculturas, o vídeo se apresenta como um objeto híbrido, ao mesmo tempo imagético, escultural, arquitetônico, expandindo assim os limites da imagem em movimento para o campo do ambiente, da vivência, do acontecimento. Outra leitura completamente diferente.

Toda essa maleabilidade exige uma perspectiva pragmática, atenta a cada contexto e a cada configuração. Nesta situação, nos lembra Duguet, se torna extremamente redutor compreender a imagem como um em si, como algo que poderia ser isolado de todo um processo e analisado em seus aspectos puramente formais e representativos. Mais importante talvez seja investigar como a imagem se insere aqui em processos mais amplos, ao mesmo tempo técnicos, estéticos, afetivos, processos que a pressupõem e ultrapassam<sup>12</sup>.

## **Configuração da pesquisa**

Método é caminho indireto, é desvio. (...) Incansável, o pensamento começa sempre de novo, e volta sempre, minuciosamente, às próprias coisas.

Walter Benjamin

Pensar o vídeo como um campo de tensões, um campo de forças aberto e maleável – capaz de adotar diversas configurações e de promover múltiplos agenciamentos – nos levou até a forma do ensaio. De acordo com Clifford Geertz, o ensaio é esse modo de escrita e de pensamento que nos permite mover em vários níveis, explorar em diversas direções simultaneamente. Em sua maleabilidade, ele empreende uma abordagem aberta, capaz de ver o

---

<sup>12</sup> DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Kátia (org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

objeto sob diversos ângulos, de retornar a ele várias vezes sob novas e renovadas perspectivas<sup>13</sup>.

Arriscado e errante, o ensaio se move por um impulso não-sistemático. Segundo Silvina Rodrigues, ele põe em movimento um pensamento fragmentário e elíptico, pensamento que dá voltas em seu objeto, sempre atento aos seus extremos e singularidades. Trata-se também de um “pensamento que se ensaia”, capaz de se afirmar e se relativizar a um só tempo. Seu grande mérito é apreender o fenômeno em seu movimento, alcançando assim “não apenas o conceito, mas também a imagem, não apenas as diferenças, mas as diferenciações, não o fixo, mas o que está em devir”<sup>14</sup>.

Embora seja ainda hoje cercado de muita suspeita, não há como negar a existência de uma certa tradição deste tipo de pesquisa que se faz no contato direto com o objeto e que não procura de saída impor-lhe uma tese ou uma estrutura rígida de apreensão. Falamos aqui de pensadores como Michel Montaigne, Francis Bacon, John Locke, Henri Bergson que deram corpo e forma à retórica ensaística, transformando-a numa das inflexões mais freqüentes do pensamento contemporâneo. Um exercício particular de escrita e pensamento que iria marcar grande parte dos teóricos modernos, especialmente no campo da comunicação, onde quase todas as grandes referências, como Theodor Adorno<sup>15</sup>, Walter Benjamin, Marshall McLuhan, Vilém Flusser, Gilles Deleuze, entre tantos outros, trabalharam a partir desse modelo de pesquisa.

---

<sup>13</sup> Ver a argumentação a favor do ensaio para a exposição do conhecimento nas ciências humanas em GEERTZ, Clifford. *Local Knowledge: futher essays in interpretativa anthropology*. New York: Basic books, 1983.

<sup>14</sup> RODRIGUES, Silvina. *Literatura, defesa do atrito*. Lisboa: Vendaval, 2003.

<sup>15</sup> Adorno talvez seja, ainda hoje, o pensador cuja defesa do ensaio como método teórico e filosófico consistente é a mais esclarecedora e contundente. Em *Ensaio como forma*, de 1958, Adorno mostrar a pertinência e a quase necessidade de um pensamento fragmentado, descontínuo, múltiplo, um pensamento que fosse, ao mesmo tempo, arriscado, vagante e errante, num mundo moderno, marcado, também ele, pela fragmentação, pela exacerbação dos contrastes, por uma realidade conflitiva e em contínua transformação. In: Theodor W. Adorno. Tradução e organização Gabriel Cohn. São Paulo: Ática, 1986.

De fato, todos estes teóricos empreendem uma reflexão que não busca a adequação aos grandes esquemas teóricos já formulados, uma reflexão que se propõe a pensar, na maioria das vezes, a partir dos objetos, de suas resistências e particularidades, e não da aplicação, em abstrato, de princípios conceituais generalizantes. Contra o gesto amplo e sufocante da construção sistemática, típica da filosofia do século XIX, esses pensadores reclamam uma modalidade de pensamento que se dedica ao cuidado dos detalhes, das partes isoladas, dos fragmentos.

Algo que Benjamin chamou de “elaboração micrológica”<sup>16</sup>, uma construção de pensamento que faz um apelo à imanência, à tentativa de salvar os extremos, as particularidades do fenômeno, e que procura oferecer, ao final, através da justaposição dos fragmentos, uma visão mais ou menos geral desse fenômeno, uma totalidade aberta. Exatamente como em um mosaico que nos oferece uma imagem ampla, mas que se forma a partir da junção de pequenos fragmentos que valem por si mesmos e que são respeitados em sua singularidade.

Nessa linha, pensamos a configuração da tese. Podemos dizer que os capítulos que a compõem formam segmentos relativamente autônomos. Podemos lê-los separadamente, como o fragmento de um mosaico ou tomá-los em seqüência. Eles fazem sentido em si mesmos, mas juntos nos dão uma imagem possível da experiência contemporânea do vídeo, de sua natureza e seu lugar nas práticas visuais.

Ainda alinhado na perspectiva ensaística, este trabalho não propõe construir seus conceitos em abstrato, apenas através da análise conceitual. Ele busca formar suas categorias no corpo a corpo com as obras. Sendo assim, em meio aos capítulos teóricos, não é raro encontrarmos breves análises. Em via inversa, teremos nos capítulos mais analíticos, pequenas elaborações conceituais. Nossa intenção é fazer os conceitos surgirem em conjunto com as análises singulares, de modo que eles não apareçam como mera adequação,

---

<sup>16</sup> BENJAMIN, Walter. *Origem do drama barroco alemão*. Trad. Paulo Sérgio Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1984, p. 51.

como ilustração dos grandes esquemas teóricos já formulados no início da tese.

Posto isto, vamos à configuração da pesquisa. Ela está organizada em 6 partes. No primeiro capítulo, procuramos explicitar a noção de *dispositivo aberto*. Partimos das teorias de Jonathan Crary para mostrar como o vídeo constitui um meio singular. Trata-se de um dispositivo maleável, que se presta a diversas modulações, a vários arranjos arquitetônicos, espaciais, convocando o espectador de forma sempre renovada. Ao contrário do que tende a acontecer com outras mídias, de fato, o vídeo é marcado por uma abertura fundamental. E essa abertura não se faz visível apenas na estrutura dispositiva, mas na própria organização estético-discursiva do vídeo, na sua opção por formas visuais não-narrativas e sensoriais, por uma imagem instável e processual.

O segundo capítulo busca discutir justamente essa abertura estético-discursiva do vídeo. Ele se dedica à questão da não-narratividade, do regime não-narrativo de imagens em que trabalha o vídeo. Aqui, lançamos mão de uma grande diversidade de autores, trabalhos vindos de tradições bastante heterogêneas, tudo para melhor circunscrever esse regime instável e desconcertante. Partimos de uma discussão mais geral sobre o conceito de narrativa (uma vez que ele se encontra envolto em uma série de confusões e mal-entendidos), para depois analisarmos suas relações com o cinema e o audiovisual. Passamos então ao questionamento lançado pelas vanguardas e pelo cinema moderno, e, a partir daí, nos focamos na emergência e na possibilidade de um regime não-narrativo de imagens. Neste ponto, foram de crucial importância os trabalhos de David Bordwell, Gilles Deleuze e André Parente. Eles nos permitiram individuar as especificidades da não-narrativa audiovisual, apontando suas propriedades básicas, sua lógica e seus processos formais.

O terceiro capítulo está voltado à discussão do visível e da visualidade háptica. Nele procuramos explicitar a transformação causada pelo vídeo no estatuto da imagem. Como veremos, mais do que operar em um regime não-narrativo, o

vídeo provoca uma mudança no modo como entendemos e trabalhamos a imagem. Em suas práticas, ela se torna instável, flexível, processual. E essa mudança não é apenas formal, ela põe em jogo uma nova economia do olhar, novas formas de percepção. Para conceituar essas mudanças, nós estabelecemos um diálogo com a filosofia de Maurice Merleau-Ponty e com a teoria da imagem de Oliver Fahle. Aqui, foram fundamentais também os trabalhos de Alöis Riegl e de Laura Marks sobre a percepção háptica. Através de análises cuidadosas, eles ressaltam a particularidade e a importância desse modo de percepção, tido normalmente como secundário na história da arte.

O quarto capítulo e quinto capítulos tratam, respectivamente, das passagens e descompartmentagens operadas pelo vídeo, e do modo como espectador se vê convocado em suas práticas. Começamos analisando a capacidade do vídeo de operar *entre*, de fazer passagens, expandindo os domínios das imagens em movimento, se instalando na fronteira entre campos e práticas artísticas consideradas normalmente distantes.

A partir daí, discutimos o lugar do sujeito nesses agenciamentos, o modo como o dispositivo videográfico reposicionou o espectador no espaço, solicitando uma participação corporal mais física e ativa. Um autor fundamental aqui foi Paul Zumthor, especialmente sua obra *Performance, recepção, leitura* (2007). Embora não tenha dedicado nenhum estudo às mídias eletrônicas, o medievalista francês analisa o retorno ou a reconvocação do corpo em diversas práticas artísticas, a partir do pós-guerra. Ora, o vídeo surge exatamente nesse período e vai participar dessa grande mutação estética, apostando nas idéias de performance, de acontecimento e participação, trazendo para as práticas audiovisuais a presença de um corpo ativo, um corpo demandado por inteiro – todos os sentidos se engajando agora com o olhar.

A sexta parte da tese mergulha nos objetos, dedicando-se à análise das práticas contemporâneas do vídeo. Embora em seu percurso a tese estabeleça diálogos com vídeos pioneiros (obras de Nam June Paik, Wolf Vostell, entre outros), nossa investigação sobre a experiência do vídeo procurou privilegiar as práticas e os regimes contemporâneos. Ela se concentra, de fato, na produção

dos últimos 15 anos, se debruçando mais detidamente em dois campos, duas tendências que aparecem com bastante força nos últimos anos: a prática do vjing e a videocriação.

Termo cunhado por Dubois, a videocriação designa algo mais amplo e aberto do que a videoarte, o ponto mesmo de convergência, senão de convulsão entre televisão e cinema, entre artes plásticas e documentário. Já o vjing é o termo mais usado hoje para nos referirmos à prática da projeção e mixagem ao vivo de imagens em *clubs*, galerias, teatros, museus e outros espaços menos institucionalizados do tecido urbano. Optamos por começar com as performances de vídeo ao vivo, por ser a linha de atuação mais recente do vídeo na contemporaneidade, passando depois ao estudo da videocriação. Cabe lembrar aqui que as análises não têm a pretensão de dar conta das obras. Estas oferecem sempre múltiplas entradas e perspectivas de análise, nós escolhemos apenas aquelas que estão relacionadas às questões aqui abordadas.

Na conclusão, procuramos retomar pontos diversos da discussão, tentando religar essas práticas ao mundo, explorando os fatores culturais de nosso tempo que contribuíram para a emergência e o desenvolvimento dessas práticas. Podemos dizer que se a sexta parte da tese mergulha o leitor nos objetos, nos detalhes, no “teor coisal”<sup>17</sup> dos fenômenos, procurando descrevê-los através de um ponto de vista interno, a última adota o que poderíamos designar como um ponto de vista externo, ensaiando conexões entre esses fenômenos e a sociedade contemporânea. Talvez pudéssemos enunciar essa última parte da pesquisa através de três questões centrais: a que tipo de necessidades atuais essas práticas videográficas respondem? Como resultado de que evolução da sensibilidade estética? A que elas resistem?

Por fim, gostaríamos de lembrar que nossa proposta é apenas uma possibilidade de leitura entre outras possíveis. Não temos a pretensão de esgotar um campo das imagens que, por sua própria natureza, oferece

---

<sup>17</sup> BENJAMIN. *Origem do drama barroco alemão*, p. 51.

múltiplas perspectivas de análise. Acreditamos, no entanto, que a família de conceitos aqui criada pode enriquecer o campo de estudos do vídeo, oferecendo novas formas de abordagem, trazendo novas questões, iluminando aspectos e relações que tendem a ficar, normalmente, eclipsados em outras linhas de análise.

## **Vídeo: dispositivo aberto e agenciamentos múltiplos**

No campo dos estudos midiáticos, um dos livros mais influentes que surgiram nos últimos tempos é *Techniques of the observer*, de Jonathan Crary. Nele, o teórico americano empreende uma análise minuciosa da câmera obscura e dos dispositivos visuais do século XIX, mostrando como cada dispositivo é o resultado de uma confluência de forças diversas. De acordo com Crary, o dispositivo é um diagrama multilinear, colocando em conexão instâncias variadas e os estudos das mídias se equivocam quando o reduzem ou o tomam apenas por uma de suas dimensões. No geral, tais estudos tendem a identificar os meios ou com uma forma expressiva ou com um suporte técnico, deixando de lado outros aspectos que são determinantes na experiência aí proporcionada.

Em suas análises, Crary procura destacar o aspecto arquitetônico dos dispositivos, mostrando como a estrutura física dos meios – o modo como seus diversos componentes são arranjados e dispostos no espaço – é decisiva nos modos de percepção agenciados, nas relações que estabelecemos com as imagens e com o espaço ao redor. Como nota o autor, nós ainda hoje empreendemos leituras por demais hermenêuticas. Precisamos perceber que os meios não implicam apenas uma renovação da linguagem ou da visualidade, mas instauram (através de sua dimensão arquitetônica e material), formas de ver que são, simultaneamente, formas de posicionar o espectador no espaço, de estruturar sua participação corporal, implicando assim novos regimes de subjetividade.

Nesse sentido, o vídeo é um meio realmente singular, pois uma de suas características centrais é ser aberto e maleável. O vídeo constitui um *dispositivo aberto*, um aparato que se submete a diversas modulações, que se presta a configurações variadas. Ao contrário do que tende a acontecer com outras mídias, de fato, o vídeo não determina nenhuma forma fixa, sistematizada ou institucionalizada de disposição de seus componentes. Em cada campo de práticas videográficas, se reinventa a questão da disposição

dos elementos, a estratégia de apresentação das imagens, a posição do espectador.

Como bem lembra Duguet, “não há uma única maneira de ver televisão, e foi exatamente a maleabilidade do vídeo, a diversidade de configurações a que ele se presta, que incitou os artistas a utilizá-lo”<sup>18</sup>. Por um lado, há uma autônoma da câmera e do monitor (objeto-imagem), que pode ser facilmente deslocado, alterado, colocado em qualquer lugar. Por outro, há uma gama mais ampla de modalidades de difusão da imagem: esta pode ser agora não só projetada pelos videoprojetores, mas também exibida nos monitores, cuja imagem é independente da luz ambiente.

Comparado com outras mídias, portanto, o vídeo oferece uma enorme liberdade no agenciamento dos diversos elementos que o constituem. E é isto o que permite a grande pluralidade de formas e estruturas dispositivas nas quais ele aparece.

O vídeo, sabemos, pode funcionar com ou sem *videoteipe*. Pode ser exibido em um monitor (a exemplo da televisão), ou em centenas deles (como ocorre no campo das videoinstalações), pode ser projetado também em tela grande, reproduzindo assim as condições do cinema. Pode ainda operar sozinho ou acoplado a outras mídias (como computadores, podcasts, sintetizadores de imagem, mídias locativas).

Sem *videoteipe*, por exemplo, o vídeo opera através do sistema de circuito fechado: essa forma de disposição na qual a câmera se conecta a um monitor de vídeo transmitindo em tempo real as imagens captadas. Vários artistas, como Vito Acconci, Bruce Nauman, Joan Jonas, Dan Graham, Peter Campus, Nam June Paik, entre outros, se notabilizaram nessa vertente em que o trabalho ao vivo com a imagem, as noções de processo, performance, corpo e presença, são centrais. Nem é preciso dizer que essa forma de montagem ou

---

<sup>18</sup> DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Kátia (org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009, p.56.

de configuração do dispositivo videográfico foi fundamental na institucionalização de campos importantes da arte eletrônica, como a videoperformance e a videoinstalação.

A invenção da fita magnética, no entanto, (e do DVD posteriormente) representou mais um passo no processo de diversificação do vídeo. Ela fez com que ele se expandisse ainda mais, colocando em cenas novas possibilidades, novos formatos. As instalações, por exemplo, se reformularam passando a operar não apenas ao vivo, mas em associação com a projeção/exibição de *videoteipes*. Usadas de forma isolada, as fitas também criaram um circuito próprio, sendo exibidas em galerias, museus e, de forma marginal, na própria televisão, através de programas e canais independentes.

Numa outra vertente ainda, os monitores de TV são trabalhados de forma insólita e disfuncional. Eles são apropriados não mais como meros suportes ou veículos de comunicação – simples molduras ou janelas para a imagem –, mas também como objetos, como aparatos que possuem uma materialidade, fisicalidade e que podem ser colocadas em qualquer lugar. Aqui, os televisores são deslocados da sala de estar e utilizados como objeto escultural, como peças na construção de instalações e esculturas eletrônicas, redirecionando a relação espacial e interativa que o espectador entretém com a televisão.

Como vemos, se há algo que caracteriza o dispositivo videográfico é sua maleabilidade. Ele se presta a uma diversidade de configurações, ocorre numa pluralidade de formas e estruturas dispositivas. Essa abertura do vídeo acaba provocando *formações midiáticas* diversas, *formas-vídeo* variadas, que incitam questionamentos sobre sua natureza de mídia. Para Rosalind Krauss, por exemplo, o vídeo não pode ser considerado uma mídia, mas meramente uma estrutura, da mesma forma como o narcisismo é uma estrutura psíquica<sup>19</sup>. No entender de Krauss, o vídeo ocupa um “tipo de caos discursivo, uma heterogeneidade de materiais que não pode ser teorizada como coerente ou

---

<sup>19</sup> KRAUSS, Rosalind. *Video: the aesthetics of narcissism*. In: October 1, primavera de 1976.

compreendida como tendo alguma coisa como uma essência ou um centro unificado”<sup>20</sup>.

Já para Yvonne Spielmann, noções como as de essência ou de centro unificado não são necessárias ou imprescindíveis para pensarmos em formações midiáticas. Pelo contrário, como mostra a teórica alemã, essas noções vão contra uma certa concepção contemporânea de mídia como sistema dinâmico, como um diagrama instável e multilinear. Para Spielmann, “compreender sua abertura estrutural como aparato é fundamental para denotarmos a particularidade do vídeo como mídia. Aqui as formas plurais do vídeo de modo algum se opõem a uma especificidade midiática mas, pelo contrário, marcam precisamente essa especificidade na diferença em relação a outras mídias, especialmente aquelas de caráter mais fechado...”<sup>21</sup>.

Nós concordamos com Spielmann, do mesmo modo que Arlindo Machado e a historiadora da arte Liz Kotz, para quem o vídeo é uma forma ainda em sua juventude<sup>22</sup>. Nesta discussão, no entanto, mais importante talvez seja percebermos que essa maleabilidade acaba atribuindo ao vídeo uma espécie de força ou de função crítica. Pois ela o torna um espaço múltiplo e transversal, um campo onde se operam passagens e retomadas diversas. Um campo de cruzamentos e contaminações, a envolver uma multiplicidade de modelos. De fato, essa abertura permite ao vídeo operar as mais diversas descompartmentagens entre as artes, instaurando uma visão crítica e expandida dos meios.

Basta pensarmos nas videoinstalações, por exemplo, ou nas performances de vídeo ao vivo. Ambas nos instalam em espaços incertos, híbridos, situados na

---

<sup>20</sup> KRAUSS, Rosalind. *A Voyage on the North sea: art in the post-medium condition*. Nova York: Thames & Hudson, 2000, p. 25.

<sup>21</sup> No original: “precisely understanding its structural openness as an apparatus is fundamental to denoting the specifics of the vídeo médium. Here the plural forms of vídeo in no way stand opposed to a media specificity but, instead, bring this out precisely in the difference from the specifics of other media, especially closely related ones...”. SPIELMANN, Yvonne. *Video: the reflexive médium*. Massachusetts, London: MIT Press, 2008, p. 11.

<sup>22</sup> “With this inquiry, I intend a necessary discursive reinforcing of the status of video, a médium itself still in its youth, the justification for the existence of which has not been unconditionally supported by recent developments in the media”. Cf. SPIELMANN. *Video: the reflexive medium*, p.47.

fronteira entre diferentes campos. Estas práticas expandem os limites da imagem em movimento, operando a transição do vídeo para a escultura ou para a arquitetura, colocando em confronto diferentes modelos de representação, diversas formas de pensamentos. Aqui, se encontram o ótico e o tátil, a contemplação e a vivência, o objeto e o acontecimento, aqui entram em confronto a imaterialidade da imagem eletrônica e a materialidade dos contextos de referência.

Em sua abertura e transversalidade, o vídeo opera travessias, coloca em contato mídias diversas e nos permite pensar, desse modo, as bordas, as zonas-limite, o que está entre as artes. Segundo Kotz:

Com sua grande mobilidade e flexibilidade técnica, o vídeo parece oferecer todos os tipos de valiosas possibilidades para repensar e reestruturar essas relações essenciais<sup>23</sup>.

Ele permite convocar diversos modelos ou campos da representação para, em seguida, confundi-los, reorganizá-los, reencená-los em novas configurações. Realiza assim dissociações fundamentais, repensa as possibilidades de cada linguagem, apontando para novas potencialidades, para uma expansão da linguagem e da experiência no campo do audiovisual.

### **Agenciamentos múltiplos**

Essa maleabilidade do vídeo tem como conseqüência necessária as mutações de agenciamento. Em cada campo de práticas videográficas, de fato, o sujeito é implicado de nova maneira: renova-se a questão do seu posicionamento e de sua participação corporal. Em alguns casos, como nos trabalhos em *single-channel*, o espectador se encontra “imobilizado”, a exemplo do que ocorre com o espectador de cinema clássico. Em outros, no entanto, o corpo adquire uma grande liberdade de postura e deslocamento, é convocado a fazer um percurso, a circular pelo ambiente. Já em outros campos, como nas

---

<sup>23</sup> KOTZ, Liz. Videoprojeção: o espaço entre telas. In: MACIEL, Kátia (org.). *Cinema Sim: narrativas e projeções*. São Paulo: Itaú Cultural, 2008, p.51.

videoinstalações e na prática do vjing, além de se deslocar, o espectador é convidado a interagir fisicamente com as obras, a acionar certas imagens e operar dispositivos. Nestes casos, o corpo se transforma no instrumento de exploração da imagem e do dispositivo.

Para autores como Philippe Dubois e André Parente, não há dúvidas de que o vídeo renova de modo radical o lugar do espectador<sup>24</sup>. Historicamente, os dispositivos visuais tendem a fixar o sujeito no espaço, a restringir e regular seus movimentos, a impor sobre ele técnicas e procedimentos anti-nomádicos<sup>25</sup>, o vídeo, ao contrário, promove a mobilidade do espectador, oferece múltiplos acessos às obras, convoca formas de percepção diversas e simultâneas. Em suas práticas, com efeito, o sujeito deixa de ser meramente espectador e se transforma em visitante ou em espectador-participador. Aqui, a mobilidade, a interação, a participação física e ativa são centrais. O sujeito é pensado como parte ativa de todo processo. É ele quem, normalmente, dispara o dispositivo e quem constrói efetivamente a obra.

### **Abertura estético-discursiva**

Toda essa abertura e maleabilidade apresentada pelo dispositivo videográfico constituem um fato relativamente novo na história das mídias audiovisuais. As mídias que precederam o vídeo – como a câmera obscura e o cinema – constituíam sistemas, em certa medida, fechados. Seja por questões de ordem técnica, seja por questões institucionais, essas mídias estavam limitadas a formatos e arranjos dispositivos bem determinados. No célebre ensaio *Dispositivos*, Anne-Marie Duguet analisa diversas obras de vídeo da década de 70, ressaltando essa maleabilidade singular do dispositivo videográfico, e mostrando em comparação as dificuldades que outros dispositivos (em especial o cinema) encontram em aceitar grandes variações. Para Duguet, mesmo que se aventure em estruturas mais abertas e experimentais, como a

---

<sup>24</sup> Ver a este respeito, MACIEL, Kátia. *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

<sup>25</sup> CRARY, Jonathan. *Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century*. Londres: MIT Press, 1992.

multiplicação de telas, por exemplo, “uma máquina de ficção como esta [o cinema] aceita variações ínfimas”<sup>26</sup>.

O curioso aqui é que essa abertura do vídeo não se restringe apenas ao dispositivo, à forma como os elementos são organizados no espaço, ela se faz presente também na própria organização discursiva do meio, isto é, na sua dimensão estético-discursiva, no modo de representação adotado pelo vídeo. Desde suas primeiras obras, de fato – como a série *TV-Décoll/ages* de Vostell, os fluxianos televisores preparados de Paik, na linha de *Magnet TV* (1965) e *Distorted Television* (1969), as instalações fenomenológicas de Bruce Nauman, Dan Graham e Vito Acconci – estava claro que o vídeo buscava formas expressivas mais livres e abertas, formas que operassem aquém de um enquadramento teleológico ou actancial, que trabalhassem devires, mais que histórias.

Na grande maioria das vezes, com efeito, o vídeo nos confronta com um regime não-narrativo de imagens, com um campo onde as imagens variam livremente umas sobre as outras, em todas as suas partes, em todas as suas faces, sem centro determinado. Nas práticas do vídeo, as imagens dificilmente se prolongam umas nas outras. Elas não buscam mais cadeias ou continuidades espaciais; valem por si mesmas, por suas qualidades puras, sua força plástica e sensorial. O vídeo coloca em jogo um plano de imanência, onde a imagem em si mesma é o espetáculo.

Podemos dizer juntamente com Jean-Luc Godard, que se o cinema (dominante e hegemônico) concentrou nossa atenção na história, nas ações e reações, tornando seletiva a percepção da imagem, como que eliminando seus excessos, sua força fragmentária, o vídeo problematiza e repensa essa

---

<sup>26</sup> “Muitas obras experimentaram o dispositivo cinematográfico por meio da multiplicação de telas, da exploração de outras superfícies de projeção e da invenção de diversos sistemas de captação da imagem. No entanto, de um lado, questões de ordem técnica (por exemplo: a duração limitada das bobinas de filmes que condena uma imagem em loop à necessária escuridão do espaço etc) limitam as modulações a que tal dispositivo pode se submeter; de outro, esse dispositivo responde a normas fortemente instituídas; uma projeção frontal sobre uma tela grande numa sala escura em que o espectador fica “imobilizado” numa poltrona entre a tela e o projetor. Uma máquinas de ficção como esta aceita variações ínfimas. De fato, as exigências do processo de identificação, certa economia espectral ligada à narração, determinam esse dispositivo”. DUGUET, *Dispositivos*, p. 55.

relação<sup>27</sup>. Antes de mais nada, ele aposta na força singular da imagem e do tempo, investe na abertura das formas estético-discursivas.

Mas isto ainda não é tudo. Nas práticas do vídeo, é o próprio estatuto da imagem que se transforma. Ela também passa a ser aberta, instável, processual. No dispositivo eletrônico, a imagem não se forma mais de uma vez por todas, a exemplo de uma fotografia ou fotograma cinematográfico. Ela se constitui de modo processual, através do movimento constante de sinais eletrônicos, da inscrição descontínua de linhas e pixels na tela. De fato, a imagem eletrônica não existe enquanto frame, enquanto uma *unidade* limitada no espaço, mas apenas como transformação constante, como formas instáveis em mutação. Por isso, Yvonne Spielmann define o vídeo como *transformation imagerie*<sup>28</sup>. Em si mesmo, ele é puro processo, impulso elétrico em movimento constante.

E essa maleabilidade da imagem-vídeo, sua abertura ao processual, ao improvisado e à metamorfose, logo passou a ser explorada pelos artistas. De Nam June Paik a Bill Viola, de Antoni Muntadas a Eder Santos, de Gary Hill a Michael Klier, encontramos a ascensão de uma processualidade, a aposta na transformação e na instabilidade como elementos significantes.

Nesse contexto, a natureza da imagem se altera. Ela perde algo da sua estabilidade e inteireza. Nas práticas videográficas, de fato, vemos a imagem se desmantelar facilmente, perder sua coerência, se dispersar em partículas

---

<sup>27</sup> Cf. GODARD, Jean-Luc. *História(s) do cinema*. ECM Records – New series. Germany, 1999. Não por acaso, Godard vai adotar o vídeo como suporte e mídia, logo que ele desponta na década de 70. Para um cineasta que sempre questionou o cinema, que via como verdadeira fatalidade estética sua incapacidade de produzir outra forma ou outra beleza diferente daquela da narrativa, o vídeo apareceu como um novo porto, uma nova casa. Como nota Dubois, “a aparição e integração imediata, a partir de 1970, do vídeo em seu trabalho, seu uso sistemático e multiforme a partir de então, esta vontade de se apropriar totalmente deste suporte, até às máquinas instalada “em sua casa” (...), tudo isto mostra o quanto o vídeo se tornou para Godard um instrumento vital, indispensável e cotidiano: o lugar e o meio mesmos de sua relação existencial com o cinema e o mundo. O vídeo não representa, portanto, um simples momento no itinerário de Godard. Corresponde não a um período (os anos-vídeo), mas a uma “maneira de ser”.” DUBOIS, *Cinema, vídeo, Godard*, p. 27.

<sup>28</sup> “Whereas for photography and also for film the single image or a sequence of framed single images is what matters, vídeo distinguishes itself by the fact that the transitions between images are central and, even more so, that these transitions are always explicitly reflected and tested in new processes. (...) Transformation, there fore, connotes flexible, unstable, nonfixed forms of the image.” SPIELMANN, *Video: the reflexive medium*, p. 4.

atômicas, moleculares. Somos confrontados com configurações instáveis, pouco discerníveis, com um campo onde a imagem aparece como um esboço, um rascunho, algo ainda por vir. É a imagem em seu estado infantil, em seu estado de pura potência: algo que não é ainda figura, que não é ação, mas começa a se formar, começa a pulsar, se tornando traço sensível. Este é um campo de intensidades puras, um campo onde operam as forças mais do que formas e onde somos convidados a observar o ritmo, a textura, os grãos da imagem.

Em diálogo com a filosofia de Maurice Merleau-Ponty e com os estudos midiáticos de Oliver Fahle, chamamos esse estado de visível. Tal como o define o filósofo francês, trata-se de uma ampliação do conceito de imagem e também de uma nova relação entre corpo e imagem. De fato, o visível não diz respeito a uma mudança formal apenas, ele tem implicações no modo como o espectador se engaja com a imagem e com o mundo. O visível coloca em movimento outra economia do olhar (outro modo de ver), uma nova percepção.

Como veremos, ele convoca um olhar mais íntimo, próximo e detalhado, um olhar que encoraja um contato sensível tanto com os objetos representados, quanto com a imagem em si mesma, um contato no qual podemos experimentar também a materialidade dos meios e o poder criativo da representação não-figurativa, das linhas, cores e formas abstratas – aquilo que Merleau-Ponty chamou de ramos da imagem<sup>29</sup>.

Pois bem. Para Duguet, toda essa abertura do vídeo, a multiplicidade de formatos e modos de agenciamento que provoca, coloca em jogo novos problemas de ordem estética e epistemológica, novos desafios para o pensamento das mídias e das artes visuais. Tratar todas essas questões foge ao propósito circunscrito desta tese, mas uma coisa é certa, o vídeo torna não só evidente, como até mesmo ostensivo, que não é mais possível pensar as mídias audiovisuais apenas em termos de imagens. É preciso considerar, sobretudo, os modos de agenciamento, a questão do corpo e o papel do

---

<sup>29</sup> MERLEAU-PONTY, Maurice. *O olho e o espírito*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

espectador. De fato, as práticas do vídeo exigem um olhar que esteja atento simultaneamente a estrutura dispositiva, ao modo discursivo e ao sujeito. Não há como abordá-lo, portanto, se não através de uma perspectiva ampla e relacional.

## Hegemonia da não-narratividade

Não há como compreender a experiência do vídeo sem atentar para sua tendência, predominantemente, não-narrativa. De fato, a grande maioria dos trabalhos em vídeo não apresenta histórias. Eles nos oferecem antes imagens que valem por si mesmas, que investem em suas qualidades puras, seus valores plásticos e sensoriais, imagens que operam fora de qualquer enquadramento teleológico ou actancial. Esta opção estética é, sem dúvida, decisiva no regime de percepção agenciado pelo vídeo.

É preciso, portanto, conceituar e descrever esse regime não-narrativo de imagens; suas características e condições de possibilidade. Até o momento, esta é uma tarefa por se fazer, uma questão ainda em aberto, pois embora já tenha sido apontada por alguns teóricos da mídia eletrônica, essa tendência do vídeo nunca foi verdadeiramente atacada. Os trabalhos de especialistas, como Jean-Paul Fargier, Philippe Dubois e Jorge La Ferla, mais sugerem a idéia do que trabalham a questão. Em suas análises, não encontramos uma definição precisa do que seja a narrativa e eles tampouco desenvolvem a argumentação, apenas se limitam a apontar essa tendência, como se ela fosse algo de já dado e como se estivesse assentada também sob um conceito liso e consensual.

Ora, todo o acirrado debate ocorrido nas décadas de 70 e 80 sobre narratividade e não-narratividade fílmicas não deixa dúvidas sobre o campo polêmico no qual estamos pisando<sup>30</sup>. Essa conceituação de um regime não-narrativo não é tarefa das mais fáceis. Ela encontra diante de si enormes entraves.

Por um lado, deve enfrentar uma série de mal-entendidos, uma vez que muito do que se afirma hoje como não-narrativo no campo das poéticas audiovisuais, constitui apenas outro modo de narração, um modelo mais livre e indeterminado, sem dúvida, mas ainda assim uma forma de se narrar. O livro

---

<sup>30</sup> Ver a este respeito, NOGUEZ, Dominique. *L'éloge du cinéma expérimental*. Paris: Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou, 1979; LYOTARD, Jean-François. *L'acinema*. Cinéma: Théorie, lectures. Paris: Klincksieck, 1973; METZ, Christian. *Langage et cinéma*. Paris: Larousse, 1972

de André Parente, *Narrativa e Modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*, é bastante esclarecedor nesse sentido. Ele percorre boa parte da crítica do cinema experimental para mostrar aí os equívocos de abordagem. Na opinião de Parente, basta que um cinema subverta a lógica linear da narrativa clássica, colocando em jogo diferentes possibilidades narrativas dentro do filme, para que já seja logo confundido com um filme não-narrativo.

Trabalhos que privilegiam as tônicas formais e poéticas – filmes de teor mais surrealista, expressionista, impressionista etc – também são facilmente tomados como não-narrativos. Ora, como afirma Parente, o fato de um trabalho privilegiar o *momento da expressividade*<sup>31</sup>, o momento formal, estético, de constituição das imagens e não a montagem e a integração delas, não significa que ele tenha abdicado da narrativa. Há grandes diferenças entre um filme que enfoca a forma, as tônicas poéticas e outro que dissolve a teleologia. O *momento da expressividade* não é contrário à narrativa, ao seu desejo de integração e síntese. Pode ser mesmo que eles estejam brilhantemente reunidos como nos filmes de Eiseinstein. Numa palavra, filmes que afirmam a forma, que fazem da forma o verdadeiro personagem da imagem não constituem necessariamente, como pensa a maioria dos teóricos do experimental, trabalhos não-narrativos<sup>32</sup>.

Por outro lado, essa conceituação deve enfrentar ainda um certo universalismo da narrativa no campo da teoria. Falamos aqui da idéia mais ou menos

---

<sup>31</sup> Segundo Parente, o momento de expressividade designa um momento específico do processo fílmico em que se passa do pensamento, do todo que ele exprime, às imagens. Ele se traduz pela passagem do conceito ao afeto, da idéia geral ao choque afetivo, às metáforas e metonímias imagéticas. No momento de expressividade, diz Parente, “não se vai mais das imagens ao pensamento, ao todo, à relação etc. – “logos que unifica as partes” – mas, ao contrário, vai-se do todo às imagens ébrias, “onde o *pathos* as banha e nelas se difunde”. Grande parte as vanguardas européias, o chamado cinema dos ismos (expressionismo, surrealismo, abstracionismo, impressionismo etc) acaba de uma forma ou de outra privilegiando esse momento, em muitas vezes o levando até as últimas conseqüências. Idem, p. 61.

<sup>32</sup> David Bordwell aborda essa questão em seu livro *Narration in the fiction film*, nos oferecendo uma análise bastante detalhada. Ele analisa diversos filmes do cinema moderno e das vanguardas históricas mostrando que eles, apesar do que defendem certos críticos, colocam em movimento uma narrativa, mas uma narrativa diferenciada, um outro modelo de narrativa, com normas mais livres, abertas e indeterminadas. Bordwell denomina esse modelo narrativo, no contexto do seu livro, de *Art-cinema narration*. Filmes surrealistas franceses do início do século XX, como *La roue* (1923), de Abel Gance, *Coeur fidèle* (1923), de Epstein, expressionistas como *O gabinete do doutor Caligari* (1920), de Fritz Lang; e neo-realistas, como *Roma cidade aberta* (1945), de Rossellini e *Ladrões de bicicleta* (1948), de Vittorio De Sica, são vistos pelo teórico, apesar de suas singularidades e diferenças, como exemplos desse modelo. London e New York: Routledge, 2008.

consensual hoje, segundo a qual todo signo ou forma de comunicação estaria organizado, mesmo que implicitamente, de forma narrativa ou, o que dá no mesmo, devesse ser traduzido narrativamente, para que possa ser compreendido. A fórmula de um especialista contemporâneo como Hughes Marchal, parece resumir bem essa posição. Em *Narration dead – stop. Narrative follows*, ele afirma, depois de analisar vários movimentos de contestação da narrativa – dos ataques modernistas de Mallarmé ao pós-modernismo americano, de James Joyce ao *nouveau roman* de Robbe-Grillet – que “o homem nunca escapa à narratividade”<sup>33</sup>. Esta parece ser a opinião, por exemplo, de Jacques Aumont, para quem mesmo uma imagem não-representativa, um mero traço ou vislumbre luminoso, é normalmente reinjetado pelo espectador num quadro teleológico, sendo tomado como ponto inicial de uma história possível.

Essa posição é bastante problemática, pois nega a não-narratividade como uma experiência possível, como um modo de ser das imagens, autêntico e significativo em seus próprios termos. Tal posição está assentada sob um gesto (teórico ou epistemológico) imperialista, que procura fazer da narrativa um modelo de linguagem não apenas onipresente, mas praticamente exclusivo. Ora, não é nosso intuito contestar aqui uma certa centralidade da narrativa na cultura e na vida cotidiana. Mas por mais pervasivo que seja, a narrativa constitui apenas um modo de linguagem e de cognição dentre outros. Ao lado dela existem outras formas, através das quais nós também experimentamos a temporalidade, os acontecimentos, o mundo, formas mais “livres” e etéreas, que não se organizam segundo os critérios básicos da teleologia narrativa.

Neste ponto, talvez fosse importante precisar um pouco mais nossa questão, pois ela não é a mesma das vanguardas históricas. Não se trata de reavivar aqui a velha querela da especificidade do audiovisual, de defender o não-narrativo como a tendência supostamente autêntica do cinema e do vídeo, de acastelar a existência de um audiovisual puro, livre de amarras não-fílmicas –

---

<sup>33</sup> No original: “man never escapes narrativity”. HUGUES, Marchal. *Narration dead – stop. Narrative follows*. In: AUDET, R. et al (orgs.). *Narrativity: how visual arts, cinema and literature are telling the world today*. Paris: Dis Voir, 2007, p. 107.

como o drama, os enunciados, a significação etc. Nosso problema é bem mais modesto. Trata-se apenas de especificar o estatuto de um certo regime de imagens que parece ser predominante nas práticas do vídeo. Um regime não mais belo nem mais profundo que os outros, apenas um modo de ser das imagens, até hoje bem pouco estudado, mas que adquire uma força poética especial no vídeo.

Alguns teóricos já esboçaram algumas tentativas nesta direção, procurando circunscrever minimamente esse campo da não-narratividade. Vale lembrar, nesse sentido, o célebre artigo de Roland Barthes, *O terceiro sentido*, no qual o semiólogo francês identifica alguns elementos que compõem o filme, mas que não são nem conotativos nem denotativos.<sup>34</sup> Trata-se de elementos que não se encaixam narrativamente. Segundo Barthes, eles constituiriam um corpo remanescente na narrativa fílmica, uma parte fundamentalmente opaca do signo cinematográfico. Algo nele que não representa e que tem a ver com sua constituição fundamental de signo.

Neste ponto, o texto de Barthes se aproxima de um dos princípios fundamentais de outro grande semioticista, o lógico americano Charles S. Peirce, para quem todo signo tem sempre em si algo que não significa. Se, como diz Peirce, o que caracteriza o signo é o fato dele representar algo *de alguma maneira* ou *sob algum aspecto*, isto quer dizer que há nele, sempre, aspectos que não representam. E isto tem a ver com o fato de todo signo ser também outro objeto que não apenas signo. Todo signo é também algo em si mesmo, possui fisicalidade, qualidades sensíveis e materiais que não se referem a nada e é exatamente essa alteridade que vai fazer do signo uma entidade sempre meio transparente, meio opaca.

Não há razões para acreditar que no cinema essa natureza fundamentalmente ambígua e imprecisa dos signos seja diferente. O cinema narrativo dispõe, de fato, de todo um material visual que não é representativo nem narrativo: os escurecimentos e aberturas, a panorâmica corrida, as texturas, os jogos estéticos de cor e de luz. Muitas análises fílmicas recentes têm ressaltado, por

---

<sup>34</sup> BARTHES, Roland. *The third meaning*. Image Music Text. New York: Hill and Wang, 1977.

exemplo, em Hitchcock, Eisenstein e Lang momentos que escapam totalmente à narração e à representação<sup>35</sup>.

A teórica americana Kristin Thompson criou o conceito de “excessos” para nomear esses componentes dos filmes que são percebidos, mas que não se encaixam narrativamente. O termo refere-se a todo um universo no qual linhas, cores e texturas casuais acompanham a história, mas valem por si mesmas, como uma espécie de suplemento, “companheiros de viagem da história”<sup>36</sup>.

Barthes e Thompson falam, entretanto, de elementos adjacentes ou remanescentes na narrativa fílmica. Eles tratam justamente de “excessos”, elementos que, eventualmente, escapam à narrativa, enquanto nosso trabalho aqui é individuar um verdadeiro regime de imagens não-narrativas, um campo onde elas variam livremente umas sobre as outras, em todas as suas partes, em todas as suas faces, sem centro, sem buscar cadeias ou continuidades. Cada imagem vale por si mesma. Cada imagem é em si um espetáculo.

### **Teoria geral da narrativa**

Vejamos então, em primeiro lugar, o que se entende mais precisamente por narrativa. Entre as diversas correntes teóricas disponíveis atualmente, podemos identificar duas grandes tendências na forma de se definir a narrativa. Uma que favorece uma definição mais sintética, que procura condensar todos seus aspectos numa única fórmula concisa, e outra que tenta decompor a narrativa em seus vários processos e componentes. A primeira deriva diretamente da *Poética* de Aristóteles, concentrando-se na idéia central da representação de ações. Um exemplo cristalino desta tendência encontra-se atualmente em Molino e Lafhail-Molino. Em *Homo Fabulator*, os autores fazem uma longa análise das teorias contemporâneas da narrativa para chegar à conclusão de que toda narrativa consiste sempre e em todo caso em

---

<sup>35</sup> THOMPSON, Kristin. *Ivan the terrible: a neoformalist analysis*. Princeton: Princeton University, 1981.

<sup>36</sup> No original: “fellow travelers of the history”. Idem, p.287.

“representar coisas em ação”<sup>37</sup>. Em uma palavra, ela seria a linguagem da ação, o discurso que estrutura, que dá vida e expressão as ações. Gerald Prince parece seguir a mesma linha em seu *Dictionary of Narratology*, definindo a narrativa como “a representação de dois ou mais eventos reais ou fictícios comunicados por um, dois ou vários narradores para um, dois ou vários destinatários”<sup>38</sup>.

Na segunda tendência, as definições abdicam de qualquer fórmula unitária, desdobrando-se em múltiplos comentários e perspectivas, procurando contemplar os vários aspectos que envolvem o processo narrativo.

A definição de Gerard Genette é provavelmente uma das mais conhecidas neste contexto. Parcialmente inspirado nos trabalhos de Bremond e Greimas, ele identifica três elementos constituintes da narrativa. Genette propõe:

Chamar *história* o significado ou o conteúdo narrativo (mesmo que esse conteúdo seja, nas circunstâncias, de fraca intensidade dramática ou de fraco teor factual), *narrativa* o chamado significante, a proposição, discurso ou texto narrativo em si, e *narração* a produção do ato narrativo, e, por extensão, o conjunto da situação real ou fictícia na qual ele tem lugar<sup>39</sup>.

Genette isola, portanto, de um lado, a história (eventos, ações e personagens sobre o qual versará a narrativa), de outro, o processo discursivo que dá forma e expressão a história (o ato de enunciação) e por fim, a narrativa em si mesma (o conjunto dos enunciados narrados).

Embora seja bastante didático, tendo a vantagem de apresentar com clareza as diversas relações possíveis entre história e narrativa, de um lado (relações de duração, ordem, modo), e narração e narrativa, de outro (onde trata a

---

<sup>37</sup> No original: “representing things acting”. MOLINO, Jean e LAFHAIL-MOLINO, Raphaël. *Homo fabulator*. Montreal: Actes sud, 2003, p. 30.

<sup>38</sup> No original: “the representation of two or more real or fictive events communicated by one, two or several narrators to one, two or several narrates”. PRINCE, Gerald. *A dictionary of narratology*. Lincoln e London: University of Nebraska Press, 2003, p. 58.

<sup>39</sup> No original: “to call *story* the signified or narrative content (even though that content finds itself being, in the circumstances, of a weak dramatic intensity or factual tenor), *narrative* the so-called signifying, statement, discourse or narrative text itself, and *narration* the producing narrative act, and, by extension, the ensemble of the real or fictive situation in which it takes place”. GENETTE, Gerard. *Figures III*. Paris: Seuil, 1983, p. 56.

questão da voz ou instância narrativa), seu trabalho parte de uma matriz lingüística, o que coloca sérios problemas para sua aplicação ao campo do audiovisual. Para Genette, de fato, toda narrativa opera sempre segundo regras lingüísticas, não importando em qual sistema de signos ela opere. A partir dessa perspectiva, um filme ou um conjunto de imagens narrativas acaba reduzido a uma seqüência narrante de enunciados. Narrar significando, em última instância, passar de um enunciado a outro. Ora, dentro deste quadro teórico, forjado sobretudo no estruturalismo francês, a imagem perde toda sua autonomia, sua potência estética e pragmática, na medida em que não dispõe de um estatuto semiótico específico, ficando sempre reduzida ao código verbal da língua.

Foi pensando na insuficiência dessa abordagem que David Bordwell elaborou, ainda na década de 80, uma teoria que se tornou referência na área. Trabalhando a partir de uma perspectiva cognitivista e tomando de empréstimo alguns conceitos ao formalismo russo, Bordwell propõe uma compreensão da narrativa como atividade ou processo formal, uma dinâmica que independe em parte do meio onde se materializa, podendo ter uma natureza tanto imagética como lingüística. Essa mudança de perspectiva permitiu a Bordwell conceituar uma narrativa intrinsecamente imagética, um modo de narração que opera não segundo os códigos e regras da língua, mas segundo princípios imagéticos e que demanda, portanto, não propriamente uma leitura (reading), mas um outro tipo de compreensão (viewing). A este respeito, o teórico americano vai dizer, por exemplo:

Não será surpresa o fato de eu não tratar as operações do espectador como necessariamente modeladas sobre atividades lingüísticas. Eu não vou falar do espectador “enunciando” a história enquanto o filme corre, nem vou assumir que o sentido narrativo é feito de acordo com os princípios da metáfora e da metonímia. Não está de modo algum claramente estabelecido que a percepção e a cognição humanas são fundamentalmente determinadas pelos processos da linguagem natural; na realidade, muitas evidências psico-lingüísticas apontam no sentido contrário, na direção de que a linguagem é um instrumento e um guia para a atividade mental. Por essas razões, eu não chamo a compreensão do espectador “leitura” do filme. Além do mais, é desnecessariamente equivocado

falar da atividade do espectador como “leitura” quando a mesma palavra é aplicada a argumentos proposicionais abstratos característicos da análise crítica e da interpretação. Visualizar é sinóptico, ligado ao tempo de apresentação do texto, e literal; não precisa ser traduzido por termos verbais<sup>40</sup>.

Ao falar dos princípios da narração, Bordwell também identifica três componentes do processo narrativo, que ele vai denominar, a partir dos formalistas russos, de *fabula*, *syuzhet* e *style*. A *fabula* equivale à história no modelo de Genette. Trata-se da realidade que a narrativa “descreve” ou constrói, o mundo ficcional ao qual ela dá forma. O *syuzhet* diz respeito à organização da história numa mídia específica, a forma como ela é estruturada e apresentada ao espectador ou, dito de maneira inversa, ao modo como o espectador, de fato, a encontra materializada. O *style*, por sua vez, se refere ao que é específico das mídias como modo de linguagem e de narração. No caso do cinema, trata-se das técnicas e das figuras que lhe são próprias, como a montagem, os movimentos de câmera, a mise-en-scène, a sonoplastia etc. Na teoria de Bordwell, portanto, o *style* indica o que é da ordem do dispositivo, seja ele cinematográfico ou literário. É importante frisar que *style* e *syuzhet* coexistem em toda narrativa, sendo mobilizados sempre em interação para se contar a história. A *fabula* aparece ao final como resultado último de todo o processo narrativo.

A idéia básica por trás da teoria de Bordwell é que compreender ou contar uma história é um processo dinâmico, construtivo, que envolve a utilização e o reconhecimento de certos princípios ou esquemas formais. No âmbito circunscrito desta tese, não podemos ver em detalhes cada um desses

---

<sup>40</sup> No original: “It will come as no surprise that I do not treat the spectator’s operations as necessarily modeled upon linguistic activities. I shall not speak of the spectator’s “enunciating” the story as the film runs along, nor shall I assume that narrative sense is made according to the principles of metaphor and metonymy. It is by no means clearly established that human perception and cognition are fundamentally determined by the processes of natural language; indeed, much psycho-linguistic evidence runs the other way, toward the view that language is an instrument of and guide for mental activity. For such reasons, I do not call the spectator’s comprehension “reading” a film. It is, moreover, needlessly equivocal to speak of the spectator’s activity as “reading” when the same word is applied to the abstract propositional arguments characteristic of critical analysis and interpretation. Viewing is synoptic, tied to the time of the text’s presentation, and literal; it does not require translation into verbal terms”. BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. London e New York: Routledge, 2008, p. 30.

princípios (chamados de *prototype*, *template* e *procedural schemata*). Descreveremos aqui, portanto, apenas os mais importantes.

Bordwell começa recorrendo a algumas pesquisas no campo da cognição e da psicolingüística para mostrar que mesmo crianças de 5 anos, em diferentes culturas, já são capazes de reconhecer certas atividades como características do contar e do ouvir histórias. Um dos princípios centrais no reconhecimento de uma história seria a identificação de uma *seqüência de acontecimentos vivenciados por certos agentes, acontecimentos que se encontram ligados por relações de causalidade e de temporalidade*. Quando estamos diante de uma história, de fato, o que notamos, em primeiro lugar, é um *encadeamento de ações no tempo*. Mas ações que revelam uma certa unidade, que mostram alguma coerência ou consistência interna, ainda que relativa. Um conjunto desconexo e não relacionado de acontecimentos dificilmente pode ser entendido como uma história.

Sofisticando sua análise, Bordwell vai afirmar ainda que os agentes são psicologicamente motivados e que a evolução da história costuma seguir uma estrutura básica (template structure), de exposição, complicação e resolução. Em outras palavras, existiria um “fraseado” da história que consiste, basicamente, numa apresentação (de personagens, espaços e ambientes), na exposição de um estado inicial de coisas (*state of affairs*), segue-se a isto então um distúrbio ou uma violação desse estado, sua complicação através de tensões, lutas e reviravoltas e, por fim, uma resolução. De modo geral, toda história tenderia a respeitar em sua evolução esse movimento de exposição, de desenvolvimento e de resolução final.

Embora se encontre mais detalhada na teoria de Bordwell, que nos fornece uma série de pesquisas recentes neste campo, essa descrição não é exatamente nova. Ela ecoa de certa forma proposições que já estavam presentes na *Poética* de Aristóteles. Como sabemos, a primeira teoria sobre as leis que regem a história foi desenvolvida pelo filósofo grego. Ainda que ele a tenha aplicado à tragédia e não ao romance, é bastante claro que sua estrutura cabe a qualquer forma narrativa. Tanto é assim, que boa parte das teorias da

narrativa recorrem ainda hoje, em menor ou maior grau, ao modelo aristotélico. Especialista na *Poética* de Aristóteles, Umberto Eco simplifica de forma bastante didática o modelo do filósofo grego. Ele diz:

Tomem uma personagem com que o leitor possa identificar-se, não decididamente ruim mas tampouco excessivamente perfeita, e façam com que lhe aconteçam casos tais que ela passe da felicidade à infelicidade ou vice-versa, através de peripécias e reconhecimentos. Retesem o arco narrativo além de todo limite possível, de modo que o leitor e o espectador experimentem piedade e terror a um só tempo. E quando a tensão tiver atingido o auge, façam intervir um elemento que desate o nó inextricável dos fatos e das conseqüentes paixões – um prodígio, uma intervenção divina, uma revelação e um castigo imprevisto; que daí sobrevenha, de algum modo, uma catarse (...). E acabou-se a história<sup>41</sup>.

Obviamente, o que temos aqui é a descrição de esquemas muito gerais. *Basic structural principles, master schema, “canonic” story format*,<sup>42</sup> não se cansa de repetir Bordwell. Eles servem, portanto, como referência, como diagramas (mapas sintáticos ou funcionais), aos quais recorreremos no processo de reconhecimento, de compreensão e de construção de histórias. Com certeza, não aparecem nem se atualizam todos da mesma forma ou com o mesmo peso nas narrativas. Eles podem ser respeitados e se apresentar rigidamente estruturados, como acontece nos contos populares, no romance e no drama realista do séc. XIX, ou podem também ser diluídos, limitados, questionados, como ocorre nas narrativas modernas. O importante, nos diz Bordwell, muito bem fundamentado aqui por sua perspectiva construtivista, é compreender que esses esquemas são extremamente mutáveis, que eles evoluem com o tempo, aceitando desvios e reconfigurações, ao mesmo tempo, em que marcam de forma clara os elementos mais fundamentais na nossa interação com as histórias.

Isto quer dizer, entre outras coisas, que podemos assimilar o questionamento da intensidade dramática das ações, como faz os filmes de Antonioni e os

---

<sup>41</sup> ECO, Umberto. *O super-homem de massa: retórica e ideologia no romance popular*. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1991, p. 20.

<sup>42</sup> Princípios estruturais básicos, esquema mestre, formato histórico canônico.

romances de Robbe-Grillet, por exemplo, ao apresentarem situações onde praticamente nada acontece, onde somos confrontados com micro-acontecimentos, eventos banais ou “insignificantes” que mais parecem ter acontecido ao acaso. Podemos compreender também narrativas que abdicam de um fechamento, que permanecem abertas, oferecendo no lugar de uma resolução final, um feixe de possibilidades para o desenlace dos fatos. E mesmo personagens que nos aparecem destituídos de motivações ou de objetivos claros, personagens que se questionam o tempo todo ou que agem inconsistentemente. Por outro lado, seria extremamente improvável reconhecer como história uma cadeia de eventos dispersos, que não respeita nenhuma causalidade e que, ademais, não apresenta personagens.

Em outras palavras, segundo o modelo de Bordwell, nem tudo pode ser tomado facilmente como uma história. Embora alguns estudos de cunho estruturalista afirmem que basta uma distinção clara entre dois estados de uma ação (um sendo tomado como inicial e o outro como ponto final de um desenvolvimento), para que tenhamos uma narrativa (ver a este respeito Greimas). As pesquisas no campo da cognição provam que é preciso bem mais para que possamos visualizar, reconhecer ou construir uma história. Grande parte desses trabalhos parece estar fundamentada num mal-entendido. De fato, eles parecem confundir narrativa com narratividade. Ora, a narratividade, dentro de uma perspectiva semiótica, é o princípio organizador de todo discurso, é o que possibilita a produção de sentido. Ela se confunde, de certa forma, com a teleologia, com a cadeia semiótica, entendida basicamente como os modos formais de se passar de uma idéia a outra, de um signo a outro. Malgrado constitua um princípio fundamental de toda história, a teleologia é apenas um dos esquemas necessários para compreendê-la. Essa é uma questão bastante abrangente, delicada, que não podemos tratar em profundidade aqui. Contudo, vários estudos recentes no campo da narrativa parecem apontar para a necessidade de uma distinção mais clara entre narrativa e narratividade. A primeira constituindo uma forma mais plena e desenvolvida da segunda, que

diria respeito mais fundamentalmente aos processos de produção de sentido, independentemente de sua forma discursiva.<sup>43</sup>

## **Narrativa e audiovisual**

### **O encontro do cinema e da narração**

Desde que se institucionalizou como dispositivo midiático, constituindo-se na forma de espetáculo que conhecemos hoje, o cinema se confunde com a narração. Ir ao cinema, de fato, é ir ver uma história. Pelo menos, na grande maioria das vezes. A afirmação chega a ser tola, trivial, tal é a naturalidade com que o dispositivo cinematográfico abraçou o *storytelling* e se fez espaço eminentemente narrativo. Mas nem sempre foi assim e, a princípio, a união de ambos estava longe de ser evidente.

Assim como aconteceu com o daguerreótipo, com o iconoscópio e com tantas outras tecnologias ao longo da história, não se sabia muito bem para que servia o cinematógrafo à época de sua invenção. Lumière não se cansava de dizer que se tratava de uma “invenção sem futuro”. Poderia ser apenas um instrumento de investigação científica, como era a intuição inicial de Etienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge. Homens de ciência, tanto o fisiologista francês como fotógrafo inglês estavam interessados apenas na análise do movimento dos seres vivos. O cinematógrafo – na verdade, ambos usavam o fuzil fotográfico, espécie de ancestral da câmera cinematográfica – permitia então decompor os movimentos e congelá-los numa seqüência de registros, para que pudessem ser, posteriormente, estudados em detalhes.

Mas o cinema poderia ser também um prolongamento da pintura, um instrumento de reportagem e de documentação e até mesmo uma simples atração efêmera de feira. Os volumes mais respeitados sobre as origens históricas do cinema, traçam genealogias que remetem a uma ou outra dessas possibilidades. A intenção de se contar histórias, entretanto, não aparece

---

<sup>43</sup> Cf. a este respeito, AUDET, R. et all (orgs.). *Narrativity: How visual arts, cinema and literature are telling the world today*. Paris: Dis Voir, 2007. Em *Narrativity: away from story, close to eventness*, Rene afirma que “those two notions, close but distinct, must them be understood in their respective field of validity; two notions to explain, jointly while still distinguishing one from the other”, p.10.

claramente em nenhum dos livros de Sadoul, Deslandes e Mannoni. Vale, deste modo, a afirmação de Jacques Aumont, segundo a qual o cinema “foi concebido como meio de registro, que não tinha a vocação inicial de contar histórias”<sup>44</sup>. Se se tornou narrativo, foi devido a uma série de razões, em que algumas parecem ser relativas à própria materialidade expressiva do dispositivo, enquanto outras eram de ordem mais propriamente histórica e social.

Em primeiro lugar, é preciso ressaltar a natureza figurativa da imagem cinematográfica. Devido a uma série de convenções inscritas no mecanismo da câmera (convenções que o cinema herda diretamente da fotografia), a imagem do cinema nos oferece uma representação “realista”, uma imagem figurativa que nos permite reconhecer os objetos representados com imensa clareza. Ora, como demonstrou Bordwell, a possibilidade de reconhecer locais, espaços e agentes no desenrolar da história é um dos princípios mais básicos para a compreensão de qualquer narrativa (prototype schemata). Sem essa possibilidade de identificação não é possível interpretar os dados apresentados de modo a montar a história.

Malgrado pareça um processo direto, automático, Bordwell vai mostrar que se trata, na verdade, de um processo ativo, que envolve a elaboração constante de hipóteses, que são testadas a todo momento indutiva e dedutivamente. Mas não é só isto. A imagem cinematográfica é uma imagem em movimento, uma imagem que se nos apresenta em transformação constante. Mesmo o plano, vai dizer Deleuze (o recorte temporal congelado pelo obturador), já é um “corte móvel”. Isto quer dizer que a imagem cinematográfica está inscrita *ab initio* na duração. Ela é uma imagem em devir, capaz de expressar, como nenhuma outra, a transformação, a evolução contínua dos acontecimentos, as cadeias de ações e reações, e até mesmo o tempo. Sendo assim, o cinema estaria apto, pela própria natureza de seu dispositivo, a dar expressão, a materializar um dos princípios mais fundamentais de qualquer narrativa, condição *sine qua non* para a existência de toda história, a temporalidade e a teleologia.

---

<sup>44</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel e VERNET, Marc. *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 2008, p. 89.

Em parte por esses aspectos inerentes à própria matéria da expressão cinematográfica, foi possível operar uma aproximação entre cinema e narração. Mas o que parece ter determinado, de fato, esse encontro foi uma questão de ordem histórica. Nos primeiros anos de sua existência – entre 1895 e a primeira metade da década seguinte – não se ia ao cinema para assistir a um filme, narrando uma história com início, meio e fim. O cinema constituía então uma espécie de atração de feira que reunia na sua base de celulóide diversas modalidades de espetáculo derivadas diretamente da cultura popular. Ele apresentava uma série de atrações inspiradas em encenações de circo, em números de magia e prestidigitação, em patomimas e *gags* de comicidade popular.

Esse cinema ficou conhecido como “cinema de atrações” e era exibido em casas de variedades, os chamados *vaudevilles* ou *smoking concerts*, instalados em geral na periferia dos grandes centros urbanos, próximo aos cordões industriais. Esses locais eram um tanto mal-afamados, tanto pela atmosfera plebéia, quanto pelo “baixo-nível” das encenações burlescas ali apresentadas. Quebra-quebra, pornografia e prostituição eram cenas comuns no dia a dia dos *vaudevilles*. E a exibição de imagens em movimento constituía apenas uma das atrações entre tantas outras, nunca uma atração exclusiva e nem mesmo a principal.

Foi então que os realizadores, os industriais e os homens de cinema em geral sentiram que era preciso mudar, era preciso dar legitimidade ao cinema. Tirá-lo desse gueto relativo, dessa zona mal-afamada, para que a “invenção sem futuro” pudesse se desenvolver plenamente, adquirindo um espaço próprio, um dispositivo próprio, enfim, um lugar assegurado entre as artes. Foi em parte para ser reconhecido como arte, portanto, para se ver inscrito no rol das “artes nobres”, expandindo assim seu público inicial – incorporando também a classe média e os segmentos da burguesia – que o cinema se empenhou em desenvolver suas capacidades de narração.

Foi no intuito de se encaixar na linha de evolução das artes “elevadas”, de fato, que o cinema adotou como modelo o romance e o teatro oitocentistas, pois ambos constituíam, na passagem do século XIX para o século XX, os modelos ideais das chamadas “belas artes”. As peças de teatro e o romance eram considerados formas de linguagem desenvolvidas, consolidadas e complexas. Elas gozavam de um prestígio inabalável na sociedade da época e foi assim que se tornaram a via mais clara de inspiração para a jovem arte.

O cinema aprendeu então a contar uma história, a armar um conflito, a nos envolver nos dramas e nas reviravoltas dos destinos humanos, apresentando personagens individualizados, dotados de densidade psicológica, personagens com os quais podemos nos identificar. A partir da segunda metade da primeira década, portanto, o cinema procurou de todas as formas “reproduzir” na sala escura o discurso romanesco dos séculos XVIII e XIX. Um verdadeiro pelotão de escritores, em que se incluía nomes como Shakespeare, London, Tennyson, Poe, Tólstoi, Dickens, Eliot, Kingsley, Henry, entre tantos outros, foram levados as telas como forma, ao mesmo tempo, de inspiração e de legitimação.

Mas, ao contrário, do que apontam certos críticos e teóricos do cinema, o que se constituía ali já era uma modalidade de narrativa própria, uma forma única e específica de contar. Não se tratava de “texto ilustrado”<sup>45</sup>, como afirma Peter Greenway, nem da “gestação de um gênero literário no seio do cinematográfico”<sup>46</sup>, como diz Noël Burch. O cinema narra por procedimentos específicos, através de um processo de escritura próprio, particular. O fato de operar com imagens e não com material linguístico coloca todas as diferenças entre o cinema e a literatura. Sem contar o arsenal de figuras, de técnicas e procedimentos de linguagem que ele mesmo forjou com precisão, que lhe são únicos como a montagem, os movimentos de câmera, o sistema da decupagem, entre outros.

---

<sup>45</sup> GREENAWAY, Peter. 105 anos de texto ilustrado. In: MACIEL, Maria Esther (org.). *O cinema enciclopédico de Peter Greenaway*. São Paulo; Unimarcos, 2004.

<sup>46</sup> BURCH, Noël. *De Mabuse a M: le travail de Fritz Lang*. In: Dominique Noguez (org.). *Cinema: Theorie, lectures*. Paris: Klincksieck, 1978, p.22.

Uma forma particular de narrar, portanto, mas, fundamentalmente, uma narrativa. Esta seria, de fato, a fatalidade estética do cinema, como nos diz Jean-Luc Godard. Poucas vezes, ele conseguiu produzir outra beleza diferente daquela proporcionada pela narrativa. Em seu *Histoire(s) du cinema* (1986-1998) – esta série brilhante de ensaios videográficos criados para pensar o cinema – Godard deixa bem claro que o movimento que acabou por consolidar o cinema dominante concentrou sua atenção na história, nas ações e reações, no encadeamento dramático, tornando seletiva e interessada a percepção da imagem, como que eliminando seus excessos, sua força fragmentária. Algo que Jacques Ranciere corrobora num livro recente, *Film fables*, afirmando que o cinema traiu sua origem moderna, recuperando para o campo das artes, tudo aquilo que ela demorou séculos para expulsar, ou seja, a representação (mythos) e a narrativa<sup>47</sup>.

No início do século XX, de fato, num momento em que todas as artes passavam por um período de revolução, de questionamento e problematização da representação e da narrativa, o cinema tornou-se o espaço narrativo por excelência, o *locus* privilegiado de sua manifestação no mundo moderno. Jacques Ranciere diz isto de forma indireta ao colocar a questão da beleza no cinema. Segundo o filósofo francês:

Elas não cessam de reafirmar que é pela ficção, pela narrativa, que os belos corpos, ou seja, a beleza, ou ainda, a bela forma, são possíveis no cinema [...] Sua fatalidade estética [a do cinema] é de não ter sabido produzir outra beleza formal diferente desta (da narrativa).<sup>48</sup>

Naturalmente, esta é uma descrição um tanto esquemática e, por isso, algo simplificadora. O cinema não é um monolito, nem pode ser tomado em bloco. Existem e existiram sempre vários cinemas. O que descrevemos até agora é o que se convencionou chamar de cinema clássico ou cinema da imagem-ação, numa terminologia deleuziana. Embora dominante, ele não é único. A partir do

---

<sup>47</sup> RANCIERE, Jacques. *Film fables*. Trad. Emiliano Battista. New York: Berg, 2006.

<sup>48</sup> Aumont, Jacques. *Amnésies, fictions du cinéma d'après Jean-Luc Godard*. Paris: P.O.L éditeur, 1999, p. 96 - 97.

final da Segunda Guerra Mundial, com efeito, vamos ver emergir um outro cinema (para alguns autores trata-se menos de nascimento do que de consolidação, do amadurecimento de uma proposta cinematográfica que já estava em andamento desde os anos 20, quando as vanguardas históricas se apropriaram do novo meio), uma prática cinematográfica que se caracteriza justamente por questionar essa consubstancialidade entre cinema e narrativa, por limitar ou suprimir a história, a ação, a vontade de coesão e de fechamento que a narrativa encerra, procurando dissolvê-la, tornando-a aberta, ambígua e indeterminada.

Essa oposição já está muito bem fundamentada, no campo da teoria cinematográfica. Ela foi articulada, primeiramente, por André Bazin, ainda na década de 50. Grande defensor do cinema moderno, Bazin era co-fundador e cérebro fundamental dos *Cahiers du cinéma*. A oposição cinema clássico, cinema moderno, foi posteriormente retomada e refinada nos trabalhos de Marie-Claire Ropars, Gilles Jacobs, Bordwell e Deleuze. Nossa tarefa aqui, portanto, vai se limitar apenas a apontar as diferenças mais fundamentais entre esses dois modos de ser do cinema – entre esses dois modos de narração, como veremos – para que possamos melhor divisar, pela comparação, o que é realmente distintivo do regime não-narrativo de imagens. Qual seria seu estatuto e suas condições de possibilidade?

## **Cinema clássico**

Este é o cinema que nasce com D. W. Griffith e sua geração, e que vai servir de modelo para as produções cinematográficas, tanto em Hollywood quanto nos estúdios europeus, pelo menos até a década de 50. Ele começa a ser esboçado logo na primeira década do século XX, mas só vai se consolidar como modelo por volta de 1915, quando do lançamento de filmes como *The birth of a nation* (1914) e *Intolerance* (1916). Trata-se de um cinema forjado, sobretudo, sobre o critério da continuidade e da sucessão lógica. Tudo nele deveria fluir de um elemento ao outro, de um plano ao outro, numa sequência

clara, lógica, de modo a formar um cosmos coerente e orgânico em seu desenrolar.

Se o “cinema de atrações” nos oferecia um espetáculo descontínuo e fragmentário, um espetáculo baseado na presença heteróclita das imagens, onde elas nos eram apresentadas em série, em fragmentos, fora de um contexto, o cinema clássico vai levar à sala escura o desejo de integração, a busca pelo encadeamento e pela organicidade narrativas. Mary Ann Doane fala a este respeito de um “trauma da dispersão”, da busca a todo custo pela unidade, pela “coesão imaginária”<sup>49</sup>.

De fato, esta foi a tarefa do cinema clássico desde seus primeiros anos, projetar um encadeamento de imagens numa totalidade orgânica. O filme sendo visto como um grande bloco homogêneo, um bloco em que cada imagem constituía um órgão, uma peça que se conectava fortemente às outras para expressar um todo. Neste corpo integrado, não deveria haver espaços para lacunas, acasos ou descontinuidades. Como dizia Bela Balazs, “um bom diretor de cinema não permite que o espectador olhe para a cena ao acaso. Ele guia nosso olho inexoravelmente, de um detalhe ao outro, ao longo da linha de sua montagem.”<sup>50</sup> O resultado é a produção de um forte efeito de continuidade, de um todo contínuo em desenvolvimento, equilibrado e consistente em si mesmo.

Nesta concepção de cinema, a montagem é certamente o elemento primordial do fazer cinematográfico, pois é ela que produz o encadeamento e a síntese das imagens (“montagem-rei”). Ela é a sutura, como já notaram tantos teóricos, como Jean-Pierre Oudart, Jean-Louis Baudry e mais recentemente Philippe Dubois. Dubois nos explica, de fato, que ela funciona tanto melhor quanto mais sutil, quanto mais suavemente conseguir apagar “o caráter fragmentário dos

---

<sup>49</sup> DOANE, Mary Ann. In: XAVIER, Ismail (org.). A experiência do cinema. São Paulo: Editora Graal, 2003.

<sup>50</sup> BALAZS, Bela. *Theory of the film*. New York: Dover Public, 1970, p.31.

planos para ligá-los organicamente e gerar no espectador o imaginário de um corpo global unitário e articulado”<sup>51</sup>.

É interessante notar também que esse modelo de cinema não era apenas executado na prática, mas amplamente defendido no plano teórico. Com efeito, ele está presente na obra de diversos autores da primeira metade do século passado, desde Lev Kulechov e Vsevolod Pudovkin, passando por Bela Balzas, Umberto Barbaro e Guido Aristarco. Embora apresentem perspectivas e motivações bastante distintas em seus trabalhos, todos enxergam o filme como uma unidade sintética, uma representação que deve ser coesa em seu conjunto, sendo o papel da montagem operar a síntese no universo incerto e heterogêneo das imagens.

### **Cinema moderno**

O cinema moderno é essencialmente um cinema de ruptura, que vai surgir ou se consolidar logo após a Segunda Guerra mundial. Sua emergência se dá na Europa, principalmente na Itália, França e Alemanha, mas se alastra pouco a pouco para outros países dentro e fora do continente europeu. Seria difícil enumerar aqui todas as razões que contribuíram para a emergência deste novo cinema, pois eram muitas e de natureza bastante distintas. Algumas de ordem econômica, social, política, moral, outras mais internas às artes e ao cinema. Deleuze cita, por exemplo, a guerra e suas consequências, a crise de Hollywood e dos antigos gêneros, a nova consciência das minorias, a oscilação do “sonho americano”, e *a influência sobre o cinema de novos modos de narração que a literatura tinha inventado*.

O fato é que esse cinema buscava fundamentalmente questionar as normas e os princípios estéticos do cinema clássico. Se este se oferecia como um espetáculo transparente e linear, como uma realidade ordenada, sem ambigüidades, o cinema moderno se queria um signo obtuso, segundo a

---

<sup>51</sup> Cf. Dubois. *Cinema, vídeo, Godard*, p. 76.

clássica definição de Roland Barthes. Uma forma discursiva aberta e indeterminada, um espetáculo que efetua a crítica da organicidade aristotélica, produzindo efeitos diversos de fragmentação.

A partir daí, a narrativa orgânica e fechada que caracterizava o cinema clássico começa a dar lugar a um conjunto dispersivo, a uma totalidade aberta, um desenvolvimento cujo fio condutor, cuja fibra ou linha nervosa se partiu, dando origem a ligações deliberadamente fracas. Tratava-se para o cinema moderno de apresentar um novo mundo sem totalidade nem encadeamento, um mundo oscilante, operando por blocos independentes, em que nenhum seria principal ou secundário. Para visualizarmos melhor o questionamento proposto pelo cinema moderno, basta pensarmos aqui em alguns filmes célebres e fundadores desse modelo, como *Paisà* (1946), de Roberto Rossellini e *La Dolce Vita* (1959), de Federico Fellini.

Ambos nos apresentam um mosaico de pequenas histórias, fragmentos curtos que fazem sentido em si mesmos, não apresentando encadeamentos ou ligações fortes uns com os outros. No caso de *Paisà*, este procedimento é bastante claro, pois não só o espaço físico (as diversas cidades italianas, libertadas pelo exército americano na Segunda Guerra) como todas as personagens mudam de um episódio a outro. Em *La Dolce Vita*, o jornalista Guido é o fio condutor da narrativa, mas sua errância pela Roma dos anos 50, sempre em busca de novos acontecimentos, nos faz viver episódios soltos, encontros fragmentários, onde as personagens aparecem e desaparecem sem deixar rastros, onde cada dia se dá num espaço distinto, imerso numa aventura que não se prolongará nos eventos seguintes. Os episódios valem por si mesmos, são fragmentos independentes que não se desdobram uns nos outros, que não estabelecem relações causais claras. Com efeito, o que se partiu no cinema moderno foi a linha que prolongava os acontecimentos uns nos outros. A elipse se faz então presente, e a narrativa é agora tanto dispersiva quanto lacunar.

Essa nova concepção da prática cinematográfica vai afetar todo o conjunto de relações da imagem, todos seus meios e elementos formais. A montagem, por

exemplo, passa a ser um lugar de descontinuidade, de dissociações e de encadeamentos sempre recomeçados. Ao invés de operar como um mecanismo de sutura, apagando o caráter fragmentário dos planos, ela começa a realçar a fragmentação no interior do acontecimento fílmico, colocando em movimento cortes bruscos, rupturas abruptas, falsos *raccords* que revelam a montagem como instrumento expressivo e enunciador. Há também uma dissimetria entre o sonoro e o visual que descobre novas funções para a fala no cinema, além de colocar em jogo novas relações – polifônicas, não redundantes – entre a percepção sonora e a visual. As personagens, por sua vez, deixam de ser apreendidas em suas ações, e passam a ser captadas, cada vez mais, em posturas. As imagens assumem então sua planeza, sua verdadeira constituição de “superfície sem profundidade”.

Uma das correntes desse cinema moderno merece especial atenção aqui, trata-se do *disnarrativo*. Lançado por Alain Robbe-Grillet na década de 60, o termo procura qualificar uma classe específica não só de filmes como também de romances, e designa a operação de contestação voluntária da narrativa por si mesma. Segundo Robbe-Grillet, esses trabalhos tem por objetivo contestar não a ilusão da narrativa, mas a ilusão da narrativa como modelo de verdade. Isso significava colocar em xeque sua lógica causal (a ilusão de continuidade ou a lógica de causa e efeito, que transforma as relações de consecução, um após o outro, em conseqüência, um por causa do outro), sua referencialidade (a idéia da mimese, da narrativa como reflexo do mundo real) e sua transparência (a noção de neutralidade, da narrativa como entidade que reporta e representa e não como criação arbitrária).

O *disnarrativo*, portanto, se constitui e se destitui a um só tempo. A história começa a ser narrada, mas pára de repente e se reinicia, agora contada por uma outra personagem, que é então interrompida e a história se reinicia novamente, sob um novo ponto de vista, sob novas prerrogativas. Nessas trocas e recomeços, permutam-se todos os eixos. O que era herói torna-se vilão, o vilão vê-se transformado em vítima, o pai em filho, o adúltero em traído. No *disnarrativo*, de fato, cada uma das personagens tenta ser a autora da

realidade, tenta tomar a palavra narradora, o que implica uma luta, “uma luta de morte pelo poder narrativo”.

Filmes disnarrativos como *Alphaville* (1964), de Godard, *As três coroas do marinheiro* (1983), de Raoul Ruiz, *Trans-Europe-Express* (1966), de Robbe-Grillet nos confrontam com uma série de histórias ou, dito de outra forma, a história é neles uma espécie de linha que se bifurca e não pára de se bifurcar nunca, passando por presentes impossíveis e situações não necessariamente verdadeiras. Histórias e personagens tornam-se então espaços de flutuação. Não sabemos ao certo o que aconteceu, o que é só lembrança e o que é imaginação. Também não é possível distinguir a ordem dos eventos, o que veio antes e o que veio depois. Real e imaginário ficam, deste modo, indiscerníveis e impossibilitam a construção da história como modelo linear e verídico.

Não que não haja mais história ou ação, mas faltam suas características básicas de certeza e de “inocência”. “Incerteza sobre o que passou ou não em Marienbad”, nos diz Ropars, sobre o grande filme de Alain Resnais, *O ano passado em Marienbad* (1961), “já que o imaginário se confunde aí com as lembranças, elas próprias mal discerníveis de uma eventual realidade ou de uma ficção completa”<sup>52</sup>. Torna-se, de fato, praticamente impossível montar a história de acordo com um modelo verídico, tal é o grau de indeterminação e de ambigüidade a que somos levados. O tempo se abre em uma multiplicidade de formas e espessuras, que parecem conviver agora num mesmo plano, simultaneamente.

No disnarrativo há, portanto, uma constante problematização da narrativa que passa por uma indeterminação geral das personagens, das ações e dos narradores. Essa problematização, no entanto, não visa abolir a narrativa. Não pretende suprimi-la. Como diz Robbe-Grillet, no disnarrativo, não é a ilusão de narrativa que está em xeque, mas a ilusão da narrativa como modelo de verdade. Em outras palavras, é um certo modo de narrar (uma certa concepção

---

<sup>52</sup> Citado por PARENTE, André. *Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Campinas, SP: Papirus, 2000, p. 136.

de narrativa) que é questionado aqui. De modo geral, o cinema moderno dissolve, desestrutura, questiona, mas não deixa de constituir, ele mesmo, um modo de narração.

Um modo mais livre e aberto, sem dúvida. Em *Narration in the fiction film*, Bordwell vai dedicar todo um capítulo a esse novo tipo de narração (*an alternative mode of narration*) que vai chamar de *Art-cinema narration* e cuja principal característica é ser atravessado por uma ambigüidade fundamental, ambigüidade esta que as artes, o homem e a ciência modernos enxergam como inerente à própria vida e ao real. “O que é significativo”, diz o teórico americano, “é que a narração *art-cinema* anuncia seu débito para com as artes do início do século XX tornando a ambigüidade, seja do conto seja do contar, central. O *syuzhet* da narrativa clássica tende a se mover em direção a uma certeza absoluta, mas o *art film*, como as primeiras ficções modernistas, tem uma noção relativista da verdade”<sup>53</sup>.

Para Bordwell, esse novo modo ambíguo de narrar aparece logo nos anos 20 – ainda que só se consolide no pós-guerra. Ele surgiria com as vanguardas históricas, que se instauram no universo das práticas audiovisuais opondo-se a Hollywood e ao modelo da narrativa clássica, tomando de empréstimo ao teatro e à literatura modernos inúmeras técnicas e conceitos. Em suas análises, os teóricos franceses André Bazin, Ropars e Deleuze também vão apontar para uma aproximação estreita entre este novo cinema e as novas técnicas narrativas instauradas pelo romance moderno. Em *A Imagem-tempo*, por exemplo, Deleuze afirma que a dissolução do enredo, a busca por uma realidade dispersiva e lacunar, a apresentação de personagens “flutuantes” eram problemas comuns tanto à literatura moderna (que se manifestam de forma cristalina nos trabalhos de Dos Passos, Hemingway e Borges, entre outros) quanto ao novo modo de narração cinematográfica.

---

<sup>53</sup> No original: “What is significant is that art-cinema narration announces its debt to the arts of the early twentieth century by make ambiguity, either of tale or telling, central. The syuzhet of classical narration tends to move toward absolute certainty, but art film, like early modernist fiction, holds a relativistic notion of truth”. BORDWELL. *Narration in the fiction film*, p.206.

Mais recentemente, André Parente recoloca a questão da narrativa no cinema, retomando as análises de Deleuze e Ropars, para mostrar que existe na sétima arte, de fato, dois modos bastante distintos de narrativa, que ele vai chamar, a partir de Blanchot, de narrativa verídica e narrativa falsificante. A primeira delas, típica do cinema clássico, cria processos pelos quais o que é contado (a história) torna-se uno, todos os elementos e as componentes envolvidos integram-se num todo. Neste caso, o mundo é contínuo, coeso e pleno de sentido. Sabemos quem somos e quem conta a história. A segunda forma de narrativa (equivalente ao *Art-cinema narration*, de Bordwell), é fundada pelas vanguardas históricas e pelo cinema moderno, e se caracteriza por exprimir um devir múltiplo do mundo. Nela notamos a indeterminação das ações, das personagens e até dos narradores. A multiplicidade atravessa tudo o que se dá na narrativa. Não sabemos mais ao certo quem somos, o real e o imaginário tornam-se indiscerníveis e o tempo se bifurca, tornando-se múltiplo.

Estes seriam, segundo Parente, as duas ocorrências, os dois devires da narrativa na prática cinematográfica. Fundamentalmente distintos em todos os seus aspectos – na construção de personagens, na relação com a temporalidade e a causalidade, no tipo de voz narrativa instaurada – eles são, antes de mais nada, modos de ser da narrativa. Formas ou modos de narrar.

### **O regime não-narrativo de imagens**

Em seus grandes livros sobre o cinema, Deleuze parece confirmar esta divisão de usos ou de modos narrativos da sétima arte (embora a nomeie de outra forma), mas vislumbra também um outro regime de imagens que parece existir aquém ou além de um modelo de ordem narrativo. Em seus estudos sobre Bérson, o pensador francês chega a conclusão de que haveria um duplo regime de referência das imagens. Um deles é chamado de regime substantivo e marca um plano onde as imagens variam basicamente em relação a uma imagem central ou privilegiada, que é a do ser humano.

Tudo se passa em torno dele e as imagens expressam, neste contexto, as relações sensório-motoras entre o homem e o mundo, especificando-se em imagem-percepção, afecção, ação, sonho etc, conforme seja o caso. Segundo Deleuze, essas imagens “substantivas” não existem isoladamente, mas em cadeia. Cada imagem é uma parte ou um órgão de um todo relativo, cada uma delas é encadeada às outras ou tende a se prolongar nas outras de modo a expressar um todo, uma situação ou história vivida – ainda que seja aberta e indeterminada. No regime substantivo, portanto, toda imagem é uma peça de um conjunto homogêneo. E por mais maleáveis ou flutuantes que sejam, elas acabam sempre reconduzidas a seu centro fixo, isto é, a imagem do ser humano.

Em contraposição a esse regime, Deleuze sugere a existência de um outro, mais “livre” e “desconcertante”, onde as imagens não variam mais em relação a um eixo ou imagem privilegiada. Elas apenas variam umas sobre as outras em todas as suas partes, em todas as suas faces, sem eixo nem direção determinada. Deleuze vai chamá-lo, regime de variação universal<sup>54</sup>, pois o que o define é exatamente o livre percurso das imagens. Neste caso, elas não se prolongam mais umas nas outras, não estabelecem cadeias ou linhas de sentido, apenas aparecem e desaparecem, se atravessam e se entrecrocaram em sua multiplicidade. Aqui, permutam-se todos as imagens, todos corpos e eixos, qualquer ponto pode se ligar a qualquer outro, sem que para isso haja fronteiras ou distâncias.

Trata-se de um regime especial, também chamado regime das imagens-matéria. Segundo Deleuze, ele designa um plano de imanência, um espaço onde o universo é acentrado, onde não há imagem privilegiada; onde não há mais sujeito ou objeto. Ali a imagem é imanente à matéria, confundindo-se com as próprias coisas, em suas diversas formas de interação e movimentação. Nesse contexto, de fato, as imagens são acontecimentos que antecedem o

---

<sup>54</sup> DELEUZE, Gilles. *A Imagem-movimento, cinema I*. Trad. Rafael Godinho. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004, p. 111-123.

homem e sua relação sensório-motora com o mundo. Seriam as próprias coisas, nos diz Deleuze, as coisas em si mesmas, tais como reagem umas às outras em todas as suas partes. No plano de imanência, portanto, o olho é imanente à matéria e a percepção está, de certa forma, nas próprias coisas.

Para Deleuze, este é um regime efetivamente não-narrativo, um estado anterior às cadeias e aos princípios que organizam toda narrativa – seja ela verídica ou falsificante. Tal concepção é fundamental em nossa discussão, pois nos permite individuar formas imagéticas que se estruturam fora de um quadro teleológico ou actancial, aquém ou além, portanto, de um modelo narrativo. Nos permite questionar, assim, um certo universalismo da narrativa, no campo da crítica e da teoria. O pensamento hegemônico hoje de que toda experiência, toda forma de comunicação estaria, necessariamente, organizada de forma narrativa.

E o mais importante é que, no quadro conceitual de Deleuze, não se trata mais de “excessos”, de elementos ou componentes não-narrativos dentro de um quadro teleológico, como já apontaram Barthes e Thompson. Estamos falando de um autêntico regime das imagens. Quanto à questão do plano de imanência não poder ser materializado num filme, é o próprio Deleuze quem dá a resposta, dizendo que o cinema tem sim a possibilidade de atingir o regime da variação universal, sem contudo atingi-lo totalmente. Deleuze cita, a este respeito, Dziga Vertov e o cinema de vanguarda americano.

Para o pensador francês, essas experiências cinematográficas alcançam, de fato, um universo acentrado, uma espécie de mundo desdiferenciado (solidariedade de todas as partes), lá onde as imagens não têm centro privilegiado, onde não existe mais nem sujeito nem objeto. Trata-se de um universo, onde qualquer corpo no espaço varia e se conecta a qualquer outro, sem limite espaço-temporal. Como nos diz o próprio Vertov, o “cine-olho” é esta nova concepção de montagem que se define por conectar “qualquer ponto do universo a outro, em qualquer ordem temporal”<sup>55</sup>. Ora, essa nova concepção

---

<sup>55</sup> VERTOV, Dziga. *Articles, journaux, projets*. Paris: 10/18, 1973.

implica um ultrapassamento do olho humano rumo a um olho não-humano que estaria nas coisas. Tratava-se para Vertov, deste modo, de atingir o regime de imanência, as imagens em si mesmas. Algo que a vanguarda americana e, principalmente, o vídeo vai levar à sua máxima potência.

Se bem que não tenha dedicado nenhum estudo à imagem eletrônica, Deleuze já apontava para uma tendência não-narrativa nas práticas do vídeo. Em *A imagem-movimento*, ele afirma que “do trabalho do fotograma [valorizado por Vertov e explorado pela vanguarda americana] ao vídeo, assiste-se cada vez mais à constituição de uma imagem definida por parâmetros moleculares”<sup>56</sup>. Deleuze estava falando de uma imagem decomposta ou desconstruída, imagem processual, feita de partículas elementares, capazes de nos fazer ver os grãos da matéria, os ramos da imagem, nos instalando em um campo de intensidades puras. Lembremos que McLuhan comparava a imagem eletrônica a um mosaico (*imagem chuvosa*), destacando sua plasticidade, o fato dela ser constituída por pontos de luz ou linhas sempre em processo de construção. De fato, o vídeo coloca em movimento uma experiência de fulgurância e precipitação, uma experiência que subverte a dominação da forma sobre a força, nos aproximando mais das artes plásticas que do cinema. Vejamos senão um exemplo.

---

<sup>56</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento – cinema I*. Trad. Rafael Godinho. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004, p. 122.

Cao Guimarães, *Concerto para clorofila*, 2004.



## Concerto para Clorofila

Cao Guimarães é um dos artistas mais atuantes da nova geração de videastas brasileiros. Filósofo de formação, Cao possui uma obra que se aventura na fronteira entre a videoarte e o documentário, testando constantemente os limites das artes visuais. Com uma atenção especial para a composição visual, seus vídeos têm uma qualidade fotográfica rara e trazem propostas poucos verbais, longe de qualquer preocupação didática ou explicativa. Nesse trabalho premiado no 15º Festival Internacional de Arte Eletrônica (Videobrasil), o artista nos apresenta um vídeo-coleção, uma espécie de inventário composto por pequenos fragmentos da natureza, micro-eventos naturais captados nos jardins do museu de arte contemporânea do Inhotim (Minas Gerais). São imagens de folhas e teias de aranha, detalhes da terra, de galhos, gotas de orvalho que se movem ao sabor da chuva e do vento. Imagens sensíveis, sem dúvida, que nos aparecem embaladas por uma temporalidade lenta e espessa, e por uma trilha incidental, composta pelo próprio artista.

Em *Concerto para Clorofila*, percebemos que as imagens não se encadeiam umas às outras, não se prolongam formando linhas ou cadeias de sentido. Parafraseando Deleuze, diríamos que “em vez de uma imagem depois da outra, há aqui uma imagem mais a outra”<sup>57</sup>. Elas valem por si mesmas, por sua força fragmentária, plástica, como se fossem fotografias em movimento. A extrema proximidade com que são captadas também deixa entrever, logo de início, uma predileção pelo detalhe, uma vontade de explorar a textura, de se perder no fragmento. De fato, é o “em si” da imagem que Guimarães nos revela nesse trabalho. Não mais a natureza que há para ver por trás dela, mas a natureza da própria imagem, seu corpo, sua fisicalidade. Daí a saturação cintilante das cores, o tom quase monocromático dos planos, a exploração dos grãos, das luzes, das qualidades expressivas da imagem-vídeo.

O trabalho começa com um *take* longo e uma imagem trêmula, levemente desfocada. Ao poucos, vamos percebendo espaços vazios, desertos,

---

<sup>57</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, Cinema 2. Lisboa: Assírio & Alvim, 2006, p. 255.

desumanizados, espaços onde não há personagens, a não ser a própria natureza. Aqui, estamos, de fato, diante de um espaço que parece ser não só anterior à ação, mas anterior ao próprio homem. Adentramos em um mundo pré-hodológico, um universo sem qualquer indício da presença humana, composto de situações óticas e sonoras puras, imagens que se nos oferecem como puras contemplações. Ora, como afirma Deleuze, “se o movimento recebe sua regra de um esquema sensório-motor, isto é, apresenta um personagem que reage a uma situação, então haverá história. Se, ao contrário, o esquema sensório-motor desmorona, em favor de movimentos não orientados, desconexos, serão outras formas, devires mais que histórias”<sup>58</sup>.

Para que haja história, sabemos, é preciso haver espaço hodológico<sup>59</sup>. É preciso que haja personagens reagindo em espaços determinados. Toda história exige um campo de tensões e forças, onde se distribuam em proporções variadas os objetivos, os meios, o principal e o secundário, os desvios e os acasos. Aqui, no entanto, as imagens apenas deslizam umas sobre as outras, como órgãos sem corpo. Elas não se organizam em um todo, nem se diferenciam em termos de uma hierarquia ou de um sistema sensório-motor. À imagem de uma folha seca se sucede gotas de chuva na água, seguidas por teias de aranha e galhos que balançam com o vento. Não há nessa configuração, principal ou secundário. A organização das imagens é serial. Elas apenas escorregam umas sobre as outras como se fossem as coisas em si mesmas, se movendo sem um centro determinado.

*Concerto para clorofila* nos leva assim ao regime não-narrativo das imagens. Aqui é o mundo que faz seu cinema, mas um cinema experimental, não-narrativo, tal como sonharam as vanguardas históricas. Um trabalho como este não está interessado na história, no prazer envolvente da narrativa. Ele aposta sim, na força fragmentária da imagem, em sua capacidade de elaborar um acontecimento estético de grande potência e de produzir novas percepções. Com efeito, não é a dor ou o prazer da narrativa que estão em jogo aqui, mas a

---

<sup>58</sup> DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Trad. Peter Pal Pelbart. São Paulo: Ed. 34, 2006, p. 9.

<sup>59</sup> PARENTE. *Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*, p. 44 e p. 97.

possibilidade de engendrar uma experiência visual de outra ordem, uma experiência forte e intensa, fora de nossa percepção habitual. São outras percepções do tempo e das imagens, outras formas de pensamento que estão em jogo aqui – algo que não pode ser induzido por uma ação ou engendrado por uma história.

### **Devires mais que histórias**

Em *Concerto para Clorofila*, Guimarães privilegia não o desenrolar de um acontecimento ou o desenvolvimento de um raciocínio, mas a descrição de paisagens e eventos, a valorização da imagem e do tempo em si mesmos. O vídeo nos apresenta imagens autônomas, imagens que não se subordinam umas às outras. Ao invés de estabelecerem linhas ou cadeias, elas constroem uma espécie de mosaico, criando contrapontos entre si, proporcionando cruzamentos entre espaços e tempos que não se ligam, que não se conectam, mas se misturam. Há algumas conexões formais, no entanto, que se dão entre as texturas, a luz (sempre monocromática), os enquadramentos fixos. Há uma conexão ou uma continuidade de sensações, de qualidades, mantidas em grande parte pelo ritmo constante da montagem.

Como se vê, um trabalho como este põe em jogo uma outra lógica, ligada a um pensamento paradoxal (não-causal, não-conclusivo) e sensorial. É todo um regime de intensidades, de fato, de pequenas ou micro-percepções, que é colocado em cena por Guimarães. De *Concerto para clorofila* depreendemos não uma narrativa, personagens, conflitos, mas algo mais frágil e tênue: uma paisagem, uma lágrima, um certo tom de azul, a passagem do vento. São devires, mais que histórias. Um conjunto de imagens que estabelecem relações incomensuráveis entre si, que divergem no tempo, que aparecem como descrições puras, como potências fora de um finalismo ou de esquema sensório-motor.

Percebemos aqui um transbordamento dos sentidos, uma indeterminação das imagens, algo que foge à leitura e ao significado – um jogo de forças mais do que de formas. Termo cunhado por Leibniz, as pequenas percepções designa

essas sensações, esse conjunto de qualidades que não podemos nomear num primeiro momento, que escapam ao pensamento consciente, lógico. Elas “formam este não sei quê, esses gostos, essas imagens das qualidades dos sentidos, claras no conjunto, porém, confusas nas suas partes individuais”<sup>60</sup>. De acordo com Leibniz, essas pequenas percepções compõem nuvens ou poeiras de sentido, um estado pré-reflexivo que o filósofo português José Gil prefere chamar de atmosfera. Somente um trabalho não-narrativo poderia nos abrir para esse tipo de percepção ínfima e gasosa, funcionando num regime de primeiridade.

Guimarães nos abre para algo que é do domínio das forças. Ele nos coloca em contato com uma lógica da sensação pela qual Deleuze observa a obra de Francis Bacon, por exemplo, obra que rompe justamente com a figuração e com a narrativa que lhe compõe. Assim, ele induz uma abertura dos corpos, nos conectando com o impensado do pensamento, ou com um pensamento que ainda não se pensa, submerso em uma atmosfera de pequenas impressões, de sensações ínfimas e imperceptíveis, onde “nada de preciso é ainda dado”, onde o pensamento apenas se ensaia, se deslocando levemente da experiência.

O vídeo, sabemos, opera uma mudança no modo como a imagem e o mundo podem ser entendidos, provoca uma ruptura perceptiva, uma mutação que merece ser melhor precisada. Em um artigo publicado em 2002, *Paik et Bergson: La vidéo, les flux et le temps réel*, Maurizio Lazarrato se coloca essa questão, aproximando a tecnologia do vídeo da percepção pura de Bergson e mostrando como a tecnologia eletrônica, por operar estritamente no tempo, por trabalhar através de sinais em constante movimento, permite captar não mais objetos, fotogramas ou clichês visuais, mas os próprios fluxos da matéria que compõem as coisas e as imagens<sup>61</sup>. Com sua capacidade de modulação, sua imagem decomposta e processual, o vídeo é capaz de captar não apenas o

---

<sup>60</sup> GIL, José. As pequenas percepções. In: LINS, Daniel e FEITOSA, Charles. *Razão Nômade*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005, p.19.

<sup>61</sup> LAZZARATO, Maurizio. Paik et Bergson: La vidéo, les flux et Le temps réel. Catálogo da exposição “*Vidéo Topiques – tours et retours de l’art vidéo*”. Musée d’art moderne et contemporain de Strasbourg, 2002, p. 24-34.

movimento dos objetos, mas as ondulações da matéria, as vibrações puras da luz.

Voltaremos a isto mais a frente, mas por enquanto gostaríamos de ressaltar que o vídeo, como já atestou a artista Ângela Melitopoulos, “está diretamente ligado a luz (...). Nos objetos, há movimentos, e há frequências, e há átomos e há a energia. O vídeo permite ter uma percepção destes objetos energéticos e então o descobrimento de uma realidade diferente.”<sup>62</sup> Ele nos abre para um campo da percepção molecular, uma percepção pura, aberta não só as narrativas, as formas e significações simbólicas, mas também as forças (em devir), às intensidades puras, ao que apenas se insinua (pequenas e micro-percepções), ao mundo como fluxo de energia e movimento.

Evidentemente, não é o dispositivo videográfico em si que permite essas mudanças. A relação estreita que o vídeo estabelece com as formas não-narrativas, com uma percepção pura e molecular, não é uma questão de ordem técnica ou tecnológica. O dispositivo videográfico traz sim novas possibilidades, estabelece relações inéditas com a imagem e com o tempo, mas o que notamos nas práticas do vídeo é, antes de tudo, uma vontade de arte específica, uma consciência estética e formal que aposta em formas expressivas mais livres, formas que operam aquém (ou além) de uma lógica de tipo narrativo.

---

<sup>62</sup> Citado por LAZZARATO. *Paik et Bergson: La vidéo, les flux et Le temps réel*, p.22.

## Da imagem ao visível: o estatuto da imagem e do olhar nas práticas do vídeo

O vídeo nasce na década de 60. Para alguns autores, sua certidão de nascimento coincide com o lançamento da primeira câmera de vídeo portátil, a Sony Portapack. Mais precisamente, com a apropriação que faz dela Nam June Paik no evento midiático conhecido como *Café Gogo* (1965). Contendo apenas poucos minutos, o vídeo de Paik constituía uma espécie de manifesto, um chamado à arte eletrônica que ele exibiu para um grupo seleto de amigos em Nova Iorque. Como relata Deirdre Boyle:

Uma versão do nascimento do vídeo portátil começa num dia de outubro de 1965, quando o artista coreano Nam June Paik comprou uma das primeiras câmeras de vídeo portáteis no Liberty Music Store na cidade de Nova York... Naquela noite, Paik apresentou sua fita no Café au Go Go em Greenwich Village e circulou um manifesto em vídeo declarando que essa nova mídia tecnológica iria revolucionar a arte e a informação: “Como a técnica de colagem substituiu a pintura a óleo, o tubo de raio catódico irá substituir a tela<sup>63</sup>.”

De acordo com outros autores, entretanto (como Philippe Dubois e Jean-Paul Fargier), a arte do vídeo começa antes mesmo de recorrer à câmera e ao videocassete, no momento em que artistas como Paik e Vostell deslocam os aparelhos de TV de seu “habitat natural”, utilizando-os de forma insólita, disfuncional, como peças em instalações e esculturas eletrônicas. Nesse sentido, a *Exposição de música e televisão eletrônica*, ocorrida em 1963 na galeria Parnass, Alemanha, seria considerada um dos marcos iniciais da videoarte.

Quer seja em uma perspectiva ou em outra, o fato é que em meados da década de 70, o vídeo já havia se consolidado como arte e forma de criação

---

<sup>63</sup> No original: “one version of the birth of portable vídeo begins on an October day in 1965 when Korean-born artist Nam June Paik purchased one of the first portable vídeo câmeras and recorders at the Liberty Music Store in New York City... That evening Paik played his tape at Café au Go Go in Greenwich Village and circulated a video manifest declaring this new technic medium would revolutionize art and information: “As collage technique replace oil-paint, the cathode ray tube will replace the canvass”. BOYLE, Deirdre. *Subject to Change: Guerrilla Television Revisited*. New York: Oxford University, 1997, p.4.

específica. Pioneiro da videoarte, Woody Vasulka descreve o rápido desenvolvimento e aceitação da nova mídia, começando pelo lançamento da primeira câmera portátil.

O Portapack foi considerado uma ferramenta revolucionária, quase uma arma contra o *establishment* (...) Com a fita, novas redes de distribuição foram rapidamente estabelecidas. O vídeo se tornou verdadeiramente internacional. Era fácil de ser reproduzido, enviado por correio e assistido. Com a introdução dos vídeo-cassetes em 1973, ficou ainda mais fácil e harmonizado com os propósitos de exibição do vídeo. Em meados de 1970, a videoarte já estava totalmente radicada nas galerias, com vários gêneros, formas e conceitos desenvolvidos.<sup>64</sup>

Por volta dos anos 70, de fato, o vídeo já tinha um lugar cativo nos templos da arte e nos canais independentes de televisão. Todos seus gêneros e formatos já estavam mais ou menos postos. Eram naquele momento a instalação e a arte ambiental; a videoperformance; o experimental, dedicado à tecnologia das trucagens e aos efeitos de manipulação; a denúncia dos códigos, no estilo do *Guerrilla Television* e dos grupos que constituíam o movimento *alterna-tv*, preocupados em combater os modos instituídos da representação televisiva; e, por fim, o conceitual, voltado para as estruturas, os processos, a percepção mental. Em todos eles, ficava claro uma tendência geral não-narrativa, a busca por um regime de imanência. Não que o vídeo não fosse utilizado aqui e ali como suporte para construção de histórias. Convém reconhecer que encontramos algumas vezes no vídeo uma montagem de tipo clássica, uma apresentação de caráter narrativo. De modo geral, no entanto, este está longe de ser seu modo discursivo dominante.

Na grande maioria das vezes, o vídeo coloca em movimento um universo imagético mais “livre” e “desconcertante”, um regime que não busca encadeamentos nem se preocupa com princípios de ordem narrativa. Nas telas

---

<sup>64</sup> No original: “the Portapack was considered a revolutionary tool, almost a weapon against the establishment. (...) With tape, new networks of distribution were quickly established. Vídeo became truly international. It was easy to duplicate, mail and view. With the introduction of the vídeo cassetes in 1973 it became even easier, and harmonized with the exhibition purposes of vídeo. By the mid-1970s, video art was fully entrenched in the galleries, with many developed genres, forms and concepts”. VASULKA, Woody. Sony CV Portapack: Industrial, 1969. In: DUNN, David e VASULKA, Woody (orgs.). *Eigenwelt der Apparate-Welt. Pioneers of Eletronic Art*. Santa fe: Ars Eletronika, 1992.

do vídeo, as imagens dificilmente se prolongam umas nas outras. Elas não buscam cadeias nem continuidades (espaciais). Valem, antes de tudo, por si mesmas, por suas qualidades puras, sua força plástica e sensorial. Em poucas palavras, podemos dizer que o vídeo aposta na força singular da imagem e do tempo<sup>65</sup>.

Nesse contexto, o ser humano deixa de ser também a imagem central, o eixo privilegiado – ponto ao redor do qual as imagens gravitam e acabam quase sempre retornando. Nas práticas do vídeo, o homem é apenas uma imagem entre outras e, muitas das vezes, ele nem mesmo comparece. Vários trabalhos nos confrontam com espaços absolutamente vazios e desumanizados. Vamos do homem à natureza e desta a algo anterior, espécie de caos irisado, um mundo primitivo, ainda por vir. São trabalhos que nos confrontam com a tela vazia, com um espaço potencial, desabitado, em branco. No lugar da imagem, temos flashes de luz, grãos, linhas dançantes, o caos da matéria.

No vídeo, portanto, o que contemplamos com mais freqüência é a livre variação das imagens. É um universo acentrado, um plano onde as imagens apenas deslizam umas sobre as outras, em todas as suas faces, em todas as suas partes, valorizando, por um lado, sua força singular e fragmentária; por outro, a espessura mesma do tempo, sua percepção<sup>66</sup>.

---

<sup>65</sup> Daí a fórmula de Nam June Paik, segundo a qual “o vídeo não é nada mais do que o tempo, somente o tempo”<sup>65</sup>. Tempo do *ao vivo* que o vídeo abre para o campo das imagens em movimento. Tempo presente ou real, aberto ao acaso, ao imponderável, a irrupção inesperada do acontecimento. Tempo também ligeiramente diferido nas experiências com o *feedback* e o *delay*, trabalhados nas instalações e videoperformances dos anos 70. Tempo sentido também concretamente na ausência da imagem e nas experiências de distorção do sinal eletrônico.

<sup>66</sup> Cabe lembrar aqui, com Arlindo Machado e Philippe Dubois, que a imagem do vídeo não existe no espaço, mas apenas no tempo. Enquanto todas as imagens anteriores constituíam uma inscrição pictórica, isto é, uma inscrição no espaço, o vídeo é mais propriamente uma síntese de tempo. De fato, não podemos visualizá-la como unidade em nenhum lugar – nem na banda magnética, nem na transmissão do sinal. A rigor, em cada instante, não temos verdadeiramente uma imagem na tela de vídeo, mas linhas ou *pixels* acesos. O quadro videográfico, portanto, a imagem completa, só se constitui efetivamente na duração de uma varredura na tela. Logo, no tempo e não mais no espaço. Por esse e por outros motivos, o conceito de tempo sempre foi fundamental nas práticas do vídeo, percorrendo praticamente toda sua estética: tempo de inscrição da imagem, tempo de transmissão e de percepção. Algumas obras no campo do vídeo trabalham apenas com essa questão. Através da experiência do *delay*, do tempo ligeiramente diferido, como nas instalações de Dan Graham e Peter Campus nos anos 70, em que há uma defasagem entre o tempo de captação e o de exibição da imagem; através das experiências em circuito fechado que jogam com o *ao vivo*, com o tempo presente e imediato, tempo eventual, aberto à contingência e ao acaso; através das inúmeras técnicas de desconstrução da imagem e de distorção do sinal eletrônico, que nos fazem identificar com a pura passagem do tempo. Quer dizer: não mais com sua tradução ou

Desde as imagens distorcidas e magnetizadas de Paik, destarte, das instalações de Dan Graham, Peter Campus, Bruce Nauman, dos televisores cimentados de Vostell, estava claro que o vídeo não tinha nenhum compromisso com o *storytelling*. Ao mesmo tempo, não podemos dizer que ele estivesse empenhado na desconstrução ou na abertura da narrativa. Esse papel coube principalmente ao cinema moderno e já estava praticamente consolidado nos anos 60, quando o vídeo desponta como um novo suporte no universo da produção audiovisual. O queremos enfatizar aqui é que o vídeo já parte de um novo lugar, de uma outra relação com as imagens e com o tempo.

Não por acaso, ele se aproxima logo de cara das artes plásticas. Os primeiros artistas a trabalhar com o dispositivo videográfico, sabemos, eram quase todos músicos ou artistas plásticos. Nam June Paik, por exemplo, estudou história da música na Universidade de Tóquio e trabalhou vários anos com John Cage e Karlheinz Stockhausen, antes de iniciar seus primeiros trabalhos com o vídeo. Wolf Vostell era pintor, escultor, *performer* e um dos cérebros fundadores do influente grupo Fluxus. Steina Vasulka formou-se em música clássica no Conservatório de Praga e Gary Hill trabalhou como escultor, antes de optar pelo vídeo. Trabalhando a uma certa distância do cinema, interessava a esses artistas instaurar uma beleza diferente daquela produzida pela narrativa. Tratava-se de buscar, com efeito, um novo modo de ser das imagens, uma nova força, uma experiência que colocasse em movimento questões e lógicas de ordem bem distintas daquelas trabalhadas pelo cinema e mesmo pela televisão.

Por isso, o vídeo procurou explorar e afirmar o tempo em si mesmo, em sua espessura. Isto é, não como tempo abstrato, cronológico, homogêneo – um tempo, como dizia Benjamin, que corre sempre igual a si mesmo. Mas um tempo que guarda diferentes durações e intensidades, que se abre aos acasos e imprevistos do tempo presente, que é capaz de se dilatar como uma nota

---

representação metafórica, mas com o tempo mesmo, se desdobrando em sua multiplicidade. Isso sem contar todas as técnicas de congelamento, de parada e aceleração da imagem, tão típicas da escrita videográfica.

suspensa no ar, capaz de se imobilizar também à espera de um momento epifânico (de uma ruptura estética ou política), de correr alucinadamente, destrambelhadamente, para além de qualquer medida, fora dos eixos.

Por isso, o vídeo força o espectador a contemplar a imagem nela mesma, a concentrar sua atenção nos detalhes, na superfície, na própria materialidade da imagem, de modo a liberar nossa percepção – tornada seletiva e interessada pelos encadeamentos cerrados do cinema e da representação televisiva. É nesse sentido que Godard fala em uma política da imagem nas práticas do vídeo. Aqui, a imagem em si mesma é o espetáculo. Ou, em outros termos, a imagem só é espetáculo de alguma coisa, sendo antes espetáculo de si mesma. Nesse sentido, Dubois vai dizer que no vídeo:

Passamos a lidar com um corpo que é imagem(s), e apenas imagem: podemos despedaçá-lo, furá-lo, queimá-lo como imagem, e ele jamais sangra, pois é um corpo-superfície, sem órgão; ao mesmo tempo (...) é a própria imagem que se apresenta plenamente, organicamente, como um corpo. Não uma “película” invisível e transparente, um vidro ou uma janela aberta para o mundo (como ocorria com o cinema), mas uma matéria, uma textura, um tecido dotado de corpo, um corpo próprio: uma espessura. Em vídeo, tudo provavelmente não passa de imagem, mas todas estas imagens são matéria<sup>67</sup>.

### **Imagem-processo**

Mas isto ainda não é tudo. Nas práticas do vídeo, observamos uma transformação no estatuto mesmo da imagem. Observamos a ascensão de uma processualidade, da fluidez e da transformação em detrimento da imagem sólida e coesa. Como já notaram Jean-Paul Fargier e Arlindo Machado, no dispositivo videográfico a imagem ganha outra natureza. Ela perde algo da sua estabilidade e inteireza, tornando-se maleável. Ela adquire, de fato, uma flexibilidade inaudita.

---

<sup>67</sup> DUBOIS. *Cinema, video, Godard*, p. 89.

Nas práticas videográficas, vemos a imagem se dismantelar facilmente, perder sua coerência, se dispersar em partículas atômicas, moleculares, e ser novamente reconstituída em um piscar de olhos. Observamos ela ser desconstruída e reconstruída em instantes, como acontece em uma grande quantidade de obras (de Paik a Bill Viola, de Gary Hill a Michael Krier, de Eder Santos a Pipilotti Rist). Ela se desmaterializa em feixes de luz, produzindo configurações instáveis, pouco discerníveis, mas se rearticula de novo adquirindo uma clareza especular e fotográfica. No dispositivo videográfico, com efeito, a imagem adquire uma natureza instável e processual, ampliando suas possibilidades.

Pioneiro na arte do vídeo, o ensaísta Peter Weibel foi um dos primeiros a tentar conceituar esse novo estado da imagem nas práticas videográficas. Para isso, ele cunhou o termo *campo de imagem*<sup>68</sup>. Trata-se de assinalar uma expansão na noção de imagem, que se torna nas malhas do vídeo algo fundamentalmente mutável, um espaço de variabilidade, passível de adotar diversas configurações visuais. Para Weibel, essa nova condição se deve a dois fatores essenciais, ligados ao dispositivo videográfico.

Em primeiro lugar, o processo eletrônico de constituição da imagem faz com que ela não apareça mais como algo acabado, dado de uma vez por todas – como uma unidade limitada no espaço e no tempo, a exemplo de um “tableau” ou fotograma cinematográfico. No vídeo, a imagem se forma em processo, através do movimento constante de sinais, da inscrição descontínua de linhas ou *pixels* na tela. Falando de modo preciso, ela não existe no espaço, não está constrangida numa formação espacial determinada, mas se inscreve no tempo, adquirindo uma natureza fundamentalmente processual. Por isso, Yvonne Spielmann define o vídeo como *transformation imagerie*<sup>69</sup>.

---

<sup>68</sup> Cf. WEIBEL, Peter. *Steina and Woody Vasulka: Meister des Codes*. In: Siemens-Medienkunstpreis 1995, ed. Zentrum für Kunst und Medientechnologie. Karlsruhe: ZKM, 1995.

<sup>69</sup> “Whereas for photography and also for film the single image or a sequence of framed single images is what matters, vídeo distinguishes itself by the fact that the transitions between images are central and, even more so, that these transitions are always explicitly reflected and tested in new processes. (...) Transformation, there fore, connotes flexible, unstable, nonfixed forms of the image.” SPIELMANN, Video: the reflexive medium, p. 4.

Sob um outro ponto de vista, é preciso notar também que a imagem eletrônica, em termos concretos, não passa de corrente elétrica modulada. Ela pode se materializar no tubo iconoscópico, ser transmitida pelas ondas do ar, circular entre dispositivos ou ficar armazenada em fita magnética. Em sua essência, no entanto, a imagem do vídeo não é nada além de um fluxo de elétrons codificado. Como tal basta que alteremos alguns circuitos para que sofra toda sorte de alteração. Podemos dilatar suas figuras, duplicá-las ou contraí-las, podemos separar superfície e fundo, transformar seus valores cromáticos, sua forma, dissolvê-las. Desse modo, Weibel afirma que a partir do vídeo, não é mais possível falar em imagem como algo estável e circunscrito, mas como um verdadeiro campo de possibilidades.

Já a teórica alemã Yvone Spielmann lança o termo pictorialidade para definir esse novo estatuto da imagem. Através de um trabalho de pesquisa minucioso, Spielmann segue, em linhas gerais, a mesma argumentação de Weibel. Seu conceito de pictorialidade procura designar o caráter processual e transformativo do vídeo, sua predileção por formas imagéticas flexíveis e instáveis. Além disso, ele busca enfatizar uma certa proximidade entre o vídeo e as artes plásticas, precisamente no que diz respeito à maleabilidade alcançada pela imagem eletrônica. Ela tem o mesmo caráter modelável que encontramos, por exemplo, na pintura. Desse modo, se o vídeo estabelece relações estreitas com a música e as artes plásticas, se os artistas dessas áreas procuraram, desde o primeiro momento, se apropriar do dispositivo videográfico, é justamente porque encontram nele, a mesma maleabilidade no tratamento da forma que encontravam em seus campos de origem.

Trabalhos como os de Weibel e Spielmann são fundamentais em qualquer pesquisa sobre os meios eletrônicos, pois apontam com clareza para uma mudança estrutural no campo da visualidade, para uma refundamentação da imagem nas práticas videográficas. No entanto, tanto a abordagem de Weibel quanto a de Spielmann, acaba desembocando, ao final, na idéia de uma abstração generalizada no campo do vídeo. Para ambos, a videografia

colocaria em movimento uma imagem extremamente volátil e irradiada, criando as condições para uma “viagem sem retorno do concreto ao abstrato”.<sup>70</sup>

Embora não deixe de existir uma tendência abstrata em certas práticas do vídeo, essa não parece ser a questão principal levantada por esse novo estado da imagem. Em nossa opinião, a questão da abstração escamoteia problemas que nos parecem mais centrais, como a nova concepção do olhar e as novas formas de percepção agenciadas nessas práticas.

Sendo assim, para pensarmos esse novo estado da imagem nas práticas do vídeo, nós tomamos de empréstimo à estética filosófica de Maurice Merleau-Ponty, seu conceito de visível. Pois, por um lado, ele parece expor o que há de mais central nessa nova configuração: a questão da abertura, da potência, enfim, da maleabilidade adquirida pela imagem nessas práticas. A imagem deixando de ser uma expressão estável e sistematizada do mundo, para transformar-se em algo processual e maleável, aberto à transformação, à indeterminação, aos excessos do exterior. Por outro, ele representa, simultaneamente, uma nova forma de percepção, um outro modo de se relacionar com a imagem.

Isto porque, na fenomenologia de Maurice Merleau-Ponty, imagem e percepção estão intimamente associados. Como já observaram Susan Sobchack e Laura Marks, o pensamento do filósofo francês sempre pressupôs de saída o espectador. Merleau-Ponty teria proposto, de fato, a primeira teoria da percepção encarnada, o que nos países de língua inglesa se denomina hoje *embodiment*. Daí a recorrência e a importância dos conceitos de corpo, de pele, carne e intercorporeidade em sua obra. Para Merleau-Ponty, não é possível enxergar a imagem independentemente de um olhar que se debruça sobre ela. Assim como o ver não pode ser pensado separadamente do ser visto, a imagem não pode ser pensada independentemente da percepção. Toda imagem é uma materialização da percepção ou, em via inversa, a percepção se organiza em imagem.

---

<sup>70</sup>Fargier, Jean-Paul. Paik: le jour où la vidéo fut...: Premiers pas de l’homme dans le vide. In: FARGIER, Jean-Paul (org.). *Où va la vidéo*, p. 16.

Mais do que apontar para uma espécie de abstração eletrônica, portanto, o conceito de visível aponta para uma relação renovada com o visual. Falar em visível é relacionar, de forma indissociável, o novo estatuto da imagem nas práticas do vídeo (na era da eletrônica), à nova forma de percepção que a ele se liga. Uma associação que está ausente nas teorias de Weibel e Spielmann e que nem mesmo poderia ser construída, uma vez que eles não trabalham com a noção de percepção e nem problematizam o lugar do espectador na interação com a imagem.

A grande vantagem do pensamento de Merleau-Ponty – algo que tem sido cada vez mais enfatizado por comentadores tanto no campo dos estudos das mídias quanto no das artes – é ter destacado, desde o princípio, o papel central do corpo. Na perspectiva do pensador francês, o corpo é sempre o ponto de partida e de chegada do sentido, o que nos permite estar no mundo e interagir com todas as coisas. Não é possível pensar a imagem, portanto, sem pressupor de saída o corpo e seus modos de percepção. É exatamente aqui que seu conceito de visível nos parece útil.

## **O visível**

Mas o que seria exatamente o visível? Se Merleau-Ponty definiu o conceito para o campo da filosofia estética, ele foi raramente trabalhado no contexto das teorias dos meios comunicativos. Oliver Fahle procurou trazer o conceito para o campo das mídias, aplicando-o, principalmente, a neotelevisão. Segundo Fahle, os estudos de Merleau-Ponty sobre a percepção visual e suas análises sobre a obra de Paul Cézanne, o conduziram a criação do novo conceito. Para o filósofo francês, estava claro que a imagem não era mais suficiente como grandeza exclusiva do mundo visual. Para pensá-la era preciso conceituar uma outra instância mais livre e heterogênea, um universo múltiplo e variável, que está aquém de toda imagem, mas no qual elas se encontram imersas e a partir do qual ganham forma.

Segundo Merleau-Ponty, os quadros de Cézanne teriam colocado esse problema com enorme clareza. Daí seu papel singular e decisivo na história da pintura. Eles problematizavam um aquém ou além da imagem, só podendo ser compreendidos em relação a este exterior que a circunda. De fato, a vibração das cores e das perspectivas, a supressão dos contornos, tal como se apresentam, por exemplo, em *O jardineiro Vallier (1906)* ou em *O lago de Annecy (1896)*, evidenciavam uma pintura como signo oscilante e instável, como parte de uma visibilidade que a transcende.

Mas esta operação de Cézanne não é exatamente nova, ela apenas refaz à sua maneira, procurando tornar explícito, um movimento que seria o da própria visão. Com efeito, a visão é sempre feita no meio das coisas, envolvida e atravessada por uma ambiência que, ao mesmo tempo, a pressupõe e a envolve. A imagem que daí emerge é uma delimitação, um recorte, uma formação contingente de uma visibilidade bem mais ampla. Num certo sentido, portanto, a imagem consiste num encolhimento, numa condensação da visibilidade possível. Ela só surge sob este fundo que se ausenta. Este fundo transcendente que é, ao mesmo tempo, seu exterior e sua condição de possibilidade, é o que Merleau-Ponty denomina visível.

Obviamente, há uma relação de estreito intercâmbio entre a imagem e o visível, de modo que um não pode nem mesmo ser pensado sem o outro. Eles são como as duas pontas de um mesmo movimento, ou melhor, as duas faces de um mesmo e único fenômeno. Pois a imagem se forma no visível, ela faz parte dele, está imersa em seu corpo como a praia no mar. De fato, em *O Visível e O Invisível*, Merleau-Ponty vai dizer que “o visível em nossa volta parece repousar em si mesmo. É como se a nossa visão se formasse no meio do visível, ou então, como se entre ele e nós houvesse uma ligação tão estreita como entre o mar e a praia.”<sup>71</sup>

Para Merleau-Ponty, portanto, não há qualquer diferença qualitativa entre a imagem e o visível, não há mais beleza ou valor num do que no outro. Apesar

---

<sup>71</sup> FAHLE, Oliver. *Estética da televisão: Passos rumo a uma teoria da imagem da televisão*. In: Comunicação e Experiência Estética. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2006.

disto, todo o movimento de organização da visualidade que culmina na pintura clássica e renascentista, se consolida justamente no esforço de melhor delimitar a imagem, de discipliná-la, isolando-a o tanto quanto possível desse exterior que a envolve e pressupõe. As aplicações da geometria euclidiana nas técnicas do desenho, por exemplo, o desenvolvimento da *perspectiva artificialis* no *Quattrocento* e a posterior invenção e disseminação da *camera obscura*, foram todos passos importantes na construção de uma imagem fechada, coerente e sistemática, livre dos excessos de um visível, necessariamente, variável e informe.

Cézanne, por outro lado, adota a própria oscilação como tema, deixando que a imagem se impregne do visível. Após Cézanne, seja no cubismo ou nas diversas correntes da pintura abstrata, todo o conjunto de relações múltiplas do visível é trazido para o interior da imagem.

Retomando, portanto, a questão, poderíamos dizer – seguindo aqui a caracterização de Fahle – que se a imagem é uma formação emoldurada e composta, um documento e uma representação, uma condensação, enfim, do visível, “o visível, ao contrário, é múltiplo e variável; é um campo do possível e do simultâneo; é o campo do qual se originam as imagens e para qual, talvez, voltarão.”<sup>72</sup> Em outras palavras, o visível constituiria uma rede de relações múltiplas e variáveis, a partir e no interior da qual a imagem se formaria. A imagem sendo “apenas um ponto nodal, dentro de uma rede múltipla de constelações visíveis”<sup>73</sup>.

Como fica claro, a imagem é uma instância de *recentramento*, uma cristalização no universo de possibilidades do visível. Ela constitui, de fato, uma sistematização ou uma estabilização do mundo visual. O visível, ao contrário, se opõe ao *recentramento*. Ele é fundamentalmente aberto, múltiplo e variável. Aponta mais para uma possibilidade, um vir-a-ser, do que propriamente uma “coisa”.

---

<sup>72</sup> Idem

<sup>73</sup> Ibidem.

Tomando como base essa diferenciação, parece correto afirmar que nas práticas do vídeo há um deslocamento da imagem em direção ao visível. No campo das práticas videográficas, de fato, a imagem perde sua estabilidade, sua inteireza. Ela se torna instável e fluida. Abre-se a diversas mutações e metamorfoses, se esvaecendo no universo de possibilidades do visível.

Em termos formais, esse deslocamento se revela de diversas maneiras. Em primeiro lugar, há uma tendência em se ressaltar as dissonâncias internas da representação, em quebrar a coerência do mundo visual. Ao contrário do que tende a acontecer com o cinema e a televisão, o vídeo procura tornar manifesto os saltos entre as imagens, suas dobras, descontinuidades, seu exterior, o que está ausente e não tematizado, enfim, o que se passa entre as imagens. É exatamente aqui que Raymond Bellour estabelece seu campo conceitual, construindo uma das teorias mais influentes para se pensar o estado contemporâneo das imagens. Como nos mostra o teórico francês, a partir do vídeo, o interstício, as passagens – o entre-imagens, segundo sua formulação – passa a ser tão importante quanto a imagem em si mesma. Já na década de 70, com efeito, Douglas Huebler deixava claro que na arte do vídeo produzir uma imagem não é o mais importante. Na grande maioria das vezes, o que está em jogo é revelar sua capacidade de se metamorfosear, de passar entre, de adquirir diversas configurações. E expor, por outro lado, seu processo de produção, as modalidades de sua percepção.

Em segundo lugar, esse deslocamento da imagem ao visível pode ser observado na ênfase que os trabalhos em vídeo colocam nas estruturas sensíveis. Mais do que as figuras e os objetos representados, o vídeo põe em primeiro plano as estruturas que tornam essas coisas visualmente acessíveis, que possibilitam que sejam vistas. O vídeo privilegia, de fato, as estruturas e processos mais do que a figuração. Muitas vezes, encontramos nas práticas do vídeo uma espécie de sobressalto da matéria plástica, um processo de desfiguração, no qual o que se destaca é aquilo que Merleau-Ponty denomina os ramos da imagem<sup>74</sup>. Quer dizer: a textura, os grãos, o movimento, as cores,

---

<sup>74</sup> MERLEAU-PONTY, Maurice. *O olho e o espírito*. Trad. Paulo Neve e Maria Galvão. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

subtraindo-os da representação a serviço da qual eles são normalmente moldados.

Por fim, e não menos importante, esse deslocamento da imagem ao visível nos leva muitas vezes a um lugar de origem, a uma espécie de infância da imagem, lá onde ela nos aparece como um rumor, um balbucio, algo ainda por vir. Nesse lugar limítrofe, situado entre o sentido e a cacofonia, ele nos revela a linguagem em sua *medialidade*, em seu estado de pura potência. Muitas das obras do vídeo nos apresentam um mundo a nascer, um universo primitivo. Ali a imagem é apenas um esboço, algo, como diz Jean-Louis Schefer, “que não é ainda figura, que não é ação”<sup>75</sup>, mas que se esquiva à vista.

Evidentemente, todos esses processos colocam em movimento um novo tipo de olhar e de percepção. Aqui, a visão é convidada a abrir mão da distância e a se tornar próxima. A atenção recai sobre a superfície da imagem, sobre a textura, os grãos, as cores. Neste contexto, o olho ganha uma outra natureza, passando a proceder como o tocar, escovando ou acariciando a imagem. Trata-se de uma visualidade e de uma percepção hápticas. Voltaremos a isso mais adiante, mas já adiantamos. Esta é uma forma de percepção mais tátil do que propriamente visual, uma percepção próxima, encarnada, funcionando pelo toque.

Um trabalho exemplar para se pensar a predominância do visível nas práticas do vídeo é *TV-Cubisme* (1985), de Wolf Vostell. Neste vídeo histórico, Vostell nos apresenta um modelo feminino que posa nu sobre uma base giratória, segurando próximo ao rosto um bloco de cimento. Este bloco é às vezes pressionado contra os olhos, num gesto agudo e violento, em outros momentos, é acariciado pelos lábios, que se destacam na tela em função do vermelho intenso. Na trilha, ouvimos uma respiração ofegante, um sussurro crescente que acaba por envolver as imagens em uma atmosfera de forte

---

<sup>75</sup> Expressão de Jean-Louis Schefer citado por DELEUZE, Gilles. In: *A Imagem-tempo, cinema 2*. Trad. Rafael Godinho. Lisboa: Assírio & Alvim, 2006, p. 258.

tensão e erotismo. O que mais chama a atenção, entretanto, é que esse corpo feminino nunca é visto com clareza, a partir de um plano estável e de uma perspectiva determinada. Desde o princípio, ele aparece sob várias camadas e pontos de vista.

*TV-Cubisme* nos apresenta, de fato, uma confluência de imagens, um acúmulo de perspectivas que se oferecem simultaneamente ao olhar. Nele, vemos se sobrepor (em movimento) imagens do rosto e das costas, detalhes da boca e do bloco de cimento, o corpo como um todo e seus fragmentos (principalmente, a mão e a língua). Vostell nos confronta, com efeito, com um verdadeiro excesso de imagens, com uma pluralidade de configurações visuais, uma paisagem multifacetada e confusa, que não chega a formar um corpo, um organismo coerente. Mais do que uma imagem, ela nos oferece passagens, dobras, migração e nomadismo de sentido. É como se imagem se abrisse. É como se ela trouxesse para dentro do quadro seu exterior, suas constelações possíveis, tudo que a envolve e ultrapassa.

Neste trabalho, Vostell parece endossar Jean-Luc Godard em sua ética do múltiplo. Para o diretor francês, sabemos, “não há uma imagem, há apenas imagens”. E Vostell opera, de fato, uma espécie de decentramento do olhar. Ao invés de propor uma cristalização do visível, ao invés de buscar uma formação emoldurada e composta, uma imagem “justa”, ele nos defronta com a variabilidade e a multiplicação constantes. Dois conceitos fundamentais para se pensar o visível. Como dizia Merleau-Ponty:

Um visível não é um fragmento de ser absolutamente duro, indivisível, oferecido completamente nu a uma visão que só poderia ser total ou nula, mas sim uma espécie de canal entre horizontes exteriores e horizontes interiores sempre abertos, algo que vem tocar docemente e faz ressoar, à distância, diversas regiões do mundo colorido ou visível, certa diferenciação, uma modulação efêmera desse mundo, sendo então menos cor ou coisa do que diferença entre coisas e cores, cristalizações momentâneas do ser colorido ou da visibilidade.<sup>76</sup>

---

<sup>76</sup> M. Merleau-Ponty. *O visível e o invisível*. Trad. Jose Arthur Gianotti e Armando D'Oliveira. São Paulo: Perspectiva, 2007, p.175.

Em *TV-Cubisme*, a imagem se abre, portanto, aos possíveis, à latência, aos excessos do visível. Outro realizador que nos permite pensar como poucos essa passagem da imagem ao visível é o videasta brasileiro Eder Santos. Figurando há mais de vinte anos como um dos nomes mais conhecidos e premiados na cena contemporânea do vídeo, Santos possui uma obra desafiadora e contundente. Ele trabalha com todas as vertentes do dispositivo videográfico. Mostra igual desenvoltura nas instalações e nas performances, nas projeções ao vivo e nos trabalhos em *single channel*.

Em comum a todas essas formas, perpassando cada uma de suas obras, está a preocupação desconstrutiva com a imagem. Santos nos apresenta, de fato, obras que parecem ter sido constituídas predominantemente de ruídos, de interferências e “defeitos” especiais. Seja através da projeção em telas ásperas e texturizadas, seja através de efeitos de edição ou do reprocessamento contínuo da imagem (que a cada nova cópia perde sua qualidade figurativa e entra em processo de degeneração), ele procura comprometer a estabilidade e a coerência interna da imagem. No limite, ela nos aparece como pálidos vestígios, como traços ou manchas inconsistentes, nas quais encontramos uma qualidade pictórica, uma pictorialidade, conforme a formulação de Spielmann, própria da imagem eletrônica.

Em *Poscatidevenum* (1993), por exemplo, um espetáculo concebido em conjunto com o músico Paulo Santos, do grupo Uakti, Santos projeta ao vivo imagens em dois grandes telões instalados sobre um palco, imagens que acompanham e dialogam com os músicos do Uakti, tocando ao vivo uma opereta. Essas imagens, no entanto, guardam pouca coerência figurativa, elas se reduzem a grafismos nervosos, a manchas visuais, configurações carentes de qualquer homologia com formas conhecidas. Como já observou Arlindo Machado, neste trabalho e em grande parte de sua obra, Santos atua como um Pollock da era eletrônica, na medida em que produz “uma arte em que a

imagem é mais um gesto iconizado do que um índice de alguma coisa reconhecível em termos de verossimilhança<sup>77</sup>.

Santos trabalha, neste espetáculo, com cenas previamente gravadas e com imagens captadas durante a apresentação ao vivo dos músicos. As primeiras parecem ser imagens cinematográficas, retiradas dos grandes clássicos ou produzidas pelo próprio artista, as últimas são imagens de vídeo. A alternância entre umas e outras nos telões produz um efeito muito interessante de passagem, de mescla ou de hibridismo de suportes, que acaba dirigindo nossa atenção para as texturas, para a superfície das imagens, a (visível) diferença entre os grãos e as cores, entre as materialidades utilizadas.

Na obra de Santos, portanto, observamos um verdadeiro sobressalto da matéria plástica, um processo de desfiguração, no qual o que sobressai são os ramos da imagem. Aqui a imagem adquire uma plasticidade que é própria do visível. Ela ganha uma qualidade instável e fluida, uma natureza predominantemente pictórica<sup>78</sup>.

Embora cada uma dessas obras coloque questões bem particulares – a tentativa de aproximação entre a representação múltipla/fragmentada do cubismo e as técnicas eletrônicas de escritura múltipla (de mescla e superposição de imagens) em Vostell; e a busca por uma visualidade plástica, próxima da música em Eder – fica claro que todas elas apontam para um deslocamento da imagem ao visível. Na verdade, essas questões específicas estão intimamente conectadas a esse deslocamento. Elas não poderiam ser levantadas não fosse por meio desse novo estatuto da imagem nas práticas videográficas.

Cada um a sua maneira, Vostell e Santos quebram a coerência da representação visual, ressaltam suas dissonâncias internas e nos levam a uma espécie de infância da imagem, a um ponto onde a linguagem audiovisual nos

---

<sup>77</sup> MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural, 2007, p.18.

<sup>78</sup> Dubois já falou a este respeito de um efeito-pintura nas práticas do vídeo, especialmente nos trabalhos de Jean-Luc Godard. Cf. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: CosacNaify, 2004.

aparece em seu estado potencial, enquanto pura *medialidade*, segundo formulação de Giorgio Agamben<sup>79</sup>. Ao mesmo tempo, todas essas obras demandam um novo tipo de percepção e de olhar. Elas convocam uma atenção que se dirige primeiramente à superfície das imagens, aos detalhes. Não colocam em cena um espaço tridimensional no qual somos convidados a nos projetar. A paisagem multifacetada e confusa de Vostel e a plasticidade de Eder demandam uma percepção que é, de um lado, marcadamente mais livre e solta, uma percepção em primeiridade, poderíamos afirmar a partir de uma perspectiva semiótica. De outro lado, trata-se de uma percepção mais próxima, operando pelo tato.

---

<sup>79</sup> AGAMBEN, Giorgio. *Means Without End: Notes on Politics*. Minnessota: University of Minnessota Press, 2000.

## **A percepção e o olhar hápticos**

Esse estado infantil da imagem, esse lugar limítrofe onde ela se apresenta como um vislumbre, um esboço em vias de aparecer, coloca em cena um outro modo de ver, uma outra economia do olhar. Todo esse deslocamento da imagem ao visível, de fato, não diz respeito a uma mudança formal apenas, mas tem implicações no modo como o espectador se engaja com a imagem. É aqui que nos afastamos das teorias de Weibel e Spielmann, pois, malgrado mapeiem com precisão esse novo estado da imagem nas práticas do vídeo, eles parecem tratá-lo como uma mudança estritamente formal e não como mutação verdadeiramente estética. Quer dizer: como transformação que implica um outro modo de percepção e de sensibilidade.

Se observarmos com cuidado cada um dos trabalhos discutidos acima, veremos que eles nos apresentam formas precárias e incertas, configurações difíceis de discernir. São, de fato, imagens misteriosas que não diferenciam claramente figura e fundo, nem parecem ter sido atravessadas pela perspectiva. Elas não criam uma ilusão de profundidade. Em grande parte das vezes, se reduzem a traços, a manchas inconsistentes ou apresentam uma configuração multifacetada e complexa, que dispersa a atenção do espectador sobre a superfície da tela. Em todo caso, são imagens que dificultam uma identificação imediata e que chamam a atenção para o primeiro plano. Elas tendem a se aproximar dos objetos, a enquadrá-los de perto, de tão perto que os torna quase irreconhecíveis. Exploram sua superfície, perdem-se no detalhe e no fragmento, destacam os grãos e a textura.

Neste contexto, o olhar é convidado a abrir mão da distância, da clareza ótica e a se tornar próximo. A visão tende a assentar então sobre a superfície, passa a “escovar” ou a “acariciar” a imagem, a correr por sua superfície ao invés de ser projetada num espaço ilusionístico.

Essa é uma visualidade que podemos definir como háptica. Isto é, uma forma de visualidade que induz a um mundo e a uma percepção mais tátil do que visual, uma percepção próxima, funcionando pelo toque. Normalmente, a

percepção háptica é definida por psicologistas como a combinação entre funções táteis, cinéticas, e funções proprioceptivas, o modo como vivenciamos o toque, tanto na superfície quanto dentro de nossos corpos. Na visualidade háptica, os olhos funcionam, eles mesmos, como órgãos de toque, como uma forma de contato.

### **Genealogia do termo**

Uma das grandes referências em visualidade háptica, a teórica e crítica americana Laura Marks afirma que o termo ganhou novo destaque a partir das descrições de Deleuze e Guattari sobre o *espaço liso*, um tipo de espaço marcadamente próximo e contingente. Este tipo de espaço precisa ser movido através da constante referência ao ambiente imediato, como quando atravessamos uma extensão de neve ou de areia. Para Deleuze e Guattari, espaços próximos e fechados são navegados não através da referência às abstrações de mapas ou compassos, mas por meio da percepção háptica, que atende a sua particularidade. Em *O liso e o estriado*, os filósofos afirmam que o liso “é simultaneamente o objeto de uma visão fechada por excelência e o elemento de um espaço háptico. O estriado, ao contrário, remete mais a uma visão distante, e mais a um espaço ótico – embora o olho não seja o único órgão a ter essa capacidade”.<sup>80</sup>

Neste trabalho, Deleuze e Guattari não só recuperam o conceito como jogam nova luz sobre ele, contribuindo para reacender as pesquisas ao redor da imagem e da percepção hápticas. Não obstante, os filósofos não são os responsáveis pela criação do termo. Deleuze e Guattari remetem sua origem ao historiador da arte Aloïs Riegl que, na virada do século XX, teria cunhado o conceito para designar certas tradições na história da arte que se caracterizam, justamente, por trabalhar com um espaço liso, próximo, espaços que não oferecem um ponto de vista exterior imóvel e centralizado.

---

<sup>80</sup> DELEUZE, G. e GUATTARI, F. O liso e o estriado. Trad. Peter Pál Pelbart. In. *Mil Platôs – capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed. 34, 1997, p.190.

Riegl define a visualidade háptica como aquela que solicita o espectador não apenas através dos olhos, mas, pela sua enorme proximidade, também ao longo da pele. Ele contrapõe a visualidade háptica a uma visualidade óptica. Enquanto esta última vê as coisas de uma grande distância, tornando possível distinguir claramente suas figuras num espaço profundo; enquanto depende de uma clara separação entre o sujeito observador e seus objetos, requer distância e um centro, o olhar háptico não possui centralidade. Ele tende a se mover sobre a superfície de seus objetos, em vez de mergulhar na profundidade ilusionística. Está mais inclinado a se mover do que a focar, opera não tanto para distinguir as formas quanto para discernir texturas.

Curiosamente, Riegl foi um curador de têxteis, antes de se tornar acadêmico. É interessante imaginar, como já sugeriu Marks, o quanto essa atividade, que o fazia passar horas a fio a poucos centímetros de um tecido ou de um tapete, deve ter estimulado suas idéias sobre uma modalidade de olhar próxima e tátil. Suas descrições evocam a ação do olhar em superfícies planas e texturas raramente figurativas.

Em Riegl, a história da arte tem uma característica fundamental. Ela aparece associada ao gradual desaparecimento de uma taticidade física na arte e a ascensão e crescimento de um espaço figurativo. Riegl observa esse desenvolvimento na transição da arte egípcia antiga, cujo estilo é tipicamente háptico, para a arte romana tardia, que já aparece marcada por um estilo ótico. Como esclarece o historiador vienense, a primeira sempre teve como elemento a superfície plana. Nela, os planos não se encontram separados, não há uma perspectiva que os atravesse, uma ilusão de profundidade na qual seríamos convidados a nos projetar. Na arte egípcia, o espaço é fechado, próximo, as figuras aderem ao plano. Há, portanto, uma valorização da superfície, da concretude, da materialidade da imagem. Enxergá-las é como proceder a uma forma de contato. Mais do que ver, nos diz Deleuze quando analisa a baixo-relevo egípcio, temos a sensação de tocar esses objetos<sup>81</sup>.

---

<sup>81</sup> DELEUZE, Gilles. *Cada pintor resume à sua maneira a história da pintura*. In: *Francis Bacon: lógica da sensação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

Já na arte romana, os objetos começam a se destacar do plano. Segundo Riegl, é neste momento que a visualidade ótica emerge, quando, no final do império romano, começamos a observar nas pinturas e nos trabalhos em metal, uma clara distinção entre figura e fundo, e a conseqüente construção de um espaço abstrato, de uma ilusão de profundidade. A partir daí, o espaço deixa de ser pensado como algo concreto, físico, ligado a superfície e passa a ser *estriado*, nos termos de Deleuze e Guattari. Ele passa a ser concebido/projetado como uma forma ilusionística. Eis que os objetos deixam de ser desenhados na superfície e passam a povoar, cada vez mais, esse espaço abstrato profundo. Ora, como esclarece Riegl – este na verdade é um dos pontos capitais de seu trabalho – essas mudanças não são apenas alterações de ordem formal, mas trazem conseqüências decisivas para a própria percepção. Senão vejamos.

Em primeiro lugar, nessa configuração, os objetos perdem algo de sua materialidade, de sua conexão física com o plano. Nas palavras de Riegl, “com o aumento do espaço e da tridimensionalidade, a figura no trabalho de arte também é cada vez mais desmaterializada”<sup>82</sup>. Isso quer dizer, entre outras coisas, que os objetos perdem parte de sua tutilidade física, e que as imagens, a partir de então, deixam de privilegiar o contato físico e sensorial com o espectador para valorizar, cada vez mais, a representação e o simbólico.

Em segundo, no momento em que são projetadas em um espaço profundo, as figuras se distanciam do observador. Como nota Antonia Lant, a emergência desse espaço abstrato tornou possível para um espectador identificar figuras não como elementos concretos numa superfície, mas como objetos no espaço<sup>83</sup>. Em outros termos, a representação ótica tornou possível uma grande distância entre o espectador e o objeto, uma distância tal que o permite não só identificar, mas se projetar imaginariamente neste objeto. Dessa maneira, o espaço ilusionístico tornou possível, ou pelo menos facilitou, toda a dinâmica da identificação e da projeção que constitui um dos pontos cruciais da

---

<sup>82</sup> No original: “with an increased space and three-dimensionality the figure in work of art is also increasingly dematerialized”. RIEGL, Alöis. *Late Roman Art Industry*. Trad. Rolf Winkes. Rome: Giorgio Bretschneider Ed., 1985, p74.

<sup>83</sup> LANT, Antonia. *Haptical Cinema*. October 75, 1995, p. 45-73.

recepção cinematográfica<sup>84</sup>. Aqui, mais do que entrar em contato com os objetos, com as imagens, mais do que sentir sua presença, somos convidados a nos projetar em um espaço ilusório.

No que diz respeito à visualidade háptica, ela não depende desse processo de identificação com objetos figurativos. Em seus relatos como curador de têxteis, Riegl deixa claro que a visualidade háptica raramente nos oferece imagens figurativas. Ela sugere, indica, esboça figuras, mas dificilmente as representa completamente. Ao invés de tornar o objeto totalmente disponível à visão, ela parece colocá-lo em questão.

Por fim, Riegl afirma que a partir dessa passagem operada pela arte romana vai haver uma valorização cada vez maior do espaço abstrato. Ele tende a se expandir e a se desenvolver nos séculos seguintes. A invenção da perspectiva renascentista, por exemplo, se inscreve nessa trajetória e representa um passo decisivo na busca de um espaço ilusionístico. De fato, ela aprimora significativamente a ilusão de profundidade, e consolida a idéia de um espaço que não é mais um plano, *a ground plane*, mas uma formação ideal e ilusória. Além disso, ela centraliza a visão do espectador, reforçando a posição de um indivíduo que se vê diante dos objetos, separado deles, podendo, de certa maneira, controlá-los, dominá-los. Trata-se aqui, portanto, de uma visão distanciada, centralizada, que deixa de funcionar como uma forma de contato, como uma experiência marcadamente sensorial, para funcionar como uma operação simbólica.

Em *Late Roman Art Industry*, Riegl argumenta, de fato, que o desenvolvimento da arte no Ocidente é marcado por uma abstração crescente, por uma adesão cada vez maior ao simbólico. No ensaio já comentado aqui, Deleuze e Guattari confirmam a visão de Riegl e apontam a invenção da perspectiva como um elemento crucial na formação desse espaço figurativo e simbólico. Para os filósofos franceses, estava claro que o liso era um espaço de liberdade, um espaço anterior à sistematização, à ordenação geométrica, matemática, um

---

<sup>84</sup>. Sobre a importância do processo de identificação e projeção no cinema, ver Christian Metz, Jean-Louis Baudry e Thierry Kuntzel.

espaço onde não há uma separação muito clara, entre figura e fundo, entre sujeito e objeto, dentro e fora. O espaço liso não reforça o ponto de vista de um indivíduo, não o coloca em uma situação de domínio (como o senhor do conhecimento), nem depende de um processo de identificação com figuras projetadas no quadro.

Como diz Marks, o espaço próximo, liso, “não convida a identificação com uma figura, tanto quanto ele encoraja uma relação corporal entre o espectador e a imagem”<sup>85</sup>. Mais do que nos projetar em um espaço ilusório, ele encoraja um contato sensível e corporalizado com as imagens, um contato no qual podemos experimentar a materialidade dos meios e o poder criativo da representação não-figurativa, das linhas e formas abstratas – aquilo que Merleau-Ponty chamou, em outro contexto, de ramos da imagem.

No entender de Deleuze e Guattari, “a linha abstrata é o afeto dos espaços lisos, não um sentimento de ansiedade que suscita estriamento. O organismo é um desvio da vida”<sup>86</sup>. Para os filósofos, a linha abstrata representa, de fato, a própria vida. Ambas têm como elemento a diversidade, a modulação constante, estão sempre escapando às estruturas, às forças do enrijecimento e da sistematização, sempre em defasagem consigo mesmas. A emergência da perspectiva renascentista, contudo, fará o liso ceder lugar ao estriado e, a partir daí, vamos assistir a hegemonia da figuração, do espaço simbólico e cartesiano.

Apesar disto, a visualidade háptica não deixa de existir. Riegl observa modos de representação háptica em tradições, normalmente, consideradas minoritárias em relação à história “oficial” da arte ocidental. Além da pintura egípcia e de alguns trabalhos em metal no período tardio da arte romana, o historiador vienense cita a pintura islâmica, as iluminuras medievais, a arte

---

<sup>85</sup> No original: “do not invite identification with a figure so much as they encourage a bodily relationship between the viewer and the image”. MARKS, Laura k. *Touch: sensuous theory and multisensory media*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2002. p. 3.

<sup>86</sup> No original: “the abstract line is the affect of smooth spaces, not a feeling of anxiety that calls forth striation. The organism is a diversion of life”. DELEUZE, G. e GUATTARI, F. *O liso e o estriado*, p. 187.

rococó do século XIX, especialmente na França, a pintura a óleo flamenca, entre os séculos XV e XVII, entre outros.

Todas essas tradições envolvem imagens próximas, detalhadas, imagens que convocam um olhar íntimo e cuidadoso. Normalmente, a história da arte tem considerado tanto essas imagens quanto esse modo de olhar, secundários em relação às grandes composições, aos grandes temas e à posição exaltada do espectador. Não obstante, o número de pesquisas sobre eles tem crescido nos últimos anos. Um número significativo de historiadores da arte tem sugerido, atualmente, que modos alternativos de olhar, que outras economias da visão, sempre conviveram com a representação ótica dominante. Em *Touch*, Laura Marks cita vários pesquisadores que desenvolvem trabalhos nessa direção, como Svetlana Alpers, Norman Bryson, Steven Shaviro, Naomi Schor, Mieke Bal, Jennifer Fisher, entre outros.

A americana Svetlana Alpers, por exemplo, estuda a pintura holandesa do século XVII, e descreve a partir dela um modo de ver no qual os olhos pairam – se demoram, hesitam – sobre inúmeros efeitos de superfície, ao invés de serem puxados para grandes estruturas centralizadas, como ocorre em boa parte da pintura ocidental contemporânea. Bryson desenvolve o conceito de *glimpse* (vislumbre, olhadela) em contraposição à noção, já bem teorizada, de *gaze* (olhar fixo, contemplativo). O termo *Glimpse* sugere um modo de ver que não se alia com uma posição de controle ou de domínio, nem depende de uma estrutura centralizada para operar. Naomi Schor, por sua vez, defende que o detalhe tem sido codificado como feminino, como negatividade, e, por isso, vem sendo reprimido na tradição ocidental. A partir daí, ela propõe uma complexa estética do detalhe, na qual predomina um tipo de olhar próximo e lábil.

O mais surpreendente nessas pesquisas, no entanto, é que elas apontam, muitas vezes, não apenas para uma convivência entre diversos modos de olhar, mas para uma verdadeira renascença da visualidade háptica nas últimas décadas do século passado. Para teóricos como Steve Shaviro e Laura Marks, nós estaríamos vivendo um momento de retorno às formas hápticas de

representação. E, de fato, é exatamente isto o que se nota, quando observamos os desenvolvimentos da arte no pós-guerra. Seja no expressionismo abstrato ou na arte pop, seja no minimalismo ou na arte neoconcreta, encontramos uma mesma valorização do olhar íntimo e tátil. No campo das imagens em movimento, o vídeo se apresenta como o lócus privilegiado desse retorno. Sua opção pelas formas não-narrativas, pela imagem próxima e maleável, põe em jogo uma percepção predominantemente háptica.

### **Crítica à visualidade instrumental**

Nas últimas décadas, com efeito, muitos artistas têm demonstrado um interesse renovado pela visualidade háptica. Nossa hipótese é de que esse retorno teria duas razões principais. De um lado, ele estaria ligado a um desejo de presença, à necessidade premente do homem contemporâneo por imagens e formas de conhecimento mais corpóreas e sensoriais, por experiências mais imediatas (não-mediadas). Por outro, ele expressaria uma insatisfação da cultura hodierna com os limites da visualidade dominante. Pois essa visão distanciada e central se mostra mesmo incapaz de expressar certas memórias (e sensações) que estão enraizadas ou que nos vêm de outros sentidos, como o tato e o olfato. Por vezes, essa insatisfação também se revela como uma suspeita ou como uma crítica à visão.

No campo do vídeo, várias obras trabalham explicitamente essa crítica, como *Shoot for the Contents* (1991), de Trinh, *Flow* (1993), de Yau Ching, *Ocularis: Eye Surrogates* (1997) e *Ekleipsis* (1999), de Tran T. Kim-Trang. Esses últimos, conhecidos como *The Blindness Series*.

Obviamente, essa crítica não se endereça a todo e qualquer tipo de visão, mas aquele modelo que se tornou hegemônico a partir do Renascimento. Vários teóricos têm qualificado essa visualidade como instrumental, como uma visão que busca apenas apreender e controlar seu objeto. De fato, ela parece operar a partir da clássica oposição sujeito objeto. É uma visão distanciada, que se

coloca *diante* do mundo. Não com ele ou junto dele – a exemplo do que propõe Merleau-Ponty com o conceito de visível – mas separada do mundo, a ele transcendente, podendo tomá-lo, portanto, como objeto. Trata-se, sem dúvida, de uma visão cartesiana, que além de separar o eu do mundo e dos outros, tende a objetificar o outro, a usá-lo para fins de conhecimento e controle.

Como nos mostra David Michael Levin, visão e visualidade se tornaram um dos grandes temas da pesquisa contemporânea. E vários teóricos, entre eles T. W. Mitchell, Trinh T. Minh-ha, Fatimah Rony, têm reconsiderado a visão, classificando-a como instrumental ou não-instrumental, objetificante ou intersubjetiva, visão alinhada com controle, domínio e visão que permite ao seu objeto permanecer misterioso.

No caso da visualidade háptica e, mais especificamente, das práticas do vídeo, nós somos confrontados com imagens precárias, imagens que nos aparecem como um vestígio, como um esboço, algo ainda por vir. São imagens difíceis de ver, que parecem manifestar uma espécie de crise ou falência da visão. Diante delas, de fato, o olhar é precário e a visão obscurecida. Aqui, a visão se vê obrigada a abandonar um certo grau de domínio e de controle.

Na visualidade háptica, com efeito, as imagens apontam quase sempre para um limite. Há sempre algo que não se vê ou que não se vê completamente. Há sempre alguma coisa que permanece fora da imagem, que se mantém invisível, misteriosa, ainda por vir. Nesse contexto, os objetos da visão são mais sugeridos e esboçados do que propriamente representados. Muitas das vezes, eles são postos em questão, nos aparecendo estranhos, transformados, desfigurados. Seja num caso ou em outro, o espectador é encorajado a se envolver de modo mais crítico com a imagem. Ele é convidado a abandonar uma postura passiva e a participar na construção imaginativa da imagem, a preencher suas lacunas. Vivian Sobchack chama esse tipo de visão de volitiva ou deliberada. Para a teórica americana, ele se distingue de um modo acrítico, aparentemente pré-determinado de visão, na medida em que o espectador deve trabalhar ativamente para constituir a imagem, para trazê-la do estado de latência em que se encontra, de sua infância, diríamos.

De acordo com Laura Marks, esse modelo volitivo ou háptico de visão escaparia à qualificação de instrumental ou objetificante. Ao invés de estar associado ao controle (típicos da visualidade ótica), ele teria uma qualidade mais propriamente erótica. Segundo Marks, esse erotismo vem da relação próxima, tátil e encarnada que a visualidade háptica encoraja. Nela, somos convidados a abrir mão da distância, da clareza ótica e nos aproximar do corpo da imagem, colocando em movimento um olhar íntimo e detalhado. Aqui, trata-se, antes de tudo, de acariciar, de tocar o outro, não de apreendê-lo ou dominá-lo. Mesmo porque na imagem háptica este outro só nos aparece incompleto, envolto em uma aura de mistério.

É preciso ressaltar também que ao estabelecermos uma relação de proximidade, o sujeito muitas vezes perde a noção dos seus limites. Há uma espécie de confusão ou de entrelaçamento entre sujeito e objeto, uma indivisão entre o senciante e o sentido, tal como descrevia Merleau-Ponty. Nessa relação, de fato, há um abandono do sujeito no contacto com o outro. Em outras palavras, ele abre mão de um controle sobre si e de um controle sobre o outro. E isto seria a quintessência mesma do erótico: a capacidade de oscilar, de se mover entre o doar-se e o receber, entre o abandono e o controle de si.

Nas palavras de Marks:

O que é erótico na visualidade háptica, então, pode ser descrito como o respeito pela alteridade, e a concomitante perda de si na presença do outro. Erotismo é o encontro com um outro que se delicia diante de sua alteridade, mais do que tenta conhecê-la. O erotismo visual possibilita à coisa vista manter sua incognoscibilidade, se deliciando em jogar na fronteira do cognoscível. O erotismo visual permite ao objeto da visão permanecer insondável<sup>87</sup>.

---

<sup>87</sup> No original: “what is erotic about haptic visuality, then, may be described as respect for otherness, and concomitant loss of self in the presence of the other. (...) Eroticism is an encounter with an other that delights in the fact of its alterity, rather than attempt to know it. Visual erotics allows the thing seen to maintain its unknowability, delighting in playing at the boundary of that knowability. Visual erotics allows the object of vision to remain inscrutable”. MARKS, *Touch: sensuous theory and multisensory media*, p. 20.

## Plano (con)seqüência

Exemplar nesse sentido é *Plano conseqüência* (2005), de Rodrigo Minelli, um vídeo que explora como poucos a percepção e a visualidade hápticas. Dividido em dois movimentos, ele começa com imagens difíceis de ver, imagens precárias, feitas no escuro, com o auxílio de luz infravermelha. São imagens próximas, tão próximas dos personagens (o próprio Minelli e sua esposa) que se torna difícil reconhecê-los. O que vemos são cenas de intimidade, é certo, mas o que se passa ali, não conseguimos saber, quem são ou onde estão aquelas pessoas. Sexo, êxtase, discussão? Não se sabe. A câmera colada à pele e aos corpos, só consegue arrancar dos personagens imagens sussurradas. Imagens imprecisas, cheias de afeto e textura, mas longe de qualquer narrativa ou explicação.

Além de serem captadas no escuro, as imagens sofreram distorções eletrônicas (falhas, ruídos, *drop-outs*) que dificultam ainda mais nossa visão. O áudio também contribui para essa indeterminação do vídeo, pois não condiz com as imagens vistas. Há aqui uma autonomia, uma independência entre imagem e som. O que ouvimos é, na verdade, um diálogo imaginário entre os poetas Sylvia Plath e Vladimir Mayakovski. Nele, sob uma trilha de suspense cuidadosa, criada por Ronaldo Gino e André Melo, Plath ameaça Mayakovski de morte, afirma que ele não compreende (assim como todos os homens), que é incapaz de compreender, mas que verá. Algo o espera, ela diz, e o movimento trêmulo e indeciso da câmera parece criar mesmo uma forte sensação de expectativa. Fim do primeiro movimento.

Neste vídeo, Minelli abandona toda distância, toda centralidade e clareza óticas para nos envolver em uma corrente de impressões táteis. A câmera não só passeia sobre a pele do casal, mas acaba se fundindo, se confundindo com eles. Aqui, perdemos a noção de nossos próprios limites, misturamo-nos ao que é filmado, somos fortemente envolvidos na experiência. *Plano conseqüência* cria um novo tipo de imagem, uma que poderíamos chamar de

imagem-experiência, produzida na proximidade, no contato ou no encontro entre os corpos: o corpo dos personagens, corpo da câmera e do espectador. Essa imagem ativa uma percepção verdadeiramente háptica, funcionando pelo tato. Ela nos mostra a textura do beijo, as fissuras da carne, o arrepio do pelo, todos esses sentimentos ínfimos que se expressam na superfície. E exige por essa extrema proximidade com o outro e com a própria materialidade do vídeo (o pixel, a trama, os ruídos), um abandono de si, um deixar-se levar pelo que é mostrado. Eis aí o erotismo do vídeo!

De volta à escuridão do quarto, ouvimos trechos de uma transmissão radiofônica e passos num corredor. A imagem então se apaga (*fade out*) e tem início o segundo movimento do vídeo. Uma maca corre pelo corredor de um hospital e logo vemos uma mulher em posição de parto. Novamente em um quarto semi-escuro, a câmera mostra o nascimento de um bebê: justamente a consequência do título. Minelli não tem pudor de filmar aqui a vagina, a placenta e o sangue escorrendo. Sua câmera é próxima, mostra o nascimento em plano detalhe e a força das imagens reside justamente na sua proximidade. Partilhamos dessa experiência única com ele, sentimos seu corpo junto ao que vemos. Há nessas imagens, de fato, uma intensa intimidade, um afeto verdadeiro que passa pela presença física (o corpo de Minelli e de sua mulher) do realizador. Toda experiência do vídeo está ancorada aliás nos corpos ali envolvidos e só mesmo uma visualidade háptica poderia expressá-la.

VJ Spetto, *A Bitch in ma house*, 2006.



## A Bitch in Ma House

Outro artista que trabalha intensamente com a visualidade háptica, não instrumental, é Spetto, um dos VJs mais renomados da cena eletrônica brasileira. VJ de pista, com trajetória marcadamente noturna, seu trabalho é quase todo baseado no *remix*, na bricolagem móvel de imagens. Ele se sustenta, de fato, na mistura de signos diversos<sup>88</sup>.

Em *A Bitch in Ma House*, Spetto trabalha o poder criativo da representação não-figurativa, experimenta com imagens abstratas, com sobreposições e colagens. O trabalho se inicia com uma imagem duplicada, espécie de espelho mágico, onde vemos uma mulher e seu reflexo fazendo brincadeiras com as mãos. Não dura muito, no entanto, e somos confrontados com um fluxo de padrões geométricos, linhas e formas que jorram no ritmo da música. A montagem é pulsante, sincopada e mantém as duas imagens no quadro, sobrepondo-as, criando um efeito de saturação visual que evolui ritmicamente no tempo.

Em certo momento, uma menina em negativo toma o primeiro plano da tela, dançando em *loop* sob o fundo de imagens urbanas, de prédios e painéis eletrônicos. É uma das cenas mais bonitas da projeção. Nela, percebemos um forte contraste, uma saturação cintilante das cores e dos grãos, como nos *silk-screens* de Andy Warhol. Spetto explora aqui as potencialidades da imagem eletrônica, destaca a trama, a linha, o pixel, a baixa-definição do vídeo. A imagem-vídeo é reflexiva de sua própria condição. Em outro instante, mais uma sobreposição: o rosto de uma jovem dançando – captado provavelmente ao vivo pelas câmeras abertas ao público – aparece na tela, em close, interposto a flores azuis que irrompem sem parar do fundo. Novamente, somos

---

<sup>88</sup> Para isso, Spetto desenvolveu um aplicativo próprio, um software chamado VR Studio MX que auxilia na realização das fusões e colagens. O princípio do aplicativo é bem simples. Ele disponibiliza dados imagéticos em um conjunto de 20 a 30 *layers*, cada um deles correspondendo a uma tecla no teclado de seu *laptop*. A partir daí, Spetto edita em tempo real, com o ritmo da mão, essas imagens. Atualmente, ele tem trabalhado com o *laptop* conectado a diversas interfaces MIDI, como o Mixman DM2, câmeras abertas em circuito fechado e uma luva para acionar e distorcer banco de dados. O desenvolvimento de softwares próprios, associado com dispositivos cada vez mais “customizados”, permitem a Spetto uma relação diferenciada com imagem, mais próxima do “tocar” e do reger que propriamente do operar.

confrontados com um excesso, uma saturação visual provocada pela mistura entre a imagem-vídeo da menina, as flores sobrepostas (provavelmente fotográficas) e os ruídos digitais.

Durante todo o vídeo, de fato, observamos fusões e passagens que evoluem criando uma pulsação no tempo, uma imagem-ritmo. Mistura e passagens, portanto: entre diversos tipos de imagem, entre o abstrato e o figurativo, o musical e o visual. Em *A Bitch in Ma House*, nós vemos uma bricolagem móvel de imagens, citações de um dispositivo ao outro, sobreposições que criam uma visualidade híbrida e complexa, uma visualidade tipicamente háptica.

Toda essa mistura gera, com efeito, uma configuração visual diferenciada. O excesso de imagens acaba provocando um esfacelamento da figuração, desmancha a ilusão de profundidade e joga nossa atenção para o primeiro plano da imagem. A visão tende a se assentar aqui sobre a superfície e passa a “escovar” ou a “acariciar” a imagem, a correr por sua superfície ao invés de ser projetada num espaço ilusionístico. Nesse contexto, o olhar opera como um órgão de toque.

Basta poucos segundos de projeção, para percebermos que Spetto põe em movimento uma outra economia do olhar. Mais do que nos projetar em um espaço ilusório, performances como as de Spetto encorajam um contato sensível com as imagens, um contato no qual podemos experimentar a materialidade dos meios e o poder criativo da representação não-figurativa. Embora sejam muitas vezes desprezadas pela crítica, as linhas e formas abstratas têm um valor significante, enquanto produtoras de intensidades e de afeto. Para Deleuze e Guattari, a linha abstrata representa a própria vida. Ambas têm como elemento a diversidade, a modulação constante, estão sempre escapando às estruturas e às forças do enrijecimento.



Gary Hill, *In between cinema and a hard place*, 1991.



Gary Hill, *Suspension of Disbelief*, 1992.

## Da imagem ao objeto: as materialidades e o espaço em torno

Para pensarmos a abertura do dispositivo videográfico, os múltiplos agenciamentos e descompartimentagens que opera, cabe lembrar aqui a exposição inaugural de Nam June Paik, ocorrida na Galeria Parnass em Wuppertal (Alemanha), em março de 1963. Conhecido até então por suas performances, Paik mantinha nesta exposição as mesmas propostas neo-dadaístas que lhe atribuíam certo destaque no recém formado grupo Fluxus: o aleatório, o caos, a presença de objetos alterados e o convite à participação. Algo de radicalmente novo, porém, também se oferecia ali aos visitantes. Ao lado dos já tradicionais *audiotapes*, dos rádios e peças musicais, quase sempre desfigurados e convidando à interação, havia 13 televisores espalhados pela sala. *13 televisores preparados* que mudariam o destino da arte e marcariam um novo estágio na história das imagens em movimento.

Considerada por alguns especialistas a inauguração oficial da videoarte, a primeira exposição de Paik é bastante eloqüente para entendermos não só o deslocamento da imagem ao visível tratado no capítulo anterior, a valorização de uma visualidade háptica a ele relacionada, mas outro aspecto determinante do vídeo e de suas práticas, uma característica que, desde esse marco primeiro, já se fazia presente: sua abertura fundamental, sua capacidade de operar *entre*, de fazer passagens, de promover múltiplos agenciamentos, se instalando na fronteira entre campos e práticas artísticas consideradas normalmente distantes (e às vezes até mesmo antagônicas) como a pintura e a escultura, as artes plásticas e a arquitetura.

Vejamos *Zen for TV* (1963), por exemplo. Um aparelho de TV convencional que teve seus circuitos alterados através de geradores de frequência e que passa a apresentar, no lugar de programas, entrevistas ou eventos televisuais de outra natureza, uma tela vazia e silenciosa, um espaço potencial, em branco. Aqui, a imagem consistente (figurativa) do aparelho televisivo foi reduzida a uma única linha horizontal branca, um único traço que escapa à figura, que escapa à ação. Nesta obra, Paik nos instala no campo do visível,

explorando a força e a capacidade expressiva da linha eletrônica. Aqui estamos diante de um esboço de imagem, algo ainda por vir, por se fazer, um novo tipo de imagética aberta e instável, incorporando o ruído e as formas abstratas. Por meio desse procedimento, Paik problematiza a imagem televisiva, levando-nos a indagar: que imagens uma TV é capaz de gerar além de uma banal reprodução eletrônica do real? Por que a lógica figurativa (simbólica e cartesiana) deve prevalecer nas produções televisivas? Paik sempre foi um apaixonado pela televisão, como demonstrou em programas universais de grande repercussão, como *Global Groove* (1973) e *Wrap around the World* (1988). Em *Zen for TV*, no entanto, uma obra extremamente minimalista, suas questões já estão colocadas. Trata-se de propor um projeto alternativo de televisão, um novo tipo de TV mais livre e criativa, próxima das artes plásticas.

Outra peça de destaque na exposição é *Participation TV*. Composta por um aparelho de TV, um modulador de frequência e um microfone acoplado, a obra pede a participação ativa dos espectadores. Nela, um engenhoso dispositivo inventado por Paik permite que as linhas luminosas do tubo iconoscópico respondam ao comando de voz do visitante. Mas aqui também não vemos imagens figurativas, formas analógicas ou reconhecíveis. São antes linhas dançantes, *flashes* de luz, tons de luminosidade que respondem aos padrões rítmicos da voz. Trata-se de formas abertas e instáveis, que apontam para um vir-a-ser, uma possibilidade mais do que algo já formado. Mais uma vez, Paik nos coloca diante dos ramos da imagem eletrônica, das linhas e ruídos que a compõem. Ele trabalha aqui com formas abstratas que trazem para a televisão um jogo de intensidades, de ritmos e forças mais do que de formas.

Como fica claro, tanto *Zen for TV* quanto *Participation TV* operam um deslocamento da imagem ao visível. Nas duas obras, a imagem torna-se instável e fluída, incorporando o ruído, trabalhando o aleatório e o disforme. Em ambos os casos, no entanto, as obras não se esgotam ou não podem se pensadas apenas em sua dimensão de imagem em movimento, em seu aspecto imagético. Há algo ali que interfere decisivamente na experiência dessas obras, algo que determina sua percepção, e que diz respeito à

materialidade do vídeo, à sua disposição espacial na sala, à sua presença física e escultural.

Nessas duas obras, de fato, o vídeo é apresentado não apenas como um transmissor de imagens, mero suporte ou veículo de comunicação, mas também como objeto, como um aparato. Paik trabalha aqui com a própria materialidade do aparelho televisivo, transformando e alterando sua estrutura física, expondo seus circuitos e mecanismos. Ele também dispõe esses televisores em posições invertidas, disfuncionais, como em *Zen for TV* que é apresentado numa posição vertical (a linha eletrônica ficando perpendicular ao chão) e *Rembrandt TV*, presente na mesma exposição, que aparece com a tela virada para o chão. Em outros casos, Paik empilha ainda as TVs umas sobre as outras, como que para ressaltar sua presença física e material, criando uma nova relação com o espectador. Com esses procedimentos, o artista constrói um universo que já não é somente imagético, mas também cenográfico e arquitetônico. Aqui, o vídeo tem suas fronteiras ampliadas, os limites das imagens em movimento são expandidos, instalando-se entre os domínios da imagem e da escultura. Logo a um primeiro olhar, fica claro que o sentido dessas obras não é produzido apenas pelas imagens exibidas, mas se faz juntamente com o espaço arquitetônico/escultural criado, com os demais elementos que constituem esse mesmo espaço físico e com a própria ação participativa do público.

Obras como *Zen for TV* e *Participation TV* nos instalam, de fato, num espaço híbrido e incerto, situando-se entre pintura, televisão e escultura. Elas comportam claramente duas formas de recepção ou de agenciamento: uma mais voltada às imagens, tal como são exibidas ou projetadas nos monitores, e outra mais voltada ao ambiente, à materialidade e à disposição espacial dos elementos ali envolvidos. Walter Benjamin talvez tenha sido o primeiro pensador a teorizar esses dois modos de recepção que chama, respectivamente, de ótica e tátil. Ele as vê surgirem juntas pela primeira vez na arquitetura.

Os edifícios acompanham a humanidade desde sua pré-história. Muitas obras nasceram e passaram. (...) Mas a necessidade de morar é perene. A arquitetura jamais deixou de existir. (...) Os edifícios comportam uma dupla forma de recepção: pelo uso e pela percepção. Em outras palavras: por meios táteis e óticos. Não podemos compreender a especificidade dessa recepção se a imaginarmos segundo o modelo do recolhimento<sup>89</sup>.

O que Benjamin ressalta aqui é que essas duas formas de recepção não ocorrem alternativamente. Elas tendem a aparecer ao mesmo tempo, demandam nossa atenção simultaneamente e estão sempre reenviando uma à outra. Nas obras de Paik e nas instalações em vídeo de modo geral, a presença dos objetos envolvidos (sua qualidade física e material) tenciona as imagens que, por sua vez, reenquadram ou resignificam esses espaços. Há aqui uma espécie de jogo ou de contraste entre o espaço virtual, imaterial, da eletrônica e os espaços de referência, as construções ou os elementos de arquitetura. Há, por fim, uma expansão do plano da imagem para o plano do ambiente, plano onde o artista reconhece o espaço exterior ao monitor, e opera uma transição da escultura para o vídeo ou do vídeo para a escultura.

### **A obra como situação e a *medialidade* do vídeo**

Esse deslocamento operado pelo vídeo trouxe várias conseqüências para o campo das artes visuais. Antes de mais nada, ele expandiu o universo das imagens em movimento em direção a outros planos e campos artísticos. A imagem em movimento passa a ser agora não apenas exibida, mas também encenada, cenografada. Em outros termos, ela é colocada em cena, posta em relação com outras imagens e objetos, trabalhando o espaço fora da tela. O vídeo procura explorar aqui o conceito de obra como situação, como ambiente ou dispositivo.

---

<sup>89</sup> BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Obras Escolhidas vol. I – Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 193.

Nessa perspectiva, os elementos constitutivos da obra são espacializados, passando a ocupar todo o espaço expositivo. Para movimentos artísticos como os happenings, a arte ambiental e o minimalismo, a obra deveria se apresentar como um conjunto ou sistema de relações, e não mais como uma simples imagem ou objeto a ser contemplados. De acordo com Anne-Marie Duguet, nesses casos:

A imagem é posta em situação e não passa de um termo numa relação que põe em jogo, conjuntamente, a máquina ótica e eletrônica (uma fonte de luz, uma câmera e um monitor ou um videoprojetor), o espaço ambiente ou uma arquitetura específica, e o corpo do visitante, retomado na imagem ou simplesmente implicado na percepção do dispositivo<sup>90</sup>.

Ora, é exatamente isso o que encontramos na primeira exposição de Paik. Ele cria uma ambiência, um espaço arquitetônico e cenográfico, onde a imagem exibida pelos monitores é apenas mais um elemento dentro de um ambiente ou uma situação complexa. Nesse contexto, a imagem eletrônica passa a coexistir com os outros objetos que se apresentam em um espaço amplo, estruturado agora para ser percorrido ou penetrado. É justamente por aí que o corpo do visitante é implicado pela obra em situação.

Evidentemente, o vídeo não inventou essa via da obra como dispositivo ou sistema relacional. Ela já havia sido proposta, antes que ele despontasse como um novo suporte de criação. Apesar disto, o vídeo tornou-se um meio fundamental na consolidação dessas novas propostas estéticas. Como observa Duguet, ele participa de todas as correntes artísticas do pós-guerra, está em todas elas, sob todos os rótulos. E o que facilitou a relação do vídeo com essas proposições e questionamentos foi, justamente, sua enorme maleabilidade. O vídeo, sabemos, é um dispositivo aberto e móvel, um dispositivo que oferece aos artistas grande liberdade no agenciamento dos diferentes elementos que o constituem. Por um lado, existe uma autonomia da câmera e do monitor, que pode ser facilmente deslocado, alterado, colocado em qualquer lugar. Por

---

<sup>90</sup> DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Kátia. *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009, p. 56.

outro, há uma gama mais ampla de modalidades de difusão da imagem: ela pode ser projetada ou exibida pelos monitores, cuja imagem é independente da luz ambiente.

É muito mais fácil, por exemplo, deslocar um monitor de vídeo e um videoprojetor do que uma grande tela de cinema. Eles são mais leves e portáteis, podendo ser arranjados de diversas maneiras. Há, além disso, uma outra questão: o vídeo (câmera e monitor) pode trabalhar sem limitação de tempo, podendo funcionar em *loop* ou ao vivo, através do sistema de circuito fechado. O cinematógrafo, por outro lado, respeita sempre o limite de tempo da bobina, o que dificulta a proposição de certos trabalhos. Além de não poder trabalhar com o tempo presente, com a interação ao vivo com o espectador, terminada a projeção, o dispositivo deve ser necessariamente interrompido para que se possa trocar o rolo do filme. Dentro do universo das imagens em movimento, portanto, o vídeo foi o primeiro meio a se aproximar dessas proposições e a estabelecer com elas um laço frutífero e duradouro. Ele se faz presente até hoje no universo das videoinstalações, talvez um dos campos mais produtivos da arte eletrônica nos últimos anos.

Outro aspecto importante dessas obras em situação é o fato de trabalharem, freqüentemente, com a própria materialidade do vídeo. Paik, como vimos, desmonta os aparelhos televisores, expõe suas peças e circuitos, interfere no tubo iconoscópico, criando novos objetos. Na linha de Paik, artistas contemporâneos como Gary Hill, Bill Viola, Eder Santos, Pipilotti Rist, entre outros, também trabalham com a fisicalidade do meio, explorando sua matéria tecnológica. Aquém (ou além) da imagem, portanto, aquém das questões de narrativa ou de estilo, esses artistas apontam para algo anterior, para a própria *medialidade* do vídeo. Como já disse Paik, ao comentar suas primeiras instalações, “não era a imagem que me interessava, mas a fabricação da imagem”<sup>91</sup>. O importante ali não era produzir mais uma imagem, mas tornar manifesto seu processo de produção e de recepção – o que há de máquina e de maquinação na arte eletrônica.

---

<sup>91</sup> PAIK, Nam June. *Entretien avec Nam June Paik*. Cahiers du Cinema - 299. Abril, 1979, p. 12.

Em nossa opinião, há nesse trabalho com a materialidade uma função crítica que passa pelo desvelamento do dispositivo. Ao desmontarem os aparelhos, ao rearranjá-los no espaço, interferirem no seu suporte técnico, esses artistas expõem a tecnologia em seu estado puro. Eles revelam os vazios e a vulnerabilidade do vídeo, expondo uma linguagem desmontada, inacabada, em estado potencial. Experimentamos aqui, de fato, uma espécie de origem ou de infância do vídeo, um lugar residual, onde somos defrontados com peças soltas, mecanismos disfuncionais, monitores vazios. Nessas obras, mais do que as imagens eletrônicas é todo o sistema de representação que as possibilita e estrutura que é posto em cena.

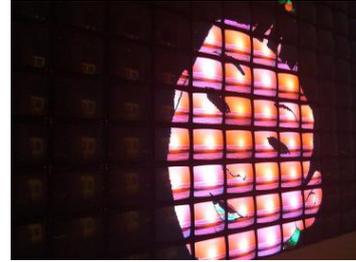
De certo modo, vemos nessas obras também a afirmação de uma estética do uso, tal como a descreve Michel De Certeau, em *A invenção do cotidiano*<sup>92</sup>. Nesse belíssimo trabalho de pesquisa, o pensador francês defende a *astúcia do uso*, um movimento de apropriação, de reutilização “desabusada” ou desautorizada de tecnologias, linguagens, espaços e saberes. A partir dessa apropriação, novos sentidos e funções – mais livres, abertos, inesperados – podem ser propostos para objetos normalmente aprisionados em certas redes semânticas, em projetos políticos e institucionais por demais enrijecidos. De acordo com André Brasil, “essas astúcias próprias do cotidiano formam a rede de uma anti-disciplina, que se contrapõe às normas e estratégias”.<sup>93</sup> O uso ganha aqui uma função tática, o sentido de uma *bricolagem* ou de uma desprogramação, ou seja, de uma utilização livre e contingencial dos objetos do mundo, de maneira a se recriar o próprio mundo. Ora, o que são as esculturas eletrônicas de artistas como Paik e Gary Hill – obras como *TV Garden* (1974), *Candle TV* (1975), a família robô dos anos 80; e *Inasmuch as it is always already taking place* (1990-1991) e *Between 1 & 0* (1992) – senão uma tentativa de recriar o mundo, de humanizar a tecnologia, podendo repensar a antiga relação corpo-máquina sob novos parâmetros?

---

<sup>92</sup> CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes, 1994.

<sup>93</sup> BRASIL, André. *Modulação/Montagem: ensaio sobre biopolítica e experiência estética*. Tese de doutorado. UFRJ, Rio de Janeiro, 2008, p.28.

Por fim, cabe lembrar que o uso das materialidades como elemento significativo das obras procura desfazer a dominação, vivida há séculos na cultura ocidental, da forma sobre a matéria, das classes intelectuais sobre as sensíveis. De fato, várias obras em vídeo procuram hoje explorar a dimensão física da experiência estética, buscam experimentar as associações estéticas (e semióticas) provocadas pela interseção entre a imagem e os diversos objetos, superfícies e espaços nos quais são exibidas ou projetadas. Vejamos mais de perto então algumas dessas obras.



Nam June Paik, *Megatron/Matrix*, 1995.



Nam June Paik, *Dadaikeseon (The more the better)*, 1988.

## **A suspensão da descrença, o fio entre o céu e terra, a forma-monumento**

Gary Hill é um dos artistas contemporâneos que mais trabalha essa qualidade híbrida, escultural do vídeo. Boa parte de suas obras procura explorar a materialidade do aparato videográfico, realçando sua presença física e espacial. *In between cinema and a hard place* (1991) e *Suspension of Disbelief* (1991) são exemplares nesse sentido. Na primeira dessas obras, a principal preocupação do artista americano era questionar a relação entre o cinema e o assim chamado “espaço real”. A instalação abrange 23 monitores espalhados pelo chão da sala, como peças de brinquedo desmontado. 23 monitores que foram removidos de seu invólucro, como de hábito em Hill, expondo as placas do circuito e os tubos de raios catódicos, tornando-os objetos esculturais vulneráveis e perigosos para aqueles que circulam na exposição. Nessa espécie de desmontagem do dispositivo eletrônico (e cinematográfico), Hill desvela o dispositivo, permitindo que o espectador veja por trás da cena, veja a estrutura técnica e material necessárias para que tenhamos a imagem final na tela. Enquanto a tecnologia desaparece na maioria das interações que temos com o cinema e a televisão, *In between cinema and a hard place* faz questão de expor o hardware, de ressaltar a presença física da tecnologia, jogando com o contraste entre a imaterialidade da imagem do vídeo e a forte presença material dos suportes.

Diferentemente do cinema clássico, portanto, que oferece ao espectador um mergulho ilusionista no ambiente, estruturando uma sala escura e confortável, onde todo aparato técnico se encontra oculto, disposto estrategicamente fora do alcance e do contato dos visitantes, essa instalação insiste no hardware, revela a parte dura do dispositivo, provocando no espectador uma sensação de estranhamento, outro tipo de relação com as imagens e com o espaço perceptivo. Espalhados pelo chão, os 23 monitores reafirmam também a dimensão do uso, de apropriação ou de montagem presente na obra. Hill desmonta e remonta aqui o dispositivo eletrônico. Entre um e outro momento, ele nos leva a uma espécie de infância do vídeo, um lugar de origem, onde sua linguagem e tecnologia aparecem desmontadas, desnaturalizadas. Por meio

dessa desmontagem, ele expõe os vazios e a vulnerabilidade do vídeo, mas, ao fazê-lo, revela também suas infinitas possibilidades.

Já em *Suspension of Disbelief (for Marine)*, de 1991, Gary Hill monta uma instalação deslumbrante que coloca em cena imagens do corpo. O artista americano propõe aqui uma longa barra metálica composta por trinta monitores e disposta horizontalmente sobre a cabeça dos visitantes. Esses monitores foram na verdade alterados, tiveram sua carcaça retirada, seus acessórios e dispositivos suprimidos, até que só restasse o tubo catódico limpo. Apertados uns nos outros, eles formam uma escultura horizontal, uma longa banda imagética que vai de uma parede a outra da galeria, suspensa sobre os olhares dos espectadores.

Nesta instalação, o artista trabalha novamente com a materialidade do aparelho televisivo, servindo-se das TVs como peças de montagem para esculturas eletrônicas. Aqui o videoartista se encontra com o escultor, construindo um universo não apenas imagético, mas cenográfico, arquitetônico. Obviamente, Hill não inventa esta via. Ele se inscreve numa tradição que o liga a pioneiros como Nam June Paik e Wolf Vostell. A história das videoinstalações surge, de fato, quando estes artistas começam a deslocar o aparelho de TV de seu “habitat natural”, percebendo-o como elemento heterogêneo. Isto é, não apenas como um veículo de comunicação, mas também como um aparato. Utilizando o aparelho de TV como objeto escultural, eles vão construir verdadeiras esculturas eletrônicas que procuram estender os limites do pequeno ecrã televisivo, expandindo assim a arte do plano da imagem para o plano do ambiente, reconhecendo o espaço exterior ao monitor e procurando criar com esses elementos uma maior envolvimento com o receptor.

Para que possamos vivenciar *Suspension of Disbelief* é preciso de fato se deslocar pelo espaço, é preciso tatear o dispositivo, encontrar a distância certa. Só quando transitamos pela sala, percebemos que há diferentes vídeos de passagem nas telas, imagens que nunca chegam a compor um todo, um organismo. Elas se dão sempre em pedaços, em partes, fora de um contexto ou encadeamento que as integrassem. Como relâmpagos, elas mostram partes

de um corpo, ora uma cabeça, ora os seios, o tronco, não sabemos ao certo. Elas se aproximam, colam na pele, explorando o grão, a textura, passeiam pela sua superfície do corpo. Dubois fez uma bela análise dessas imagens, uma interpretação perspicaz que talvez valha a pena reproduzir aqui na íntegra. Ele diz:

Não só estes corpos fragmentados nunca se reconstituem em conjuntos homogêneos imediatamente visíveis para o espectador (a figura dos membra disjecta caracteriza todo o universo de Gary Hill), como também as próprias imagens são instáveis, nunca permanecem fixas. Ao contrário, elas se deslocam incessantemente de uma tela à outra, circulam de maneira seqüencial e em alta velocidade. São surgimentos rápidos, ao longo da linha de monitores, que produzem inúmeros deslizamentos, entrelaces, superposições; os fragmentos de corpos se reencontram, se cavalgam, se interpenetram, se combinam, se distanciam, se apagam, segundo ritmos sincopados e variados, com efeitos de aparição/desaparição fascinantes. Experiência perceptiva e sensorial forte, que nos faz sentir diante do inapreensível.<sup>94</sup>

Depois de um tempo contemplando a longa barra imagética, percebemos no entanto que há ali dois corpos: o de um homem (o próprio Gary Hill) e o de uma mulher (Marine Hugonnier, então sua namorada), que aparecem deitados, nus, um de frente para o outro. O corpo despedaçado, mostrado aqui apenas por fragmentos e cortes, corpo sem órgãos, se dá a ver então, mesmo que por um breve instante, como totalidade. Vemos um homem e uma mulher dispostos face a face, sob um fundo de tecido, como se estivessem dormindo ou flutuando no espaço. Há nesse momento uma intensa sensação de paz e liberdade, uma aposta no contato possível entre os corpos, no encontro em princípio improvável. Eis a suspensão da descrença. Suspensão esta que se materializa primeiramente nas imagens, nesse instante em que elas se estabilizam, reduzindo seu fluxo caótico e desenfreado, mas também na própria estrutura espacial da obra (literalmente suspensa no ar).

Bill Viola é outro artista contemporâneo que procura explorar em suas obras o caráter híbrido e escultural do vídeo. Em *Heaven and earth* (1992), Viola trabalha com a justaposição de duas imagens. Obra delicada e sensível, a

---

<sup>94</sup> DUBOIS. *Cinema, vídeo, Godard*, p. 107.

instalação nos mostra imagens de uma velha senhora próxima da morte (sua mãe), contrapostas às imagens de um bebê recém-nascido (seu filho). O curioso é que Viola não apresenta essas imagens num único monitor, o que poderia ser feito facilmente através de um efeito de janela, de sobreposição ou de incrustação (Chroma Key), nem através de duas projeções colocadas lado a lado, algo muito comum nas instalações contemporâneas. A força da obra está justamente na sua disposição, na forma escultural encontrada pelo artista para estruturar a justaposição dessas duas imagens.

Elas são mostradas em dois monitores que tiveram suas carcaças retiradas, dois tubos catódicos limpos, brutos, tal como em Hill, que foram colocados um de frente para o outro, em uma estrutura vertical. Essa estrutura tem a forma de uma coluna que vai do chão até o teto da sala de exposição, remetendo à linha que se forma entre o céu e a terra. Os dois monitores ficam à altura dos olhos dos visitantes, mas estão virados, como dissemos, um para o outro, as superfícies (de vidro arredondado) que exibem as imagens voltadas uma para cima e a outra para baixo. Entre elas, resta apenas um pequeno vão de poucos centímetros. Vemos no monitor de cima então a imagem do bebê e no monitor de baixo, a imagem da velha senhora. Mas as telas estão tão próximas que as imagens acabam se fundindo, se espelhando, uma refletida na superfície da outra. Viola explora assim, mais uma vez, os dualismos que lhe são tão caros: nascimento/morte, corpo/espírito, luz/escuridão. E o faz não somente através da imagem, mas da própria estrutura física da obra, da maneira como a imagem é cenografada, espacializada. Entre o céu e a terra, entre a vida e a morte, há um pequeno vão, um horizonte de luz misterioso, onde cada oposto contém o germe do outro, onde as imagens mais antagônicas se fundem e se encontram.

Já Paik sempre trabalhou o vídeo como um elemento escultural e arquitetônico. Depois das primeiras peças exibidas na galeria Parnass, o artista sul-coreano nos presentearia com uma grande variedade de obras, cujo apelo espacial é central, como *TV Clock* (1989), *TV Garden* (1974), o clássico *TV Buddha* (1974), entre tantos outros. A partir dos anos 1990, entretanto, Paik começa uma nova fase em sua carreira, trabalhando com instalações nas quais esse

apelo parece ser realçado. Ele começa a se dedicar a instalações de grande porte, quase todas contando com centenas de monitores empilhados, como *Dadaikeseon [The more the better]* (1988), *Eletronic Superhighway* (1993) e *Megatron/Matrix* (1995).

Todas essas obras já não apresentam mais um simples conjunto de telas associadas, um arranjo mais ou menos significativo de televisores espalhados pela sala. Elas constituem dispositivos gigantescos, verdadeiras torres eletrônicas, formadas por dezenas ou centenas de aparelhos. Na tentativa de analisar essas obras, Spielmann criou o termo *videotowers*.<sup>95</sup> São obras que trabalham com a própria materialidade do vídeo, produzindo algo grandioso, algo que poderíamos chamar de forma-monumento.

*Megatron/Matrix*, por exemplo, é um painel eletrônico composto por mais de 215 monitores, exibindo ininterruptamente imagens e colagens eletrônicas em contínua transformação. Trata-se de uma obra colossal, uma parede gigantesca com cerca de 11m de comprimento e 4m de altura, que foi apresentada pela primeira vez no Smithsonian American Art Museum, em 1995.

Diante do painel, o visitante pode optar por observar o todo ou cada televisor em particular, pois a estrutura é a mesma do mosaico bizantino. Temos em cada fragmento um todo, uma imagem que vale por si mesma, mas ela passa tão rápida e o quadro gigante das telas se impõe com tal força, que não conseguimos perceber o particular, ele apenas passa como um vulto. As imagens também não param no painel, são como abelhas ou vespas em vôo, atravessando toda a parede de monitores, indo de um canto a outro da instalação, transformam-se incessantemente. São imagens das olimpíadas de Seul, misturadas a rituais folk da Coreia, propagandas da Pepsi e cenas de dança moderna. Há também um conjunto heterogêneo de imagens compostas pelos personagens caros a Paik: citações de John Cage, apresentações do Living Theater e de Mercê Cunningham, performances e vídeos do próprio Paik.

---

<sup>95</sup> SPIELMANN. *Video: the reflexive médium*, p. 87

Como vemos, *Megatron/Matrix* nos confronta com um excesso de imagens, excesso que se dá a ver também no próprio formato monumental da instalação.

Paik discute nessa obra a natureza midiática da televisão, um meio no qual todo tipo de informação, de arte e entretenimento se encontra simultaneamente disponível, em qualquer momento, 24 horas por dia. Uma mídia onde a alta cultura e a cultura popular, o Living Theater e o folk da Coréia, se encontram e se confrontam sem grandes mediações. A instalação problematiza assim a questão do acesso e do excesso de informação e imagens proporcionados pela TV. E nos propõe, nesse contexto, a adoção de um olhar múltiplo, caleidoscópico, descentrado. Eis aí a fórmula de Paik, eis como se ver e se relacionar com a TV. Afinal de contas, como nos lembra Jean-Paul Fargier, a televisão é, antes de tudo, “uma central atômica de formas, um acelerador de partículas de narrativas, uma centrífuga de figuras, de corpos, em suma, um distribuidor planetário de energias... artísticas.”<sup>96</sup>

### **Imagem fora da caixa: a interpenetração entre o tectônico e a semiótica**

Em visita recente ao Brasil, a artista suíça Pipilotti Rist abriu sua exposição, no MIS em São Paulo, com o seguinte comentário: "a imagem eletrônica é tão onipresente em nossa vida e sempre a deixamos numa única direção, olhamos sempre para dentro de uma caixa. Nós devíamos libertar esses fantasmas, misturá-los mais com o nosso cotidiano"<sup>97</sup>. Eis aí um desejo antigo do vídeo: ir além da caixa, poder se libertar dos limites impostos pelo pequeno monitor televisivo, se apropriando de espaços e objetos cotidianos. Ora, é exatamente esse movimento que a imagem eletrônica tem feito desde os anos 90, quando novos desenvolvimentos nos projetores de vídeo, permitiram a projeção em grandes formatos.

---

<sup>96</sup> FARGIER, Jean-Paul. Video gratias. In: *Caderno sesc videobrasil 03: limite, movimentação de imagem e muita estranheza*. São Paulo: edições sescSP, 2007, p.44.

<sup>97</sup> EZABELLA, Fernanda. *Corpo é trampolim para Pipilotti Rist*. Endereço eletrônico: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u627893.shtml>. Acesso em 7 de mar. 2010.

As imagens eletrônicas não se fixam mais hoje nos monitores. Elas aparecem nas superfícies e espaços os mais inesperados. Tomam paredes inteiras de museus, são projetadas no chão e no teto de igrejas medievais, aparecem em prédios abandonados, mesas de mármore, superfícies porosas e até mesmo no corpo dos espectadores. Finalmente, o vídeo se livrou dos limites impostos pela velha caixa, apropriando-se do espaço em torno, adquirindo formas topológicas. Nesse contexto, novas significações são criadas, novas camadas de sentido se produzem a partir da interseção/confrontação entre o espaço adotado como tela e a própria imagem.

Tecnicamente, isto só se tornou possível a partir dos anos 90, com a disponibilidade de videoprojetores cada vez mais potentes e portáteis. A partir daí, enquanto boa parte do cinema permaneceu confinado ao formato teatral, separando o espaço da imagem dos outros espaços vividos, o vídeo redirecionou as imagens para entrar e interpenetrar todos os tipos de espaços arquitetônicos e urbanos. Ele passou a experimentar o espaço fora da “moldura”, provando as associações estéticas (e semióticas) provocadas pela interseção entre a imagem e as diversas superfícies e espaços nos quais são projetadas.

No Brasil, um dos artistas contemporâneos que mais trabalha com a videoprojeção é Eder Santos. Ele alcançou destaque ainda na década de 80 com uma série de trabalhos experimentais feitos em formato *single-channel*, como *Europa em cinco minutos* (1986), *Uakti* (1987), *Mentiras e humilhações* (1988) e *Não vou à África porque tenho plantão* (1990). A partir de 90, contudo, Santos passou a trabalhar cada vez mais com videoinstalações. Na maioria delas, ele abandona o monitor de vídeo e o aparelho de televisão para projetar suas imagens em superfícies e espaços arquitetônicos os mais diversos. Elas aparecem em paredes rugosas e texturizadas, são projetadas sobre areia, mármore e terrenos irregulares. Também tomam paredes inteiras de museus e se apropriam de objetos curiosos, como confessionários de igreja católica.

Em *Enciclopédia da Ignorância* (2003), por exemplo – uma exposição composta por 6 instalações que visam materializar os “pesadelos da alma, os

tabus e sentimentos não autorizados”, segundo as palavras do próprio Eder Santos – uma das peças nos mostra imagens sobre um pedaço de mármore branco. Dedicada ao vício, essa instalação projeta uma piscina de pó branco sobre o mármore. A referência aqui é bastante explícita, principalmente porque as imagens são espessas e mal conseguem se distinguir do mármore. Nesse trabalho, o artista mineiro funde o vídeo ao seu display, dissolve a fronteira entre a imaterialidade da imagem e dureza da pedra, deixando o observador atônito, perdido, sem referência sobre o que está realmente vendo.

Contribui para esse efeito, o fato das imagens serem bastante lentas. De fato, o que vemos no início são apenas deslocamentos mínimos, estremecimentos sutis. A impressão é de que Santos imprime movimento ao que é estático, como se tivesse corrompido a natureza do mármore. Evidentemente, essa confusão não é aqui o resultado de uma operação maneirista. Ela procura dar corpo a uma atmosfera de indeterminação e incerteza, a uma verdadeira alucinação visual. Aos poucos, contudo, a piscina de pó branco vai se revelando um emaranhado de corpos que se movem, como se estivessem nadando em um líquido envolvente. As imagens então se aceleram e vão ficando cada vez mais velozes, até o ponto em que os movimentos sensuais dos corpos cedem lugar a deslocamentos sincopados e convulsivos, a um tempo ácido e corrosivo.

Em *A santíssima trindade* (1991), Santos se apropria do mobiliário religioso para questionar nossa crença nas imagens. Ele adapta três telas de vídeo a confessionários da igreja católica, de modo que para vê-las devemos nos ajoelhar, tomando a posição de um confessor. Os vídeos apresentam micro-narrativas que abordam a religiosidade e o contraste entre gerações, levando o espectador-confessor a refletir sobre a questão da crença, sobre a maneira como somos, muitas vezes, conduzidos a aceitar e a crer em certas imagens sem questioná-las. A diferença aqui é que o elemento da crença é espacializado por Santos. Ele se faz presente não apenas nas imagens, mas em todo o espaço no qual os vídeos aparecem e, principalmente, na posição (submissa e condescendente) que o espectador deve adotar para contemplá-los.

Como vemos, as videoinstalações contemporâneas têm experimentado em um campo sobre o qual a “arquitetura experimental” já tem muito a dizer, uma vez que vem trabalhando nele nos últimos 50 anos. Estamos falando da interpenetração entre o tectônico e a semiótica, dos efeitos estéticos causados pela associação da materialidade com os signos. Nas instalações que operam com a projeção de vídeo, a imagem se apropria e dialoga com a topografia na qual é projetada. Essas instalações incluem o espaço urbano, tomam prédios, monumentos, igrejas, espaços públicos, usando-os como fundos semânticos, como contextos cheios de referências históricas e culturais que passam a constituir mais uma camada significativa na obra, contribuindo assim decisivamente para determinar sua experiência. Aqui, portanto, a topografia não é apenas um mero suporte – algo como um fundo cênico, uma decoração de caráter maneirista. Ela constitui um elemento significativo da obra que funciona ora como uma localização histórica (uma citação cultural), ora como parâmetro estrutural.

## **Do engajamento do corpo: o papel do espectador no vídeo**

Em grande parte das obras até aqui analisadas percebemos um elemento comum, uma maneira própria e singular de agenciar o espectador. Seja nas imagens projetadas nos espaços urbanos, seja nas videoesculturas ou em obras como *Participation TV* (1963) e *A santíssima trindade* (1991), o espectador é convidado a adotar uma postura mais física e ativa, uma participação corporal bem diferente daquela adotada, por exemplo, nas salas de cinema ou em frente à televisão.

Em *Techniques of the observer*, Jonathan Crary mostra como os dispositivos visuais nunca implicam apenas uma renovação da visualidade, mas instauram sempre formas de ver que são simultaneamente formas de posicionar o corpo no espaço, de regulá-los e submetê-lo a certos códigos.

Crary ressalta que o modo de agenciar o corpo, de estruturar sua relação com as imagens, é fundamental para entendermos a natureza (estética e semiótica) das mídias, as experiências perceptivas e os regimes de subjetividade que proporcionam. Ele nos mostra, por exemplo, como a câmara obscura, pela simples arquitetura de seu dispositivo, pela maneira como isola o espectador do mundo, enclausurando-o num cubículo escuro para deixá-lo de frente à imagem, produz uma experiência bem distinta daquela proporcionada pelo estereoscópio (caracterizado por uma relativa liberdade corporal e pela aproximação radical que promove entre o objeto da visão e o observador) e pelo cinema (com sua caverna escura agenciando uma recepção ao mesmo tempo coletiva e intimista).

De acordo com o teórico americano, cada mídia tem um modo específico de posicionar o espectador no espaço, de implicar ou agenciar sua participação corporal. Nesse sentido, o vídeo é realmente singular, pois, como vimos, uma de suas características fundamentais é ser aberto e maleável, oferecendo assim múltiplas formas de agenciamento. A cada obra ou a cada campo de práticas videográficas, se renova a questão da recepção, o posicionamento do corpo e sua relação com as imagens. De modo geral, no entanto, podemos

dizer que o corpo reconquista no vídeo uma enorme mobilidade, uma liberdade de posturas que não encontrava nos dispositivos visuais que o precederam. E mais: nas práticas do vídeo percebemos que o corpo passa a ser demandado por inteiro, todos os sentidos se engajando agora com o olhar. Trata-se aqui de uma participação mais física e ativa, um modo de recepção, ao mesmo tempo, ótico e tátil.

### **A revitalização do corpo na arte contemporânea**

Para teóricos como Philippe Dubois e André Parente, o vídeo renovou de modo radical o lugar do espectador, tanto no campo da mídia quanto no campo das artes<sup>98</sup>. Em suas práticas, o espectador deixa de ser um mero observador e se torna um visitante ou participante. Voltaremos a essas noções mais à frente, mas, antes de mais nada, é preciso notarmos que o vídeo não promove essas mutações sozinho. Ele se insere numa linha de desenvolvimentos anteriores, retomando questões colocadas pela arte contemporânea. Como sabemos, o vídeo surge na primeira metade da década de 60, em meio aos desdobramentos da arte do pós-guerra. Os pioneiros do vídeo – como Paik, Vostell, Vito Acconci, Dan Graham e Peter Campus – vinham de movimentos ligados às artes da performance, do happening e da *body art*, do minimalismo e das instalações. Embora cada um desses movimentos trabalhe questões e temas específicos, eles têm em comum uma mesma preocupação em se revitalizar o papel da presença e do corpo na arte. Buscam uma arte mais processual, aberta ao contingente e inesperado, e à participação física do espectador.

Antes de apontarmos essas mutações, cabe lembrarmos aqui brevemente algumas das questões centrais propostas por esses movimentos. Em primeiro lugar, eles surgem em um contexto radicalmente à margem do modernismo, pelo menos tal como o defendia Clément Greenberg. Segundo o teórico americano, o modernismo se desenvolveu a partir de uma vontade geral de

---

<sup>98</sup> Ver a este respeito, MACIEL, Kátia. *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

autonomia e especificidade. Cada arte deveria buscar aquilo que lhe era único e irreduzível, os efeitos que só ela poderia produzir e aí estaria a garantia de seu padrão de qualidade.<sup>99</sup> Isto significava, evidentemente, um movimento de independência e afastamento, no qual cada arte eliminava do seu campo de atuação tudo o que pudesse ser produzido por outras artes e linguagens. Era importante se desvencilhar também de todo contexto, de qualquer ambiência exterior ao campo específico das artes.

Ora, essa busca pela “pureza” e pela especificidade passa longe das preocupações mais gerais dos movimentos dos anos 50 e 60. Para grupos como o Fluxus – certamente um dos mais influentes nesse contexto – um dos objetivos centrais era justamente trabalhar com diversas formas de arte ao mesmo tempo, promover a fusão entre linguagens e mídias as mais variadas. Foram eles, aliás, que propuseram o conceito de intermedia, hoje tão em voga nos estudos da comunicação. O intuito, naquele momento, era criar uma estética híbrida e múltipla, que afirmasse a interdependência entre as linguagens e rompesse com as oposições mais radicais entre os campos artísticos.

Em última instância, interessava a eles também pôr em causa os limites da própria arte. Por isso, era comum encontrarmos nesses movimentos uma verdadeira fusão entre artes plásticas e música, dança e poesia; entre suportes tecnológicos e artesanais; entre alta cultura e cultura popular. Tudo era conectado, sem passagens ou mediações, como nos programas televisivos universais de Paik, no estilo de *Global Groove* (1973) e *Wrap around the world* (1984).

Eles buscavam ainda retrair os limites entre arte e vida, tentando superar a separação que a era moderna impôs sobre essas duas instâncias. Vem daí a

---

<sup>99</sup> “O que tinha de ser exibido e tornado explícito era aquilo único e irreduzível não apenas na arte em geral, como também em cada tipo de arte. Cada arte tinha de determinar, por meio das operações que lhe eram peculiares, os efeitos peculiares e exclusivos a ela... A tarefa da autocrítica se tornou eliminar dos efeitos de cada arte todo e qualquer efeito que poderia, de maneira concebível, ser eliminado de ou por meio de qualquer outro tipo de arte. Desse modo, cada uma das artes se tornaria “pura” e, em sua “pureza”, acharia a garantia tanto do seu padrão de qualidade quanto de sua independência.” GREENBERG, Clément. *Modernist painting*. In: FRASCINA, Francis (org.) *Modern art and modernism*. Londres: Harper and Row, 1982, p.6.

desmistificação e a derrisão sistemáticas promovidas por esses movimentos às instituições e aos rituais da arte. Como nos conta Paik, o próprio grupo Fluxus nunca se definiu como um conceito artístico, como um movimento propriamente dito, ele era, antes de tudo, um estilo de vida<sup>100</sup>. Um estilo onde qualquer coisa poderia substituir a arte e qualquer um poderia fazê-lo.

Pois bem. Essa tentativa de aproximar arte e vida, aliada à proposição de uma fusão entre mídias e linguagens diversas, nos leva ao terceiro ponto desses movimentos (talvez o mais importante deles): o questionamento da concepção tradicional de arte. Para todos eles, tratava-se de abandonar a noção de arte como objeto, como algo único, pronto e acabado, e pôr em movimento um conceito de arte como processo, como ação ou vivência. Aqui, importava mais o acontecimento do que a obra em si. No entender de Dubois, esses movimentos queriam estabelecer “uma arte da experiência mais do que da contemplação, do fenômeno mais do que da essência, da presença mais do que da representação”<sup>101</sup>. Eles propunham, de fato, uma abertura ao eventual, ao tempo presente e demandavam a participação ativa dos espectadores.

Ora, não é difícil compreender a aproximação do vídeo com esses movimentos, o fato dele ter se tornado, como observa Duguet, o instrumento privilegiado de todos esses questionamentos. Segundo a teórica francesa, “ele (o vídeo) não passa de um processo, pura virtualidade de imagens. É um sistema de representação, e não um objeto”<sup>102</sup>. Tomado como dispositivo, com efeito, como puro sistema de circulação de imagens e sons, o vídeo pode ser “efêmero como um 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”<sup>103</sup>. Isso é o que acontece, por exemplo, na prática do vjing, nas videoperformances (muitas delas sem nenhum registro ou produto final) e nos circuitos fechados de vídeo,

---

<sup>100</sup> Ver PAIK, Nam June. Interview, *Chroniques de L'Art Vivant*, n. 55, 1975.

<sup>101</sup> DUBOIS, Philippe. Sobre o “efeito cinema” nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo. In: *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009, p.88.

<sup>102</sup> DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Kátia (org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009, p. 54.

<sup>103</sup> DUGUET citada por Arlindo Machado. *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1996, p.46.

encontrados nos circuitos internos produzidos nas videoinstalações e nas câmeras de vigilância. Ambos têm a natureza de eventos, se apresentam mais como uma vivência ou acontecimento do que propriamente como um produto. É a natureza processual do vídeo, sua existência como sistema de comunicação, como puro sinal, que torna possível essas manifestações.

Ao mesmo tempo, cabe lembrar aqui que o vídeo é a única mídia audiovisual realmente aberta ao tempo presente. O vídeo consegue captar e exibir a imagem em tempo real, consegue processá-la ao vivo, em estrita sincronia com os acontecimentos e isto permite que ele seja capaz de apreender o processual, o inesperado, o eventual. Para autores como Arlindo Machado e Umberto Eco, essa é justamente a característica que distingue o vídeo das outras mídias. Machado reitera que “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 sua própria enunciação”<sup>104</sup>.

### **O retorno do *liveness***

Segundo o teórico americano Philip Auslander, não há dúvida de que, nos movimentos do pós-guerra, assistimos a uma revitalização do *liveness* na arte, contemplamos um desejo de se retomar para o campo da estética a idéia de presença e de performance. Segundo o especialista francês Paul Zumthor, a performance designa um momento tomado como presente; se refere à presença concreta de participantes implicados de forma imediata em um ato de comunicação. Nesse sentido, ela não cobre apenas o movimento artístico de mesmo nome, mas toda forma expressiva ou modo de comunicação no qual há um comprometimento empírico com o presente, com o aqui e agora de uma dada situação. Entendida assim como termo antropológico e não histórico, a performance representa para Zumthor o único modo vivo de comunicação poética, na medida em que está indissolivelmente ligada ao presente, a uma presença imediata e corporal.

---

<sup>104</sup> MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1988, p.67.

Nela, há sempre algo de aberto e inacabado, há sempre algo por vir, por se atualizar. Nesse sentido, o teórico francês chega a sugerir que a performance existiria fora da duração. Ela estaria sempre a atualizar virtualidades. Nela, parecem importar mais os elementos da comunicação – os corpos ali presentes, o espaço onde se dá a ação, o tempo que os envolve, a relação intersubjetiva aí em jogo – do que propriamente um sentido prévio a comunicar. Alguma semelhança com as obras em circuito fechado?<sup>105</sup>

Nessas condições, o que vai acontecer é quase sempre algo de inesperado, aberto ao eventual, dependente de fatores contingentes e circunstanciais, como o tempo, o lugar e a resposta imediata do público. Aqui, criação e recepção se apresentam em ato, em se fazendo, como um processo vivo e irreprodutível. Como diz Zumthor, “a performance se refere menos a uma completude do que a um desejo de realização. (...) Cada performance nova coloca tudo em causa. A forma se percebe em performance, mas a cada performance ela se transmuda”<sup>106</sup>. No campo das artes visuais ou das imagens em movimento, isso não seria possível sem a abertura que o vídeo oferece ao tempo real, ao fluxo ininterrupto do tempo presente.

Como se sabe, a performance, esse antigo modo de comunicação, próprio das sociedades artesanais, foi o principal mediador da poesia no período medieval, mas foi sistematicamente desvalorizado na era moderna. Diversos fatores contribuíram para esta desvalorização. Entre eles, Zumthor cita a invenção dos mecanismos de reprodutibilidade técnica, o avanço de pressupostos cartesianos no terreno da cultura e o declínio das culturas tradicionais, mais calcadas na presença e na oralidade<sup>107</sup>. Agora, a performance retorna (e se reinventa) com toda força nessas novas modalidades de criação artística que surgem a partir dos anos 50. Zumthor fala em uma verdadeira invasão de

---

<sup>105</sup> Segundo Dubois, nas videoinstalações em circuito fechado, “os artistas deixam de lado tudo o que é supérfluo e procuram sobretudo substituir a idéia de representação pelo princípio mesmo da presença”. DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*, p.110.

<sup>106</sup> ZUMTHOR, Paul. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Cosac & Naify, 2007, p. 33.

<sup>107</sup> A este respeito, ver os ensaios de Walter Benjamin. O Narrador, A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica e Experiência e pobreza. In: *Obras Escolhidas vol. I – Magia e Técnica, Arte e Política*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985.

formas artísticas e culturais, onde se enfatiza, sobretudo, a presença ativa e imediata do corpo.

### **O corpo nas práticas do vídeo**

O vídeo nasce exatamente nesse contexto e vai estabelecer alianças complexas com quase todos os movimentos da arte contemporânea. É o vídeo, de fato, quem vai promover as mais diversas descompartimentagens, operando passagens entre todas essas artes, técnicas e campos de saber. Ele se alia à performance, à arte instalativa, à *body art*, gerando uma produção de caráter múltiplo e instável. Em suas mais diversas manifestações, no entanto, solicita uma participação mais física e ativa do espectador, reconfigurando de modo radical seu estatuto.

Em suas práticas, o vídeo liberou o corpo de seu confinamento na sala escura, libertou-o de sua posição fixa e imóvel numa poltrona, colocada em algum lugar entre o telão e o projetor. Por operar através da tecnologia eletrônica, que transmite e reconstitui os sinais na própria tela, o vídeo passa a não depender mais da projeção e de seu corolário arquitetônico. Com isso, ele elimina a necessidade desse dispositivo que herdamos do teatro italiano e que o cinema consolidou numa arquitetura clássica. Nas práticas do vídeo, o espectador não precisa mais se encontrar deitado na penumbra, seus músculos entorpecidos e dormentes na poltrona, tal como descreve Roland Barthes no belíssimo *En Sortant du Cinéma*<sup>108</sup>. Nesse ensaio, Barthes descreve a prostração das posturas nas salas de cinema, o modo como os corpos se deixam escorregar nas poltronas, produzindo um estado de abandono e submotricidade, que contribui para uma certa hipertrofia do olhar.

No caso do vídeo, no entanto, o corpo pode ser mobilizado por inteiro na atividade de percepção. E, de fato, é isso o que tende a acontecer na grande maioria dos campos videográficos. Várias práticas propõem obras nas quais o

---

<sup>108</sup> BARTHES, Roland. *En sortant du cinema*. Communications 23, 1975.

espectador deve se deslocar no ambiente, deve seguir um percurso, circular através das imagens. Outras propõem uma interação física e concreta com objetos, com mecanismos e cenografias que fazem parte da obra. Outras ainda, como na prática do vjing, propõem experiências imersivas, multisensoriais, nas quais vivenciamos uma verdadeira confusão entre os corpos e as imagens projetadas. O certo é que a partir do vídeo, o corpo passa a ser posicionado diferentemente no espaço. Ele começa a ser demandado como um todo – todos os sentidos se engajando com o olhar.

Essa mutação nas formas de agenciamento não seria possível se o vídeo não tivesse um dispositivo aberto. Ele se submete a diversas configurações, podendo adotar a forma escultural, instalativa, podendo operar ainda em circuito fechado, *single-channel* e associado a outras mídias. Toda essa maleabilidade permite que o corpo seja demandado a cada vez de forma renovada. A cada obra ou a cada campo, pode ser reinventada a questão da recepção.

De modo geral, porém, podemos dizer que há nas práticas do vídeo uma ênfase na participação ativa do espectador. Não só o corpo está livre, mas é convidado a interagir. Na realidade, ele se transforma no instrumento privilegiado de exploração da imagem e do dispositivo. É ele quem ativa e quem desvelará todo o processo. O corpo do espectador torna-se um dos focos centrais de questionamento das obras.

### **Visitante ou espectador-participador**

Como se vê, o vídeo promove mudanças radicais no modo como estrutura e solicita a participação do sujeito. Em suas práticas, ele ganha um novo estatuto, um novo papel. Antes de mais nada, podemos dizer que ele deixa de ser um espectador e se torna visitante. Não se trata aqui de uma distinção meramente retórica, de propor mais um novo rótulo cômodo, mas de precisar uma mudança estética fundamental. Diante de boa parte das obras videográficas, de fato, o sujeito deve realmente percorrer, atravessar, mover,

flanar, se deslocar através do ambiente. As obras produzem agora um espaço penetrável e praticável, elas propõem ao sujeito um percurso a fazer. Pensemos em casos exemplares, como os *vídeo-corredores* de Bruce Nauman, as instalações interativas de Dan Graham, as *videotowers* de Nam June Paik e os trabalhos mais recentes de artistas como Gary Hill, Eder Santos e Pipillotti Rist<sup>109</sup>.

Em todos eles, o sujeito é convidado a se mover em torno, diante ou através das obras. É convidado a deixar sua posição imóvel e sentada e a explorar o espaço, fazer um itinerário, penetrar o dispositivo. Nesse contexto, não podemos mais falar em espectador, pelo menos não em um sentido estrito. A raiz latina da palavra, “spectare”, restringe a atividade do sujeito apenas a atos relacionados com o olhar e, além disso, carrega conotações vinculadas à passividade e à mera assistência. Ora, o termo espectador surge em concomitância com o modelo de recepção (imóvel, fixo, “passivo”) criado pelo teatro clássico e pelas artes performáticas em geral – modelo este endossado pelo cinema em sua forma clássica.

O vídeo, por outro lado, promove uma ruptura radical com esse sistema, demandando outra forma de recepção e de participação do sujeito. Além de visitante, ele passa a ser também participador. Quer dizer: ele é pensado como parte ativa de todo o processo, como elemento central. De fato, é o sujeito quem dispara o dispositivo, quem constrói efetivamente a obra, seja porque tem de percorrer um espaço, estabelecer um itinerário, seja porque tem que interagir fisicamente, escolhendo ou acionando certas imagens, blocos de espaço-tempo propostos em separado pela instalação. Em todo caso, o sujeito é convidado a participar ativamente. Sem sua ação, sem suas escolhas e performances, a obra simplesmente não existe, é puro vazio, pura potência. O exemplo clássico aqui são as obras em circuito fechado, como *Peep Hole* (1974), de Bill Viola, *Video Surveillance Piece* (1969-1970), de Nauman, *Present Continuous Past* (1974), de Dan Graham, que não tem nada a

---

<sup>109</sup> Ver nesse sentido, *Viewer* (1996), de Hill; *Enciclopédia da Ignorância* (2003), de Santos e Hauser & Wirth Zürich (2009), de Rist.

apresentar, nenhuma imagem, nenhum esboçou sequer, antes que o sujeito penetre no dispositivo.

Nas práticas do vídeo, portanto, assistimos a uma completa reconfiguração das relações entre o sujeito-espectador e as formas de representação. Sua atividade e seu papel na interação com as imagens são repensados. Essa ênfase no corpo, na participação física e ativa do sujeito – na percepção e na experiência, diríamos, mais do que na obra em si mesma – produzem novos regimes de subjetividade.

Nossa hipótese é de que o novo sujeito que surge nas práticas do vídeo é um sujeito fundamentalmente não-cartesiano. Ele não se encontra mais em uma postura afastada, isolada, *diante* do mundo (e do outro), tal qual o sujeito renascentista. Uma posição em que poderia, de certa forma, tomá-los como objeto, fazê-los de instrumento do conhecimento, dominá-los. Nas práticas do vídeo, o sujeito não se encontra mais *diante de*, mas imerso, no meio das imagens e do dispositivo. Nesse contexto, se estabelece uma nova relação entre sujeito e objeto, uma relação de proximidade, muitas vezes, de entrelaçamento e confusão, onde o sujeito toca e é tocado pelo mundo. Essa relação tem uma qualidade propriamente erótica. Mais do que apreender ou dominar o outro, mais do que fazer dele um instrumento, busca-se acariciá-lo, tocá-lo, sentir sua presença.

Além disso, não há nessas práticas um privilégio da visão sobre os outros sentidos. O corpo como um todo é convocado nessas experiências. O olhar reenvia ao tato que confronta essa primeira percepção relançando seus dados novamente à visão e assim por diante. A recepção proposta pelo vídeo tende a ser, simultaneamente, ótica e tátil. O vídeo convoca, desse modo, uma espécie de sensibilidade geral, um corpo sinérgico, conforme a expressão do psicólogo italiano D. Formaggio.

Trata-se de uma sensibilidade anterior à diferenciação operada pelo pensamento racionalista e instrumentalizada pelos diversos dispositivos do século XIX. Enquanto esses dispositivos promoveram a separação dos

sentidos, tornando a visão autônoma e predominante – como mostra Guy Debord, em *A Sociedade do Espetáculo* – o vídeo convoca o corpo por inteiro, todos os sentidos se engajando com o olhar. Parafraseando Merleau-Ponty, podemos dizer que nas práticas do vídeo, a visão é feita ou tomada agora “lá no meio das coisas, ali onde persiste, como a água-mãe no cristal, a indivisão entre o senciante e o sentido”<sup>110</sup>. Senão vejamos alguns exemplos.

Pipilotti Rist, *Homo sapiens sapiens*, 2005.



<sup>110</sup> MERLEAU-PONTY. *O olho e o espírito*, p. 17.

Pipilotti Rist, *A la belle étoile (Under the sky)*, 2007.



Installation view, Centre Georges Pompidou, Paris.

## **Homo sapiens sapiens**

A suíça Pipilotti Rist tem um trabalho bastante reconhecido no campo das videoinstalações. Suas obras se caracterizam por fugir do pequeno ecrã televisivo, dos limites impostos pelas telas e monitores eletrônicos. De fato, as imagens produzidas por Rist costumam tomar paredes inteiras de museus, são projetadas no chão, em espaços públicos e em objetos pitorescos, como bolsas femininas, sanitários e caixas de viagem. Ao mesmo tempo, Rist cria para cada obra um novo dispositivo de recepção. Ela já inventou cabines de visualização, corredores, móveis gigantes, tudo para que o espectador possa ter uma relação diferenciada com as imagens. Seu objetivo é criar um deslocamento perceptivo, uma envolvimento sensorial com o espectador, permitindo que este tenha uma experiência visual forte, uma experiência que viabilize múltiplas formas de percepção e de contato com a obra.

*Homo sapiens sapiens* (2005) é uma instalação criada para a 51ª Bienal Internacional de Veneza. Inspirada na tradição dos pintores sacros italianos, Rist projeta no teto da igreja medieval de San Staé imagens que representam sua interpretação do Jardim do Éden. Com tons fortemente saturados e imagens fantasiosas, a artista nos apresenta um universo paradisíaco, onde vemos duas mulheres nuas, duas Evas flutuando inocentemente, brincando eroticamente, ao redor de uma natureza exuberante. Amber e Peppermint, como são chamadas, aparecem fundidas à natureza, coladas uma a outra, desabrochando no meio das plantas, se misturando as flores. As imagens são próximas e tem uma forte conotação sensual. Talvez, por isso, a artista tenha sido obrigada a desmontar a instalação após apenas 2 meses de visitaçã, quando a proposta inicial da Bienal era de 5 meses. O seu firmamento é carregado eroticamente, e estabelece assim diversas relações com a própria tradição da pintura sacra italiana.

Quanto aos visitantes, no momento em que adentram a San Staé, são convidados a retirarem seus sapatos. A partir daí, eles têm a possibilidade de caminhar pelo espaço, de sentir fisicamente o ambiente e explorar sua

dimensão arquitetônica. Podem ver as imagens de pontos de vista sempre renovados, confrontando perspectivas ou podem ainda se deitar em confortáveis sofás, projetados por Rist especialmente para a instalação. Uma vez deitados no chão, a magnitude das imagens tende a se impor sobre os espectadores.

Instalados confortavelmente nos sofás, imersos em um ambiente místico e contemplativo – alheio a toda distração visual e sonora, ao tempo frenético que impera do lado de fora – eles se vêem tomados por uma sensação diversa. Submetidos pela imponência da arquitetura e cercados por esse cenário grandioso, as imagens ganham aos seus olhos uma espécie de aura. Elas recuperam algo daquilo que Walter Benjamin chamada de valor de culto, essa força epifânica que possuem certas aparições, impingindo sobre os espectadores uma atenção forte e intensa, uma atenção que consegue furar a barreira da indiferença – essa imunidade visual que o homem contemporâneo desenvolveu para poder viver em uma sociedade sobrecarregada de impulsos visuais.

Projetados para essa obra, os sofás se encontram ligados uns aos outros por uma haste grossa que os atravessa e estão organicamente arranjados no chão. Eles compõem uma espécie de organismo sensório único. E este é um aspecto importante das videoinstalações de Rist. Ela constrói dispositivos por meio dos quais o espectador se sente envolvido ou incluído na obra, dispositivos que criam uma experiência de imersão. De fato, as cabines de visualização, os sofás, as projeções em escala ambiental isolam os espectadores do universo exterior, contribuindo assim para que eles “mergulhem” no espaço sensório das obras e, muitas vezes, se confundam com elas.

Já não se trata aqui de promover apenas a participação do espectador, mas de criar quase uma fusão entre obra e sujeito. Trata-se de propor um dispositivo no qual o corpo da obra e o corpo do visitante estejam envolvidos ou conectados em um mesmo organismo perceptivo. Com efeito, quase todas as instalações de Rist trabalham essa envolvimento, essa inclusão do espectador na obra, como *A la belle étoile* (Under the sky) (2007), *Apfelbaum unschuldig*

*auf dem Diamantenhügel* (Apple tree innocent on diamond Hill) (2003), *A Liberty Statue for London* (2005). Nessas instalações, ou o sujeito está imerso em projeções, no meio das imagens, projetando sua sombra sobre outros elementos que a constituem, ou deve caminhar sobre as imagens, como em *A la belle étoile*, com toda a carga semântica desmistificadora que pode existir nesse ato.

Em *Laplamp* (2006), por exemplo, Rist projeta o vídeo sobre o próprio corpo do espectador. O sujeito senta-se em uma cadeira e vê imagens de plantas passearem sobre sua pele, como se estivessem acariciando seu corpo. Aqui, o sujeito não é apenas incluído, mas se confunde com a obra. Seu corpo é ao mesmo tempo o suporte e o meio de descoberta das imagens.

### **The desert in my mind (1992)**

Essa instalação foi pensada especialmente para o IX festival Videobrasil e toma uma sala inteira de noventa metros quadrados. Nela, Santos constrói um dispositivo que simula a paisagem do deserto. Ele espalha toneladas de areia e pedras artificiais pelo chão e impõe a este ambiente as mesmas condições extremas de temperatura que encontramos em um deserto real: quarenta e oito graus às três horas da tarde e quatro graus de madrugada. Sobre esse cenário, Santos projeta então imagens gravadas no Vale da Morte (Death Valley, USA) e em Outro Preto. As imagens mostram espaços vazios, desumanizados, paisagens sem qualquer resquício da presença humana.

O espectador, no entanto, dificilmente consegue reconhecê-las, pois além de estarem projetadas sobre a superfície irregular da areia, Santos ainda inseriu diversas distorções nas imagens. Como já notou Machado, nessa obra, o artista introduz “ruídos simulando os arranhões característicos dos velhos filmes cinematográficos, compromete a estabilidade da imagem através de interferências sobre o sinal de controle vertical ou através de uma câmera

“tremida”.<sup>111</sup> Ao final, não sobra quase nada para se ver, apenas pálidos esboços ou vestígios de imagem. São miragens, sonhos, flashes de luz. São qualidades, enfim, mais do que algo que se possa nomear ou reconhecer.

O mais interessante nesse trabalho, contudo, é o modo radical como Santos solicita a participação do espectador. No momento em que adentra ao dispositivo, ele se vê submetido às mesmas condições extremas de temperatura vigentes no ambiente. Se o espectador entra, por exemplo, às 15h na instalação, a sala estará insuportavelmente quente e ele verá imagens mais etéreas, fluidas, imagens que nos aparecem como miragens. Se ele entra ao cair da tarde, contudo, a temperatura estará mais amena e o conjunto de imagens projetado também será outro. Assim, durante todo o dia vemos três diferentes seleções de imagens. A instalação muda de acordo com o passar do dia e com as alterações na temperatura.

Como vemos, trata-se de uma obra radical que convoca não apenas a visão ou tato, mas o corpo por inteiro. Aqui, o olhar não pára de escapar ao controle, registrando os elementos de uma situação multisensorial, uma situação global a cuja percepção deve se associar estreitamente os outros sentidos. Parafraseando Zumthor, poderíamos dizer que *The desert in my mind* demanda um corpo sinérgico, uma sensibilidade geral anterior à diferenciação entre a visão, a audição, o tato e o olfato.

E mais: na instalação de Santos, o espectador se vê obrigado a caminhar sobre as imagens, já que estas estão projetadas no chão sobre a areia. Machado já ressaltou a carga semântica desmistificadora que deve haver nesse ato, simples mas incomum, de pisar as imagens. Isso explica o fato de algumas pessoas ficarem hesitantes na instalação: a certa altura, elas não sabem se devem se mover, ficar paradas ou sair, uma vez que caminhar pelo espaço, significa caminhar sobre a obra, sobre as imagens. Santos trabalha aqui nossa crença nas imagens e problematiza ainda a forma tradicionalmente

---

<sup>111</sup> MACHADO, Arlindo. As linhas de força do vídeo brasileiro. In: MACHADO, Arlindo. *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural, 2007, p. 28.

vertical de percepção da imagem eletrônica, tal como ela nos é apresentada normalmente nos monitores e telões de vídeo.

Se bem que tratem de questões distintas, *Homo sapiens sapiens* e *The desert in my mind* parecem apontar para um mesmo desejo, uma mesma vontade de apreensão tátil e sensorial do mundo. Aquém da representação, de fato, é a lógica da sensação que é colocada em jogo nessas obras. Elas propõem situações e ambientes que deslocam a centralidade da interpretação, o interesse pela busca de sentidos (cognitivos), em prol de momentos de intensidade e de apreensão corporal dos fenômenos. Trata-se de uma experiência de presença, tal como a entende Hans U. Gumbrecht.

Em *Production of presence* (2004), Gumbrecht faz um intrincado percurso filosófico para esclarecer essa noção tão em voga nos estudos de comunicação. E embora não tenha dado uma resposta direta e definitiva (evitando talvez perder a riqueza, a multiplicidade de uma experiência que é, sem dúvida, mais sentida do que concebida), ele deixa claro que a presença aponta para aquele aspecto ou qualidade da experiência anterior à constituição de um sentido (cognitivo). A presença se referiria, portanto, às dimensões corpóreas e sensoriais da experiência, àquilo que é tangível ao corpo e que não se reduz ao sentido (cognitivo), à palavra ou ao conceito. Ela se refere, assim, a uma semiose *in statu nascendi*, a uma matéria ou mundo sinalético em vias de aparecer, em vias de se aglomerar sob nossos olhos.

Especialistas da teoria das materialidades, Erick Felinto e Vinícius Andrade definem produção de presença como aquele fenômeno em que “antes mesmo da constituição de qualquer sentido, um objeto, uma materialidade, um “meio”, um efeito de tangibilidade irão tocar e afetar o corpo de uma pessoa.”<sup>112</sup> Trata-se, enfim, de um tipo específico de experiência onde os aspectos plásticos e somáticos da interação homem-mundo colocam-se em primeiro plano, sobrepondo-se à busca/atribuição de significados. No campo teórico, ela é o conceito que permite, segundo Gumbrecht, tematizarmos “o significante sem

---

<sup>112</sup> FELINTO, Erick e ANDRADE, Vinícius. *A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação*. Revista Contemporânea, janeiro/julho 2005, p. 81.

necessariamente associá-lo aos significados.”<sup>113</sup> No campo da vida, o que está em jogo na presença é uma outra postura de apreensão do mundo, pois na experiência de presença não é mais o drama da representação que está em jogo, mas algo de anterior, a lógica da sensação.

Nestes trabalhos, portanto, não se trata de colocar em cena narrativas e nem mesmo de desconstruí-las. Trata-se antes de agenciar o corpo, de colocar em jogo suas capacidades, seu saber inconsciente – seu senso, mas também seus desafios, para apreender o mundo de modo não conceitual. Em trabalhos como esses, como bem notou Sean Cubitt:

O que está em jogo não é o significado, mas suas condições necessárias, os processos de semiose que antecedem a linguagem, aquele espaço indiferenciado no qual dentro e fora ainda não estão separados, onde o corpo enuncia uma linguagem mais antiga do que o discurso articulado.<sup>114</sup>

Aqui, a representação se vê substituída pela presença. O corpo se transforma no suporte mesmo da obra, em seu verdadeiro dispositivo. Nestes trabalhos, de fato, trata-se, antes de mais nada, de reabilitar as dimensões espaciais e corporais de nossa experiência, de tentar nos religar com as coisas do mundo, de tentar restabelecer contato, mais uma vez, com a camada sensorial e concreta de nossas vidas. Aqui, nos diz Deleuze, “o corpo já não é obstáculo que separa o pensamento de si próprio, o que tem de ultrapassar para conseguir pensar. É, pelo contrário, no que mergulha ou tem de mergulhar para alcançar o impensado, isto é, a vida”<sup>115</sup>.

---

<sup>113</sup> GUMBRECHT, Hans U. O campo não-hermenêutico ou a materialidade da comunicação. *In: Corpo e Forma: ensaios para uma crítica não-hermenêutica*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998, p.145.

<sup>114</sup> No original: “what is at stake is not meaning, but its necessary conditions, the processes of semiosis that antedate language, that undifferentiated space in which inside and out are not yet separate, in which the body enunciates a language more ancient than articulated speech.” CUBITT, Sean. *Videography: vídeo media as art and culture*, New York: St. Martin’s Press, 1993, p. 177.

<sup>115</sup> DELEUZE. *A imagem-tempo, cinema 2*, p. 243.

## **OS REGIMES CONTEMPORÂNEOS DO VÍDEO**

## Performance de vídeo ao vivo – a prática do vjing

Como explicitamos no início desta tese, hoje é comum encontramos no campo dos estudos da mídia todo um discurso que parece decretar a morte ou o esgotamento do vídeo. Para essa parte da crítica, o vídeo teria sido diluído ou apagado com o advento das mídias digitais e não passaria atualmente de um fenômeno transitório, efêmero, uma espécie de parêntese no fio evolutivo das imagens técnicas.

Ora, além de estar assentada numa visão tecnicista de mídia, tomando-a exclusivamente como suporte técnico, como tecnologia e não como um campo de tensões – um sistema heterogêneo e relacional, de onde vemos emergir novas potências da imagem (o visível), novas visualidades e regimes de percepção (o campo da percepção háptica), outros modos de convocar o espectador e posicioná-lo no espaço – esse discurso parece fechar os olhos a uma série de práticas audiovisuais contemporâneas que têm no vídeo seu principal dispositivo de criação.

Nas últimas duas décadas, de fato, notamos uma proliferação expressiva de práticas ligadas ao vídeo, não só no Brasil como no exterior. O número de trabalhos, de exposições e festivais vinculados à arte eletrônica cresceu significativamente nos últimos anos<sup>116</sup>. Seguindo alguns autores, podemos dizer até que o vídeo deixou sua condição inicial de quase marginalidade para tomar diversos espaços. Como nos conta a historiadora da arte, Liz Kotz, o vídeo era praticamente invisível na arte estabelecida em galerias e museus nos anos 1980. Em meados dos anos 1990, no entanto, ele começa a aparecer repentinamente em todos os lugares. Ela afirma que hoje “passeando por galerias, exposições em museus e ubíquas feiras de arte e festivais

---

<sup>116</sup> Nos últimos 20 anos, com efeito, foram criados centros de pesquisa e de produção voltados especialmente para a arte eletrônica – como o ZKM, na Alemanha, o Mecad, na Espanha e o Iamas, no Japão. Ao mesmo tempo, eventos como o Ars Eletrônica (Áustria), a Bienal de Vídeo e Novas Mídias (Chile), o Simpósio Internacional de Arte Eletrônica (Isea), o VIDARTE (México), o Festival Internacional de Vídeo Videolisboa (Portugal) e o Emoção Art.ficial (Brasil), só para citar os mais conhecidos, proliferaram e ganham cada vez mais reconhecimento.

internacionais, os espectadores agora encontram todos os tipos de imagens em movimento eletronicamente produzidas”<sup>117</sup>. Arlindo Machado é mais categórico em sua análise das últimas décadas do vídeo. Ele afirma que:

Já houve um tempo em que o vídeo correspondia a uma prática significativa marginal, às vezes até clandestina, tornando-se depois, com a sua expansão e consolidação, um meio hegemônico, solidamente implantado no tecido social. O vídeo está hoje em todos os lugares, generalizado sob a designação mais ampla de audiovisual. Surgem novas bitolas e novas modalidades: *vídeo-streaming* na Internet, o vídeo baixado no celular, as *live images* e os *vídeo jockeys* da cena noturna. A videoarte se transforma em artigo de luxo e passa a ser vendida a colecionadores em galerias de arte, mas, em contrapartida, explode a produção amadora, ampliam-se também os meios de distribuição (...).<sup>118</sup>

A atual proliferação do vídeo tem gerado formas impuras e imprevisíveis, como, de resto, sempre aconteceu na história da videografia. Mas essas novas formas não deixam de indicar aqui e ali algumas linhas de forças, algumas tendências gerais que apontam para a formação de pensamentos imagéticos comuns, para o compartilhamento meio instintivo meio refletido de certos problemas, procedimentos e técnicas. Gostaríamos de estabelecer aqui um diálogo com duas dessas novas linhas de desenvolvimento do vídeo: o vjing e o que estamos chamando, a partir de Dubois, de videocriação. Nessa análise, interessa-nos sobretudo o modo como esses novos campos trazem novas questões, enriquecem e ampliam a linguagem do vídeo, retrabalhando à sua maneira as noções e os conceitos vistos nos capítulos anteriores.

---

<sup>117</sup> KOTZ Liz. Videoprojeção: o espaço entre telas. In: *Cinema sim: narrativas e projeções: ensaios e reflexões*. Org. Kátia Maciel. São Paulo: Ed. Itáu Cultural, 2008.

<sup>118</sup> MACHADO, Arlindo. As linhas de força do vídeo brasileiro. In: MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras/Itáu cultural, 2007, p. 47.

Começamos então com prática do vjing. Ainda que não tenha vivido o suficiente para freqüentar uma *rave* ou participar da mixagem ao vivo de imagens em museus, galerias e espaços públicos, não conhecemos melhores palavras que as de Walter Benjamin para descrever essa nova linha de força do vídeo. Nesses ambientes:

A vida só parecia digna de ser vivida quando se dissolvia a fronteira entre o sono e a vigília, permitindo a passagem em massa de figuras ondulantes, e a linguagem só parecia autêntica quando o som e a imagem, a imagem e o som, se interpenetravam, com exatidão automática, de forma tão feliz que não sobrava a mínima fresta para inserir a pequena moeda a que chamamos sentido. A imagem e a linguagem passam na frente<sup>119</sup>.

Fusão entre imagem e som, passagem de figuras ondulantes, suspensão do sentido, imersão em ambientes multisensoriais: eis aí em poucas palavras, reduzida à sua essência, a arte do vjing. Também chamado de vídeo ao vivo, videoperformance em tempo presente ou *live images* (imagens vivas, segundo a fórmula de Luis Duva), o vjing é o termo mais usado para nos referirmos à prática da manipulação ao vivo de imagens em ambientes imersivos. Ao lado da videocriação, ele constitui hoje um dos campos mais inventivos no cenário da arte eletrônica.

A princípio realizada em festas noturnas de música eletrônica, hoje a prática da mixagem ao vivo se espalha sem fronteiras por galerias, teatros, museus e outros espaços menos institucionalizados do tecido urbano. Atualmente, a idéia do vjing como uma prática noturna indissolivelmente ligada à cultura *clubber* está de certa forma ultrapassada. Os VJs performam cada vez mais em espaços abertos, durante o dia, em grandes festivais de música, em eventos culturais diversos e nos festivais dedicados às novas mídias. Trata-se de uma prática audiovisual pervasiva que tem se expandido imensamente nos últimos

---

<sup>119</sup> WALTER, Benjamin. O surrealismo: o último instantâneo da inteligência européia. In: BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas vol. I – Magia e Técnica, Arte e Política*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 22-23.

anos, transformando-se num fenômeno global, uma cultura compartilhada em praticamente todos os grandes centros urbanos do mundo<sup>120</sup>.

O vjing parece dar continuidade a um movimento iniciado nos anos 60, que busca aproximar arte e vida, que busca tornar a arte processo, integrando-a ao tecido social. De fato, ele expande o raio de ação da arte (e das imagens em movimento) levando-a para outros ambientes, tomando as pistas de dança, as ruas, o espaço público. Nesse deslocamento, o vjing dialoga e acaba se fundido a outras artes, como a performance, a música e as instalações. Antes de tudo, portanto, é preciso notar que a performance de vídeo ao vivo é uma prática que opera passagens, que produz cruzamentos e contaminações entre espaços, técnicas e saberes. Ela age em um ambiente múltiplo, híbrido, local onde se encontram culturas e se misturam artes diversas.

Logo de cara, percebemos nessas encenações um rompimento com o conceito de moldura, com a noção de tela-plano se apropriando do espaço entorno. Os VJs projetam diretamente nas paredes, tomam conta da arquitetura disponível, constroem dispositivos imersivos, espalhando telas e objetos pelo ambiente. Segundo o grupo de VJs Feitoamãos, o objetivo principal das encenações é “criar um ambiente de imersão, utilizando recursos de cenografia, imagens, interferências no ambiente, de sons *samplers*, música ao vivo e ambientação”<sup>121</sup>.

A exemplo do que ocorre nas videoinstalações, portanto, há aqui a expansão do plano da imagem para o plano do ambiente, da arte como objeto para a arte como situação, dispositivo, acontecimento. Neste contexto, o espectador é convidado a abandonar uma postura unicamente contemplativa para participar ativamente do espetáculo, vivenciando a situação proposta. Nos espetáculos dos VJs, o corpo como um todo se vê inserido no contexto de significação do trabalho, sendo bombardeado por múltiplos estímulos simultaneamente. De acordo com Christine Mello, “as performances de vídeo ao vivo redefinem

---

<sup>120</sup> Sobre a popularização do vjing nas grandes capitais do mundo, ver a pesquisa muito bem documentada de FALKNER, Michel e D-FUSE. *VJ: áudio-visual art and vj culture*. London: Laurence king, 2006.

<sup>121</sup> Ver mais detalhes no site do grupo, [www.feitoamaos.com.br](http://www.feitoamaos.com.br). Último acesso em maio de 2008.

criticamente a produção videográfica, porque a inserem na dimensão sensória do ambiente, na dimensão da festa, do corpo inserido na produção de sentidos e na dimensão do inacabamento”<sup>122</sup>.

Este é, sem dúvida, um dos aspectos mais importantes na prática do vjing: o fato de ele acontecer ao vivo, seguindo uma lógica do improviso e do inacabamento. De fato, os VJs recuperam para o campo da arte algo que há muito tempo esteve relegado, a questão do *liveness*, a idéia de presença. Como sabemos, eles manipulam suas imagens em tempo real, montam e desmontam, combinam e reordenam seus arquivos ao vivo, de forma provisória e repetitiva, respondendo à participação do público, às associações que vão se produzindo no momento, aos acasos e imprevistos que, invariavelmente, surgem durante as encenações. Dessa forma, os VJs rompem com a noção de trabalho fechado, de objeto finalizado, colocando em movimento uma concepção de arte como processo, como algo aberto e em andamento. Trata-se de uma proposta artística que se filia a movimentos como o dadaísmo, o Fluxus e a artistas como Mallarmé e John Cage, que calcavam seus trabalhos na improvisação, trabalhando o acaso e a indeterminação como elementos produtores de sentido.

Seguindo essa lógica do improviso e do acaso, as performances de vídeo ao vivo tendem a nos confrontar com um universo acentrado, um campo onde as imagens são fragmentadas e descontínuas, onde elas variam livremente umas sobre as outras, estabelecendo relações disjuntivas e incomensuráveis. De fato, as encenações dos VJs põem em movimento um regime de variação, onde a imagem em si mesma é o espetáculo. Elas nos aparecem de forma autônoma e independente, livres de qualquer encadeamento ou de continuidades espaço-temporais. Aqui, é comum as imagens aparecerem também à beira da dissolução, como se fossem moléculas pulsantes, um conjunto de clarões e movimentos subliminares, aquém de qualquer reconhecimento. Em boa parte das projeções, com efeito, as imagens são completamente desconstruídas ou desmaterializadas, transformando-se em

---

<sup>122</sup> MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Ed. Senac, 2008, p. 156.

uma matéria imagética energética, em feixes de luz ou grãos cintilantes, como no fascinante *Torino Mix* (2005), de Luis Duva ou em *A place where no car go* (2007), de Eder Santos.

Na prática do vjing, observamos um deslocamento da imagem em direção ao visível. Aqui, ela retorna para um campo variável e informe, um campo onde a imagem nos aparece como intensidade, como pura potência. No contexto do vídeo ao vivo, com efeito, a imagem tende a aparecer mais como esboço ou como vibração do que como uma forma estável e acabada.

Patrícia Moran aponta nessa mesma direção quando elabora o conceito de *quase-imagem* para definir esse novo campo do vídeo. Depois de analisar projeções de Eder Santos, Nacho Duran e VJ Spetto, ela ressalta o processo de desmaterialização da figura ocorrido nessas performances. Aqui, nota Moran, não é possível mais reconhecer analogias ou referências no mundo das coisas. Estamos no campo das intensidades puras. A imagem torna-se uma espécie de evanescência, algo muito tênue que se pode sentir como ritmo ou como afecção, mas que não podemos apreender e muito menos nomear. “Trata-se de uma qualidade expressa como movimento, cor e textura”<sup>123</sup>.

Para pensarmos essa linha do vídeo contemporâneo, gostaríamos de estabelecer um diálogo com algumas performances, como *BHZ* (2004), do coletivo Feitoamãos/FAQ e *Contra Flow* (2005), de Stuart Crundwell. Antes de iniciarmos as análises, no entanto, achamos que o vjing merece um exame prévio sobre seu nome e sobre a forma como trabalha as imagens e o movimento.

---

<sup>123</sup> MORAN, Patrícia. Quase-imagem e muito movimento. In: *ON-OFF. Experiências em live images*. SP: Centro de documentação e referencia Itaú Cultural.

## **Vjing: pista de dança mais do que sala de cinema**

Como acontece em todo campo em expansão, a crítica tem procurado impor a esta prática uma série de termos e conceitos, muitas vezes sem problematizá-los. Além de *live* imagens e performance de vídeo ao vivo, temos visto ultimamente trabalhos utilizando termos como *live cinema* ou cinema ao vivo. Ora, por que essa volta ao cinema? Em que esse retorno nos ajudaria a pensar, em toda sua positividade, essa nova forma de arte? Será que se trata aqui novamente de cinema?

Como já apontamos, as performances de vídeo ao vivo operam em um ambiente híbrido, local onde ocorrem passagens entre artes do espaço e artes do tempo. Nelas, o espectador se encontra imerso em um ambiente sensorial, envolvido por telas múltiplas, por cenários e objetos. Ao contrário do dispositivo clássico do cinema, portanto, temos sempre vários pontos onde ancorar o olhar e o espectador se desloca, tendo de cada ponto do espaço uma visão particular do conjunto destas imagens. De fato, ele não está mais imóvel, fixo em uma poltrona. Seu corpo se encontra livre e é convidado a participar por inteiro do espetáculo. Algumas performances chegam mesmo a projetar as imagens sobre o próprio corpo dos espectadores, que se encontram agora imersos nas projeções, confundindo-se com a própria obra.

Se a prática do vjing se aproxima assim do cinema é certamente de um *cinema expandido*, tal como o define Gene Youngblood na década de 70 – momento em que o cinema tem sua linguagem expandida ao entrar em contato com novas formas expressivas, tais como o vídeo e o computador – ou de um cinema dos primórdios (também chamado de primeiro cinema), no qual a imagem em movimento era apenas mais um dos elementos significantes em um ambiente multisensorial, no qual as pessoas podiam também comer, beber e dançar.

Ora, no vídeo ao vivo as pessoas se reúnem para um convívio demorado, geralmente ao longo de toda uma noite, onde além de assistirem às projeções, também dançam e bebem. Como diz Fernando Salis, na prática do vjing “a

proposta é liberar não apenas o olhar do espectador para que ele acompanhe as telas da maneira que quiser, mas também a movimentação corporal de todos pelo espaço imersivo visual e sonoro. Mais pista de dança do que sala de cinema”<sup>124</sup>.

Para Moran, essa associação do vjing com o vocabulário cinematográfico seria uma tentativa de assegurar para um campo ainda carente de reconhecimento, algum tipo de *status* que uma arte secular como o cinema já possui.

### **O sobressalto da matéria plástica**

Uma das coisas que nos chama a atenção logo de saída nas performances de vídeo ao vivo é a imensa mescla e sobreposição de imagens. O vjing integra a cultura do *remix* e da *sampleagem*, uma cultura onde imagens, sons e dados já conhecidos são reprocessados e re combinados em novos contextos. Nesta situação, imagens pertencentes a sistemas expressivos diversos – vindas da história do cinema, da televisão e das artes visuais – são reapropriadas, sobrepostas, colocadas em contato. Como esclarece Moran, a miniaturização da tecnologia e o acesso aos bancos de dados foram decisivos para a emergência dessa cultura *remix*. Hoje:

Em um laptop conectado à rede cabem todas as imagens do mundo: fixas ou em movimento, silenciosas ou ruidosas. Produções para a grande circulação em televisões e cinemas, trabalhos experimentais, filmes científicos, imagens de vigilância captadas por corporações ou *voyeurs*, vídeos domésticos de âmbito pessoal ou documentação do mundo. Os realizadores, sejam eles inicialmente cineastas, sejam artistas de videoinstalações, performances ou *single channels*, em algum momento do seu trabalho se utilizam do repertório do mundo (...). A cultura do excesso de imagens, do excesso de informações e do excesso de estímulos é um laboratório de misturas do banco de dados.<sup>125</sup>

---

<sup>124</sup> SALIS, Fernando. Cinema (ao) vivo: a imagem-performance. In: MACIEL, Kátia (org.). *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009, p. 223.

<sup>125</sup> MORAN. Quase-imagem e muito movimento, p. 80.

Encontramos nos espetáculos dos VJs, de fato, uma poética do excesso e da diversidade, uma saturação de imagens, que acaba causando curiosamente uma rarefação do sentido. Na prática do vjing, é comum vermos imagens fotográficas associarem-se a animações geradas em computador, a gravuras e imagens captadas ao vivo, durante as performances. Elas se sobrepõem, se fundem umas as outras, dando origem a uma visualidade híbrida, texturizada, espécie de bricolagem móvel. Tais procedimentos nos remetem assim ao que se convencionou chamar de *mestiçagem das imagens*<sup>126</sup>. Trata-se de uma diversidade de experiências de hibridação, de misturar imagens de idades, contextos e suportes diferentes, enfim, de romper a teleonomia dos meios, promovendo um empilhamento de procedimentos diversos, citações de um dispositivo ao outro.

Como já notou Ismail Xavier, entre uma passagem e outra há uma mutação da imagem, “pela qual ela perde sua transparência fotográfica e se abre para outro estatuto como imagem física e mental”<sup>127</sup>.

Neste contexto de intensa mistura, a imagem perde algo de sua inteireza, de sua consistência em termos de enquadramento e composição. Percebemos aqui, de fato, um processo de esfacelamento da figura, causado pelo excesso de camadas e sobreposições. Tal como ocorre nos postes urbanos – onde cartazes vão se sobrepondo uns aos outros ao longo dos anos até que só nos restem traços ou vestígios de imagens antes reconhecíveis – vemos nos espetáculos dos VJs uma espécie de sobressalto da matéria plástica, um processo no qual o que sobressai são os ramos da imagem, isto é, suas cores, traços, texturas. A imagem adquire aqui uma plasticidade, ganha uma qualidade instável, uma natureza predominantemente pictórica. Parafraseando Parente, poderíamos dizer que agora “o que pensa nela e, por ela, é um puro interstício, como sua possibilidade de se metamorfosear (passar entre)”<sup>128</sup>.

---

<sup>126</sup> Segundo a expressão de Raymond Bellour. In: *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Campinas: Papirus, 1997.

<sup>127</sup> XAVIER, Ismail. *O Discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005, p. 197.

<sup>128</sup> PARENTE, André. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Ed. Pazulin, 1999, p. 26.

Através desses procedimentos, o vjing parece convergir para o campo de uma percepção líquida ou gasosa, uma percepção mais fina e mais vasta que a percepção humana. Esfaceladas, desmaterializadas, reduzidas a traços e partículas elementares, as imagens se apresentam aqui como uma verdadeira aventura da percepção, tal como a concebe Stan Brakhage, com a diferença de que, no contexto do *live images*, tudo acontece ao vivo, ao sabor do improvisado e do acaso, seguindo as respostas corporais de espectadores instalados em ambientes imersivos e sensoriais.

### **O movimento puro e a percepção gasosa**

Contribui para essa sensação o fato de os VJs trabalharem intensamente o movimento das imagens. Em suas projeções, de fato, elas poucas vezes aparecem em velocidade regular. Ao invés de simular o movimento, de desenhar sua duração à maneira do cinema ou da TV, os VJs preferem transformá-lo, corrompê-lo. São acelerações repentinas, imagens congeladas, câmeras lentas e sincopadas. No contexto do vídeo ao vivo, o livre fluxo das imagens costuma atingir ritmos e velocidades intensas.

É através dessa operação que elas chegam a um estado da percepção em que as imagens “vibram”, pulsam, fluem sem que nada lhes oponha resistência. Aqui, a narrativa fica impossibilitada, pois não há mais um centro privilegiado, que dê opacidade a essas imagens. Não há história, não há reação. Trata-se de um estado quente da matéria, um estado molecular, onde o fluxo é veloz e inapreensível, onde o olho imerge num oceano de partículas cintilantes, de movimentos subliminares errantes, onde as imagens perdem suas coordenadas espaciais, seus centros perceptivos. Segundo Deleuze, esse seria um estado gasoso da percepção<sup>129</sup>. Pela fricção e vibração das imagens, pela velocidade de conexões e variações que impõe à nossa consciência, atingimos uma percepção mais que humana, uma percepção molecular, livre do enrijecimento das formas. Tal como a matéria líquida, que em função do

---

<sup>129</sup> Ver a este respeito, DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento, cinema I*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004.

calor desprendido pela vibração de suas moléculas, expande-se e transforma-se em matéria gasosa.

Arlindo Machado nota que, nos espetáculos dos VJs, as imagens costumam ser mesmo “de outra espécie, algo assim como padrões de estimulação retiniana muito semelhante aos padrões rítmicos da música”<sup>130</sup>. Elas são profundamente contaminadas pelo movimento e pela música, e acabam se convertendo numa espécie de evolução energética de formas no tempo.

Uma das invenções estéticas que contribui para esse efeito é a inserção de duas ou mais imagens numa mesma duração, num mesmo plano. Do choque recorrente entre as imagens, do seu batimento – como diz Jean-Paul Fargier – extrai-se um tremor, uma vibração que cria, na medida em que perdura no tempo, um pulsar. Assim, no trabalho dos VJs parece haver uma ênfase no ritmo e no movimento puros: a imagem-movimento é como que ultrapassada rumo a seu elemento material energético.

Nestes espaços, enfim, a imagem nos é apresentada como uma matéria quente em movimento. Sendo assim, os VJs retiram do tempo não mais a beleza da narrativa, o prazer ou a dor da história, mas outras forças, outros modos de ser da imagem. Como diria Jacques Aumont, esses trabalhos “não disfarçam a emoção sob a ficção e os personagens, mas faz ressaltar uma energética pura. Pura emoção, porque puro ritmo; pura forma, porque puro movimento: não mais bela, mas pura e energética”<sup>131</sup>.

Para além de um prazer narrativo, portanto, nós experimentamos no campo do vjing o ritmo das imagens, sua pulsação, um estado gasoso da percepção e do pensamento. Envolvidos pela multiplicidade de telas, imersos em uma espécie de onda sensorial, somos levados a um estado de vigília e alucinação, vendo desfilar à nossa frente uma série de figuras ondulantes. Benjamin estava certo:

---

<sup>130</sup> MACHADO, Arlindo. *Reinvenção do videoclipe*. In: *A Televisão Levada a Sério*. São Paulo: Ed. Senac, 2000, p. 179.

<sup>131</sup> AUMONT, Jacques. *Amnésies: fictions du cinéma d'après Jean-Luc Godard*. Paris: P.O.L éditeur, 1999, p. 96.

a linguagem passa mesmo na frente. O sentido (cognitivo), fica à deriva, suspenso, pelas metades.

## **BHZ**

Apresentado pela primeira vez na Casa do Conde em Belo Horizonte, durante o Festival Eletronika de 2004, *BHZ* é uma encenação típica dos trabalhos desenvolvidos pelo coletivo mineiro Feitoamãos/FAQ. Formado atualmente por André Amparo, Cláudio Santos, Lucas Bambozzi, Marcelo Braga, Rodrigo Minelli e Ronaldo Gino, o grupo especializou-se em performances vídeo-musicais, nas quais há a construção de um ambiente imersivo, a exploração de recursos cenográficos e a utilização de telas múltiplas. Basicamente, os trabalhos são realizados a partir da técnica do *loop*, da edição não-linear e do reprocessamento ao vivo de um enorme banco de imagens retirado da internet.

No caso de *BHZ*, vemos um inseto andar rente à sarjeta. A imagem é bastante próxima. Nela vemos com detalhes os movimentos ansiosos das patas, o esforço desmedido para o deslocamento. Ele inicia seu movimento, caminha alguns centímetros, mas é logo parasitado, sobreposto por imagens da capital mineira. As duas imagens convivem então alguns segundos na tela, até que o inseto se desmancha e deixa ver com clareza os prédios de Belo Horizonte. Agora, são os prédios que esmaecem e o inseto reaparece em sua trajetória. Ele caminha rente à sarjeta, tão próximo e grotesco quanto antes, mas também não completa seu movimento: imagens de postes e fios de eletricidade vêm se sobrepor. Mais uma vez então, o inseto se desmancha e as imagens da metrópole tomam o todo da tela. Alguns segundo mais: postes e fios se esmaecem, revelando o inseto que insiste em sua caminhada.

Esse inseto que anda em *loop*, que nunca completa seu movimento, é o meio condutor dessa performance, assim como da primeira parte de *Transito* – encenação realizada no Centro Cultural Telemar (Rio de Janeiro) em 2005. Em ambos os casos, o grupo usa a repetição como estratégia poética. Através

desse ir e vir do *loop*, desse balanço sonoro-visual, a performance cria uma cadência, extrai o ritmo e abre a possibilidade para a diferença. O movimento se repete sim, mas, a cada repetição, ele é diferente, ele se defasa de si mesmo. Eterno retorno: a imagem que volta na tela é sempre a mesma, mas já outra a cada instante. Não apenas porque a memória trabalha sobre ela, transfigurando-a a cada vez, mas porque realmente percebemos em toda volta, em cada retorno, pequenos deslocamentos na imagem, alterações sutis, mínimas, que ganham uma intensidade inaudita na tela. Repetir-se para renovar-se: não seria essa a lógica mesma da linguagem?

A partir desse movimento em *loop* – espécie de linha melódica para uma harmonia mais complexa – surgem os improvisos imagéticos que dão vida a percursos (temáticos) mais longos. As imagens que aparecem aí então (como os prédios, os postes e fios de eletricidade), saem de um banco de dados capturado na internet. Quase todas fazem referência a um imaginário específico – mídia tática, situacionismo, grafite, deslocamento, fêmeas fatais. Além disso, essas imagens costumam ser estáticas. São fotografias ou grafites que posteriormente são animados e sobrepostos no vídeo, criando um efeito visual de relevo e textura.

Crítico das imagens eletrônicas, Marcos Bastos chama atenção para o tratamento musical dado pelo grupo às imagens. Ele afirma que as apresentações do Feitoamãos/FAQ “são flicagens visuais de um banco de dados a serviço de uma espécie de jazz sinestésico”<sup>132</sup>. Com efeito, dois dos fundadores do grupo, Lucas Bambozzi e Rodrigo Minelli, iniciaram suas trajetórias artísticas nos anos 1980 por meio da junção música-vídeo. Desde então, eles afirmam que sempre quiseram fazer vídeo como os músicos fazem música. Ou seja, ao vivo e com um tratamento musical. De fato, eles concebem os trabalhos como concertos visuais, como um processo verdadeiramente sinestésico, em que a imagem e som operam em regime de fusão. O que

---

<sup>132</sup> BASTOS, Marcus. Dossiê Feitoamãos/FAQ. Endereço eletrônico: <http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/dossier013/ensaio.asp>. Acesso 8 de abr. 2010.

vemos nas exposições do grupo é aquilo que o filósofo alemão Vilém Flusser definiu como “musicalização da imagem e visualização da música”<sup>133</sup>.

Por constituir uma experiência performática, as apresentações do Feitoamãos/FAQ estão sempre mudando de acordo com as condições do espaço (museus, galerias, espaços abertos), com o público e as diversas parcerias que estabelecem com outros artistas. Como em *Monstruário ilustrado* (2002), encenação promovida pelo Itaú Cultural de São Paulo, em que o grupo mineiro convida artistas como Eder Santos, Inês Cardoso, Patrícia Moran e Wilson Sukorski, para criarem de forma colaborativa uma performance ao vivo, “um ambiente de imersão, utilizando recursos de cenografia, imagens, interferências no ambiente, sons samplers, música ao vivo e ambientação”, conforme relatam em seu site.

Ainda assim, há algumas marcas expressivas recorrentes no grupo. Além do *loop* e do reprocessamento do banco de dados, há a predileção por uma musicalidade punk-rock e pelo uso das técnicas de sobreimpressão. Ou seja, o efeito de máscara, das imagens empilhadas umas sobre as outras em camadas semitransparentes. O uso do texto também é abundante no trabalho do Feitoamãos/F.A.Q. Contudo, ele dificilmente é para ser lido. As imagens e sons estruturam a obra, enquanto o texto funciona mais como pontuações, como inserções rápidas que, muitas vezes, trabalha de forma metalingüística. E tudo isto ocorre em ambiente imersivo e sensorial, um espaço onde o corpo do visitante parece se fundir às imagens e onde a percepção visual cede seu lugar centralizador em prol de uma interação mais tátil e sinestésica com o ambiente.

---

<sup>133</sup> No original: “musicalization of the image and visualization of the music”. Citado por SPIELMANN, Yvonne. *Video: the reflexive medium*. Massachusetts, London: The MIT Press, 2008, p. 110.

## Contra-flow

Stuart Crundwell se formou em artes plásticas e fotografia. Seu interesse pelas imagens em movimento veio depois, quando descobriu por um acaso, no departamento de animação da universidade onde estudava, os filmes abstratos de Len Ley e Robert Breer. Os mestres do *filme gráfico* buscavam a síntese audiovisual, a associação exata e fulgurante de luzes, cores e sons, dentro de um mesmo padrão rítmico. Filmes como *Kaleidoscope* (1935), *Rhythm* (1957), de Ley e *Blazes* (1961), de Breer, procuravam, como diz o crítico Adams Sitney, fazer “cinema como um ritual moldado de energia”<sup>134</sup>. Para além do reconhecimento visual, da narrativa e do próprio movimento, portanto, era a vibração e o ritmo que interessava.

Crundwell foi bastante influenciado por esses precursores, mas em suas projeções podemos identificar também o uso recorrente do fotograma. Entendido aqui não no sentido cinematográfico (como unidade básica da película), mas enquanto técnica fotográfica desenvolvida pelos modernistas, em que se produz imagens translúcidas ou em negativo sem o auxílio da câmera, usando para isso apenas a ação da luz sobre o papel sensível. *Contra-flow* começa com uma série desconcertante desses fotogramas. São ópticos, superfícies loucas de cor, texturas em negativos que nos são apresentados numa velocidade incrível, criando uma verdadeira mixagem eletrônica, uma associação confusa entre diversas imagens simultaneamente presentes num mesmo plano, numa mesma duração. Aqui, temos a sensação clara de absorção, de deriva e afogamento. Crundwell investe na própria materialidade da imagem, em sua força plástica e sensorial, e em todas as vertigens visuais que o vídeo propõe (as sobreposições, fusões, fluxos visuais, perturbações motoras) apostando assim na sinestesia, na afecção de todos os órgãos dos sentidos, e não mais na primazia da visão.

Nesse contexto, não há qualquer possibilidade para extrairmos um encadeamento espaço-temporal, o que prevalece é a vibração, a afecção pura,

---

<sup>134</sup> SITNEY, P. Adams. *Visionary film. The american avant-garde*. New York: Oxford University Press, 1974.

a exploração imediata das superfícies. Cada instante é um recomeçar a experiência sensorial, o encontro com uma nova percepção. Aqui, a teleologia se dissolve e estamos sempre operando numa espécie de presente expandido. Essa tentativa de dissolução da teleologia, de permanência num presente que não passa, nos faz pensar em Jean-Luc Nancy, quando este nos pergunta em *The Birth to Presence*, qual seria o estatuto da imagem contemporânea. “Mas essas imagens, o que são elas? Elas são, a cada vez, um pouco de tornar-se, um pouco de começo, vindo à luz, subindo à superfície, vindo ao mundo, indo e vindo, uma passagem do real que não se fixa no imaginário”<sup>135</sup>.

Aparecer e desaparecer, apenas relampejar, um vislumbre, uma passagem frágil e fugidia: eis a poética de *Contra-flow*. E eis porque as projeções de Crundwell estão sempre às voltas com os líquidos. Eles têm essa fluidez, essa maleabilidade, essa capacidade de se metamorfosear, de assumir novas formas, de estar sempre de passagem, se transformando e nunca se condensarem. Como diz Deleuze, a maleabilidade do líquido permite que se extraia uma percepção pura do movimento.

“É primeiro que a água”, nos diz o pensador francês, “é o meio por excelência em que se pode extrair o movimento da coisa movida, ou a própria mobilidade do movimento: donde a importância óptica e sonora da água nas pesquisas rítmicas”<sup>136</sup>. De uma mecânica dos sólidos à fluidez dos líquidos, as encenações de Crundwell colocam em jogo o anamórfico, o informalismo, o que está em fluxo permanente. E esta é uma constatação que extrapola sua obra, valendo para a prática do vjing como um todo.

Na mixagem de imagens ao vivo, de fato, mais do que se oferecerem ao olhar, as imagens se esquivam à vista, provocam rombos na configuração habitual da visão. São como abelhas em vôo, são da ordem da oscilação, daquilo que

---

<sup>135</sup> No original: “but these images, what are they; That is, each time, a bit of coming, a bit of beginning, coming to light, rising to the surface, coming into the world, coming and going, a passage of the real that does not lodge itself in the imaginary”. NANCY, Jean-Luc. *The Birth to presence*. Stanford: Stanford University Press, 2007, p. 356.

<sup>136</sup> DELEUZE. *A Imagem-movimento, cinema I*, p. 112.

passa fugidio. Um esboço de imagem, enfim, algo que nos aparece mais como sensação, do que como percepção clara e sólida.

Nesse contexto, o vjing aponta para uma imagem que se torna líquida ou gasosa, que é capaz de se metamorfosear, de passar entre, sobre, através do quadro. Ela remete a uma matéria ou percepção em escoamento, a uma massa plástica instável, que não se solidificou ainda, que não permite qualquer afirmação. De fato, o vjing parece pôr em jogo uma percepção vibratória, livre do enrijecimento das formas, uma percepção mais fina e mais vasta que a habitual.

### **Infância da imagem, infância da percepção**

As performances de vídeo ao vivo parecem nos levar mesmo a um estado infantil da percepção. Aqui nosso corpo é colocado em contato com uma atmosfera onde as formas apenas se anunciam, se fazendo pré-sentir. O que encontramos nessas encenações, de fato, é um turbilhão de movimentos caóticos, um conjunto de partículas elementares pulsantes, simulacros de imagens que se cruzam e se deixam dobrar por movimentos, que acolhem o olhar e são por ele acolhidos.

Antes da narrativa, portanto, antes da montagem e dos enunciados, o vídeo ao vivo nos traz o ritmo, o traço, o caos da matéria. De certa forma, a linguagem audiovisual é aqui desmontada e somos convidados a ingressar em um lugar originário, um espaço de pura virtualidade. Nos espetáculos dos VJs, de fato, a imagem aparece como intensidade pura, como um esboço ou balbucio, algo ainda por vir. Aqui, a imagem apenas se insinua, começa a se formar, começa emergir nas telas múltiplas espalhadas pelo ambiente.

Nesse contexto, a linguagem audiovisual mais parece um mistério, um brinquedo desmontado, cujas peças não se encaixam perfeitamente. Boa parte das performances nos instala, com efeito, em lugares limítrofes, em uma fronteira tênue e incerta que mal separa o sentido da cacofonia, o ruído da

significação. Elas nos levam ao limiar mesmo da linguagem, ali onde ela aparece em seu estado potencial e infantil. Ali onde ela se expõe enquanto tal, enquanto pura *medialidade*, segundo a formulação de Giorgio Agamben.

Mas o que seria, afinal, essa infância, esse estado infantil de que falamos? Para Agamben, o termo designa o lugar da potência, o ponto onde a linguagem é ainda hesitante, latente, onde ela nos aparece como um esboço, como pura possibilidade. Ele não remete, portanto, a um conceito cronológico. Não se trata de algo que se perdeu no tempo, espécie de fonte essencial, que precisaríamos a todo custo recuperar. A infância é sim um lugar de origem, um rumor que permanece sempre ao fundo de toda linguagem.

Essa origem, nos diz Agamben, Walter Benjamin a pensa como um turbilhão. Ela não marca um ponto instalado no passado (o nível zero ontológico de um fenômeno), mas um movimento, um vir-a-ser que se direciona ao futuro. Na célebre expressão do filósofo, toda origem é “um turbilhão no rio do devir, e ela carrega em seu ritmo a matéria do que está em vias de aparecer”<sup>137</sup>. O turbilhão representa assim algo em vias de se estruturar, em vias de aparecer, mas que em seu processo instável de formação, beira o desaparecimento. Nesse sentido, toda origem seria marcada ao mesmo tempo por uma desapareição e por uma potência de devir. Ela é aquilo que insiste como possibilidade, que é marcado por um inacabamento, por uma abertura essencial. Como acontece em *BHZ* e *Contra-flow*, em que a imagem só aparece inacabada: sempre em vias de aparecer, sempre no limite mesmo de sua dissolução.

De acordo com Agamben, cada vez que nos deparamos com esse espaço infantil e original, nós nos tornamos novamente infantes. Pois, nesse contexto, diz o filósofo italiano, é como se a linguagem devesse ser novamente reaprendida. Diante dessas peças de brinquedo desmontado, desses espaços

---

<sup>137</sup> No original: “L’origine ne se donne jamais à connaître dans l’existence nue, évidente, du factuel, et sa rythmique ne peut être perçue que dans une double optique. Elle demande à être reconnue d’une part comme une restauration, une restitution, d’autre part comme quelque chose qui est par là même inachevé, toujours ouvert.” BENJAMIN, Walter. *Origine du drame baroque allemand*. Paris: Flammarion, 1985, p. 43-44.

vazios e residuais, nós somos levados a repensar o estatuto mesmo da linguagem, a rever seus limites, seus mecanismos, suas condições de possibilidade. Obras como as analisadas acima, nos confrontam com os vazios e com a vulnerabilidade de toda linguagem. Elas nos levam a percebê-la em seu estado puro e material, enquanto pura *medialidade*.

Em termos peirceanos, podemos dizer que há aqui uma espécie de retorno à primeiridade, a um tipo de percepção desprendida e porosa – percepção gasosa, na terminologia de Deleuze – que antecede na mente todo pensamento articulado. Essa percepção tende a recair sobre as qualidades plásticas e sensoriais dos fenômenos, sendo composta de sensações, afetos e intensidades puras. Ela age como potência no fundo das estruturas (psíquicas, psicológicas e lingüísticas) desfazendo a secular dominação da forma sobre a matéria, da inteligência sobre as classes sensoriais.

Segundo Agamben, essas experiências no limiar da linguagem nos fazem experienciar o mundo, de fato, com os olhos de uma criança. Elas nos possibilitam vê-lo livre das convenções e dos clichês impostos pela cultura. É como se nos tirassem as lentes de contato para que possamos ver quantas cores há num gramado para o bebê que engatinha, ainda não-consciente do verde. Elas nos fazem perceber, igualmente, não só a ingenuidade de toda entrada na linguagem, mas as infinitas possibilidades dos meios. Como já observou André Brasil, essas experiências na fronteira do inteligível – no limite e na possibilidade da linguagem – contribuem, antes de tudo, para ampliar esses mesmos limites – tanto da linguagem quanto do cognoscível<sup>138</sup>.

O mais curioso, porém, é que grande parte da crítica ainda trata as performances de vídeo ao vivo como uma prática tipicamente maneirista. Muitos dizem que se trata de gratuidade estetizante, de práticas carentes de funcionalidade estética ou de preocupações políticas. Ora, num momento em que a imagem é cada vez mais tornada informação, num momento em que a imagem não cessa de cair no estado de clichê, submetida e subordinada pelos

---

<sup>138</sup> BRASIL, André. *Infância do cinema*. Revista Cinética. Disponível em [www.revistacinetica.com.br/infanciadocinema.htm](http://www.revistacinetica.com.br/infanciadocinema.htm). Acesso em 6 de abr. 2009.

mais diversos poderes, a infância é, antes de tudo, um lugar político. Antes de tudo, um lugar necessário, “onde nasce a política”, diz André Brasil<sup>139</sup>. Afinal, só a infância pode fazer ver de novo a um olhar anestesiado, a um olhar que não pisca mais, que não se espanta mais, que acredita ver tudo, enquanto, na verdade, está impedido de ver.

---

<sup>139</sup> *Idem.*

## A poética da videocriação

Uma tendência que apareceu com força nos últimos anos é o que se tem convencionado chamar de videocriação. Termo cunhado por Philippe Dubois, a videocriação designa algo mais aberto e abrangente que a videoarte. Enquanto esta última procurou se confrontar com a televisão e com o cinema, combatendo uma e outro para se firmar como um novo suporte de criação, a videocriação segue uma via completamente diferente. Ela se confunde com o meio televisivo e com a sétima arte, indicando o ponto mesmo de convergência, senão de convulsão entre esses campos.

Ora, como sabe qualquer pesquisador desavisado da videoarte, esta surge inicialmente como uma arma contra a televisão. Ainda que compartilhem de um mesmo dispositivo técnico, de uma mesma tecnologia, vídeo e televisão estabelecem desde o início uma relação conflituosa e problemática. Como dizia Jean-Paul Fargier, “o vídeo é contra a TV, é sua contraparte”<sup>140</sup>.

De fato, as primeiras obras surgem empreendendo uma crítica corrosiva à televisão. Uma crítica que se manifesta, às vezes, de forma metafórica, ironizando e desconstruindo os códigos da representação televisiva; às vezes, de forma física e concreta, ateando fogo, enterrando os aparelhos, virando a televisão literalmente pelo avesso. Basta lembrarmos dos célebres televisores cimentados de Wolf Vostell, de seus *TV-Décoll/ages* (1968), e dos televisores preparados de Nam June Paik, como *Magnet TV* (1965) e *Distorted Television* (1969). Tanto num caso como em outro, tratava-se de reconfigurar ou destruir o aparelho, de triturar sua imagem e corromper o fluxo da informação televisual.

Os exemplos são variados. Qualquer manual citaria ainda Gerry Schum e sua *TV Gallery* (1968-1970), o grupo californiano *Ant Farm* e sua encenação espetacular *Media Burn* (1975) – na qual assistimos a um Cadillac El Dorado bater de frente em um muro gigantesco de televisores pegando fogo. Há

---

<sup>140</sup> Citado por Philippe Dubois. *Cinema, vídeo, Godard*, p.111.

também todos os grupos que promoveram a chamada *Guerrilha televisiva*<sup>141</sup>. Trata-se nesse último caso de cooperativas de vídeo que atacavam a instituição televisiva na forma de manifestos e chamados, propondo modos alternativos de televisão. O objetivo aqui era descentralizar a TV, abrindo suas produções às comunidades e grupos marginalizados, fazendo com que a televisão operasse de modo mais crítico e democrático, livre do controle e das amarras institucionais impostas pela indústria do entretenimento.

Durante muito tempo, com efeito, o vídeo foi visto como o outro da televisão, sua contraparte. Daí o nome que se cunhou para as práticas videográficas naquele período: *alterna-tv*. Retomando um pouco essa história, percebemos que essa vocação antitelesiva do vídeo se manifestava em duas frentes principais. De um lado, o vídeo procurava desmistificar os conteúdos da programação televisiva, de outro, questionava a visualidade clássica, a imagem convencional adotada pela TV.

O que estava em jogo, na primeira via, era a denúncia dos códigos, o desvelamento do caráter pretensamente neutro e objetivo da televisão<sup>142</sup>. Essa primeira crítica buscava revelar a perspectiva totalizante da TV, expondo seu caráter de signo, sua natureza ideológica. Ao fazer isto, contribuía para combater os modos fortemente instituídos e estandardizados da representação televisiva na década de 70, abrindo caminho assim para novos formatos, novos modos de produção televisiva mais livres e criativos. Não por acaso, é nesse período que surgem nos EUA, depois na Europa e na América Latina, as primeiras TVs comunitárias.

No entanto, a vocação antitelesiva do vídeo não visava apenas os conteúdos veiculados. Ela centrava-se também nos procedimentos formais, nas técnicas e

---

<sup>141</sup> Expressão cunhada por Michael Shamberg em *Guerrilla Television*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1972.

<sup>142</sup> A TV dos anos 60 – aquela que Umberto Eco viria a chamar de paleo-televisão – se apresentava ao espectador como uma espécie de “janela para o mundo”. Ela fazia de tudo para apagar as marcas do discurso, os mecanismos da enunciação televisiva, na tentativa de fazer-se considerar e a ser considerada como a própria ordem das coisas, como a “realidade” em si mesma. Nesse sentido, René Berger fala de uma arte vídeo que nega o “realismo” da televisão e denuncia sua presumida neutralidade.

na visualidade adotada pela TV. A videoarte valorizava e procurava explorar, assim, tudo aquilo que a televisão considerava ruído ou defeito técnico – como as distorções provocadas por *delay*, a baixa resolução da imagem, as técnicas de sobreposição, os procedimentos de aceleração e desaceleração de imagens, a própria ausência de imagem produzida pela transformação do sinal eletrônico. É célebre, neste sentido, a fórmula de Jean-Paul Fargier, segundo a qual a vídeoarte é uma poética constituída mais de ruídos do que de sinais<sup>143</sup>.

Mas o vídeo também procurava atacar fisicamente a imagem da televisão, distorcendo seu fluxo televisual através da aplicação de imãs poderosos ou de sintetizadores de frequência. Antes mesmo de recorrer a uma câmera ou ao videocassete, de fato, o projeto estético de vários pioneiros na arte do vídeo era triturar e corromper a imagem televisiva. Como afirma Arlindo Machado:

Basicamente, os videoartistas dos anos 1960 visavam navegar na contracorrente das mídias de massa (da televisão principalmente), promovendo um trabalho de corrosão dos aparelhos produtores de imagem técnica. Eles queriam, basicamente, desintegrar a imagem especular consistente, produzida pelos dispositivos tecnológicos, e intervir diretamente sobre o fluxo de elétrons, criando configurações e texturas desvinculadas de qualquer homologia com um modelo exterior<sup>144</sup>.

Eis aí a teleclastia obsessiva do vídeo<sup>145</sup>. Eis a crítica corrosiva que ele lançava à televisão. Sua meta era desconstruí-la, combatê-la, ainda que fosse para lançar as bases de uma nova TV, mais livre, poética e criativa.

Pois bem. Se a relação com a televisão era de confronto direto, a relação que o vídeo estabeleceu com o cinema também não era menos tensa. Sua

---

<sup>143</sup> FARGIER, Jean-Paul. Poeira nos olhos. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2001.

<sup>144</sup> Arlindo Machado. *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1993.

<sup>145</sup> Obviamente, a idéia em jogo nessas práticas não era somente demonstrar, uma vez mais, a ilusão de perspectiva produzida pelas imagens técnicas. Mais do que um simples projeto de desmistificação, tratava-se de explorar em toda sua profundidade – como a televisão havia abdicado de fazer – as características técnicas e estéticas do novo meio, de tornar visível sua materialidade, revelando a natureza essencialmente ruidosa e maleável da imagem eletrônica. Através desses procedimentos, a videoarte explorava um novo tipo de visualidade – esta que definimos em um capítulo anterior como háptica.

preocupação com a sétima arte, contudo, só vai despontar com força a partir dos anos 1980. Antes disso, o vídeo concentrou-se basicamente em combater a TV. A partir de 80, no entanto, ele se volta também para o cinema, provocando-o, desconstruindo seus códigos, tomando-o como arquivo ou como matéria prima para novas criações.

Nos trabalhos de videoartistas como Jacques-Louis Nyst, Jean-André Fieschi, Thierry Kuntzel, Marcel Odenbach, Klaus von Bruch, Alain Bourges, Robert Cahen e tantos outros que se consagraram nessa década, o que está em jogo é justamente o embate cinema vídeo. Trata-se aqui, quase sempre, de decupar e dominar o filme para utilizá-lo como elemento plástico. Esses vídeos submetem a imagem cinematográfica a toda sorte de manipulações, de desvios e desconstruções, do mesmo modo que fizeram Paik e Vostel com a imagem televisiva nas duas décadas anteriores<sup>146</sup>.

### **Uma arte de fronteira**

Como se vê, a vídeoarte sempre se movimentou entre esses dois meios, a televisão e o cinema. Lutando contra um e contra outro para que pudesse inserir aí uma brecha, se afirmar como novo suporte de criação, como novo modo de ser das imagens. A videocriação, em contrapartida, assume positivamente sua posição de entremeio, seu estatuto de operador de passagens. Não opera mais contra a TV ou contra o cinema, mais entre eles. Se há algo que define a videocriação, com efeito, é o fato de se insinuar entre e fazer deste um espaço rico, fascinante, justamente pela liberdade inaudita, por não dever satisfação a qualquer tradição. Ela se instala na fronteira, nos interstícios. Esta é a característica principal de grande parte dos trabalhos produzidos nas últimas duas décadas. Instalados numa zona de indiscernibilidade – entre documentário e vídeo experimental, entre cinema e

---

<sup>146</sup> Nesse processo, eles procuravam renovar a força e a vitalidade das imagens. Não as imagens tomadas como arquivo, das quais não restavam mais do que poucos rastros ou vestígios, mas das imagens em geral, da própria classe das imagens, reduzidas a clichês, gastas pelo abuso irrefreável da repetição na era da informação.

artes plásticas – eles circulam com igual desenvoltura nos salões e nos festivais de cinema, nas exposições de arte eletrônicas e nos canais independentes de televisão.

Para essa nova geração de criadores do vídeo – jovens que começam a atuar a partir da década de 90 – o tempo da defesa ou da busca encrespada por uma especificidade realmente acabou. Nascidos num contexto de extremo hibridismo, de fusão de tecnologias, de contrabando e contaminação de linguagens, eles não sentem como as gerações anteriores o peso da obsessão modernista. O discurso ontológico da pureza ou da especificidade já não faz muito sentido aqui. Eles operam com o vídeo, mas não se filiam nem se enquadram facilmente em um gênero.

Um aspecto que contribuiu decisivamente para esse desejo de convergência, essa vontade de operar na fronteira entre os gêneros e as mídias, é a relação diferenciada que esses jovens artistas entretêm com a televisão. De fato, essa nova geração (que atinge a maioria em meados da década de 80) vai travar com a TV uma relação muito mais positiva do que as gerações que a antecederam. O fato relevante aqui é que esses jovens já nascem diante da televisão. Antes mesmo de irem ao cinema e, muito antes de travarem o primeiro contato com um computador, eles já estão familiarizados com a linguagem fragmentária, com o ritmo veloz, com a constante profusão de formas e estéticas que nos oferece o aparelho televisivo. Para essa geração, portanto, a TV se converte no referente de maior peso. Em conseqüência, os jovens que na década de 90 tomam o vídeo como instrumento para expressar sua visão de mundo têm como horizonte o universo cultural da televisão e não o do cinema ou dos outros meios.

Referindo-se ao contexto brasileiro, Arlindo Machado afirma que:

Ao contrário das gerações anteriores, que consideravam (e às vezes ainda consideram) a televisão como marcada por uma espécie de pecado original e condenada a encarnar a estrutura de poder das sociedades tecnológicas, os jovens realizadores brasileiros de vídeo acreditaram na possibilidade (...) e alimentaram a esperança de que os

meios eletrônicos, com suas imensas possibilidades técnicas, pudessem pôr em manifesto uma sensibilidade nova e emergente<sup>147</sup>.

Desse modo, essa nova geração mantém com relação à televisão uma atitude de intenso diálogo e de trocas criativas. Já não se trata de desconstruir a TV, de triturar sua imagem, de substituí-la por uma televisão alternativa, mais lúdica ou politizada, mas de operar junto, ao lado, com a TV e com o cinema. Perpassando todos, mas sem se filiar necessariamente a um ou a outro campo. Ali no interstício, entre um e outro, a videocriação se permite um olhar distanciado e reflexivo. Ela encarna um papel metacrítico, espécie de metalinguagem analítica que, como diz Dubois, pensa o que as outras mídias fazem ou criam<sup>148</sup>.

De certo modo, essa parece ser a grande novidade trazida por essa nova geração que começa a atuar a partir de 90. Ela não materializa nenhuma mudança radical em termos de estilo e de formatos. Mais do que lançar novos modos ou figuras de linguagem, ela tira proveito de todas as experiências acumuladas, faz a síntese e parte para um trabalho mais maduro, um trabalho de solidificação das conquistas anteriores.

### **Economia de meios**

Outro aspecto que marca de forma incisiva a videocriação é seu comedimento em relação aos efeitos e aos excessos, típicos da escrita videográfica. Desde o princípio, sabemos, a videoarte explorou uma enorme variedade de trucagens, de anamorfoses e efeitos de *Quantel*. No tubo catódico, presenciávamos a cada vez um abuso de manipulações e de imagens. Fosse nas instalações pioneiras de Paik ou de Vostell, nos trabalhos militantes da *Guerrilha Televisiva* ou nos vídeos cineclastas de Odenbach, Nyst e Cahen, nos deparamos sempre com sobreposições e efeitos de toda ordem. Como diz Fargier, na videoarte:

---

<sup>147</sup> MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras, Itaú Cultural, 2007, p.17.

<sup>148</sup> DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: CosacNaify, 2004.

Uma imagem é sempre parasitada por uma ou várias outras. Ao quadro que destaca e contempla uma coisa única se substitui o quadriculado que encadeia os pedaços esparsos de uma totalidade que não pode mais ser recomposta. (...) Há sempre várias imagens para se ver ao mesmo tempo. Nunca é demais. (...) O que conta é a impressão de saturação e de dispersão. (...) Trucagens, efeitos especiais – a escrita do vídeo, no limite, consiste nisso<sup>149</sup>.

Na videocriação, contudo, observamos uma postura comedida ante as enormes possibilidades oferecidas pelas mesas de edição. Nesses trabalhos, dificilmente encontramos distorções, trucagens ou efeitos especiais. Também é raro nos depararmos com a sobreposição de imagens. Aqui, a contenção se opõe à tagarelice contemporânea. Na videocriação, de fato, presenciamos uma espécie de subtração, de retraimento do olhar, uma verdadeira higienização dos códigos.

Dito de outro modo, há nesses trabalhos uma aposta na economia dos meios. O vídeo já não é mais tão afoito em sua pesquisa por novos efeitos e artifícios. Não que tenha abdicado da flexibilidade da imagem eletrônica, mas investe agora num olhar seco, mínimo, mais atento aos detalhes, aos pequenos eventos que emergem na imagem. De uma estética do excesso e da saturação, portanto, tão insistente no espetáculo dos VJs, o vídeo passa a concentrar-se em pouco, no mínimo, como se quisesse parar a tagarelice, a profusão ininterrupta das imagens, para que possamos ver melhor. De certa forma, a videocriação inverteu o valor no campo das práticas videográficas: o menos tornou-se mais. Em visita recente ao Brasil, o videasta Gary Hill resumiu em poucas palavras essa nova postura do vídeo. “Freqüentemente”, disse o artista, “abandono as imensas possibilidades para me deparar com significados mais viscerais”<sup>150</sup>. Assim, contrário à saturação, fugindo do maneirismo grandiloquente, esses novos trabalhos buscam modos de ver mais atentos e silenciosos.

---

<sup>149</sup> FARGIER. *Poeira nos olhos*, p. 232.

<sup>150</sup> MOLINA, Camila. *Cinco confrontos com Gary Hill*. Disponível em [http://www.estadao.com.br/estadaodehoje/20090720/not\\_imp405359.0.php](http://www.estadao.com.br/estadaodehoje/20090720/not_imp405359.0.php). Acesso em 6 jan. 2010.

Posto isto, gostaríamos de estabelecer um diálogo com alguns trabalhos de videocriação que têm recebido grande destaque não só no Brasil como no exterior. São todos vídeos produzidos nos últimos dez anos, período no qual a videocriação se estabeleceu definitivamente como uma linha de força, como uma verdadeira tendência das práticas videográficas contemporâneas. Se nesta análise privilegiamos os vídeos brasileiros não é pela ausência de trabalhos de peso no contexto internacional, mas por tentar esboçar um primeiro mapeamento da produção brasileira. Enquanto autores como Dubois, Raymond Bellour, Peter Weibel e Sandra Lischi têm se debruçado sobre essa produção em seus respectivos países, ainda existe muito pouco material que recupere essa tendência do vídeo no âmbito nacional.

Sendo assim, gostaríamos de trabalhar aqui com quatro vídeos representativos dessa tendência. São eles: *Rua de Mão Dupla* (2002), de Cao Guimarães, *Filme de horror* (2003), de Wagner Morales e *Man.road.river* (2004), de Marcellvs. L.

Cao, Morales e Marcellvs estrearam na produção audiovisual na década de 90. Experimentaram com diversas mídias antes de encontrarem o vídeo. Cao trabalhava como fotógrafo assim como Morales, Marcellvs estudou música e fazia parte do grupo PexbaA de música experimental. Em comum entre eles, o fato de trabalharem em meio a um contexto de intenso hibridismo e contaminação de linguagens. São artistas que não acreditam em limites, nem aceitam categorizações. Suas obras se instalam nos interstícios, em zonas fronteiriças, sendo constituídas por elementos retirados dos mais diversos domínios: documentário e artes plásticas, cinema e televisão. Elas também transitam por diferentes circuitos e instituições, sendo exibidas em festivais de vídeo e arte eletrônica, em concursos de cinema documental e canais independentes de televisão. Normalmente, são apresentadas em vídeo, mas ganham muitas vezes a forma instalativa em galerias e museus. Desse modo, se há algo que caracteriza de perto essas obras é o fato de flutuarem acima dos gêneros e dos formatos.

Quanto aos temas, elas abordam questões bem distintas umas das outras. São obras extremamente singulares, resultado de projetos autorais que tratam problemas diversos, como o voyeurismo e a vigilância, o gosto pelo outro, os clichês cinematográficos e a força poética das imagens. Embora distintos nas temáticas, é curioso observar como esses trabalhos compartilham técnicas e procedimentos, partindo de uma mesma abordagem estética, de um mesmo modo de olhar e tratar os problemas.

De fato, além da facilidade em operar passagens, encontramos nessas obras a afirmação de um mesmo olhar contemplativo, um olhar que demora sobre os fenômenos, que se debruça cuidadosamente sobre eles, mas se abstém de explicá-los. Trata-se de um olhar que não busca explicações e evita comentários. Dito de outro modo, ele se abstém de organizar o mundo, de introduzindo os eventos captados em cadeias ou estruturas que os expliquem. Ao invés de tentar dominar os fenômenos, esses vídeos preferem nos colocar em um contato sensível com eles. Há em todos esses trabalhos um respeito à lacuna e aos vazios próprios do acontecimento.

Daí também a opção por uma visualidade tipicamente háptica. Em sua proximidade, a imagem háptica se atém aos detalhes e às minúcias, está mais inclinada a tocar e sentir os objetos do que explicá-los. E nesses trabalhos, de fato, nós encontramos imagens que colam na superfície, que exploram o grão, enquadram a textura, envolvendo os fenômenos numa aura de mistério e incompletude.

Em segundo lugar, esses vídeos trabalham com uma temporalidade lenta e espessa, uma temporalidade que vai na contramão das velocidades intempestivas dos VJs e da videoarte de outrora. Enquanto a arte do vídeo se caracterizou pelo uso de imagens frenéticas e alucinantes, por uma montagem quase sempre rápida, sincopada<sup>151</sup>, a videocriação coloca em movimento um tempo suspenso, alongado, bem próximo da imobilidade fotográfica. Muitas

---

<sup>151</sup> Falamos aqui de uma tendência geral. Numa produção tão abrangente e diversa como a videoarte há, evidentemente, exceções, como os trabalhos de Bill Viola e Robert Cahen que procuram explorar quase sempre uma temporalidade mais lenta e espessa.

vezes não é possível perceber se estamos diante de um tempo lento ou de uma imagem parada, imóvel. De fato, a videocriação subverte o privilégio da velocidade nas práticas do vídeo. Ela não só aponta para a necessidade de frear o tempo, de ver devagar, mas parece acreditar num conceito de tempo que não é transição, que pára e se imobiliza.

Por fim, esses trabalhos compartilham de uma mesma atenção ao micro e ao banal. Eles estão menos interessados nos grandes eventos, nas grandes personalidades, do que nos pequenos gestos e movimentos. Nos oferecem imagens onde praticamente nada acontece, onde vemos apenas deslocamentos mínimos, estremecimentos sutis, micro-ações quase imperceptíveis. Aqui, a banalidade e o insignificante são redimidos. Eles ganham uma outra natureza, são ampliados, adquirem uma força poética incomum, na medida em que aparecem submetidos à força de uma contemplação pura, cheia de simpatia.

Como vemos, nesses vídeos há uma aposta na contenção, na subtração do olhar. A velocidade e os excessos típicos da videoarte dão lugar a um minimalismo raro; a narrativa se esvai dando lugar ao fragmento, à força da imagem em si mesma; a busca de sentidos (de significados) cede lugar ao sentir.

Cao Guimarães, *Rua de mão dupla*, 2004.



Marcellvs l., *Man.road.river*, 2004.



## Rua de mão dupla

Em nossa opinião, *Rua de mão dupla* é um dos trabalhos mais emblemáticos da videocriação. Criado em 2002 para a 25ª Bienal de São Paulo, ele pode ser exibido tanto em vídeo quanto em forma instalativa. Possui um diálogo intenso com os espetáculos de realismo da TV, os *reality shows*, e apresenta pontos de conexão diversos com a tradição do documentário. Ao mesmo tempo, não se apresenta claramente nem como um nem como outro. Trata-se de um trabalho híbrido, limítrofe, um vídeo que subverte as regras do fazer audiovisual, embebido por um espírito experimental, apresentando-nos uma linguagem fragmentada, ruidosa, própria da estética videográfica.

Para Consuelo Lins, *Rua de mão dupla* é um trabalho que se afirma como um entre fundamental. Trata-se de um projeto “que emerge de uma trajetória artística ligada à fotografia e à videoarte, mas em diálogo direto com o campo do documentário, apostando na mistura e contaminação de procedimentos estéticos como forma de invenção audiovisual”<sup>152</sup>. Nesse vídeo, Cao coloca em movimento um jogo e exhibe as ações registradas a partir dele. Ele convida pares de pessoas que não se conhecem a trocar de casa por 24 horas. Durante esse período, o sujeito pode filmar tudo o que achar interessante na casa alheia, usando a câmera para compor, a partir do que encontram, uma idéia de quem é o outro. Os objetos filmados, os movimentos de câmera, o ritmo da procura sugerem então uma tentativa de descoberta de quem mora ali, qual seu sexo, sua personalidade, seus gostos. No final da experiência, depois de ter filmado e dormido um dia na casa do desconhecido, cada participante fala sobre o que viveu e o que pensa sobre o dono da casa.

Ora, é visível aqui a aproximação que faz Cao com os chamados *reality-shows*. Pessoas confinadas em uma casa, sendo filmadas 24 horas por dia, se expondo às câmeras e sendo por elas expostas. Eis aí uma proposta que tem povoado as televisões de todo o mundo. Em ambos os casos, temos não propriamente uma história, um relato ou um enredo a ser contado. Trata-se

---

<sup>152</sup> LINS, Consuelo. Rua de mão dupla: documentário e arte contemporânea. In: MACIEL, Kátia (org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009, p.327.

antes de um jogo, um dispositivo que engendra um encontro – embora não direto – entre estranhos, entre mundos e personalidades diversas. Daí emerge imagens e acontecimentos inesperados, não previsíveis, acontecimentos que não têm passado nem futuro, que só se dão naquele momento efêmero do encontro. Em ambos os casos, portanto, trata-se de filmar o que não está previsto. Aqui, televisão e vídeo se confundem. Há uma confluência, senão uma convulsão entre os campos.

Mas, ao contrário do que acontece na TV, no vídeo de Cao não há competição, ninguém é excluído, nem exposto a algum julgamento. Nenhum dos participantes sairá vencedor ao final do jogo, também não se tornará celebridade. A proposta é passar um dia na casa alheia e tentar descobrir, através do material filmado, quem é essa pessoa. Ponto final. Essa ausência de competição subverte a lógica dos *reality-shows*, deixando os participantes mais livres e abertos em suas observações. Como afirma Migliorin, “não estamos em um jogo de tudo ou nada, como em Big Brother, o que gera uma maior possibilidade para dúvidas, perguntas, exposições”.<sup>153</sup>

E nem tudo é mostrado também. Em *Rua de mão dupla*, de fato, encontramos uma crítica corrosiva à idéia de visibilidade total, a noção contemporânea – em grande parte alimentada pela televisão – de que podemos ver (e compreender) tudo. Nesse vídeo, estamos o tempo todo nos deparando com limites e restrições visuais. Ele é atravessado por uma hesitação constante quanto ao que pode e o que não pode ser visto. Até onde mexer, o que revelar, até onde ir: os movimentos de câmera, as falas, a atitude quase sempre indecisa dos participantes, apontam claramente para essa preocupação.

Com efeito, *Rua de mão dupla* não foi produzido por câmeras anônimas de vigilância como acontece com os *reality-shows*. O material visto foi filmado pelos próprios participantes. Daí os desfocados, a luz estourada, os planos trêmulos e mal-enquadrados. Pela própria natureza da proposta, o vídeo de

---

<sup>153</sup> MIGLIORIN, César. *O dispositivo como estratégia narrativa*. Disponível em <http://videodispositivo.blogspot.com/2005/07/o-dispositivo-como-estrategia-narrativa.html>. Acesso em 7 mar. 2010.

Cao mantém algo da indefinição, da estética ruidosa, da visualidade háptica, típica da linguagem videográfica. As imagens do vídeo são, de fato, fragmentadas, repletas de parcialidades, de elipses e pontos obscuros. Ao mesmo tempo, Cao aposta na economia de meios. Não encontramos no vídeo sobreposições nem qualquer espécie de efeitos especiais.

Crítico do maneirismo grandiloqüente, sem abrir mão das possibilidades trazidas pela eletrônica, Cao defende que:

O avanço tecnológico é sempre bem-vindo, mas os ingredientes para fazer uma boa comida são geralmente os mesmos. Não podemos nos encantar demais pelos balangandãs eletrônicos de nosso forno. É preferível manter sempre o olho na massa para que ela não queime ou passe do ponto<sup>154</sup>.

A aposta estética mais interessante desse vídeo, no entanto, parece ser mesmo o abandono da montagem ou da edição como método central na articulação do sentido. Quer dizer: o material visto é em alguma medida editado, caso contrário a experiência não seria exibível da forma como a vemos. Mas a edição perde aqui seu lugar privilegiado, seu papel de elemento central na articulação do sentido. As imagens produzidas são colocadas em contato, mas há um respeito pela duração, pelo que há nelas de lacuna e de vazio. Em outras palavras, o vídeo evita organizar os eventos. Não busca cadeias, continuidades, não procura desdobramentos ótimos entre as pessoas e as situações. De acordo com Migliorin:

As imagens filmadas na casa "invadida" (...) não se conectam jamais de forma vertical, não se desdobram umas nas outras, não estabelecem continuidades, não constroem uma linha. Cada imagem aparece e desaparece apontando sempre para uma multiplicidade. Em *Rua de Mão Dupla* o que vemos é um ao vivo que aponta para um infinito para frente e um infinito para trás<sup>155</sup>.

---

<sup>154</sup> MARTINHO, Teté. Entrevista com Cao Guimarães. Disponível em [http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/vbonline/bd/index.asp?cd\\_entidade=39686&cd\\_idioma=1853](http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/vbonline/bd/index.asp?cd_entidade=39686&cd_idioma=1853). Acesso 8 de mar. 2010.

<sup>155</sup> MIGLIORIN. *O dispositivo como estratégia narrativa*. Endereço eletrônico: <http://videodispositivo.blogspot.com/2005/07/o-dispositivo-como-estrategia-narrativa.html> Acesso 7 de mar. 2010.

Basicamente, o vídeo nos apresenta uma aproximação entre dois mundos, entre o mundo do hóspede e o do dono da casa, mas se concentra menos nos desdobramentos do que no encontro em si mesmo. Ele nos é apresentado como algo aberto, ainda por vir, ainda por se fazer. De fato, o vídeo não procura reconstruir as histórias de vida dos participantes, nem busca explicações lógico-causais para o que vemos ou para as opções daqueles que filmam. Ele não pretende resolver o encontro. Fica claro que não há uma profundidade ou uma verdade a ser buscada ali. As imagens nos mostram confrontos, hesitações, preconceitos, dúvidas – possibilidades diversas que não se excluem mutuamente, mas que se nos apresentam como uma espécie de mosaico.

Por todos esses motivos, *Rua de mão dupla* acaba desprogramando o que estava previsto nos espetáculos de realismo. Ela não só retira a dimensão de competição do jogo, mas opta por ficar na superfície do processo e dos personagens. Ao mesmo tempo, ele subverte a tradição do documentário, na medida em que não está interessado em filmar “o mundo”, nem em entrevistar personagens, mas propõe um jogo, um dispositivo agenciador de encontros não previstos, a partir dos quais novas imagens e novos acontecimentos podem ser produzidos. Flertando com um e com outro, portanto, se insinuando entre TV e documentário, o vídeo cumpre aqui um papel reflexivo, produz passagens entre domínios até pouco tempo distantes e mesmo hostis entre si, oferecendo uma análise crítica contundente da linguagem audiovisual contemporânea. Eis aí, em poucas palavras, a poética da videocriação.

Trata-se, sem dúvida, de algo mais aberto e abrangente do que a videoarte, uma prática videográfica que não está contra a TV ou contra o cinema, mas que se confunde com eles, operando junto e desempenhando, ao mesmo tempo, um papel crítico, uma espécie de metalinguagem analítica.

## Filme de horror

Wagner Morales trabalha desde 1995 produzindo documentários, instalações e performances. Nesse trabalho, ele se aproxima do cinema e dialoga com seus gêneros. Tudo começa logo pelo título. A série *Vídeo de Cinema* (2003-2005) faz referência direta aos clichês de gêneros cinematográficos célebres, como o filme de horror e de ficção científica.

Formado por um único plano fixo, *Filme de horror* (2003) nos mostra, em primeiro plano, um chão coberto de folhas secas. Mais ao fundo, uma lagoa e o galho de uma árvore que às vezes balança com o vento. Trata-se, sem dúvida, de uma cena banal, corriqueira, e que permanecerá assim até o final do trabalho, sendo perturbada apenas por deslocamentos mínimos, praticamente imperceptíveis, como a cintilação da água, o tremular dos ramos, uma ou outra folha que cai.

*Filme de horror* faz parte de uma série de vídeos cujo objetivo é pensar os gêneros cinematográficos. Pensar o que o cinema criou, rever e questionar eletronicamente as imagens do cinema. Segundo Dubois, este seria o noema mesmo da vídeocriação, sua razão de ser, sua arquitetura secreta: pensar o que são, como são e o que fazem as imagens do mundo. Mas pensá-las com seu próprio meio e dispositivo, pensá-las como se deve, isto é, imagetivamente<sup>156</sup>. Dentro desta série de Morales, foram produzidos ainda *Ficção científica* (2003); *Cassino, Filme de estrada* (2003) e *Filme de Guerra* (2005). Em todos os vídeos – que se destacam pelo minimalismo, por uma grande economia de meios – o som exerce um papel fundamental. Ele resignifica a imagem, produz leituras inauditas, inesperadas, nos conduz por caminhos que não estavam previamente indicados na imagem.

Em *Filme de horror* não é diferente. A música, típica de filmes do gênero, nos coloca em estado de suspense. Diante de um espaço deserto, sem qualquer resquício da presença humana, a trilha sonora anuncia algo que está prestes a

---

<sup>156</sup> Para Dubois, o vídeo seria algo como uma metalinguagem analítica, o lugar de um metadiscurso da e sobre as imagens. “O vídeo como estado-imagem, como forma que pensa (e pensa não tanto o mundo quanto as imagens do mundo e os dispositivos que as acompanham”. In: *Cinema, vídeo, Godard*, p. 100.

acontecer, uma ação iminente, nos colocando em estado de alerta constante. Mas no tempo lento e distendido deste vídeo (5'30''), vamos percebendo que nada ou quase nada acontece, a não ser estremecimentos muito sutis, movimentos mínimos: como uma mangueira que estoura no canto da tela, galhos que balançam ao sabor do vento, folhas que caem.

Para além dessas sutilezas, com efeito, nada ocorre. Podemos dizer, neste sentido, que *Filme de horror* nos coloca na espera de um encontro que não se efetiva. Acaba por ser um trabalho sobre a expectativa, sobre a paciência, sobre o estado de suspense e não chega a nos narrar nada (no sentido forte do termo). É como se estivéssemos o tempo todo na borda de uma possível história. É um processo de virtualização da narrativa produzido pela imagem, obviamente, mas principalmente pelo som. Não que exista ali uma história escondida. Não se trata de descobrir, à maneira de um detetive, pistas de algo que tenha acontecido, de acontecimentos já encerrados. O vídeo não nos projeta para o passado, mas para o futuro, para o que pode vir a ser.

Através da combinação entre imagem e som – entre espaço vazio, desumanizado e trilha de suspense – somos induzidos a pensar o que pode acontecer, que ações se seguiriam àquela situação. A história, entretanto, não se atualiza, permanecendo em estado virtual. *Filme de horror* nos oferece um ponto ou uma linha por meio da qual nós tecemos imaginariamente toda uma ramagem, inúmeras possibilidades que, ao final, não se concretizam.

Nós esperamos pela ação, impulsionados não só pela trilha, mas também pelo próprio título do vídeo – que nos faz rever nosso museu imaginário, lembrando todos os clichês típicos dos filmes do gênero. Ao fim e ao cabo, contudo, a ação pela qual esperamos não vem. Aquilo que os clichês cinematográficos e a trilha nos indicam não se efetiva. Mas é exatamente por isso, por essa reversão das expectativas, por essa ruptura com o anunciado, que os pequenos acidentes, que vez ou outra atravessam a estabilidade da imagem, ganham a intensidade e a amplitude inesperadas que possuem neste vídeo.

Em *Filme de horror*, de fato, cada nova folha que cai, cada novo tremular da água e dos galhos adquire uma dimensão de verdadeiro evento. E, como destaca André Brasil:

Se este quase nada já nos parece muito é porque o que estes eventos revelam é aquilo que há de inesperado em toda esperança. Ao cabo de uma experiência ao mesmo tempo sensível e mental, a obra de Morales nos sugere algo: o que nos fascina e nos horroriza é feito de uma mesma substância, aquela do risco, da surpresa e do inesperado<sup>157</sup>.

Trata-se, em outros termos, do acontecimento. É nele que este trabalho está interessado. O que importa, portanto, é destruir os clichês cinematográficos, é retirar deles um acontecimento, uma verdadeira imagem. É colocar em movimento o inesperado, esta ocorrência de grande potência (seja ela resultado de um cataclismo ou de uma micro-ação) que parece reconfigurar tudo ao nosso redor, esse impensável que nos força a pensar; as imagens, o cinema, o mundo.

### **Man.road.river**

Neste vídeo de Marcellvs. L., vemos, ao longe, um homem descendo uma ladeira asfaltada. A imagem fortemente granulada, quase pontilhista, dificulta a identificação da cena. No meio da rua, vemos algo que parece ser uma poça d'água. Sem hesitar, o homem segue caminhando e entra na água. Neste momento, o zoom digital da câmera começa a se abrir lentamente e à medida que o homem avança em sua travessia, levando a água até ao pescoço, percebemos que essa poça é, na verdade, um grande alagamento. Ele prossegue então, tranqüilamente, a travessia como se não existisse água ali. Sai do alagamento e continua caminhando pela rua, até passar ao lado da câmera e se perder no extra-campo, sem que a tenha percebido.

O vídeo acaba quando o homem sai de quadro – sem trilha sonora, sem cortes ou efeitos de edição. Todas as figuras de linguagem que costumam

---

<sup>157</sup> BRASIL, André. *Ensaio de uma imagem só*. Revista Devires, vol. 3.

caracterizar a mídia eletrônica, as passagens, as fusões e os efeitos de toda ordem, não comparecem neste trabalho. Em *Man.road.river* (2004) não há sobreposições, não encontramos trucagens, distorções, nem textos ou falas – seja as do personagem, seja as de um narrador qualquer. Aqui, a pirotecnia dá lugar a uma grande economia de meios, a um minimalismo raro que parece apostar todas suas fichas na potência de um encontro efêmero e singular. Um instante que dificilmente irá se repetir. E de tal modo sutil e atravessado pela contingência, que bastaria um piscar de olhos para que se perdesse no fluxo caótico das coisas.

Em *Man.road.river*, nós encontramos, de fato, um olhar que se debruça sobre o mundo, sobre as banalidades do mundo e suas potências inauditas, mas que, ao mesmo tempo, se abstém de organizá-lo. Um olhar que opta por não introduzir os eventos em cadeias que os estruturam e possam explicar. Um olhar, enfim, essencialmente contemplativo que não faz comentários nem busca continuidades, que não preenche os vazios próprios ao acontecimento. Com efeito, *Man.road.river* é uma espécie de fragmento do mundo, um pequeno bloco de espaço-tempo que foi arrancado, extraído à realidade. E, como um fragmento, ele nos é apresentado, ou seja, como um momento efêmero (e contingente) que tem atrás e à frente de si um infinito indecifrável. Lacunas que o vídeo não tenciona esclarecer.

Vejamos a personagem, por exemplo, este homem desconhecido que caminha obstinadamente, atravessando sem hesitar um rio como se lá ele não estivesse. Nós não chegamos a conhecê-lo. É antes de tudo um simulacro, um caos de aparência. De fato, ele permanece numa zona de limbo, muito mais esboçado e sugerido do que propriamente apresentado. No início do vídeo, a forte granulação da imagem, provocada pelo zoom digital da câmera, torna difícil identificá-lo.

Depois, quando o zoom começa a se abrir e a nos retornar uma imagem mais clara e figurativa, no momento em que o personagem se aproxima da câmera e achamos que iremos, finalmente, conhecer sua fisionomia, ele passa e se perde no extra-campo. É uma personagem lacunar, de passagem. Não há

legendas que a identifiquem como na reportagem televisiva ou em grande parte dos documentários contemporâneos. Trata-se de um sujeito ordinário, sem rosto e sem nome, um indivíduo ainda por vir.

*Man.road.river* faz parte de um grande projeto desenvolvido por Marcellvs, chamado VideoRizoma. O projeto consiste numa ampla produção de vídeos de curta duração, que são posteriormente copiados em VHS e distribuídos para pessoas aleatoriamente escolhidas no catálogo de endereços de Belo Horizonte. Até hoje foram produzidas mais de uma dezena de vídeos e mais de 400 já foram distribuídos. Embora capturem momentos sempre distintos, de intensa singularidade, eles guardam uma grande semelhança do ponto de vista formal. Quase todos são feitos com planos longos e sem cortes, câmera fixa sob o tripé, executando movimentos mínimos, praticamente imperceptíveis e sendo trabalhados posteriormente por uma edição parcimoniosa, sem grandes efeitos.

Todos esses elementos reforçam a opção pela não organização dos eventos, especialmente o plano longo e sem cortes, que abdica da montagem como instrumento operador de síntese. Nestes pequenos vídeos, de fato, as imagens não se prolongam umas nas outras, não se desdobram, nem constroem linhas. Como diz Migliorin, “o que vemos não é uma construção no tempo, um momento que se desdobrou de um passado e se desdobrará em um futuro, mas um instante onde alguém presencia um acontecimento”<sup>158</sup>. O que vemos aqui, portanto, é um momento único, frágil, fugidio, algo que não pode ser refeito. E grande parte da sedução dessas imagens passa justamente por esse caráter de contingência que elas exibem.

Há nestes vídeos, de fato, uma certa aura, um sentido intenso do efêmero e da brevidade. Assim como as imagens entram no quadro, precárias e instáveis, elas saem. Elas apenas passam pela tela, escapando por todos os lados, como se fossem vultos. Nestes vídeos, com efeito, não há um encadeamento claro,

---

<sup>158</sup> MIGLIORIN. *Man.road.river e Da janela do meu quarto: experiência estética e mediação maquínica*. Revista Contracampo. Endereço eletrônico: [www.contracampo.com.br/67/manroadriverjanela.htm](http://www.contracampo.com.br/67/manroadriverjanela.htm). Acesso em 6 de abr. 2009.

mas uma espécie de corte instável, uma pequena elevação ou fissura no fluxo caótico do tempo. Em sua extrema contingência, essas imagens aparecem e desaparecem apontando sempre para uma multiplicidade, para uma pluralidade de possibilidades de sentido.

A videocriação exprime um mundo em criação e movimento, um mundo aberto e oscilante. Ainda vislumbrado, precário, ainda por se fazer. Enquanto a história pressupõe espaços bem delimitados, bem qualificados (física, social e psicologicamente), enquanto ela descreve o plano onde as potências e as qualidades se atualizam, se encarnam num estado de coisas bem definido nas suas oposições e complementaridades, obras como *Man.road.river* se apresentam como puro devir. Elas resistem à atualização, não tendo espaço definido, nem tempo localizável. Essa é também uma dimensão do acontecimento. Como diria Blanchot, o acontecimento, em seu movimento infinito, em seu devir ininterrupto, coloca em jogo “um espaço sem lugar e um tempo sem engendramento”<sup>159</sup>.

No momento em que opta pela abertura, por não estabelecer linhas nem buscar desdobramentos ou continuidades, a videocriação procura se acercar do acontecimento, procura incitá-lo, colocar em movimento um espaço aberto e móvel, onde o inesperado possa se dar, onde ele possa ser acolhido e lampear em sua contingência e instabilidade.

### **Narrativa mínima ou sensorial**

Nesses trabalhos, temos apenas uma ou poucas imagens para construirmos uma história, para imaginarmos de onde veio e para onde vai esse sujeito sem nome que atravessa obstinadamente a rua alagada, para sabermos o que nos espera ou o que acontecerá na beira de um lago, para imaginarmos quem são

---

<sup>159</sup> Citado por BRASIL, André. *Entre o ver e o não-ver: o gesto do prestidigitador*. In: Comunicação e Experiência Estética. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2006.

efetivamente as pessoas que habitam aquelas casas, das quais vemos tão pouco.

As vídeocrições nos mostram pequenas ações e micro-acontecimentos, pequenos blocos de espaço-tempo que foram retirados do fluxo das coisas, preservando toda sua carga de contingência e efemeridade. Nesse sentido, elas se encontram mais próximas do acontecimento – do que há nele de fragmentário, de instável e imprevisível – do que de uma história, de um encadeamento de ações no tempo. No contexto das vídeocrições, de fato, nós encontramos uma valorização da imagem (e do tempo) em detrimento do fluxo ou do desenrolar narrativo. Apesar disso, é preciso dizer que se esses trabalhos não se apresentam como narrativa, também não se apresentam efetivamente como não-narrativos.

Eles não colocam em movimento um regime de variação das imagens, um universo acentrado onde elas variem livremente, tal como vimos em muitas das obras, performances e videoinstalações aqui analisadas. As vídeocrições não parecem interessadas em submeter o corpo a uma percepção gasosa e molecular, a uma visão vibratória, imanente à matéria. Nelas, as imagens não perdem suas coordenadas espaciais, nem se dissolvem em partículas cintilantes. Os vídeos de criação se colocam antes num lugar limítrofe e instável, instalados na fronteira entre um regime não-narrativo de imagens e narrativas não-verídicas ou falsificantes, típicas do cinema moderno.

O que apreciamos nesse entre-lugar é uma narrativa mínima ou sensorial. São trabalhos que investem no minimalismo, em uma *lógica do sensível*, na capacidade das imagens em gerar afetos e perceptos puros. São trabalhos que apostam também na errância (navegação) e no encontro (aberto, inacabado, o “não ainda”) como elementos organizadores das imagens. De fato, essas obras abandonam as idéias de encadeamento e de representação para viver um evento em imagem, para criar uma experiência audiovisual aberta, que se propõe como encontro, como algo inesperado, tomado no improviso. Se, como diz Blanchot, toda narrativa é a história de uma navegação e de um

encontro<sup>160</sup>, a narrativa mínima seria a concentração no encontro, na abertura desse movimento infinito que é o encontro em si mesmo.

Neste contexto, o narrado não preexiste ao momento da filmagem. Ele vai se produzir na frente da câmera, no presente puro, no encontro dos corpos, tal como vimos nos três vídeos aqui analisados. Na videocriação, podemos dizer portanto que a história está sempre por vir, sempre por se fazer. Ela tem uma natureza fundamentalmente aberta e processual. Se uma ou outra parte dela se dá a ver nas imagens, encarna-se em um estado concreto de coisas, outras tantas estão ainda por vir – incertas, imprevisíveis, inesperadas. Na narrativa mínima, de fato, nós encontramos um mundo aberto e em movimento, um mundo em devir, em transformação constante. Encontramos um respeito pelo vazio e pela lacuna próprios à realidade, e a afirmação de um olhar contemplativo, um olhar que não busca continuidades, que se abstém de procurar desdobramentos ótimos entre os eventos, de organizar cadeias que os possam explicar.

Outro aspecto importante da narrativa mínima, como dissemos, é o fato de ela ser atravessada ou impregnada pela sensação, mais do que pela significação ou pela figuração. De fato, esses trabalhos valorizam a “qualidade” da imagem, investem em seu aspecto plástico e sensorial. Investem na materialidade (no grão, nas cores, na trama), trabalhando as pequenas e micro-percepções, as impressões ínfimas, imperceptíveis, criando afetos e perceptos que atravessam todo o vídeo. Somente através desses blocos de sensações é que surge então a possibilidade de significar.

Se tomarmos os vídeos de Guimarães, Morales e Marcellvs, por exemplo, veremos que as imagens são mais expressivas do que referenciais. Elas nos apresentam qualidades puras e não algo individualizado num estado de coisas. Em nenhum dos vídeos, de fato, temos as referências histórico-sociais mais imediatas. Não sabemos ao certo onde estamos, onde fica aquela ladeira ou aquele lago, nem em que tempo as micro-ações e acontecimentos ali

---

<sup>160</sup> BLANCHOT, Maurice. O encontro do imaginário. In: *O livro por vir*. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

mostrados se dão. As imagens foram ali arrancadas de suas coordenadas espaço-temporais, privilegiando ou fazendo surgir, justamente, as qualidades, “o afeto puro enquanto expresso”, segundo a fórmula de Deleuze<sup>161</sup>. Antes de tudo, é como qualidade e como afeto que esses vídeos nos atingem.

Nesses trabalhos, o espaço de fundo ou o espaço circundante da imagem torna-se espaço-qualquer. O que passa a importar e a nos afetar aí então é a expressão, a potência de cada rosto, de cada paisagem, e tudo o que elas possam nos remeter: o silêncio, o medo, a expectativa, a obstinação de um homem, a travessia sobre a água. No contexto da narrativa mínima, a narrativa e suas significações tendem a ficar, paradoxalmente, em suspenso, sendo substituídas por outra “história”, feita por blocos de afetos e sensações

Em *The cinematic body*, Steve Shaviro já havia descrito uma certa produção audiovisual contemporânea que se constrói ou se apóia sobre uma *lógica do sensível*<sup>162</sup>. Trata-se de uma produção que não inventa ou representa um estado de coisas, que cria uma fascinação visual sem ter referências histórico-sociais imediatas. São vídeos e filmes que nos afetam, em primeiro lugar, como imagem e como sensação. Há neles, de fato, um investimento na materialidade das imagens, em sua potência plástica e afetiva, e a aposta também em uma temporalidade que se desloca das ações dos personagens em direção à duração, a um tempo múltiplo e aberto, fora dos eixos. Nesses trabalhos, o tempo é liberto de seus grilhões (da teleologia, do reconhecimento, da verossimilhança, da totalidade) aparecendo como duração, como devir e mudança constante.

Na videocriação, encontramos portanto novas modalidades de apreensão e de percepção do mundo. Há nela a captação (criação) pelo olhar da câmera e pela edição de um mundo em devir, em construção, de uma relação com o outro aberta às ambigüidades e transformações do real. Entre o regime não-narrativo de imagens e as narrativas não-verídicas ou falsificantes, encontramos aqui a articulação de novos pontos de vista sobre o mundo, novas formas de

---

<sup>161</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento, cinema 1*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004, p. 138.

<sup>162</sup> SHAVIRO, Steven. *The cinematic body*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.

pensamento que se afirmam no campo das imagens em movimento e das artes de modo geral.

## O desejo de presença e as estratégias sensíveis do vídeo

O mundo moderno é aquele em que a informação substitui a natureza.

Gilles Deleuze

Koheleth, aquele velho posmoderno que já observou que tudo é vaidade e que não há nada novo sob o sol, também insistiu que existe um tempo para tudo: um tempo para nascer e um tempo para morrer, um tempo de derrubar e um tempo de construir, um tempo de abraçar e outro para abster-se de abraçar. Não há menção de um tempo para a interpretação, mas certamente existe um: e sem dúvida esse tempo é agora. Nossa época é ainda mais hermenêutica do que posmoderna, e a única questão significativa a ser levantada nesse momento é saber se existe algum tempo em que nós nos abstermos de interpretar.<sup>163</sup>

Richard Shusterman

Os campos contemporâneos do vídeo são múltiplos, diversos, trabalham questões e problemas bem específicos, mas deixam entrever também uma preocupação comum, um pensamento imagético mais ou menos compartilhado. Em todos eles, parece clara a necessidade de se criar novos signos, de libertar novas potências, novas forças nas imagens. Notamos aqui a vontade de se propor novas experiências audiovisuais, formas que se coloquem, de um lado, aquém da interpretação, aquém de uma relação exclusivamente hermenêutica com o mundo, e que se mostrem, de outro lado, incapazes de serem reduzidas ou apropriadas pela informação.

De fato, o que parece agenciar esses campos do vídeo, ligando trabalhos aparentemente tão distintos, estabelecendo entre eles inúmeras passagens, parece ser uma mesma tentativa de libertarmo-nos da “idade do signo”, como

---

<sup>163</sup> No original: “Koheleth, that ancient postmodern who already remarked that all is vanity and there is nothing new under the sun, also insisted that there is a time for everything: a time to be born and a time to die, a time to break down and a time to build up, a time to embrace and a time to refrain from embracing. There is no mention of a time for interpretation, but surely there is one; and just as surely that time is now. Our age is even more hermeneutics than it is postmodern, and the only meaningful question to be raised at this stage is whether there is ever a time when we refrain from interpreting.”

dizia Jacques Derrida, da “tirania da representação”, segundo a fórmula de Sean Cubitt, de uma certa maneira de lidar com as imagens e com o mundo (uma maneira de estar-no-mundo, na verdade) que se tornou nos últimos tempos excessivamente cartesiana, baseada exclusivamente na busca ou na atribuição de sentidos.

Nossa hipótese é de que essas práticas procuram inventar, na cultura contemporânea, espaços de resistência a uma sociedade marcada como nunca por um excesso de informação (como já disse Deleuze, o mundo contemporâneo é aquele em que a informação substitui a natureza) e pela hegemonia da interpretação, tomada como forma não apenas dominante, mas praticamente exclusiva de nos relacionarmos com o mundo.

Por isso essa opção por se manter na superfície dos acontecimentos, aquém ou além da história, em um contato sensível com as imagens e com o mundo. Por isso também essa urgência em reconvocar o corpo. Trata-se de reabilitar a percepção sensorial, de colocar em movimento modos de apropriação do mundo que não passam necessariamente pela interpretação. Trata-se de libertar as imagens da informação e dos clichês, retornando-as ao lugar de onde elas provêm, ao ponto onde aparecem como pura potência, “peças de brinquedo desmontado”, revelando, neste processo, que a experiência não é exclusivamente da ordem do sentido, que os objetos, os corpos e as substâncias têm um peso irrevogável no processo comunicativo – o peso da presença.

## **O reino da informação**

Em um texto publicado em 1936, Benjamin nos alertava para a profusão perigosa de uma forma de comunicação que por mais antiga que fossem suas origens, não tinha encontrado condições para a sua consolidação antes do surgimento da imprensa<sup>164</sup>. Tratava-se da informação. Em seu ensaio sobre o

---

<sup>164</sup> BENJAMIN, Walter. *O Narrador*. In: *Obras Escolhidas vol. I – Magia e Técnica, Arte e Política*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985.

narrador, o pensador alemão nos diz que, a cada manhã, recebemos notícias de todo o mundo; os jornais, os folhetins e periódicos se acotovelam à nossa porta, transbordam pela calçada e, no entanto, estamos pobres, cada vez mais pobres em experiências. Ora, a razão é simples, é o próprio Benjamin quem nos ensina: a informação não se presta à experiência.

Ela é essa forma de comunicação que tudo esclarece, que tudo explica e antecipa. Antes de mais nada, a informação precisa ser plausível e controlável, enquanto a experiência só ocorre sob a luz de uma certa contingência. A experiência é da ordem do imprevisível, do inexplicável, do que escapa sempre<sup>165</sup>. E, hoje, tudo parece estar a serviço da informação e quase nada mais a serviço da experiência. De fato, a informação se multiplica por todos os lados, inunda as redes midiáticas, reconfigura o espaço urbano, se apropriando de campos que pareciam até então salvaguardados, domínios em que prevaleceu sempre a função estética e noética da comunicação.

Meio século depois do ensaio benjaminiano, com efeito, Deleuze vai afirmar que nas sociedades contemporâneas, também a imagem é tornada informação, perde sua virtualidade, sua estranheza, cai no estado de clichê. Ora, a inflação dos clichês de que não se cansa de nos falar Deleuze<sup>166</sup>, a subida dos estereótipos, sua multiplicação no exterior e no interior dos homens, nada mais é do que a informação se apropriando agora das imagens. Ou, dito de maneira inversa, as imagens tornando-se, cada vez mais, informação.

Expropriadas de seu mistério e complexidade, roteirizadas e aplainadas para que possam circular de forma rápida e ágil pelas redes telemáticas de entretenimento, as imagens se petrificam, se enrijecem, perdem algo de sua

---

<sup>165</sup> Idem, p. 203.

<sup>166</sup> De fato, esse tema aparece com toda clareza na conclusão de *A imagem-movimento, cinema 1*, como um dos aspectos centrais de uma nova sociedade – a do pós-guerra – que exigiu e viu nascer um novo tipo de cinema, assim como um novo tipo de imagem. Como não podia deixar de ser, a idéia de uma inflação dos clichês retorna em *A imagem-tempo, cinema 2*, onde Deleuze problematiza formas possíveis de se extrair dos clichês uma imagem. É tematizada também no livro sobre Francis Bacon e nas cartas que Deleuze escreve a Serge Daney, nas quais debate a relação entre o cinema, a televisão e as mídias eletrônicas. Em certo momento, Deleuze parece entender a função do cinema – e do audiovisual contemporâneo, diria eu – como a de uma luta contra a informação que tenta dele se apropriar, substituindo as possibilidades de beleza e de pensamento por poderes absolutamente outros.

virtualidade, de sua diferença irreduzível. E vão contribuindo, assim, para esse rumor incessante, essa tagarelice inelutável em que se transformou a vida nas sociedades contemporâneas; algo que Lyotard descreve no livro, *The inhuman: reflections on time*, através do conceito de *mobilisation générale*<sup>167</sup>.

Segundo o filósofo francês, nós vivemos em uma sociedade inundada pela informação e atravessada, ao mesmo tempo, por uma noção de tempo avassaladora, ambos (informação e temporalidade) se apresentando como um fluxo incessante e acelerado, ao qual não conseguimos escapar. Sociedades onde o tempo, o tédio e o silêncio, esses pássaros que costumavam chocar o ovo da experiência – para lembramos aqui a bela imagem de Benjamin – reduziram-se a miragens, a espectros num armário.

De fato, nós vivemos em uma sociedade que coloca em cena um cérebro sobrecarregado e esquizofrênico, absorvendo informações sem cessar. Mas o cérebro não é dessa forma apreendido sem que o corpo seja ao mesmo tempo reprimido ou recalçado. É, sem dúvida, num mesmo movimento que o cérebro é condenado a uma espécie de neurose fóbica e que o corpo se vê esquecido, abandonado, relegando toda forma de percepção sensorial à escuridão. Crítico da cultura, Sean Cubitt fala de uma psique perturbada, de processos mentais cada vez mais apartados e removidos dos processos sensoriais do corpo, de deficiência do cerebelo. Nas palavras de Cubitt, “uma psique perturbada rasgada entre uma linguagem reificada e um mundo abatido, entre uma mente condenada à cerebração e um corpo condenado à escuridão”<sup>168</sup>.

Como não podia deixar de ser, a inflação dos clichês (a apropriação cada vez maior da imagem pela informação) contribui diretamente para esta situação, na medida em que alimenta esse sistema, sustentando o barulho incessante do fluxo informativo. Em *A imagem-tempo*, Deleuze analisa friamente esse

---

<sup>167</sup> Cf. LYOTARD, Jean-François. *The inhuman: reflections on time*. California: Standford, 1991.

<sup>168</sup> No original: “a disrupted psyche torn unhappily between a reified language and a downcast world, between a mind condemned to cerebation and a body doomed to darkness”. CUBITT, Sean. *Videography: video media as art and culture*. New York: St. Martin’s Press, 1993, p. 16.

contexto se perguntando se não estaríamos vivendo, na verdade, a civilização dos clichês, ao invés de uma tão aclamada civilização das imagens<sup>169</sup>.

Se eles não são exatamente uma invenção contemporânea, se os clichês sempre estiveram presente já no alvorecer da pintura moderna<sup>170</sup>, não há dúvidas de que atingem agora uma saturação inaudita. Com efeito, somos bombardeados hoje por todos os lados, não apenas os jornais se acotovelam a nossa porta, mas também as imagens-clichê em seus mais diversos formatos. É o que sobe no horizonte, o que se perfila neste mundo. E mais, as poucas reações criativas aos clichês acabam gerando, inevitavelmente, novos clichês. Não que não haja mais a possibilidade de se extrair uma verdadeira imagem da informação, não que não seja mais possível restituir-lhe o mistério, a virtualidade, mas se torna, sem dúvida, cada vez mais difícil, exigindo esforços imensos, dramáticos.

É, sem dúvida, o reino da informação que vivemos, tanto no interior como no exterior, na cabeça e no âmago dos homens. Por isso, vamos ver nessas práticas videográficas uma verdadeira guerra contra o clichê e a informação. Por isso, a videocriação se encontra mais próxima do acontecimento, do que há nele de incomensurável, de inapreensível, inexplicável, levando a linguagem, muitas vezes, ao limite do inteligível. Por isso, a técnica distintiva dos VJs é o *scratch*. Trata-se, de fato, de arranhar a imagem, de perfurá-la, fazer-lhe buracos, rarefazê-la para que ela não possa ser apropriada, apreendida ou aplainada pela informação.

Por isso também a importância do visível, de retornar a imagem ao visível. Não é ele o lugar do possível, da multiplicidade, do ainda não formado? Não é ele este lugar de passagem onde a imagem pode recuperar algo de sua potência, sair do estado de clichê, recuperar a maleabilidade que a informação lhe

---

<sup>169</sup> DELEUZE. *A imagem-tempo, cinema 2*, p. 36.

<sup>170</sup> Cf. a este respeito o trabalho esplêndido de H. S. Lawrence sobre as pinturas de Cézanne, sobre seu trabalho sempre recommençado, ininterrupto, sua batalha dramática para extrair a imagem dos clichês que povoam a tela, que a habitam antes mesmo que ela receba sua primeira pincelada. Lawrence identifica e analisa um sem número de telas abandonadas nas quais o pintor buscava a imagem, mas que se mostram, ao fim e ao cabo, um arremedo, uma paródia, ainda no terreno do clichê, apenas uma tentativa a mais. In: *Eros et les chiens*. Paris: Bourgois, p. 238-261.

extraiu para que pudesse ser controlável e compreensível? Trata-se, ao fim e ao cabo, de arrancar as imagens da informação, de lhes restituir sua singularidade, sua estranheza; de desvirtuá-las para que possam novamente se virtualizar.

### **Universalismo hermenêutico**

Voltaremos a essas questões mais à frente, mas antes é preciso avançar um passo em nossa argumentação, pois este excesso de informação de que falamos parece ser apenas parte do problema ou apenas sua face mais visível. A subida dos clichês e da informação constitui, digamos, a ponta do iceberg de uma configuração ou estrutura histórico-social mais ampla. Há um componente menos visível nessa história, uma espécie de paradigma epistemológico que não só permite a emergência e proliferação da informação como também a sustenta. Trata-se do universalismo hermenêutico, da adoção e defesa da interpretação como forma, privilegiada, e praticamente exclusiva, de nos relacionarmos com o mundo.

Com efeito, nós vivemos em uma sociedade que se sustenta como nunca na hegemonia da interpretação como forma de apreensão do mundo e da vida. Se, como diz Deleuze, a sociedade contemporânea é aquela em que a informação substitui a natureza, isto só ocorre porque vivemos a era da interpretação, a era do universalismo hermenêutico. De acordo com Shusterman, “nossa época é ainda mais hermenêutica do que pós-moderna”<sup>171</sup>. Em nossa opinião, o excesso de informação e a hegemonia da interpretação são as duas faces de uma mesma configuração histórica, eles se espelham e se alimentam mutuamente.

---

<sup>171</sup> No original: “our age is even more hermeneutics than it is postmodern”. SHUSTERMAN, Richard. *Beneath interpretation*. In: *Performing live: aesthetic alternatives for the ends of art*. New York: Cornell University Press, 2000, p. 115.

Já na década de 70, Susan Sontag nos apresenta o primeiro diagnóstico dessa situação, no célebre *Against Interpretation*. Escrito na perspectiva de uma crítica da cultura, este livro ganhou grande destaque na época e foi recebido como uma crítica contundente ao grau exacerbado de abstração e de recalque do corpo que atingimos na sociedade contemporânea. Sontag afirmava então que o “imperialismo hermenêutico” – isto é, a invasão e posterior centralidade da interpretação em todos os domínios da vida, inclusive naqueles domínios em que prevaleciam formas não-conceituais de experiência – acaba por atrofiar nossas sensibilidades, nossa capacidade sensível e imediata de apreensão do mundo.

Para a autora americana, era importante não apenas protestar contra esse “imperialismo da interpretação”, mas defender simultaneamente o reconhecimento de um saber inconsciente, de uma forma de entendimento outra, que não passa pela interpretação, uma inteligência silenciosa, não-reflexiva, própria ao que pode o corpo. Em uma fórmula precisa, Sontag dizia: “no lugar da hermenêutica nós precisamos de uma erótica”<sup>172</sup>.

Esse debate, contudo, não se inicia com *Against Interpretation*. Na *Dialética do Esclarecimento*, publicado ainda nos anos 1940, Adorno e Horkheimer já nos alertavam para os perigos implícitos em uma abstração sem limites. No poético *Les larmes d’Eros*, George Bataille faz um intrincado percurso filosófico para apontar afinal o mesmo problema: a perda de contato com as dimensões concretas e sensoriais de nossa experiência<sup>173</sup>. Mais recentemente, Gumbrecht, Shusterman e Jean-Luc Nancy retomam essas questões, enfatizando, contudo, que vivemos hoje um estado de coisas praticamente consolidado.

A informação parece ter substituído mesmo a natureza, assim como a interpretação assumiu uma centralidade, aparentemente, incontestável na vida

---

<sup>172</sup> No original: “in place of hermeneutic we need a erotics “. SONTAG, Susan. *Against interpretation*. In: *Against interpretation and other essays*. New York: Dell, 1966, p. 12-14.

<sup>173</sup> HORKHEIMER, Max e ADORNO, Theodor. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985; e BATAILLE, Georges. *Les larmes d’Eros*. Paris: Jean-Jacques Pauvert Editeur, 1961.

contemporânea. No prefácio de *Birth to Presence*, Jean-Luc Nancy descreve um mundo saturado de sentidos e informações, uma vida empobrecida por um dia-a-dia baseado exclusivamente na produção de significados. Nancy fala de uma vida centrada na consciência, de homens e mulheres que esqueceram de sua relação corporal e não-reflexiva com o mundo, que esqueceram que a experiência não se reduz ao sentido, que existem dimensões em nossas vidas que são irreversivelmente não-conceituais, imediatas, concretas, formas de entendimento outras. Diante de tal contexto, nos diz o filósofo francês, “não há nada que nós achemos mais cansativo hoje do que um pouco mais de significado, um pouco mais de sentido”<sup>174</sup>.

### **Uma pequena genealogia**

Neste ponto, é importante ressaltarmos que embora esse estado de coisas tenha se consolidado na sociedade contemporânea, ele não é exatamente novo. Seria de fato um equívoco considerar o universalismo hermenêutico um fenômeno pós-moderno. Na realidade, ele vem de longe, seus fios são seculares e parecem remontar, pelo menos, ao Renascimento. Como esclarece Gumbrecht, o que vivemos hoje é apenas o ponto culminante de um longo processo, de uma lenta e progressiva evolução ocorrida ao nível de uma história das mentalidades (*histoire des mentalités*). Evolução esta que foi se consolidando, ao longo dos séculos – não sem crises e interrupções, é verdade – mas sempre com intensidade crescente até chegar a sua forma mais acabada na cultura moderna.

Segundo Gumbrecht, um dos pontos ápice desse desenvolvimento coincide com o surgimento da hermenêutica, no final do século XIX. A fundação dessa disciplina filosófica foi realmente emblemática, na medida em que constituiu a formalização explícita e teórica de todo o processo. Com efeito, a hermenêutica representou a defesa consciente e sistematizada de uma cultura que se

---

<sup>174</sup> No original: “there is anything we find more tiresome today than another bit of meaning, of just a little more sense”. NANCY, Jean-Luc. *The birth to presence*. Trad. Brian Holmes. Califórnia: Stanford University Press, 2007, p. 14.

estrutura sobre a prática exclusiva da interpretação, ignorando ou abandonando ao esquecimento formas de apropriação do mundo outras, baseadas em relações mais sensitivas e corporais.

Vale lembrar aqui que a cultura hermenêutica não se confunde com a disciplina filosófica. Esta última constitui apenas a sistematização teórica da primeira, muito mais abrangente e pervasiva. Como dissemos, a genealogia do universalismo hermenêutico possui fios que a ligam diretamente ao Renascimento, um momento de grande transformação histórica, social e epistemológica. O Renascimento marcou, de fato, o momento em que o homem começa a se enxergar como ser excêntrico em relação ao mundo, como um observador exterior, separado do mundo, a ele transcendente, podendo de certa forma tomá-lo como objeto. Trata-se de uma visão bem distinta daquela predominante na Idade Média, quando o sujeito se via como *parte de*, como ser envolvido pelas coisas do mundo – todos resultados de uma mesma criação divina.

Nessa separação entre sujeito e mundo ou, dito de outro modo, entre sujeito e objeto (separação originária, primordial, sob a qual está fundada toda a metafísica moderna), os últimos passam a ser vistos como pura materialidade, como entidades vazias, cuja existência e valor só se estabelecem em função do olhar humano. Em outros termos, os objetos perdem aqui algo de seu caráter ontológico, passando a existir apenas na medida em que o homem os investe de sentido. Numa palavra, eles passam a existir a partir do momento em que são interpretados. Gumbrecht procura resumir essa nova cosmologia, essa nova relação homem-mundo que começa a se impor a partir do Renascimento, nos seguintes termos:

Muito esquematicamente, nós podemos então descrever essa nova, recente visão moderna na qual a cultura ocidental começa, ao longo de vários séculos, a redefinir a relação entre a humanidade e o mundo, como uma interseção de dois eixos. Há um eixo horizontal que opõe o sujeito como um observador excêntrico, desencarnado, e o mundo como um conjunto de objetos puramente materiais, incluindo o corpo humano. O eixo vertical representa então o ato da interpretação do mundo através do qual o sujeito

penetra a superfície do mundo a fim de extrair conhecimento e verdade como seus significados subjacentes<sup>175</sup>.

Essa mudança epistemológica ficará ainda mais evidente com a metafísica de René Descartes, uma vez que para o fundador da filosofia moderna é o espírito que importa à auto-referência humana. É ele quem carrega o sentido e dá significado às coisas. O mundo e seus objetos (incluindo aí o corpo), constituem apenas elementos secundários, meros instrumentos aptos a transmitir ou esconder os sentidos previamente formulados na interioridade psíquica do homem. A célebre fórmula de Descartes, “penso, logo existo”, não ganhou amplo reconhecimento já no século XVII por mera casualidade. Ela constitui a condensação máxima dessa visão de mundo que surge com o Renascimento e que vai se sedimentar ao longo dos séculos seguintes.

Gumbrecht comenta a fórmula cartesiana, dizendo que o filósofo francês desenhou, pela primeira vez na história, “a ontologia da existência humana, como *res cogitans*, explicita e exclusivamente dependendo da capacidade de pensar e quem, como consequência, subordinou não só ao corpo humano mas todas as coisas do mundo, como *res extansae*, à mente”<sup>176</sup>. Obviamente, essa reviravolta epistemológica fundamentou o solo para o posterior desenvolvimento e expansão do universalismo hermenêutico. A centralidade da interpretação na vida cotidiana, a idéia de que a interpretação é o único jogo humano possível, a única forma de nos apropriarmos do mundo e das coisas, estava já claramente estabelecida no mote cartesiano e foi se tornando cada vez mais forte ao longo dos séculos. Principalmente depois do Iluminismo, quando esse pensamento é retomando e expandido pelos teóricos das Luzes,

---

<sup>175</sup> No original: “Very schematically, we may then describe this new, early modern view in which Western culture begins, over several centuries, to redefine the relation between humankind and the world as the intersection of two axes. There is a horizontal axis that opposes the subject as an eccentric, disembodied observer and the world as an assembly of purely material objects, including the human body. The vertical axis then stands for the act of world-interpretation through which the subject penetrates the surface of the world in order to extract knowledge and truth as its underlying meanings”. GUMBRECHT. *Production of presence: what meaning cannot convey*, p. 27.

<sup>176</sup> No original: “the ontology of human existence, as *res cogitans*, explicitly and exclusively depend on the ability to think and who, as a consequence, subordinated not only the human body but all the things of the world as *res extansae* to the mind”. Idem, p. 33.

transformando-se num verdadeiro paradigma a orientar a grande maioria das práticas sócio-culturais no Ocidente<sup>177</sup>.

### **O abandono do corpo e da percepção sensorial**

A consolidação de uma cultura hermenêutica no Ocidente não apenas permitiu a proliferação da informação como fez com que o corpo e a percepção sensorial que lhe caracteriza fossem sendo esquecidos, apagados ao longo dos séculos. Sob uma certa perspectiva, portanto, podemos dizer que a história da cultura moderna, pelo menos no Ocidente, seria a história de um esquecimento fundamental, de um apagamento originário, justamente do corpo. Segundo Gumbrecht, “a cultura ocidental moderna pode ser descrita como um processo progressivo de abandono e esquecimento da presença”<sup>178</sup>. De fato, essa cultura foi consolidando:

Um relacionamento com o mundo baseado exclusivamente no significado, um ambiente social e cultural no qual a atribuição de sentido – e não a percepção sensorial – é institucionalmente primordial na maneira como nós lidamos com o mundo. (...). Até ao ponto de nos fazer esquecer que essa relação implica necessariamente uma camada diferente do significado<sup>179</sup>.

Ora, o sistema da informação é diretamente sustentado por esse paradigma epistemológico, por essa exclusividade da interpretação em todas as esferas

---

<sup>177</sup> Embora não trate do universalismo hermenêutico em sua arqueologia do conhecimento, Michel Foucault aborda questões que estão diretamente vinculadas a ele, ou que contribuíram diretamente para sua consolidação, como a histórica divisão entre mente e corpo. Em *As palavras e as coisas*, de fato, Foucault retoma as transformações epistemológicas ocorridas durante os séculos XVIII e XIX, mostrando que foi precisamente aí, no epicentro do Iluminismo, que a divisão entre mente e corpo, se estabeleceu de vez por todas. Divisão esta que permanece até hoje. O intelecto foi considerado então um órgão autônomo, completamente independente do corpo, o ponto de sustentação e ancoragem de todo o nosso conhecimento, e passou então a ser devotado não mais aos interesses corporais, mas a tarefas instrumentais, o que, segundo Foucault, é tudo o que a sociedade moderna permitiu à mente.

<sup>178</sup> No original: “modern Western culture can be described as a process of progressive abandonment and forgetting of presence”. GUMBRECHT. *Production of presence: what meaning cannot convey*, p. XV.

<sup>179</sup> No original: “An exclusively meaning-based relationship to the world, a social and cultural environment where meaning-attribution – and not sensual perception – is institutionally primordial in the ways in which we deal with the world. (...) Up to the point of making us forget that it necessarily implies a layer different from meaning”. Idem, p. 73.

da vida contemporânea. Se nós vivemos numa sociedade onde tudo deve ser explicado, esclarecido, antecipado; se os acontecimentos já nos chegam hoje cheios de explicações, roteirizados e previsíveis, se as imagens caem cada vez mais no estado de clichê, isto se deve em grande medida a esse universalismo hermenêutico. Na verdade, o sistema da informação e o universalismo hermenêutico se alimentam mutuamente. O que ocorre neste contexto, para além do cérebro que se torna cada vez mais sobrecarregado, é que a própria vida se vê empobrecida, aplainada, reduzida em suas dimensões e experiências.

A sociedade contemporânea faz comparecer a vida diante das categorias do pensamento, ao invés de lançar o pensamento nas categorias da vida. Neste enquadramento, a vida é infinitamente reduzida naquilo que comporta de mistério, de êxtase ou de epifania, naquilo que pressupõe também de contato sensível, de uma apropriação corporal, não-reflexiva do mundo. Ora, como já assinalou John Dewey, “consciência... é apenas uma pequena e inconstante parte da experiência”<sup>180</sup>. Um ritual banal e cotidiano, como se sentar à mesa para o jantar, envolve muito mais do que se comunicar, do que trocar informações. Há algo ali que é da ordem da presença, de um estar presente compartilhando um momento e um espaço comuns, envolto em silêncio que não só pressupõe como diz mais do que as palavras.

### **O afeto, as sensações, as pequenas percepções**

Em *Beneath Interpretation*, Richard Shusterman sugere que “a única questão significativa a ser levantada nesse momento é saber se existe algum momento em que nós nos abstermos de interpretar”<sup>181</sup>. De certa forma, este parece ser o esforço das práticas videográficas contemporâneas. Acreditamos que a opção do vídeo por trabalhar predominantemente em um regime não-narrativo de imagens parece estar conectada a uma busca por experiências que visam não

---

<sup>180</sup> No original: “consciousness... is only a very small and shifting part of experience”. DEWEY, John. *Essays in experimental logic*. New York: Dover, 1954, p. 4, 6, 9.

<sup>181</sup> No original: “the only meaningful question to be raised at this stage is whether there is ever a time when we refrain from interpreting”. SHUSTERMAN, Richard. *Beneath interpretation*, p. 115.

mais interpretar, mas experimentar o mundo. Podemos dizer que as performances de vídeo ao vivo, as videoinstalações e a videocriação não apresentam exatamente o drama da comunicação, mas algo de anterior: a sensação, as pequenas ou micro-percepções, o impensado do pensamento. Trata-se de experimentar o mundo, de sentir a presença das coisas, de colocar em movimento modos de apropriação não-hermenêuticos.

Isso não quer dizer que essas práticas abdicuem do pensamento ou que defendam uma espécie de “perda do sentido”. Faríamos injustiça ao empreendimento estético do vídeo se o inscrevêssemos no campo do niilismo ou de um ingênuo *nonsense* cabal. O que elas fazem é subverter a dominação secular da forma sobre a matéria, das classes intelectuais sobre as sensíveis, trabalhando em um regime de intensidades puras, de pequenas ou micro-percepções, de forças (em devir) mais do que de formas (estáveis). Esses trabalhos operam, de fato, em uma lógica do sensível, estabelecendo uma relação sensorial com o espectador, uma relação mais intuitiva e menos racional certamente, mas que ao mesmo tempo não deixa de forçar o pensamento.

Trata-se, no entanto, de um pensamento não interpretativo, um pensamento não-hermenêutico que funciona sob outra lógica (não-conclusiva, não-racional). Instável, hesitante, quase por se fazer e logo já desfeito, este é um pensamento que se tornou “estranho a si mesmo: produto idêntico ao não-produto, saber transformado em não-saber, *logos* idêntico a um *pathos*, intenção do inintencional”<sup>182</sup>. Segundo André Brasil, trata-se de um pensamento precário, que está em tensão com seus próprios limites, um pensamento “que nasce do corpo a corpo com a experiência, em um processo de afecção mútua e que se constitui necessariamente por um desconhecimento, por um pensamento que ainda não pensa”<sup>183</sup>.

---

<sup>182</sup> RANCIERE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. Trad. Mônica Costa Netto. São Paulo: EXO Experimental e Ed. 34, 2005, p.32.

<sup>183</sup> BRASIL, André. *Tela em branco: da origem do ensaio ao ensaio como origem*. Disponível em [http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_1145.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1145.pdf). Último acesso em 28 de junho de 2010.

Antonin Artaud foi um dos primeiros teóricos a defender a importância de um pensamento sensorial no campo das imagens. Segundo o poeta e pensador francês, o cinema deveria atingir o espectador não através do discurso ou da significação, mas emocional e corporalmente. Na perspectiva de Artaud, com efeito, a potência da nova arte não era tornar visível o pensamento, expor seus mecanismos (a doutrina do monólogo interior), tal como propunha Eisenstein. O que cabia às imagens em movimento era manifestar antes uma impotência, um “impensado” ou um “impoder” do pensamento, justamente aquilo que não se deixa pensar, todo um aquém do pensamento, seu limite (e sua possibilidade)<sup>184</sup>. Um indeterminável, enfim, um lugar onde o pensamento não tem outro funcionamento senão seu próprio nascimento.

Ora, é aqui justamente que as práticas do vídeo se instalam. Elas nos confrontam com imagens precárias e oscilantes, imagens indeterminadas, que transbordam os sentidos, que fogem à leitura e suspendem o significado. Como vimos, o deslocamento que o vídeo opera da imagem ao visível nos coloca diante de um lugar de origem, local de nascimento das imagens. Ali elas perdem algo de sua transparência, se apresentando como esboço, como rumor, traço sensível. Ali elas estão impregnadas pela sensação, se apresentando como vibração e ritmo, como afetos e perceptos puros. Diante dessas imagens, o corpo se vê submetido a uma atmosfera onde “nada de preciso é ainda dado”, onde presenciamos um jogo de forças mais do que de formas. Trata-se de um universo onde o pensamento apenas se insinua, se desprende levemente da experiência.

Nesse universo instável e precário, nós nos encontramos brutalmente separados da informação, irredutíveis aos seus esforços e estratégias. Pois estamos próximos de um inominável, um invocável, de um “pensamento que ainda não pensa”<sup>185</sup>, algo que justamente foge ou escapa ao pensamento. Neste contexto, não se trata mais de explicar, de buscar continuidades ou linhas de sentido. O que se faz visível aqui, o que se torna manifesto, é a

---

<sup>184</sup> Sobre a opinião de Artaud em relação ao cinema, cf. DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo, cinema 2*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2006, p. 215.

<sup>185</sup> BLANCHOT, Maurice. *O livro por vir*. Lisboa: Relógio D’água, 1984, p.60.

própria impossibilidade de fazê-lo. Inseridos nesse lugar precário, não conseguimos mais explicar, discernir, agir. Resta-nos o esforço, como diz Blanchot, “(...) não para expressar o que sabemos, mas para sentir o que não sabemos.”<sup>186</sup>

Em suas mais diversas práticas, com efeito, o vídeo propõe não exatamente o drama da comunicação, mas um campo não-hermenêutico da experiência, campo onde operam as impressões ínfimas e imperceptíveis, as chamadas *pequenas percepções*. Segundo Leibniz:

Essas pequenas percepções, devido às suas conseqüências, são mais eficazes do que se pensa. São elas que formam este não sei quê, esses gostos, essas imagens das qualidades dos sentidos, claras no conjunto, porém, confusas nas suas partes individuais, essas impressões que os corpos circunstantes produzem em nós, que envolvem o infinito, esta ligação que cada ser possui com todo o resto do universo<sup>187</sup>.

Para o pensador alemão, nós somos o tempo todo invadidos por essas percepções, mais do que gostamos de assumir normalmente; elas se impregnam em nós, nos assaltam cotidianamente, atingindo nosso inconsciente. As pequenas percepções constituem, de fato, um fenômeno de limiar, não-consciente, algo que atravessa nossa percepção cotidiana. São experiências que nos envolvem sem que tenhamos consciência e das quais só temos noção dos efeitos, após termos sofridos suas conseqüências. É como a influência que certas pessoas exercem sobre nós por sua simples presença, antes mesmo que iniciem uma conversa ou falem qualquer coisa: sentimos algo, sentimos sua força, mas trata-se de algo que não podemos descrever ou verbalizar. São percepções não-visíveis, inefáveis. Isso não quer dizer, contudo, que elas não sejam percebidas. De acordo com Leibniz, as pequenas percepções compõem *nuvens* ou *poeiras de sentido*, formam atmosferas e nelas há uma espécie de tendência anunciada, pressentida.

---

<sup>186</sup> BLANCHOT, Maurice. *A parte do fogo*. Rio de Janeiro: Rocco, 1997, p. 81.

<sup>187</sup> Citado por GIL, José. As pequenas percepções. In.: LINS, Daniel e FEITOSA, Charles. *Razão Nômade*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005, p.22.

É aqui que atua a intuição e o raciocínio abduutivo – o único tipo de raciocínio que, segundo Charles S. Peirce, é capaz de gerar novas idéias<sup>188</sup>. Para José Gil, as pequenas percepções ultrapassam mesmo a percepção trivial, pois “não se dá mais como simplesmente cognitiva ou unicamente sensorial. Trata-se agora de uma percepção de forças”<sup>189</sup>. Gil afirma que as pequenas percepções nos abrem para algo que é do domínio das forças e não somente das formas, subvertendo assim uma dominação secular no campo das artes e da filosofia.

O filósofo português defende ainda que as pequenas percepções induzem uma abertura dos corpos, convidando a uma espécie de osmose. Para ele, a atmosfera formada pelas pequenas percepções torna-se um “*meio* que impregna imediatamente os corpos”<sup>190</sup>, dissipando as fronteiras entre o exterior e o interior, entre os corpos e as coisas, o eu e o outro. A dinâmica dessa osmose atua então tornando o interior coextensivo ao exterior, como se o espaço do corpo se dilatasse, prolongando seus limites. A atmosfera permite assim a criação de um corpo sensível, um campo onde há uma afecção mútua e encarnada entre homem e mundo.

Neste contexto, a plausibilidade e o controle – tão importantes, tão caros à informação – abrem espaço ao inefável, ao indizível, aos afetos e perceptos puros. O vídeo tende a nos instalar nesse campo do sensível. Em suas obras, nós experimentamos um olhar que valoriza a imagem em si mesma, que investe em suas qualidades expressivas e sensoriais. Um olhar que não busca continuidades, que não procura fazer comentários, nem busca desdobramentos ótimos entre os eventos. Diante dessas obras, a razão e a procura de sentidos são convidadas a se retirarem, abrindo espaço para formas de interação mais imediatas e pré-reflexivas. O olho também cede seu papel centralizador em prol de uma interação mais tátil e sinestésica com o mundo. E a interpretação dá lugar aqui a uma aventura da percepção, a uma percepção líquida ou gasosa, mais fina e mais vasta que a habitual.

---

<sup>188</sup> Cf. PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

<sup>189</sup> Idem, p.21.

<sup>190</sup> Idem, p.27.

## World appropriation through the human body

No vídeo, podemos dizer que o paradigma epistemológico moderno se vê invertido, a produção de presença e a apropriação não-hermenêutica do mundo, são colocadas em primeiro plano, transformando-se num verdadeiro programa estético. De fato, campos como as videoinstalações, o *live images* e as videoperformances, não deslocam apenas o interesse pela busca de sentidos (cognitivos), colocando em jogo as pequenas e micro-percepções, a lógica das sensações, mas põem em questão também o próprio corpo. Fazem dele o dispositivo, o grande personagem, o tema central de muitas obras. A capacidade do corpo, suas resistências e posturas transformam-se então no ponto de questionamento das obras, no objetivo mesmo da experiência audiovisual.

O que advém daí é um tipo de interação mais plástica e sensorial. Ao invés da atribuição de sentidos, nós encontramos nessas experiências uma reativação da percepção corpórea, direta e vivida dos fenômenos, uma espécie de retorno ao mundo concreto. Como afirma a teórica americana Margaret Morse, no coração das instalações há um desejo de tangibilidade, uma vontade premente de imediação, de religarmos novamente com as coisas do mundo, uma tentativa de tornar sensível uma sociedade fortemente mediatizada<sup>191</sup>.

Se, conforme Gumbrecht, a história da cultura moderna é a história de um progressivo abandono do corpo e das experiências de presença, se nosso mundo hoje é mais hermenêutico do que qualquer outro qualitativo que possamos lhe atribuir, esses campos do vídeo constituem um lugar de resistência, um espaço de reabilitação da percepção corpórea e sensorial. De acordo com o cineasta Peter Greenaway, “o que é tão fascinante (...) na atuação de VJs”, por exemplo, e acrescentaríamos também as videoinstalações e videoperformances, “é que eles trazem de volta o corpo. [...]

---

<sup>191</sup> MORSE, Margaret. Video installation art: The body, the image, and the space-in-between. In: *Illuminating Video: An Essential guide to Video Art*. HALL, Doug e FIGER, Sally (org.). New York: Aperture, 1990.

Cinco mil anos de teatro precisam retornar a isso. Os cinemas, hoje, estão moribundos, mortos e chatos.”<sup>192</sup> É, sem dúvida, nesses lugares que se pergunta e se vivencia hoje: o que pode o corpo? Quais são suas capacidades? Pergunta fundamental e decisiva, pois o corpo é a sede, o verdadeiro meio de nossas experiências, maneira pela qual nos instalamos no mundo doando e recebendo sentidos, aquilo no qual temos que mergulhar para alcançar o impensado, o que nos esquiva sempre, isto é, a própria vida.

### **Vídeo: uma aventura no campo do sensível**

Todas essas práticas contemporâneas do vídeo acabam nos apresentando, como vimos, imagens precárias, instáveis, imagens que operam como interstícios. De fato, elas parecem valer muito mais por sua capacidade expressiva e sensorial, por sua capacidade também de se metamorfosear, do que propriamente por uma qualidade representativa. Instaladas entre o ver e o não-ver, entre a sensação e a percepção, elas se lançam numa aventura no campo do sensível, num campo de presença onde corpo e mundo estabelecem uma interação de afecção mútua, uma interação onde as muralhas da consciência se rompem, para deixar falar uma linguagem anterior.

Mais do que representar, portanto, mais do que buscar uma referência ou um sentido estável qualquer, essas práticas do vídeo apontam, na grande maioria das vezes, para um desejo associado à intensidade e à produção de presença.

Trata-se aqui de novos signos, novas experiências, formas de comunicação mais etéreas e sensoriais que propõem uma nova maneira de lidar com o mundo, um novo modo de se relacionar com as coisas, de “estar-no-mundo”. O que está em jogo aqui, de fato, é uma tentativa de se substituir uma atitude eminentemente interpretativa, hermenêutica, por outra onde o sentir e o experienciar são determinantes. Trata-se, enfim, de libertarmo-nos da razão tagarela, da centralidade praticamente absoluta da interpretação na sociedade

---

<sup>192</sup> Citado por Fernando Salis. Cinema (ao) vivo: a imagem-performance. In: MACIEL, Kátia (org.). *Transcineas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009, p.221.

contemporânea, de uma certa maneira de lidar com as imagens e com o mundo, baseada exclusivamente na busca de sentidos.

Talvez assim percebamos que há uma forma de se conhecer sem conceitos, que conhecer não é necessariamente se apoderar dos objetos, mas experimentá-los, sentir sua presença. Talvez assim fique claro também, de uma vez por todas, que a experiência não é exclusivamente ou necessariamente da ordem do sentido; que a matéria, os corpos e as substâncias têm um peso irrevogável no processo comunicativo. Pois é isto que está em jogo nas obras aqui estudadas, é isto que elas procuram apresentar, às vezes de forma sugestiva, às vezes ostensivamente.

Porquanto, quaisquer que sejam as experiências, elas possuem sempre outros aspectos além daquilo que podem significar, aspectos estes que são, normalmente, reprimidos, recalcados em uma cultura cartesiana como a nossa. Ora, antes de significar, antes mesmo de se oferecer à nossa consciência, algo é e está; apresenta-se espacialmente aos nossos sentidos, algo que meu corpo vive e minha mente vai a reboque. Como já havia demonstrado Merleau-Ponty, a vida representativa da consciência não é primeira, não é fundadora, nem única. Existe uma dimensão na experiência que é irreversivelmente não-conceitual e, muitas vezes, como nos lembra Gumbrecht, “ao invés de ter que pensar, sempre e eternamente, nós às vezes parecemos nos conectar com uma camada em nossa existência que simplesmente quer as coisas do mundo perto à nossa pele”<sup>193</sup>.

---

<sup>193</sup> No original: “rather than having to think, always and endlessly, we sometimes seem to connect with a layer in our existence that simply wants the things of the world close to our skin”. GUMBRECHT, Hans U. *Production of presence: what meaning cannot convey*, 106.

## Referências bibliográficas

ADORNO, T. W. Ensaio como forma. In: *Adorno*. Tradução e organização Gabriel Cohn. São Paulo: Ática, 1986.

AGAMBEN, Giorgio. *Means Without End: Notes on Politics*. Minnessota: University of Minnessota Press, 2000.

AUMONT, Jacques. *Amnésies: fictions du cinéma d'après Jean-Luc Godard*. Paris: P.O.L éditeur, 1999.

BARTHES, Roland. *A Câmera Clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

\_\_\_\_\_. *En sortant du cinema*. Communications 23, 1975.

BATAILLE, Georges. *Les larmes d'Eros*. Paris: Jean-Jacques Pauvert Editeur, 1961.

BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Campinas: Papyrus, 1997.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas vol. I – Magia e Técnica, Arte e Política*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985.

\_\_\_\_\_. *Origine du drame baroque allemand*. Paris: Flammarion, 1985.

BERNARDET, Jean-Claude. *Cineastas e imagens do povo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

BISHOP, Claire. *Installation art: a critical history*. New York: Routledge, 2005.

BLANCHOT, Maurice. *O livro por vir*. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Marins Fontes, 2005.

BOLLE, Willie. *Fisiognomia da metrópole moderna*. São Paulo: Edusp, 2000.

BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. London e New York: Routledge, 2008.

BOYLE, Deirdre. *Subject to Change: Guerrilla Television Revisited*. New York: Oxford University, 1997.

BRASIL, André. *Ensaio de uma imagem só*. Revista Devires, vol. 3.

\_\_\_\_\_. *Entre o ver e o não-ver: o gesto do prestidigitador*. In: Comunicação e Experiência Estética. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2006.

\_\_\_\_\_. *Infância do Cinema*. Revista Cinética. Endereço eletrônico: [www.revistacinetica.com.br/infanciadocinema.htm](http://www.revistacinetica.com.br/infanciadocinema.htm). Acesso em outubro de 2009.

\_\_\_\_\_. *Modulação/Montagem: ensaio sobre biopolítica e experiência estética*. Tese de doutorado. UFRJ, Rio de Janeiro, 2008

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes, 1994.

CRARY, Jonathan. *Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century*. Cambridge, MA: MIT Press, 1990.

CUBITT, Sean. *Videography: Vídeo Media as Art and Culture*. New York: St. Martin's Press, 1993.

DANEY, Serge. *Cine journal 1981-1986*. Paris: Éditions Cahiers du cinema, 1986.

DELEUZE, Gilles. *A Imagem-movimento, cinema 1*. Trad. Rafael Godinho. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004.

\_\_\_\_\_. *A Imagem-tempo, cinema 2*. Trad. Rafael Godinho. Lisboa: Assírio & Alvim, 2006.

\_\_\_\_\_. *A lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

\_\_\_\_\_. *Conversações*. São Paulo: Ed. 34, 2007.

\_\_\_\_\_. *Francis Bacon: lógica da sensação*. Trad. Roberto Machado. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

DELEUZE, G. e GUATTARI, F. O liso e o estriado. Trad. Peter Pál Pelbart. In. *Mil Platôs – capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed. 34, 1997

DERRIDA, Jacques. *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

DEWEY, John. *Essays in experimental logic*. New York: Dover, 1954.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo, Godard*. Trad. Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DUVA, Luis. Site pessoal do artista, liveimages. Endereço eletrônico: [www.liveimages.com.br/www.liveimages.com.br/RM\\_OK.html](http://www.liveimages.com.br/www.liveimages.com.br/RM_OK.html). Acesso em maio de 2009.

ECO, Umberto. *Interpretação e superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

\_\_\_\_\_. *O super-homem de massa: retórica e ideologia no romance popular*. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1991.

ELSAESSER, Thomas (org.). *Early cinema: space, frame, narrativa*. Londres: BFI Publishing, 1990.

FAHLE, Oliver. *Estética da televisão: Passos rumo a uma teoria da imagem da televisão*. In: *Comunicação e Experiência Estética*. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2006.

FALKNER, Michel e D-FUSE. *VJ: áudio-visual art and vj culture*. London: Laurence king, 2006.

FARGIER, Jean-Paul (org.) *Où va la vidéo?* Paris: Cahiers du Cinema Livres, 1986.

\_\_\_\_\_. *Video gratias*. In: *Caderno sesc videobrasil 03: limite, movimentação de imagem e muita estranheza*. São Paulo: edições sescSP, 2007.

FELINTO, Erick e ANDRADE, Vinícius. *A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação*. Revista Contemporânea, janeiro/julho 2005.

FISH, Stanley. *Is there a text in this class?* Cambridge: Harvard University Press, 1980.

GARDNIER, Ruy. *Mixer*. Cahiers du Cinema 610, p. 68, março de 2006.

GEERTZ, Clifford. *Local Knowledge: futher essays in interpretativa anthropology*. New York: Basic books, 1983.

GENETTE, Gerard. *Figures III*. Paris: Seuil, 1983.

GIL, José. *As pequenas percepções*. In: LINS, Daniel e FEITOSA, Charles. *Razão Nômade*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

GREENBERG, Clément. *Modernist painting*. In: FRASCINA, Francis (org.) *Modern art and modernism*. Londres: Harper and Row, 1982.

GUMBRECHT, Hans U. *Production of Presence*. California: Stanford University Press, 2004.

\_\_\_\_\_. *O Campo Não-Hermenêutico ou A Materialidade da Comunicação*. In: *Corpo e Forma*. Org. João Cezar de Castro Rocha. Rio de Janeiro: Eduerj, 1998.

HALL, Doug e FIGER, Sally (org.). *Illuminating Video: An Essential guide to Video Art*. New York: Aperture, 1990.

HAMBURGUER, Esther. *Cinema de perambulação*. In: Caderno SESC videobril, vol. 3. São Paulo: Edições SESC SP, Associação Cultural Videobrasil, 2007, p. 114.

HANHARDT, John. *The worlds of Nam June Paik*. Guggenheim: Guggenheim Museum, 2003.

HERMAN, David. *Story logic. Problems and possibilities of narrative*. Lincoln e London: University of Nebraska Press, 2002.

HORKHEIMER, Max e ADORNO, Theodor. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.

ISLES, Chrissie. *Liquid dreams*. In: Tate Liverpool's catalogue "Summer of love: art of the psychedelic era". Tate Publishing, 2005.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. Trad. Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Ática, 2006.

KRAUSS, Rosalind. *A Voyage on the North sea: art in the post-medium condition*. Nova York: Thames & Hudson, 2000.

\_\_\_\_\_. *Video: the aesthetics of narcissism*. In: October 1, primavera de 1976.

LANT, Antonia. *Haptical Cinema*. October 75, 1995.

LAZZARATO, Maurizio. Paik et Bergson: La vidéo, les flux et Le temps réel. Catálogo da exposição "*Vidéo Topiques – tours et retours de l'art vidéo*". Musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg, 2002, p. 24-34.

LAWRENCE, H. S. *Eros et les chiens*. Paris: Bourgois, 1973.

LYOTARD, Jean-François. *The inhuman: reflections on time*. California: Standford, 1991.

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

\_\_\_\_\_. *A Televisão Levada a Sério*. São Paulo: Ed. Senac, 2000.

\_\_\_\_\_ (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural, 2007

\_\_\_\_\_. *Máquina e imaginário: O Desafio das Poéticas Tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1993.

MACIEL, Kátia (org.). *Cinema sim: narrativas e projeções: ensaios e reflexões*. São Paulo: Ed. Itaú Cultural, 2008.

\_\_\_\_\_. *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

MARKS, Laura k. *Touch: sensuous theory and multisensory media*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2002.

MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Ed. Senac, 2008.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *O olho e o espírito*. Trad. Paulo Neves e Maria Gomes Pereira. São Paulo: CosacNaify, 2004.

\_\_\_\_\_. *O visível e o invisível*. Trad. José Artur Gianotti. São Paulo: Perspectiva, 2005.

MIGLIORIN. *Man.road.river e Da janela do meu quarto: experiência estética e mediação maquínica*. Revista Contracampo. Disponível em [www.contracampo.com.br/67/manroadriverjanela.htm](http://www.contracampo.com.br/67/manroadriverjanela.htm). Acesso em 6 de abr. de 2009.

MOLINO, Jean e LAFHAIL-MOLINO, Raphaël. *Homo fabulator*. Montreal: Actes sud, 2003.

MOLINA, Camila. *Cinco confrontos com Gary Hill*. Disponível em [http://www.estadao.com.br/estadaodehoje/20090720/not\\_imp405359,0.php](http://www.estadao.com.br/estadaodehoje/20090720/not_imp405359,0.php). Acesso em 6 jan. 2010.

MORAES, Marcos. *Paisagem sensível*. Endereço eletrônico: [www.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/dossier019/ensaio.asp](http://www.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/dossier019/ensaio.asp). Acesso em 6 de abri. de 2009.

MORAN, Patrícia. Quase-imagem e muito movimento. In: *ON-OFF. Experiências em live images*. SP: Centro de documentação e referencia Itaú Cultural.

NANCY, Jean-Luc. *The birth to presence*. Trad. Brian Holmes. Stanford: Stanford University Press, 2007.

NIETZSCHE, F. *O caso Wagner: um problema para músicos*. São Paulo: Cia das Letras, 1999.

PAIK, Nam June. *Entretien avec Nam June Paik*. Cahiers du Cinema, 299, Abril, 1979.

\_\_\_\_\_. *Interview*, Chroniques de L'Art Vivant, n. 55, 1975.

PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2001.

\_\_\_\_\_. *Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. Campinas: Papyrus, 2000.

\_\_\_\_\_. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Ed. Pazulin, 1999.

RANCIERE, Jacques. *Film fables*. Trad. Emiliano Battista. New York: Berg, 2006.

REBENTISCH, Juliane. *Ästhetik der Installation*. Frankfurt: Suhrkamp, 2003, e BISHOP, Claire. *Installation art: a critical history*. New York: Routledge, 2005.

RICOEUR, Paul. *Time and narrative, vol. 3*. Trad. Kathleen Blamey. Chicago: University of Chicago Press, 1990.

RIEGL, Alöis. *Late Roman Art Industry*. Trad. Rolf Winkes. Rome: Giorgio Bretschneider Ed., 1985.

RIESER, Martin e ZAPP, Andrea (org.). *New screen media: cinema, art, narrative*. London: British Film Institute, 2004.

RODRIGUES, Silvina. *Literatura, defesa do atrito*. Lisboa: Vendaval, 2003.

ROMANO, Claude e AUDET, Rene (org.). *Narrativity: how visual arts, cinema and literature are telling the world today*. Trad. Paul Buck e Catherine Petit. Paris: Dis Voir, 2007.

SERRES, Michel. *Variações sobre o corpo*. Trad. Edgard de Assis Carvalho e Mariza Perassi Bosco. São Paulo: Bertrand Brasil, 2005.

SHAMBERG, Michael. *Guerrilla Television*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1972.

SHAVIRO, Steven. *The cinematic body*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.

SIMON, Reynolds. *Energy flash*. New York: Picador, 1998.

SITNEY, P. Adams. *Visionary film. The american avant-garde*. New York: Oxford University Press, 1974.

SHUSTERMAN, Richard. *Performing live: aesthetic alternatives for the ends of art*. London: Cornell University Press, 2000.

SONTAG, Susan. *Against interpretation*. New York: Picador, 2001.

SPIELMANN, Yvonne. *Video: Das reflexive Medium*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2005.

XAVIER, Ismail. *O Discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência* (3 ed.). São Paulo: Paz e Terra, 2005.

VASULKA, Woody. Sony CV Portapack: Industrial, 1969. In: DUNN, David (org). *Eigenwelt der Apparate-Welt. Pioneers of Eletronic Art*. Santa fe: Ars Eletronika, 1992.

WEIBEL, Peter e SHAW, Jeffrey (eds). *Future cinema: The cinematic imaginary after film (Electronic Culture: History, Theory, and Practice)*. Massachusetts: The MIT Press, 2003.

WEIBEL, Peter. *Steina and Woody Vasulka: Meister des Codes*. In: Siemens-Medienkunstpreis 1995, ed. Zentrum für Kunst und Medientechnologie. Karlsruhe: ZKM, 1995.

ZUMTHOR, Paul. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.



# Livros Grátis

( <http://www.livrosgratis.com.br> )

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)  
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)  
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)  
[Baixar livros de Matemática](#)  
[Baixar livros de Medicina](#)  
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)  
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)  
[Baixar livros de Meteorologia](#)  
[Baixar Monografias e TCC](#)  
[Baixar livros Multidisciplinar](#)  
[Baixar livros de Música](#)  
[Baixar livros de Psicologia](#)  
[Baixar livros de Química](#)  
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)  
[Baixar livros de Serviço Social](#)  
[Baixar livros de Sociologia](#)  
[Baixar livros de Teologia](#)  
[Baixar livros de Trabalho](#)  
[Baixar livros de Turismo](#)