

# A arte vídeo

## Processos de abstracção e domínio da sensorialidade nas novas linguagens visuais tecnológicas

Patrícia Silveirinha  
Universidade Nova de Lisboa

### Índice

1	Introdução	1
2	O vídeo opera uma mudança	3
2.1	Vocação anti-televisiva do vídeo	4
2.2	A vocação narcisista do vídeo . . .	6
2.3	A vocação formalista do vídeo . . .	8
2.3.1	Interpenetrações com o cinema experimental: algumas linhas de leitura . . . . .	9
2.3.2	Processos e consequências . . .	15
3	A pós-modernidade do vídeo	18
3.1	Críticas e problematizações . . . .	23
3.2	Relação com o corpo do especta- dor: experiência sensorial . . . .	27

### 1 Introdução

Neste texto centrar-nos-emos sobre a questão das imagens geradas electrónica, ou digitalmente. Argumentaremos que as práticas que fazem uso destas novas tecnologias se podem inscrever na continuidade de um questionamento, iniciado com a arte moderna, do lugar da representação e do sujeito, operando, no entanto, em relação a esta, uma mudança fundamental. Essa mudança diz respeito ao tipo de comunicação estabelecido

e à ambiência criada pelos novos meios tecnológicos, designadamente, na relação estabelecida com o próprio corpo e no deslocamento de um enfoque nas possibilidades de percepção, para um ênfase nas próprias sensações.

Este deslocamento foi já antevisto por Walter Benjamin<sup>1</sup> e por Marshall McLuhan<sup>2</sup> Benjamin atribui um sentido táctil às cópias, ao qual opõe o sentido óptico do original. Também McLuhan, imputa às novas tecnologias uma qualidade táctil, que se opõe ao domínio do óptico, operando uma ruptura com o modernismo, concebido como a elevação da razão instrumental ao absoluto. A nova tecnologia, para McLuhan, anuncia o declínio da razão ocidental analítica (homogénea, estandardizada, linear) e inicia uma nova era, um retorno aos valores perdidos da época pré-Gutenberg.

É nosso argumento que possibilidade de manipulação total das imagens, através dos

<sup>1</sup> Benjamin, Walter; “A Obra de Arte na Era da Sua Reprodutibilidade Técnica” (1936), in *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Relógio d’Água, Lisboa, 1992, pp. 71-113.

<sup>2</sup> McLuhan, Marshall, *A Galáxia de Gutenberg*, Editora da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1972. (1ª Edição 1962).

meios electrónicos e digitais, abre novos campos de produção cultural que se caracterizam por uma tendência abstraccionista, campos onde, sistematicamente, o lugar da representação e do sujeito é questionado, re-trabalhado, redimensionado. As novas tecnologias de imagem permitem a criação de um espaço e de objectos, sem recurso a qualquer materialidade prévia, sem qualquer relação a referentes preexistentes.

Este não é, no entanto, um processo inteiramente novo. Na pintura, já há muito se havia rompido os cânones sagrados da representação. Por outro lado, no cinema - desde a vanguarda europeia dos anos vinte ao *underground* americano - encontramos uma arte totalmente experimental, sem qualquer vinculação a um “real” preexistente. É o caso de algumas experiências mais radicais do cinema, onde, inclusivamente, a intervenção directa sobre a película - através de riscos, pinturas ou colagens - e a sua posterior projecção - convidava já a uma mudança na percepção das imagens.

A questão parece ganhar maior pertinência devido ao facto de a inserção do computador no domínio artístico afectar todas as imagens produzidas por processos ópticos (fotografia, cinema, televisão), na medida em que todas elas serão, a curto prazo, digitalizadas, transmutadas em números, para serem transmitidas, difundidas, conservadas e manipuladas. Com as novas tecnologias, suporte e mensagem confundem-se. As novas tecnologias tornam possível uma produção infinita de imagens sem que nenhuma delas preexista como tal. A sua imaterialidade permite-lhes uma actualização potencial nos diversos meios. Isto provoca uma ruptura em relação aos antigos conceitos de reprodutibilidade, cópia e original. Os dis-

positivos electrónicos e informáticos inauguram aquilo que poderíamos chamar como a cultura do disponível ou do virtual, algo que existe em estado de pura possibilidade, mas não em acto, e que pode ser actualizado de diversas maneiras. A reprodutibilidade está baseada na geração de cópias a partir de uma matriz única. A digitalização da imagem possibilita um número infinito de cópias sem perda alguma de qualidade. A informação audiovisual, contida numa cópia de milésima geração, é exactamente a mesma contida na matriz de primeira geração: nem um pixel a mais ou a menos. Não se trata de copiar, mas sim de aceder a informação que se encontra disponível num qualquer banco de dados. A abstracção, neste sentido lato, toma conta do ‘último reduto’ de referencialidade ou representatividade material que o cinema dominante e a fotografia mantêm ao longo deste século. Sai do domínio estrito das artes para invadir a cultura popular.

A questão que se coloca é, então, a de saber como e onde se inscreve, e o que pode significar, essa ‘nova abstracção’ dos meios electrónicos e digitais. Uma continuação do projecto modernista, greenbergiano e formalista? Um retorno aos valores perdidos da era pré-Gutenberg, como parece crer o optimismo libertador de MacLuhan? Um domínio onde a realidade foi metamorfoseada e hibridizada em simulacro de hiperrealidade alienante como defende Baudrillard? Um retorno a estratégias alegóricas que indiciam uma crise de significação, patente na separação entre o significante e o significado, centrando-se sobre este último, e perspectivando, não uma estratégia meramente formalista, mas uma ‘saturação de sentido’ e uma consequente ‘abertura’ semântica? O ponto culminar e o exemplo máximo de uma

série de práticas culturais pós-modernas, caracterizados por um processo de ‘esquizofrenia’, como argumenta Jameson ao reflectir sobre as práticas de vídeo actuais?

Estas são algumas das questões que procuraremos problematizar ao longo das próximas linhas. Para tal, estruturámos este texto da seguinte forma: em primeiro lugar, tentámos descortinar as principais tendências das práticas do vídeo, nas suas diferenças e relações, tendo encontrado três grandes domínios: vocação antitelevísiva, vocação narcisista e vocação formalista do vídeo. Nesta última, prestaremos particular atenção às interpenetrações entre o vídeo e o cinema experimental. Em seguida, procuraremos estabelecer os procedimentos e as consequências resultantes das práticas referidas. A relação desses procedimentos e consequências com a questão da pós-modernidade ocupar-nos-á a terceira parte deste capítulo. Para terminar, centrar-nos-emos especificamente sobre uma questão central no nosso argumento: o papel desempenhado pela experiência sensorial na comunicação estabelecida com o espectador.

## 2 O vídeo opera uma mudança

A responsabilidade pelo nascimento daquilo a que virá a ser designado como ‘arte vídeo’ é normalmente atribuída a Nam June Paik, quando este realiza, em 1965, *Café Gogo*. O seu nascimento coincide com uma operação comercial, mais do que com uma descoberta técnica: o lançamento no mercado, por parte da SONY, da telecâmara portátil e do vídeo gravador.

Desde o início que a arte vídeo estabelece relações complexas, quer com os restantes domínios artísticos - nomeadamente com a pintura e com o cinema -, quer com os meios

de cultura popular - designadamente a televisão. A hibridez desta nova forma ‘artística’ prende-se com várias ordens de razões e encontra-se bem patente nas primeiras tentativas de definir a lógica cultural do vídeo que defendem, por um lado, uma lógica socialmente determinada (a vocação anti-televisiva do vídeo); por outro, uma lógica internamente determinada, caracterizada, quer pela sua a vocação expressiva e narcisista, quer pelo formalismo do novo meio artístico (segundo a ideia de que, desde o início, a arte vídeo mantém relações mais estreitas com as artes plásticas do que com o cinema e com a televisão).

Em 1979, Stuart Marshall distingue duas grandes categorias de obras vídeo efectuadas por artistas nos Estados Unidos. A primeira, é aquilo que designa como ‘synaesthetic abstraction’. A segunda, consiste num documentário diarístico e pessoal, frequentemente tendendo em direcção ao psicodrama. O termo ‘synaesthetic abstraction’ é utilizado para referir a geração electrónica de imagens abstractas usando sintetizadores vídeo e colorizadores de imagens. Na sua maior parte, a ‘synaesthetic abstraction’ tende a evitar a representação e promove a mistificação das formas de produção de imagens. Por sua vez, na categoria do documentário pessoal existe, para Marshall, uma forte sub-categoria que pode ser caracterizada como ‘vídeo narcisista’.

Em relação aos trabalhos efectuados na Europa, Marshall distingue igualmente duas categorias: uma, fortemente modernista, preocupada fundamentalmente, com as possibilidades da tecnologia e com o processo

produção de imagens; e outra, centrada nas convenções da representação televisiva.<sup>3</sup>

Embora não concordemos com a distinção efectuada por Marshall em relação às diferenças entre as tendências encontradas nos Estados Unidos e na Europa,<sup>4</sup> as quatro categorias distinguidas pelo autor são bastante úteis analiticamente e parecem-nos, de facto, agrupar diferentes tendências e práticas daquilo que tem sido indiscriminadamente designado como ‘arte vídeo’. No entanto, em vez de quatro grupos, e anulando a distinção entre a Europa e os Estados Unidos, encontramos apenas três categorias. Estas coincidem com o que já acima designámos como a ‘vocação anti-televisiva’, a ‘vocação narcisista’ e a ‘vocação formalista do vídeo’.

## 2.1 Vocação anti-televisiva do vídeo

O facto de o vídeo partilhar com a televisão a sua tecnologia determina, desde logo, uma relação complexa e problemática entre os dois meios: uma relação que insiste na partilha da mesma tecnologia, para, a partir daí, operar, paradoxalmente, uma distinção. O vídeo tenta demarcar-se e autonomizar-se, explorando uma série de estratégias que passam por uma crítica acérrima aos próprios mecanismos e processos da televisão de massas, instituindo-se como uma “anti-

<sup>3</sup>Marshall, Stuart; “Video: Technology and Practice”, *Screen*, Vol. 20, nº 1, Primavera 1979, pp.109-113.

<sup>4</sup>Cremos que estas estratégias se podem encontrar de forma indistinta nos dois continentes e mesmo na obra de um mesmo autor. Veja-se, por exemplo, a extensa obra de Nam June Paik, realizada nos Estados Unidos, onde a reflexão sobre a tecnologia e as convenções da representação televisiva, são dados fundamentais.

televisão”. Esta crítica é efectuada através de um conjunto de procedimentos, que marcam a arte vídeo nos seus inícios, e que procuram desmistificar, quer os conteúdos, quer os próprios procedimentos formais da já então instituída linguagem televisiva. Desta forma, os anos sessenta são, para a arte vídeo, um período de crítica social, mas também uma época marcada por uma tentativa de destruir, pondo a nu, a perspectiva totalizante da televisão, que se apresentava como uma “janela para o mundo”. Trata-se, portanto, de uma problematização acerca do lugar da representação na televisão, bem como de um questionamento acerca da integração de novas formas de transformação e manipulação de imagens. Estas duas últimas características manifestam-se através de um centramento no próprio meio - insistindo na tomada de consciência da sua própria materialidade -, bem como através da tendência para atribuir um papel activo ao receptor (procurando redefinir o seu lugar de agente passivo).

Nesta linha, René Berger fala de uma arte vídeo que nega o ‘realismo’ da televisão e denuncia a sua presumida ‘realidade’ (bem como a presumida objectividade de qualquer imagem). O vídeo denuncia o facto “de a televisão, que tende a fazer-se considerar e a ser considerada como a própria ordem das coisas, ser uma ordem fundada numa tecnologia e em relações sociais que a dominam.”<sup>5</sup>

A arte vídeo valoriza, e procura explorar, as características técnicas do meio electrónico. Assim, joga com uma auto-referencialidade que insiste em tornar visível

<sup>5</sup> Relatório Crea, nº 5, Unesco, Paris, 1983. Citado em Aristarco, Guido e Teresa (Ed.); *O Novo Mundo das Imagens Electrónicas*, Lisboa, Edições 70, 1990, pp. 130.

a materialidade do meio fazendo uso daquilo que a televisão considera ‘erros’ técnicos e ruído: granulidade, hipercoloração, deformação da relação espacial entre as linhas, ausência de imagem, procedimentos de aceleração e desaceleração de imagens, sobreposição. Por outro lado, procura redimensionar a própria relação espacial do aparelho televisivo, redefinindo o seu espaço e a interação. Esta última estratégia encontra-se bem patente nas ‘instalações vídeo’, que utilizam o aparelho de televisão como objecto escultural, procurando estender os limites do pequeno ecrã televisivo, de forma a criar uma envolvimento maior com o receptor, insistindo em práticas que visam uma espacialização da imagem e o estabelecimento de uma relação sensorial com os objectos expostos e as imagens projectadas.

Por outro lado, se o aparelho televisivo se encontra fora do seu habitual ambiente caseiro, a consciência da postura passiva adoptada pelo receptor frente ao monitor, torna-se parte determinante da sua experiência, bem como a percepção do aparelho televisivo como um objecto ocupando um determinado espaço e determinando as relações com esse mesmo espaço. O vídeo pode, virtualmente desconstruir a ordem espaço/temporal. Tem o potencial para participar na deslegitimação da funcionalidade das acções e das narrativas de causalidade. Pode questionar a ordem natural das coisas através da qual, e onde, a legitimação se baseia.

Nam June Paik, por exemplo, joga com a própria materialidade do aparelho televisivo, quando realiza instalações onde o monitor é colocado, sem qualquer imagem no ecrã, em posições invertidas e disfuncionais, apresentando-se como um objecto escultural. O objectivo último destas práticas é descon-

textualizar e desfamiliarizar o uso habitual do monitor de forma a desmistificar a sua presumida neutralidade e objectividade.<sup>6</sup>

A vocação anti-televisiva da arte vídeo partilha ainda a crítica social aos conteúdos ideológicos televisivos com outros movimentos da época, nomeadamente com a *Guerrilla Television* que, nos Estados Unidos, propunha uma ‘outra televisão’, crítica e desmistificadora dos conteúdos veiculados pela televisão ‘oficial’.<sup>7</sup>

No entanto, e como já acima referimos, a crítica levada a cabo pela arte vídeo centrava-se, preferencialmente, nos seus procedimentos formais, procurando demonstrar a ilusão de perspectiva operada pelas próprias imagens televisivas e pelos procedimentos técnicos que procuram apagar qualquer marca de

<sup>6</sup>Segundo Margaret Morse, o deslocamento operado por Paik “do monitor em vestuário para o corpo feminino (...) ou a sua reorientação dos aparelhos de televisão em *TV Clock* (1968-81)” consiste “numa literalização da ordem temporal da programação televisiva.” Mas, para além dessas estratégias de referência televisiva, Morse afirma ainda que “o deslocamento dos aparelhos televisivos em objectos naturais em *TV Garden* (1974-78), naquilo que a cassette de *Global Groove* (1973) compilou de todo o mundo, demonstrou um mundo de imagens como ambiente natural e internacional. Isto é, o nosso envolvente de imagens já não representa um mundo separado. As imagens processadas por computador, nas quais Paik desempenhou um papel pioneiro, é outra indicação de que as imagens não são elas próprias a nossa matéria prima, o mundo natural sobre o qual exercemos a nossa influência enquanto sujeitos.” Morse Margaret; “Video Art: The Body, The Image, and Space-in-Between”; in Hall, Doug e Figer, Sally Jo (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Aperture, New York, 1990, pp. 161.

<sup>7</sup> Acerca da *Guerrilla Television* ver o excelente artigo de Boyle, Dierdre; “A brief history of American Documentary Video”, in Hall, Doug e Figer, Sally Jo (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Op. Cit., pp. 51-69.

ilusionismo, apresentando-se com uma vocação eminentemente representativa e totalizante, neutral e objectiva do mundo.

Nesta linha, e num artigo de 1975 intitulado *Video; the Distinctive Features of the Medium*,<sup>8</sup> David Antin, discute o parentesco do vídeo, desde o seu início, com aquilo que considera o seu ‘parente mau’ (a televisão). O vídeo portátil, que consiste no ponto de referência do autor em 1975, é ainda uma imagem de baixa resolução e que não pode ser editada sem deixar marcas. Essas imperfeições técnicas mantêm, para Antin, as inscrições da intervenção humana e caracterizam um meio que implica baixos custos de produção - factores que o autor considera essenciais para a manutenção do vídeo como meio artístico, independente das leis do mercado.

Maureen Turim, numa análise crítica da posição de Antin, opera uma distinção entre aquilo que designa como ‘primeira fase do vídeo’, ou seja, o vídeo antes da montagem, do processamento de imagens e do controlo pelo computador; e a ‘segunda fase do vídeo’, na qual as capacidades técnicas que vieram a caracterizar a especificidade da imagem vídeo mais adiante já se encontram disponíveis.<sup>9</sup> O vídeo percorreu um longo caminho, partindo de um ponto em que era

menos maleável do que o cinema para se tornar muito mais construtivista. A posição de Antin é vista por Turim como historicamente circunscrita. O vídeo, na opinião de Turim, caminhou muito para além da sua definição primitiva e baseada no seu aparato tecnológico. No entanto, Turim considera que, “estes primeiros vídeos, se considerados da perspectiva da manipulação de imagem são remarcavelmente evocativos do futuro. Que os artistas escolham humanizar as imagens, ou marcá-las como assinaturas de auto-retrato, representa o contradição operativa entre arte do passado e a tecnologia do presente e do futuro.”<sup>10</sup>

## 2.2 A vocação narcisista do vídeo

Rosalind Krauss, em 1978,<sup>11</sup> argumenta que a arte vídeo é essencialmente narcisista. O ‘Eu’ do vídeo experimental é visto como uma subjectividade narcisista, desligada do contexto social. Esse desligamento é efectuado e potenciado pelo próprio *meio*.<sup>12</sup>

A vocação narcisista do vídeo advém do facto de o próprio meio, devido às suas características técnicas e funcionais, permitir o estabelecimento de uma relação pessoal e autónoma entre o utilizador e a tecnologia,

<sup>8</sup>Antin, David; “Video; the Distinctive Features of the Medium” Catálogo da Exposição *Video Art*, Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, 1975, reeditado em Hanhardt, John (Ed.); *Video Culture: A Critical Investigation*, Peregrine Smith Books, New York, 1986 e citado em Maureen Turim; “The Cultural Logic of Vídeo”, in Hall, Doug e Figer, Sally Jo (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Op. Cit., 1990.

<sup>9</sup>Maureen Turim; “The Cultural Logic of Vídeo”, in Hall, Doug e Figer, Sally Jo (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Op. Cit., pp. 335.

<sup>10</sup>Maureen Turim; “The Cultural Logic of Vídeo”, in Hall, Doug e Figer, Sally Jo (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Op. Cit., pp. 335.

<sup>11</sup>Também Jean-Paul Fargier, em 1978, fala de relações muito particulares entre o vídeo e o narcisismo, e afirma mesmo que “o narcisismo encontra um instrumento privilegiado no vídeo.” Fargier, Jean-Paul; “Vidéo et Narcissisme”, *Cahiers du Cinéma*, 292, Setembro 1978, pp. 68.

<sup>12</sup>Kraus, Rosalind; “VÍdeo: The Aesthetics of Narcissism”, in Battcock, Gergory (Ed.), *New Artits Video*, E. P. Dutton, New York, 1978.

dispensando qualquer intervenção de terceiros.<sup>13</sup>

O vídeo surge, então, como o meio privilegiado para funcionar como um ‘diário electrónico’,<sup>14</sup> no qual o artista pode expor as suas obsessões, fragilidades, sonhos; explorar a sua fisicalidade, exorcizar das suas memórias, medos, fobias etc., de forma íntima, autónoma e privada. O vídeo retoma, assim, a função expressiva no domínio das artes visuais e, particularmente, no domínio das novas tecnologias de imagem.

Para Krauss, a auto-reflexividade própria da arte vídeo aproxima-a das estratégias pós-modernas. Esta auto-reflexividade opõe-se, segundo a autora, à reflexividade característica das tendências eminentemente modernas.

De facto, mesmo neste campo de expressão individual, colocam-se questões acerca do que é, ou em que é que consiste, essa subjectividade que faz uso da tecnologia.<sup>15</sup> Me-

<sup>13</sup> Acerca da vocação narcisista do vídeo ver, por exemplo, Renov, Michael; “Video Confessions”, in Renov, Michael e Suderburg, Erika (Ed.); *Resolutions; Contemporary Video Practices*, University of Minnesota Press, Minneapolis & London, 1996, pp. 78-101. Renov examina a emergência da primeira pessoa na confissão vídeo, entendendo o vídeo como um aparato que, devido ao seu potencial para produção e consumo privado, é particularmente adequado a papel de facilitador ou de auto-interrogação. Para além disso, Renov argumenta que as confissões vídeo, produzidas e trocadas num contexto não hegemónico, podem ser ferramentas poderosas, não só para a auto-compreensão, mas também para uma comunicação bilateral.

<sup>14</sup>Ver Tamblyn, Christine; “Qualifying the Quotidian: Artist’s Video and the Production of Social Space”, in Renov, Michael e Suderburg, Erika (Ed.); *Resolutions; Contemporary Video Practices*, Op. Cit., pp. 13-28.

<sup>15</sup> A este respeito ver, por exemplo, James, David E; “Lynn Hershman The Subject of Autobiography”;

diada pela tecnologia, a memória, a consciência e a percepção distanciam-se do ‘real’ e centram-se apenas na percepção subjectiva do Eu individual.<sup>16</sup>

Daí a tese, segundo a qual a arte vídeo - ainda mais do que o cinema ou, pelo menos, naquele baseado em processos químicos - está em condições de demonstrar que o verdadeiro referente de uma imagem não é a realidade, naturalisticamente entendida, mas uma série de outras imagens: imagens mentais; ou imagens situadas, para utilizar as categorizações de Saussure, num eixo paradigmático.

Esta tese encerra em si mesmo as duas vocações, narcisista e formalista, do vídeo.

A primeira, remete para um domínio de subjectividade, onde o verdadeiro referente de uma imagem é a subjectividade individual do artista que a cria (imagens mentais), concebendo o vídeo como um meio expressivo e com uma vocação narcisista acentuada, insistindo na intertextualidade das próprias imagens, bem como na interpenetração e interligação entre elas.

Por outro lado, o facto de as imagens se construírem, constantemente, numa inter-

in Renov, Michael e Suderburg, Erika (Ed.); *Resolutions; Contemporary Video Practices*, Op. Cit., pp. 124-133. David E. James analisa as práticas diarísticas de Lynn Hershman na sua especificidade electrónica.

<sup>16</sup> Reflectindo sobre esta questão Timothy Druckrey relaciona esta tendência com a proposição de Wittgenstein “O sujeito não pertence ao mundo, é uma fronteira do mundo”, que o autor considera uma poderosa chave para se pensar na relação entre o Eu individual e a tecnologia. Druckrey defende que esta proposição, quando aplicada ao domínio tecnológico, vem demonstrar que “o sujeito é mais ou menos um sistema que se adapta, mais do que um sistema adaptativo.” Druckrey, Timothy (Ed.); *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*, Aperture, New York, 1996, pp. 20.

textualidade significa que podem conceber-se como componentes semióticos operativos (variáveis mínimas significantes e formais) que despoletam, através das suas relações mutáveis, uma rede de processos e transformações qualitativas que geram a obra em várias dimensões favorecendo, quer uma abertura semântica, quer uma activação criativa por parte do espectador.

A intertextualidade determina ainda estratégias puramente auto-referenciais, onde o signifiante apenas remete para ele próprio, e onde o artista se interessa essencialmente pelo vídeo como ‘dispositivo’, utilizando aqui a expressão de Ann-Marie Duguet.<sup>17</sup>

### 2.3 A vocação formalista do vídeo

A vocação narcisista do vídeo, onde o autor tem um papel fundamental, opõe-se às estratégias formalistas que se centram na própria tecnologia e nas suas potencialidades, segundo as quais um objecto artístico não se dá a ver como expressão de uma subjectividade, mas antes como pura materialidade.

<sup>17</sup> A autora considera que “muitos artistas, indiferentes aos constrangimentos da ficção clássica, interessam-se imediatamente pelo vídeo enquanto instrumento de representação. O dispositivo electrónico oferece-lhes uma grande liberdade no agenciamento dos diferentes elementos que o constituem (autonomia da câmara e do monitor, objecto-imagem que pode ser colocado ou deslocado não importa onde...), uma gama mais vasta de modalidades de difusão (vídeo projectores reproduzem as condições do cinema, mas também monitores onde a imagem é independente da luz envolvente. Não há uma maneira de ver a televisão.” Duguet, Ann-Marie; “Dispositifs”, in Bellour, Raymond e Duguet Ann-Marie (Ed.); *Vidéo, Communications*, 48, Seuil, Paris, pp. 227.

A vocação formalista do vídeo determina a sua relação privilegiada com os procedimentos iniciados nas artes plásticas<sup>18</sup> e no cinema experimental, de duas formas.

Uma primeira, cujo enfoque é a própria tecnologia e materialidade do meio: o importante não é produzir mais uma imagem, mas manifestar o processo da sua produção, revelar as modalidades da sua percepção através de novas proposições. Esta ideia está ligada às posições modernas de Greenberg, à Arte Minimal e a algum cinema experimental, nomeadamente o cinema estrutural. Os trabalhos iniciais de Nam June Paik pode enquadrar-se nesta linha. É o próprio artista que afirma: “Não era a imagem que me interessava, mas a fabricação da imagem: as condições técnicas e materiais da sua produção ou, dito de outra forma, a exploração vertical e horizontal.”<sup>19</sup>

Uma segunda, que se interessa pelo ‘para além’ da realidade, através do estudo da forma, do inautêntico, do abstracto ou da sensação, e que estabelece ligações com algumas correntes e autores vanguardistas, designadamente Kandinsky, o Suprematismo, o Neoplasticismo e com algumas das vanguardas cinematográficas (nomeadamente Fischinger e a escola abstraccionista americana.) Pode encontrar-se exemplificado nos trabalhos de Bill Viola e nas obras de Larry Cuba, Jane Veeder, Ronald Pellegrino e Vibeke Sorensen, entre outros, embora estes, apesar de partilharem alguns

<sup>18</sup>Para uma análise da interpenetração entre as artes plásticas e o vídeo ver: Turim, Maurin; “The image of Art in Video”; in Renov, Michael e Suderburg, Erika (Ed.); *Resolutions; Contemporary Video Practices*, Op. Cit., pp. 29-50.

<sup>19</sup> Paik, Nam June, “Entretien avec Nam June Paik”, *Cahiers du Cinéma*, 299, Abril, 1979, pp. 12.

pressupostos, sejam autores muito distintos no que diz respeito aos seus procedimentos e resultados.

### 2.3.1 Interpenetrações com o cinema experimental: algumas linhas de leitura

Um exemplo da interpenetração entre algumas vanguardas cinematográficas dos anos vinte e as imagem vídeo actuais pode ser encontrado no trabalho de Chris Marker, *Silent Movie* (1995)<sup>20</sup>.

Fazendo uso de vinte e cinco monitores, onde são montados excertos de filmes das vanguardas artísticas do cinema mudo, *Silent Movie* oferece múltiplas entradas de sentido ao permitir uma contemplação do trabalho que enfatiza, simultaneamente, os aspectos físicos e preceptivos da recepção. O espectador reconhece constantemente as imagens

<sup>20</sup>*Silent Movie* (1995) é a segunda instalação vídeo de Chris Marker., seguindo a monumental *Zapping Zone* (1991). Subsidiada pelo *Wexner Center for the Arts* na Ohio State University por ocasião do centenário do cinema, foi aí inicialmente exibida de Janeiro a Abril de 1995. Entre Junho e Setembro do mesmo ano esteve em exibição no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, fazendo arte de uma exibição colectiva de instalação vídeo intitulada *Video Spaces: Eight Installations*, da qual faziam parte também trabalhos de Bill Douglas, Bill Viola, Gary Hill, Judith Barry e Brad Miskell, Teiji Furuhashi, Tony Oursler, e Marcel Odenbach. Em 1996, e inícios de 1997, esteve presente no *Pacific Film Archive* em Berkeley, Califórnia e no *Walker Center for the Arts* em Minneapolis, Minnesota. A propósito desta instalação, bem como da obra de Chris Marker ver: McElhaney, Joe; "Primitive Projections: Chris Marker's *Silent Movie*", *Millennium Film Journal*, N° 29, Fall 1996. A respeito da exibição *Video Spaces: Eight Installations* ver Debevoise, Clay; "Mirror Spaces. A Review of Video Spaces: Eight Installations", *Millennium Film Journal*, N° 29 Fall 1996.

projectadas, tenta organizá-las e agrupá-las num todo. No entanto, a montagem utilizada por Marker reforça apenas a qualidade alucinatória dessas mesmas imagens, prosseguindo as estratégias e objectivos das vanguardas referidas, mas com uma virtuosidade técnica impossível de atingir com os meios disponíveis nos anos vinte. Independentemente da quantidade de vezes que as sequências são vistas, surgem sempre aos olhos do espectador como um trabalho diferente. A justaposição de imagens que ocorre nas sequências computadorizadas oferece-se como 'delirantemente' infinita.

Por outro lado, esta interacção com o espectador aposta num processo de descontinuidade, que também já havia sido preconizado pela vanguarda francesa dos anos vinte. Este investimento na descontinuidade manifesta-se em técnicas como a câmara lenta e o movimento acelerado, as sobreposições de imagens, a montagem, a polivisão.

Marker multiplica e explora intensamente essas técnicas que servem a sua função preceptiva, mas que permitem, também, estabelecer uma ponte entre o passado e o presente, fazendo uso de uma linguagem simultaneamente histórica e actual, pondo a descoberto todas as suas analogias e semelhanças.

Nesta linha mesma, Philippe e Colette Dubois e Marc-Emmanuel Mélon, num artigo colectivo intitulado '*Cinéma et Vidéo: Interpenetrations*', que procura estabelecer as relações e influências mútuas entre o cinema e o vídeo, consideram que o vídeo continua a exploração de todo um conjunto de procedimentos formais desenvolvidos por vanguardas cinematográficas, nomeadamente na década de vinte, e que tentam definir o cinema

como meio artístico.<sup>21</sup> Os autores descortinam, assim, uma série de “figuras, pressentidas, durante os anos vinte, como singularmente representativas das possibilidades novas da ‘arte cinematográfica’ que ecoam com os procedimentos do mesmo tipo que o vídeo desenvolve hoje por sua própria conta.”<sup>22</sup>

Essas figuras dizem respeito, genericamente aos procedimentos de manipulação das imagens. No entanto, a par desses procedimentos formais que podem ser encontrados em vários momentos da história do cinema, as vanguardas francesas e alemãs dos anos vinte partilham ainda, com as actuais imagens vídeo, uma semelhança dos próprios objectivos. A manipulação da imagem opera uma lógica de movimento, envolvendo o espectador para lá de qualquer ‘humanismo da visão’. O olhar do sujeito torna-se abstracto, etéreo: “o cinema dos anos vinte sonhava com fazer voar o espectador, até à vertigem e ao balanço do reconhecimento identitário. Realizar uma experimentação visual onde a relação com o espaço não é tanto uma questão de percepção, como de sensação.”<sup>23</sup>

A questão do deslocamento da percepção para o domínio das sensações parece-nos ser uma questão fundamental. Segundo os autores, o cinema, partindo do tratamento

<sup>21</sup> Acerca das relações entre a arte vídeo e o cinema experimental ver também Small, Edward; “Film and Video Art”, in Edgerton, Gary R, (Ed.); *Film and the Arts in Symbiosis*, Greenwood Press, New York, 1988, pp. 311-338.

<sup>22</sup> Dubois, Philippe; Mélon, Marc-Emmanuel; Dubois, Collete; “Cinéma et vidéo: interprénétrations”, in Bellour, Raymond e Duguet Ann-Marie (Ed.); *Vidéo*, Op. Cit., pp. 267.

<sup>23</sup> Dubois, Philippe; Mélon, Marc-Emmanuel; Dubois, Collete; “Cinéma et vidéo: interprénétrations”, Op. Cit., pp. 274.

da câmara como instrumento de mobilidade absoluta da percepção, produz “um investimento identificatório do sujeito nessa hipermobilização; faz descolar a simples percepção em direcção à sensação; virginiza o espaço, dando-o a ver, a perceber, a sentir como um novo mundo; desenvolve um sentimento de ultrapassagem quase extrasensorial, de acesso liberatório a um mundo supra-humano; e, abre mesmo a porta ao fantasma totalizante de apreensão panóptica do mundo: ver tudo sempre não importa de onde e quase simultaneamente.”<sup>24</sup>

Por outro lado, revela-se um ‘olho-máquina’, separado do resto do corpo e que “despoja o corpo de qualquer matriz espacial; um olho que vai mais depressa do que o pensamento e torna o corpo do espectador num lugar perdido, preso no sofrimento e na prazer: sofrimento de não poder seguir, de não poder ver tudo, de estar despojado, e prazer de aceder a um universo quase supra-humano, feito de velocidades e de movimentos inauditos, onde tudo parece ainda virgem.”<sup>25</sup>

Os autores encontram, no entanto, uma diferença basilar nos sistemas de representação analisados, uma separação fundamental entre as imagens cinematográficas e as imagens electrónicas, e que pode ser resumida na seguinte constatação: “passámos, grosso modo, de uma imagem ainda unitária, homogénea e de um espaço ainda ‘terrestre’ - resumidamente, de uma representação ainda de tipo cinematográfico -, a uma imagem

<sup>24</sup> Dubois, Philippe; Mélon, Marc-Emmanuel; Dubois, Collete; “Cinéma et vidéo: interprénétrations”, Op. Cit., pp. 276.

<sup>25</sup> Dubois, Philippe; Mélon, Marc-Emmanuel; Dubois, Collete; “Cinéma et vidéo: interprénétrations”, Op. Cit., pp. 276.

estilhaçada e múltipla, a um espaço flutuante, sem relação humana - resumidamente, a uma representação (quase) puramente tecnológica.”<sup>26</sup> Esta é a diferença basilar entre as imagens cinematográficas e as imagens electrónicas: estas últimas operam um distanciamento e uma quase total anulação da relação com o real e com a intervenção humana.

A polivisão, a mistura de imagens, os processos de aceleração e câmara lenta, são procedimentos comuns ao vídeo e ao cinema vanguardista dos anos vinte. Por sua vez, a mistura de imagens é a operação mais fundamental do vídeo e a tomada de perspectiva de vários pontos de vista (com a utilização de várias câmaras registando simultaneamente o mesmo acontecimento) tornou-se num dos aspectos fundamentais das linguagens electrónicas, incluindo a televisão. As imagens vídeo prolongam as imagens cinematográficas precedentes, estabelecendo, no entanto em relação a estas, diferenças significativas e criando um ‘ponto de não retorno’ em relação aos processos iniciados pelo cinema. Este ‘ponto de não retorno’ coincide com o desaparecimento da câmara e com a abstracção total da imagem, que cria espaços virtuais, inumanos, com recurso a lógicas e linguagens puramente matemáticas.<sup>27</sup>

<sup>26</sup> Dubois, Philippe; Mélon, Marc-Emmanuel; Dubois, Collete; “Cinéma et vidéo: interprénétrations”, pp. 271.

<sup>27</sup> “O ponto de não retorno é evidentemente atingido com as possibilidades de movimentos ainda mais inéditos, porque teóricos, da imagem de síntese aos quais a nossa percepção se encontra hoje cada vez mais habituada (*travellings* matemáticos, perspectivas exacerbadas, enlaçamentos fluidos, rotações em simulação, reviravoltas de objectos em falsa gravidade). Assiste-se à encenação de um novo espaço, quase inumano, gerado pela tecnologia e electrónico

Esta constatação tem implícita uma crítica nostálgica que aponta num sentido de niilismo das imagens electrónicas e digitais, com o desaparecimento do total do olhar humano: “os ângulos deram lugar aos *robots*. O olhar desapareceu. É o vazio que joga sozinho, num turbilhão que aspirou qualquer possibilidade de sujeito. O vídeo é, talvez ainda, eu voo (eu vejo é o cinema), mas a televisão tornou-se isso mesmo, voa (muito baixo, geralmente).”<sup>28</sup>

Para além da ligação da arte vídeo às vanguardas europeias dos anos vinte, encontramos ainda uma outra interpenetração, menos explorada, das tecnologias com a tendência iniciada por Oskar Fischinger e continuada na escola abstraccionista americana. Esta tendência que se encontra bem patente na categoria que Stuart Marshall designa por ‘*synaesthetic abstraction*’ - e que mantém uma forte ligação com estratégias mais místicas e abstractas, onde a manipulação de imagens através da tecnologia funciona como ‘revelação’, ou ‘desvelação’ - está fundamentalmente direccionada para a criação e manipulação de imagens através

instituindo outros modos de relação com a imagem. Não apenas o coro do operador já não faz par com a câmara, mas mesmo a câmara já não existe. A imagem tornou-se abstracta. O movimento já não é mais do que realizar trajectórias numéricas, programas matemáticos e algoritmos.” Dubois, Philippe; Mélon, Marc-Emmanuel; Dubois, Collete; “Cinéma et vidéo: interprénétrations”, Op. Cit., pp. 278.

<sup>28</sup>Dubois, Philippe; Mélon, Marc-Emmanuel; Dubois, Collete; “Cinéma et vidéo: interprénétrations”, in Bellour, Raymond e Duguet Ann-Marie (Ed.); *Vidéo*, Op. Cit., pp. 276-277. Jean-Paul Fargier já havia utilizado esta distinção entre ‘eu voo’ e ‘eu vejo’ para se referir ao sentido último da imagem electrónica na obra de Nam June Paik, por diferença com o cinema. Ver: Fargier, Jean-Paul; “Paikologie”; *Cahiers du Cinéma*, 299, Abril, 1979, pp. 7.

de programas de computador, ou de sintetizadores visuais, no seguimento do trabalho de John Withney.<sup>29</sup> Normalmente encontra-se restrita ao domínio designado de ‘*computer graphics*’ ou ‘música visual’. Entre alguns dos seus principais representantes encontram-se Larry Cuba, Jane Veerder, Ronald Pellegrino e Vibeke Sorensen.

Larry Cuba é, segundo Gene Youngblood, “um dos artistas mais importantes a trabalhar actualmente na tradição conhecida indiscriminadamente como animação abstracta, absoluta ou concreta.”<sup>30</sup> Os seus trabalhos não fazem uso do vídeo, mas apenas de computadores e de estruturas matemáticas, de forma a explorar o equivalente visual da composição musical, “usando a matemática para criar imagens, tentando fazê-las afectarem-nos da mesma forma que a música”.<sup>31</sup> Cuba interessa-se assim, sobretudo, pela questão da imagem e do ritmo, servindo-se do computador como meio para revelar e trabalhar com base nas estruturas subjacentes às nossas percepções e sensações.

Jane Veerder, ao contrário de Cuba, integra imagens vídeo com imagens computadorizadas em algumas das suas obras, nomeadamente em *Montana* (1982). Realizado em conjunto com Phil Morton, esta obra foi, significativamente, o primeiro trabalho de ‘*computer graphics*’ a integrar a colecção de vídeo do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque. *Montana* foi realizado com imagens vídeo gravadas nas montanhas dos estados de Montana, Wyoming e Utah, nos Estados

<sup>29</sup> Ver *supra* Capítulo II.

<sup>30</sup> Youngblood, Gene; “Calculated Movements. An Interview with Larry Cuba”; *Video and Arts Magazine*, Inverno de 1986.

<sup>31</sup> Cuba, Larry; “Calculated Movements. An Interview with Larry Cuba”, Op. Cit.

Unidos, durante longas estadias de verão. As imagens são processadas e complementadas com um trabalho de ‘*computer graphics*’.

Ronald Pellegrino, nas suas obras multimédia, integra animação laser, imagens puramente virtuais e imagens vídeo digitalizadas. Em todas elas, Pellegrino procura uma estreita relação com a música, de forma a que as imagens surjam como ‘música visualizada’, através de uma multiplicidade de suportes e materiais. As formas puramente abstractas de Pellegrino são, por isso, uma transcrição visual da estrutura musical correspondente. Com base na ideia de ‘sistemas periódicos’ (vibrações que ocorrem em intervalos regulares de tempo), Pellegrino procura demonstrar que, com a ajuda de um ‘tradutor’ adequado, os padrões sonoros podem ser vistos, simultaneamente, como padrões visuais. No centro da noção de artes electrónicas, para Pellegrino, encontra-se a ideia do sintetizador como um instrumento que gera, controla e transforma ondas eléctricas em modos análogos a muito do que conhecemos, intuitiva, psicológica e cientificamente, como o ‘fenómeno do mundo’. Pellegrino acredita que as estruturas construídas com base nos sintetizadores e nas ondas sonoras partilham as mesmas leis dos fenómenos naturais, psicológicos e sensitivos e que, por isso, a comunicação com os espectadores se constrói em vários níveis de percepção e de reconhecimento.

Também Vibeke Sorensen trabalha com novos media experimentais, incluindo ‘*computer graphics*’ e animação. Sorensen partiu de trabalhos iniciais, em meados dos anos setenta, com sintetizadores vídeo, para um crescente envolvimento com imagens tridimensionais de ‘*computer graphics*’, rea-

lizando uma série de instalações, filmes e obras interactivas.

As suas obras iniciais, *Fish and Chips* (1985), *Microfishe* (1985), *Parrot Bits* (1986), *It's Not a Bug, it's a Creature* (1987), e *The Three Ring Circuit* (1986), centram-se na exploração da percepção e da experiência através de formas não-objectivas. Sorensen prossegue, desde essa altura, um trabalho com imagens abstractas, linguagem, símbolos, tecnologia e percepção, através, nomeadamente, de obras realizadas por computador. Por outro lado, Sorensen também explora a integração entre as estruturas sonoras e visuais. Em *Nloops* (1989), por exemplo, aplica estruturas musicais mínimas a uma forma visual.

Em 1993, Sorensen termina uma das suas obras mais importantes: *Maya*. Através de imagens digitais totalmente abstractas e, incorporando referências à história da abstracção na arte e na linguagem, *Maya* pode ser visto como uma reflexão sobre a natureza da ilusão. O próprio título (*Maya*) foi inspirado na filosofia Hindu e significa literalmente “conflito entre a ilusão e a realidade.”

De notar que as estratégias de integração de imagens computadorizadas e abstractas com imagens gravadas electronicamente, confundem-se numa amálgama de obras e de intenções bastante diversas. Para Bill Viola, por exemplo, a total manipulação de imagens permitida pelo computador vai determinar uma mudança fundamental na nossa forma de percepção, conferindo uma maior liberdade artística às artes visuais, à semelhança do que já aconteceu com a introdução da electrónica no domínio musical.<sup>32</sup>“o

<sup>32</sup> “Incessantemente, a nossa forma de abordar a realização dos filmes vai mudar totalmente. As no-

domínio da imagem por computador é fascinante, ele acabará por substituir aquilo que chamamos imagens cinematográficas. Eu espero impacientemente, espero que possamos ver isso acontecer durante a nossa vida: o fim da câmara!” Só assim, ou seja, “a partir do momento em que a luz já não é a condição e o material fundamental da imagem, nos encontramos no domínio do espaço conceptual.”<sup>33</sup>

No entanto, em vez de estruturas matemáticas e algoritmos, Viola está particularmente interessado nas relações do nosso espaço interior com o mundo exterior. O “espaço conceptual” vem demonstrar que “a verdadeira natureza da nossa relação com o real não reside na impressão visual, mas nos modelos

ções de ‘matrice’ e de ‘métrage’ vão desaparecer. ‘Montar’ vai tornar-se ‘escrever um programa de software’ que dirá ao computador como dispor (isto é, rodar, cortar, dispersar, apagar) a informação sobre o disco, difundi-la na ordem especificada em tempo real ou permitir ao espectador intervir. Tornando-se inútil ‘cortar’ realmente ou registar a velocidade de projecção, as incontornáveis trinta imagens por segundo, vão tornar-se inteligivelmente variáveis e, portanto, maleáveis, como na música electrónica, numa frequência fundamental entre muitas outras que pode ser modulada, aumentada ou diminuída, sobreposta ou interrompida, segundo os parâmetros da teoria das ondas electrónicas. Podemos associar a diferentes secções uma projecção em velocidades específicas, invertidas; podemos parar as imagens no ecrã por um período de tempo pré-determinado. Podemos repetir outras sequências ao infinito.” Viola, Bill; “Y-aura-t-il copropriété dans l’espace de données?”; in Bellour, Raymond e Duguet Ann-Marie (Ed.); *Vidéo*, Op. Cit. pp. 71.

<sup>33</sup> Viola, Bill; “Entretien avec Bill Viola: L’espace a pleine dent”; in Fargier, Jean-Paul (Dir.), *Où va la vidéo*, Cahiers du Cinéma, Éditions de l’Étoile, Paris, 1986, pp. 70.

formalizados de objectos e de espaço que o cérebro cria a partir de sensações visuais.”<sup>34</sup>

Margaret Morse, compara a justaposição de elementos nos monitores vídeo aos processos operados pela música serial. Referindo-se a *Dachau* (1974) de Beryl Krot afirma: “foi a primeira instalação vídeo a explorar sistematicamente a justaposição do material nos monitores, num processo que poderia ser comparado à musica serial.”<sup>35</sup>

Também Nam June Paik mantém fortes relações com a música. De facto, Paik parte para o vídeo depois de um envolvimento inicial com a música electrónica, particularmente com os trabalhos de Stockhausen e de John Cage. Pode, inclusivamente, interpretar-se muitas das suas obras em vídeo como uma tentativa de transferir certos conceitos e técnicas musicais para o domínio visual, partindo do princípio da existência de uma analogia entre os diversos meios electrónicos: “a música electrónica é um meio electrónico, mas a televisão também é electrónica.”<sup>36</sup> Paik vê o vídeo em geral, e as instalações vídeo em particular, como uma forma de abandonar as estruturas discursivas formais e de operar a um nível mais transcendente nas relações com o material. A própria ideia de *TV-Cello*, em que a televisão é vista como um violoncelo, uma máquina de som, pode enquadrar-se nesta perspectiva. Fargier afirma que “a *TV-Cello* não produz

<sup>34</sup> Viola, Bill; “Entretien avec Bill Viola: L’espace a pleine dent”; in Fargier, Jean-Paul (Dir.), *Où va la vidéo*, Op. Cit., pp. 70.

<sup>35</sup> Morse Margaret; “Video Art: The Body, The Image, and Space-in-Between”; in Hall, Doug e Figer, Sally Jo (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Op. Cit., pp. 163.

<sup>36</sup> Nam June Paik: “Entretien avec Nam June Paik”, *Cahiers du Cinéma*, 299, Abril, 1979, pp. 10.

uma imagem, mas várias imagens. Imagens da imagem: o que oferece por inteiro, é o que resta da imagem na qual ela está contida, oferecendo uma parte, um fragmento, um grande plano. Ou vice-versa: fragmentos no interior e conjunto no exterior, no fundo.”<sup>37</sup> A *TV-Cello* não produz som, mas relações entre as imagens.

Por outro lado, o primeiro sintetizador visual construído por Nam June Paik e por Shuya Abe, em 1970, permite uma manipulação inédita das imagens produzidas. Este sintetizador gera horas de imagens luminescentes abstractas que podem ser, ou não, combinadas com imagens concretas eventualmente manipuladas. Paik fala do seu sintetizador como “um aparelho muito abstracto. As imagens que ele produz não têm nada a ver com as imagens clássicas, realistas.”<sup>38</sup>

Com variações, estas máquinas foram concebidas para permitir uma manipulação sem precedentes do sinal electrónico e colocar a tecnologia directamente nas mãos dos artistas.<sup>39</sup>

De facto, com a imagem electrónica e digital opera-se aquilo a que poderíamos designar como a ‘assimilação da visão pela tec-

<sup>37</sup> Fargier, Jean-Paul; “Paik: le jour où la vidéo fut...: Premiers pas de l’homme dans le vide”, in Fargier, Jean-Paul (Dir.), *Où va la vidéo*, Op. Cit., pp. 19.

<sup>38</sup> Paik, Nam June; “Entretien avec Nam June Paik”, *Cahiers du Cinéma*, 299, Abril, 1979, pp. 13.

<sup>39</sup> Nam June Paik afirma: “Nietzsche disse há imenso tempo: ‘Deus está morto’. Eu digo agora: ‘o papel está morto... à parte do papel higiénico’. Se Joyce vivesse no nosso tempo, teria certamente escrito o seu *Finnegans Wake* em banda vídeo, devido às enormes possibilidades de manipulação que comporta a memória de informação magnética.” Paik, Nam June, “Videa, vidiot, vidéologie” in Bellour, Raymond e Duguet Ann-Marie (Ed.); *Vidéo*, Op. Cit., pp. 40.

nologia'. Mas através de que processos é que essa assimilação tem lugar?

### 2.3.2 Processos e consequências

Segundo Peter Wollen, o computador, com a sua capacidade de manipulação e de simulação, torna-se parte de um sistema integrado, que contém, tanto as velhas, como as novas tecnologias de registo. Wollen resume as características principais do novo sistema da seguinte forma: acesso a um banco de dados de imagens em *stock* na memória electrónica que permite reciclar o conteúdo de um banco de imagens para as recontextualizar totalmente; manipulação imediata (combinação, distorção, alteração, etc.) de imagens disponíveis de forma a que imagens de origens diferentes possam ser combinadas; produção de imagens por computador; simulação do mundo real pelo computador; combinação de todos os procedimentos anteriores; e, por fim, outros domínios em curso de desenvolvimento: hologramas e outros tipos de imagens a três dimensões; a interactividade e outras formas de interface espectador-imagem (dispositivos de ecrãs múltiplos, bem como novos tipos de transmissão e de recepção, como a fibra óptica)<sup>40</sup>.

Partindo das características apontadas por Wollen, podemos concluir que, na tecnologia digital, a manipulação das imagens através da sua combinação é um aspecto fundamental, visto que a relação e as conexões entre imagens, ou conjuntos de dados, não é fixa. A imagem permanece assim, sempre, como imagem em potência: uma imagem que pode ser combinada e recombinaada de acordo com

<sup>40</sup> Wollen, Peter; "Le cinéma, l'américanisme et le robot", in Bellour, Raymond e Duguet Ann-Marie (Ed.); *Vidéo*, Op. Cit., pp. 32.

uma variedade infinita de princípios e permutações. A imagem é reduzida ao *pixel*, a um fragmento de luz digitalizado, a um conjunto de princípios que integram o movimento, a luz e o som. Esta flexibilidade de relações entre imagens e fragmentos de imagens oferecida pelos computadores determina, por sua vez, uma alteração radical nos nossos sistemas de representação. O espaço deixa de estar confinado, como no cinema e na fotografia, a uma perspectiva renascentista, monocular.

É neste sentido que Ann-Marie Duguet considera que a imagem electrónica vem operar um questionamento nos nossos sistemas de representação: "uma certa categoria de instalações vídeo desempenha o papel de analista daquilo que constituem os fundamentos da representação dominantes desde a renascença, elaborados segundo o modelo perspectivista e que se prolongam através da concepção e das regras actuais de diversas câmaras<sup>41</sup>. Para Duguet, essa alteração tem lugar através de três operações essenciais: conversão do ponto de fuga em 'ponto de tempo', revelando perspectivas relativistas; confrontação do espaço virtual e imaterial da electrónica com espaços de referência; tornar o corpo do visitante no instrumento privilegiado de exploração, isto é, de revelação do dispositivo<sup>42</sup>.

Nam June Paik considera que a principal diferença entre a imagem do cinema e a imagem electrónica consiste no desaparecimento do espaço. Na imagem televisiva não há espaço, não há imagem, mas apenas linhas electrónicas: "o conceito essencial da

<sup>41</sup> Duguet, Ann-Marie; "Dispositifs", Op. Cit., pp. 227.

<sup>42</sup> Duguet, Ann-Marie; "Dispositifs", Op. Cit., pp. 228.

televisão é o tempo (...). Em televisão não há verdade. Faça-se o que se fizer, já não há imagem. É tudo invenção pura, tudo se produz a partir de um entrelaçamento electrónico e artificial”<sup>43</sup>.

Edmond Couchot, por sua vez, centra-se na própria materialidade do meio electrónico de representação para, a partir daí, retirar as consequências de uma imagem ‘materialmente’ abstracta. Para isso, realiza uma distinção entre os meios electrónicos e digitais. Se, do ponto de vista morfogenético, a imagem vídeo electrónica advém de um sistema de figuração (que consiste em registar, através de meios ópticos, o traço luminoso deixado por um objecto que preexiste à imagem), na imagem numérica, “a numerização, logo o cálculo, permite exercer um controlo total sobre o último constituinte físico da imagem: o ponto, que se designa *pixel* em síntese de imagem”<sup>44</sup>. Essa manipulação determina que o *pixel* seja, antes de tudo, linguagem: “uma linguagem formalizada, é verdade, mas uma linguagem. Não traduz nenhuma realidade preexistente, torna visíveis modelos lógicos e matemáticos, símbolos abstractos”<sup>45</sup>.

Ainda segundo Couchot, quer a imagem electrónica, quer a imagem numérica introduzem importantes mudanças em relação aos sistemas representativos do cinema e fotografia. A imagem electrónica, ao contrário da imagem cinematográfica (ou fotográfica), que funciona geometricamente como uma ja-

nela para o mundo (importando o olhar interior para o exterior), faz entrar o exterior no interior, produzindo um efeito de ‘incrustação’.<sup>46</sup>

Por seu lado, a imagem numérica permite a criação de um ‘universo de outro tipo’, nas palavras do autor, “oscilando entre o real e o imaginário, nem objecto, nem imagem, composto de virtualidades infinitas; um universo onde o espaço, mas sobretudo o tempo, são de uma outra essência”<sup>47</sup>. Este é, para Couchot, o maior interesse da imagem numérica e dos procedimentos de simulação, mais do que qualquer tipo de ‘hiperabstracção’ e de ‘hiperformalismo’, ou pelo contrário, de qualquer ‘hiperrealismo’ cru ou ainda de procedimentos e distanciamentos críticos exercidos sobre estas técnicas.

Florence de Mèredieu, encontra duas tendências de sentido inverso no tratamento da imagem vídeo. Uma primeira que tende “para a implosão, a destruição, desfiguração

<sup>46</sup>Couchot, Edmond; “La mosaïque ordonnée ou l’écran saisi par le calcul”, Op. Cit., pp. 80. Também Jean-Paul Fargier já havia falado de incrustação como o “protótipo de todas as operações de análise e de síntese geradas electronicamente”. Fargier define a incrustação como “essa operação que consiste em incluir electronicamente um fragmento de imagem bem circunscrito (actor, jornalista, objecto, palavra) numa outra imagem (décor, fundo, paisagem, etc.) Fargier, Jean-Paul; “Paikologie”, *Cahiers du Cinéma*, 299, Abril, 1979, pp. 6-7.

<sup>47</sup>Couchot, Edmond; “La mosaïque ordonnée ou l’écran saisi par le calcul”, Op. Cit., pp. 85-86. De notar que o efeito de ‘incrustação’ defendido por Couchot entra directamente em conflito com a posição de Viola que defende, pelo contrário, que a conceptualização progressiva permitida pela tecnologia ‘levar-nos-á a construir objectos segundo um processo que vai do interior para o exterior, em vez do inverso.’ Viola, Bill; “Entretien avec Bill Viola: L’espace a pleine dent”; in Fargier, Jean-Paul (Dir.), *Où va la vidéo*, Op. Cit., pp. 72.

<sup>43</sup>Paik, Nam June, “Entretien avec Nam June Paik”, *Cahiers du Cinéma*, 299, Abril, 1979, pp. 10-11.

<sup>44</sup>Couchot, Edmond; “La mosaïque ordonnée ou l’écran saisi par le calcul”; in Bellour, Raymond e Duguet Ann-Marie (Ed.); *Vidéo*, Op. Cit., pp. 82-83.

<sup>45</sup>Couchot, Edmond; “La mosaïque ordonnée ou l’écran saisi par le calcul”, Op. Cit., pp. 82-83.

ou desaparecimento de uma imagem, que campos como a fotografia e o cinema - ou mesmo a pintura - nos habituaram a perceber, desde a Renascença, como fortemente organizados.” E uma segunda, onde as técnicas de síntese desempenham um papel decisivo, que visa, pelo contrário, corrigir e canalizar a imagem vídeo. Nivelada, encerrada na trama de ecrãs múltiplos de esculturas, ou de ambientes estruturados de forma precisa, numerizada e digitalizada a imagem, segundo o autor, torna-se polida, e ajuizada<sup>48</sup>.

Mèridieu, considera ainda que, enquanto que a imagem de síntese “privilegia a linha e a tendência para tratar a cor como uma simples coloração ou enchimento das formas”, o processo de implosão, pelo contrário, “insistindo no papel particular da cor, fez com que o vídeo tenha contribuído decisivamente para o reforço da velha oposição cor/desenho; forma/conteúdo”<sup>49</sup>.

Para Mèredieu, a implosão da imagem releva o surgimento de uma libido *fluo*, eléctrica e ramificada que permite medir o grau de integração das próteses electrónicas no funcionamento do aparelho psíquico<sup>50</sup>.

Roy Armes considera o vídeo como um ponto intermédio situado entre o real e o domínio virtual do computador. Encara as imagens electrónicas como uma forma de imprimir ‘memória’ e realidade no seio do abstracto. O vídeo seria, então, o ponto intermédio que estabelece a relação entre o olhar humano e a lógica puramente abstracta e

conceptual dos computadores: “O principal aspecto do vídeo não é aquilo que partilha com aquelas cassetes que servem como fontes de memória externa para um computador, ou mesmo a área fascinante constituída por gráficos gerados por computador, mas antes aqueles elementos de acção ao vivo que o tornam complementares ao computador.”<sup>51</sup>

Jean-Paul Fargier afirma que as novas tecnologias permitem uma “viagem sem retorno do concreto em direcção ao abstracto.”<sup>52</sup> e refere-se à “febrilidade instável do electrão” afirmando que, na imagem electrónica, “tudo se torna volátil, irradiado...O vídeo dirige-se nessa direcção. Sempre. Isso atrai-o. É essa a sua razão de ser: figurar um mundo em processo de desfiguração à força da figuração. Mostrar que tudo é passagem. Mesmo o vídeo.”<sup>53</sup>

Alain Bourges importa os conceitos de ‘hiperrealidade’ e de ‘imagens simulacro’ de Baudrillard para se referir às imagens vídeo: “A imagem simulacro não se refere a nada, afirma-se como real, mais real do que a realidade (...) Simulacro igual, senão superior ao seu modelo, a imagem de síntese não pretende representar nada: ela impõe-se como objecto de conhecimento e de experimentação, como modelo.”<sup>54</sup>

<sup>51</sup>Armes, Roy; *On Vidéo*, Routledge, London, 1995, pp. 213 (1ª edição, 1988).

<sup>52</sup>Fargier, Jean-Paul; “Paik: le jour où la vidéo fut...: Premiers pas de l’homme dans le vide”, in Fargier, Jean-Paul (Dir.), *Où va la vidéo*, Op. Cit., pp. 16.

<sup>53</sup>Fargier, Jean-Paul; “Les électrons ont la vie dure”, in Fargier, Jean-Paul (Dir.), *Où va la vidéo*, Op. Cit., pp. 7.

<sup>54</sup>Bourges, Alain; “Contre L’image numérique: Toutes les images sont-elles des images pieuses?” in Fargier, Jean-Paul (Dir.), *Où va la vidéo*, Op. Cit., pp.43. Segundo Bourges, “O vídeo afirma-se como

<sup>48</sup>Mèredieu, Florence de; “L’implosion dans le champ des couleurs”, Op. Cit., pp. 247.

<sup>49</sup>Ver Mèredieu, Florence de; “L’implosion dans le champ des couleurs”, Op. Cit., pp. 247.

<sup>50</sup>Mèredieu, Florence de; “L’implosion dans le champ des couleurs”, Op. Cit., pp. 258.

Esta posição é partilhada, embora com uma perspectiva mais optimista pelos próprios artistas vídeo. Bill Viola, por exemplo, afirma que “partimos dos modelos do olho e do ouvido para nos dirigirmos para modelos de processos de pensamento, de estruturas conceptuais do cérebro. A ‘arte conceptual’ tomará um novo sentido.”<sup>55</sup>

Em qualquer destas posturas o vídeo encontra-se, mais do que qualquer outro dispositivo, ligado ‘à fantasmagoria do imaterial.’<sup>56</sup> A relação com o real é praticamente anulada em favor do centramento numa linguagem luminosa, ou matemática, numa lógica puramente abstracta.

Por outro lado, estas posições partilham a consciência de uma tendência abstraccionista e formalizante das novas tecnologias, nomeadamente da imagem digital e electrónica. Elas podem representar e, de alguma forma resumir, toda uma série de teorias que se debruçam sobre as alterações na nossa ordem de representação introduzidas pelos novos meios. De tónica mais ou menos pessimista, ou optimista, centram-se na questão

---

um suporte profundamente ligado à expressão da sua época. Lugar de passagem, superfície sem profundidade, tomada de velocidade, demasiado superficial para exprimir um sentimento, agressiva para esquecer a fragilidade da sua constituição, assexuada, e enfim, efémera por definição, a imagem vídeo é um espelho e a proliferação dos seus reflexos sugere o labirinto moderno.” Bourges, Alain; “Contre L’image numérique: Toutes les images sont-elles des images pieuses?”, in Fargier, Jean-Paul (Dir.), *Où va la vidéo*, Op. Cit., pp.44.

<sup>55</sup> Viola, Bill; “Y-aura-t-il copropriété dans l’espace de données ?”; in Bellour, Raymond e Duguet Ann-Marie (Ed.); *Vidéo*, Op. Cit. pp. 71.

<sup>56</sup> A expressão é de Florence de Mèredieu em “L’implosion dans le champ des couleurs”, in Bellour, Raymond e Duguet Ann-Marie (Ed.); *Vidéo*, Op. Cit., pp. 249.

da invasão da nossa visão pela tecnologia e sobre as consequências que daí advêm para o domínio da própria imagem.

A forma como estas questões se articulam com a problemática da pós-modernidade é evidente e será alvo da nossa atenção nas próximas linhas.

### 3 A pós-modernidade do vídeo

A questão da relação da arte vídeo, nos inícios dos anos sessenta, com uma arte moderna ou, pelo contrário, com o surgimento de uma pós-modernidade é bastante problemática. Por um lado, a nova arte nascente necessita de um reconhecimento por arte dos museus e das galerias que lhe valha o epíteto de ‘arte’. Por outro, a sua hibridizadora enquanto meio, bem como a partilha da mesma tecnologia com os meios da cultura popular, colocam o vídeo numa posição pouco definida em relação ao meio artístico. As estratégias formalistas de centramento no próprio meio vão de encontro à perspectiva Greenbergiana e Adorniana de arte e valem-lhe, de certo modo, um reconhecimento. No entanto, a sua relação com a cultura popular, nomeadamente com a televisão, fazem com que, mesmo quando os objectos artísticos se centram na materialidade do meio, contenham sempre uma crítica implícita à cultura popular e ao próprio sistema representativo televisivo. As estratégias anti-televisivas, narcisistas e formalistas da arte vídeo podem então, a esta luz, ser entendidas como um tendência quadripartida, algo contraditória nos seus termos: a arte vídeo afasta-se e distancia-se dos meios de cultura popular, ao mesmo tempo que se centra na materialidade do meio electrónico, através da exploração de características como a velocidade e a mon-

tagem, indo de encontro às perspectivas modernas; a arte vídeo institui-se como um espaço de questionamento e crítica dos mecanismos, e mesmo dos conteúdos, da cultura popular; a arte vídeo enquadra-se numa série de movimentos artísticos que questionam o próprio papel da arte e a sua relação com o mundo e com o público; e, por último, a arte vídeo coloca em causa a questão da ‘pureza’ de um meio artístico enfatizando, pelo contrário, uma grande mistura e interpenetração entre as artes, e imagens, nomeadamente através das instalações multimédia.

Não podemos, assim, enquadrar os inícios da arte vídeo, nem num domínio estritamente moderno, nem eminentemente pós-moderno. O vídeo encontra-se, antes, numa posição que testemunha uma passagem, uma encruzilhada. O vídeo institui-se, nos seus inícios, como meio híbrido fazendo uso e integrando tecnologias de massas, para levar a cabo um projecto estético moderno e, simultaneamente, lançar os alicerces e antecipando uma arte pós-moderna. O papel do vídeo na transição de concepções modernas para concepções pós-modernas continua por explorar. Se o projecto estético moderno pode ser encontrado nas estratégias formalistas e numa preocupação com as propriedades e potencialidade de uma nova linguagem electrónica, procurando descortinar uma ontologia da própria arte vídeo - questão que ocupou grande parte dos escritos sobre esta arte<sup>57</sup> -, a sua relação com estraté-

<sup>57</sup> A este respeito, ver, por exemplo: Sturken, Marita; “Paradox in the Evolution of na Art Form”; in Hall, Doug e Figer, Sally Jo (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Op. Cit., pp. 101-121. ‘A questão das propriedades inerentes do vídeo atingiu novos níveis de debate nos anos recentes, um debate que se centra nas questões chave da relação

gias pós-modernas também pode ser encontrada facilmente. Ela diz respeito à já referida implosão das dicotomias características do modernismo que é operada pela arte vídeo. Por outro lado, as imagens electrónicas parecem ir de encontro (e à medida que avançamos no tempo, mais clara essa tendência se torna) à questão da desaparecimento da dicotomia sujeito/objecto e da consequente possibilidade de distanciamento crítico, com o surgimento de uma ‘hiperrealidade’, de ‘simulacros’, tal como é preconizado por Jean Baudrillard. Baudrillard identifica a actual ordem cultural com uma equivalência entre sujeito e objecto - que se encontram em situações intermutáveis.<sup>58</sup> O monitor de vídeo, ou de computador, é o exemplo máximo da implosão dessa dicotomia sujeito/objecto. A interação entre o que se encontra efectivamente no ecrã e o receptor é uma relação negociada. O que acontece no monitor não se encontra, nem nele, nem no seu espectador, mas num espaço virtual e complexo entre ambos. A capacidade de distanciamento crítico é, portanto, anulado e Baudrillard caracteriza esse processo como um mecanismo de ‘alienação’. Isto determina uma aproxi-

do vídeo com o modernismo e o seu potencial para uma linguagem electrónica. A discussão das propriedades inerentes do vídeo tem sido o método predominante de traçar a história do meio desde o seu início.’ Sturken avança com uma crítica a esta discussão salientando que: ‘críticos desta posição salientam que limitar a discussão do vídeo às suas propriedades distintivas restringem o discurso do meio às limitações de uma teoria da arte modernista.’ Sturken, Marita; “Paradox in the Evolution of na Art Form”; in Hall, Doug e Figer, Sally Jo (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Op. Cit., pp. 115.

<sup>58</sup>Baudrillard, Jean; “The Ecstasy of Communication”, in Foster, Hal (Ed.), *The Anti-Aesthetic. Essays in Postmodern Culture*, Bay Press, Port Townsend, 1983, pp. 125-136.

mação entre o ‘real’ e o ‘irreal’ - a instituição de uma hiperrealidade.

A exposição *Les Immatériaux*, organizada em 1985, pelo Centre Georges Pompidou, em cuja concepção participaram uma série de pensadores defensores do surgimento de uma época pós-moderna, é bastante ilustrativa da relação entre os conceitos de pós-modernidade e as novas tecnologias de imagem. Uma definição precisa do que será a modernidade ou do que é, efectivamente, essa pós-modernidade é um trabalho que vai muito para além do nosso presente estudo. O que aqui surge como relevante é que a pós-modernidade, tal como é entendida pela maior parte dos autores, se caracteriza pela apoteose do visual na nossa cultura. A proliferação de imagens que ultrapassam as dicotomias do pensamento moderno, vem pôr em causa todo um sistema de representação e de relação com o mundo. Caem as oposições entre espaço e tempo e o que resulta é um espaço ‘esquizofrénico’ de superfícies em movimento acelerado.

Segundo Martin Jay, *Les Immatériaux* sugere a emergência da ‘era do simulacro’, profetizada na exposição pela própria voz de Baudrillard. Indicia esse domínio fantasmagórico de imagens sem referentes, a ‘precedência do simulacro’ que Baudrillard identifica com a actual ordem cultural. A fé modernista de que a visualidade e a racionalidade podiam ser conciliadas foi decisivamente rejeitada. O que é recepcionado pelos sentidos e o que faz sentido é desligado e separado.<sup>59</sup>

Uma característica desta emergência é a

<sup>59</sup>Jay, Martin; *Downcast eyes. The denigration of vision in Twentieth - Century French Thought*, University of California Press, California, 1994, pp. 584-586.

crescente intervenção das novas tecnologias da imagem. Nestas, a distinção entre meio e mensagem desaparece. Os códigos binários do computador, bem como as ondas electrónicas da televisão e do vídeo consistem numa desmaterialização simultânea do significante e do significado. Por outro lado, anulam o próprio sujeito, já que implicam uma perda de autonomia que se caracteriza pela separação binária sujeito-objecto. Como notou John Rajchman, “No mundo dos Immatériaux, tudo começa no corpo e acaba na linguagem... Era o pesadelo de um fenomenologista; por todo o lado era mostrada a substituição das actividades materiais do ‘corpo vivo’, por artificiais, ou por linguagens formais ou imateriais. Entrava-se num mundo de simulação do corpo.”<sup>60</sup>

Sean Cubitt classifica o vídeo como um meio híbrido, isto é, como um meio onde a interpenetração de materiais, práticas, conceitos e percepções é o dado fundamental.<sup>61</sup> O vídeo opõe-se, por isso, à lógica modernista de separação entre cada domínio artístico, operando uma mistura entre cinema, teatro, pintura, dança, escultura, música, e mesmo entre estes domínios artísticos e suportes relacionados com a cultura popular, como a televisão. Ao ultrapassar as distinções entre cada domínio artístico, o vídeo apela a uma interligação entre todas as formas de percepção e entre todos os sentidos,

<sup>60</sup> Rajchman, John; “The postmodern Museum” *Art in America*, 73, 10, Outubro de 1985, pp. 14 e 16. Citado em Jay, Martin; *Downcast eyes. The denigration of vision in Twentieth - Century French Thought*, Op. Cit., pp. 584.

<sup>61</sup>Ver Cubitt, Sean; *Timeshift on Video Culture*, Routledge, London, 1991; e Cubitt, Sean; *Video-graphy. Vídeo Media as Art and Culture*, MacMillan, London, 1993.

permitindo uma ‘experiência total’ que permite ultrapassar regimes de visão muito rígidos e específicos que advêm, segundo Cubbit, da fetichezação da visão nas artes modernas.

Por outro lado, a imagem vídeo, segundo Cubbit, ultrapassa ainda uma outra dicotomia, característica da arte moderna: a dicotomia entre forma e conteúdo, entre significante e significado. Colocando o ênfase no conceito de alegoria, Cubitt defende que o vídeo opera uma libertação da ‘tirania da representação’, abrindo campos onde a comunicação se processa com base em domínios não racionais. A perspectiva de Cubitt pode enquadrar-se na linha do surrealismo, nomeadamente através das ideias de Jung acerca do ‘inconsciente colectivo.’

Por outro lado, a perspectiva de Cubitt pode ser relacionada com aquilo que poderíamos considerar a noção de ‘sublime’ de Lyotard e a sua aplicação à tecnologia do vídeo, ou seja, às imagens ‘imateriais’ das novas tecnologias. Precisamente, para Lyotard, as imagens pós-modernas distinguem-se das imagens modernas devido às suas respectivas atitudes em relação à estética do sublime. Ao contrário das imagens eminentemente modernas que se situam numa lógica de reconciliação, o pós-modernismo, pelo contrário, deseja viver a dor da irrepresentabilidade. Trata-se de uma ‘esquizofrenia’, no sentido Lacaniano, potenciada pelas novas tecnologias da imagem, como o vídeo, hologramas, satélites e computadores.<sup>62</sup>

No entanto, a maior defesa do vídeo como o símbolo máximo da apoteose do pós-

<sup>62</sup>A relação das teorias de Lyotard com as novas tecnologias da imagem será desenvolvido um pouco mais adiante.

modernismo é feita por Frederic Jameson. Apesar de fortemente criticadas, as ideias de Jameson relativamente à pós-modernidade aplicada ao vídeo experimental têm marcado e alimentado muito da produção cultural neste domínio.

Num texto dedicado exclusivamente a esta questão Jameson traça claramente um enquadramento onde se salienta uma estreita relação do vídeo com a pós-modernidade.<sup>63</sup> Para Jameson, o vídeo experimental, ou a arte vídeo, é o candidato mais forte à hegemonia na actual cultura pós-moderna. O vídeo tende a dissolver as diferenças entre cultura popular e cultura de elite. Por outro lado, a mescla de significantes que caracterizam o vídeo pós-moderno, resiste às interpretações e à procura de um significado, ou referente. Por seu turno, a ideia de ‘total flow’ também acentua a impossibilidade do vídeo comunicar um único significado. O espectador é assim obrigado a resistir à construção de uma interpretação acerca do significado das obras, o que, segundo Jameson, teria como resultado uma simplificação redutora de um texto que é constituído, precisamente, por uma colagem de imagens efémeras que resistem à interpretação. O mesmo espectador, pode, aliás, retirar diversas conclusões diferentes acerca da mesma obra. Por outro lado, *ver vídeo*, é diferente de *ver um vídeo* e envolve, para Jameson, uma imersão no ‘fluir total’ das imagens, “de preferência numa sucessão aleatória de três ou quatro horas de cassetes

<sup>63</sup>Jameson, Frederic, “Surrealism without the unconscious” in *Postmodernism, or, the cultural logic of the late capitalism*, Duke University Press e Verso, 1991, pp. 67-96. Artigo traduzido para francês e editado sob o título “La lecture sans l’interprétation” in Bellour, Raymond e Duguet Ann-Marie (Ed.); *Vidéo*, Op. Cit. pp. 105 - 120.

em intervalos regulares.”<sup>64</sup> Isto determina o desaparecimento da noção de obra: não há obras de arte vídeo, nunca poderá haver um cânon vídeo e muito menos uma ‘política de autor’ vídeo. Determina, também, uma relação do espectador que passa por um processo de submersão total do mecanismo presente.

O vídeo pós-moderno distingue-se, assim, segundo Jameson, devido a uma série de características. Em primeiro lugar, a rotação constante de elementos, de forma a que estes mudem de lugar a cada instante. Em segundo lugar, a máquina torna-se simultaneamente sujeito e objecto, entidades semelhantes e indiferenciadas. Em terceiro, opera-se uma ‘despersonalização mecânica’ do espectador e dos próprios autores que são dissolvidos e se tornam, durante um certo tempo, parte integrante da tecnologia do meio. Em quarto, devido ao facto do vídeo ser uma arte temporal, os efeitos mais paradoxais desta apropriação tecnológica da subjectividade são observáveis na própria experiência do tempo. O conceito de ‘*total flow*’ institui uma espécie de duração pura e vazia, que contrasta com a suspensão ou reforma modernista da experiência do tempo. Em quinto, o vídeo experimental caracteriza-se pelas suas propriedades não ficcionais (mesmo a televisão que aspira à ficcionalidade do cinema, apenas produz um simulacro do tempo fictício). Em sexto, o conteúdo mais profundo do vídeo experimental pode ser descrito como sendo uma de ‘aborrecimento’ (*‘boredom’*, no original): o processo do vídeo é caracterizado por uma temporalidade de ‘aborrecimento’, pelas “badaladas do tempo real,

<sup>64</sup>Jameson, Frederic, “Surrealism without the unconscious” in *Postmodernism, or, the cultural logic of the late capitalism*, Op. Cit. pp. 78.

minuto por minuto, a ansiosa realidade irrevogável subjacente ao acontecimento em curso.”<sup>65</sup> E, por último, o vídeo é a única arte, ou meio, no qual a última ligação entre o espaço e o tempo é o próprio âmago da forma.

Jameson alia, assim, a espacialização do tempo ao desaparecimento da consciência histórica característico da pós-modernidade. O vídeo pode tratar o tempo como uma configuração espacial, atribuindo uma nova acepção de concreto ao nosso sentido de instantaneidade e simultaneidade. De facto, a capacidade do vídeo para espacializar o tempo está inscrito no próprio sistema, visto que a *frame* em vídeo é uma discreta unidade de tempo.

Através da análise da obra *AlieNATION* (1979) de Edward Rankus, John Manning e Barbara Latham, Jameson desenvolve as suas conclusões sobre os mecanismos e os efeitos utilizados pelos vídeos experimentais.<sup>66</sup> Salienta o papel da montagem visual de ‘retalhos’ (colagem), e da justaposição de material ‘natural’ (as sequências filmadas) e de material artificial (as imagens que já foram misturadas pela máquina), onde o ‘natural’ é ‘pior’ do que o artificial, operando aqui uma inversão: o natural já não conota

<sup>65</sup>Jameson, Frederic, “Surrealism without the unconscious”, Op. Cit. pp. 75.

<sup>66</sup>Segundo a descrição de Jameson, *AlieNATION* consiste numa colagem que inclui um fundo de ficção científica (retirado de um filme japonês de 1966 intitulado *Godzilla vs Monster Zero*), reproduções de pinturas clássicas, uma mulher deitada sob hipnotismo, entradas de hotéis ultra-modernos com elevadores em movimento, sonatas de Beethoven, discos voadores sobre Chicago, publicidade a cozinhas dos anos cinquenta, e muito mais, sem ser possível estabelecer qualquer relação de hierarquia de conotação entre eles.

a vida quotidiana segura de uma sociedade humana, mas antes “os sinais ruidosos e baralhados, o inimaginável lixo informacional, da nova sociedade dos media.”<sup>67</sup> Por outro lado, opera-se uma mistura de signos de vários sentidos e de vários meios (música, pintura, escultura). O efeito de alucinação é um resultado da colagem aleatória, da rapidez de montagem, da intertextualidade, instituindo um ‘tempo de delírio’ onde o ‘mundo objecto’ é desfragmentado, desconectado. A memória é anulada, o conteúdo é abandonado e o “significante torna-se pouco mais do que uma memória ténue de um signo anterior e, sem dúvida, da função formal daquele signo já extinto”<sup>68</sup>

Por outro lado Jameson, tomando emprestadas a terminologia e as distinções de Peirce, afirma que o que caracteriza o processo do vídeo (ou o ‘fluir total experimental’) é uma incessante rotação de elementos. Isto significa que nenhum elemento “pode ocupar a posição de interpretante (ou de signo primário) por qualquer período de tempo, mas tem antes de ser desalojado no instante seguinte.”<sup>69</sup> Para além das consequências que daqui advêm para uma teoria da interpretação, esta característica serve ainda para anular as diferenças entre a cultura popular e cultura de elite: o vídeo apropria-se de materiais advindos de ambas e estabelece um processo de interacção onde os respectivos valores são equivalentes. Jameson destaca ainda aquilo que considera como as propriedades fundamentais dos signos no contexto vídeo,

<sup>67</sup>Jameson, Frederic, “Surrealism without the unconscious”, Op. Cit., pp. 81.

<sup>68</sup>Jameson, Frederic, “Surrealism without the unconscious”, Op. Cit., pp. 84.

<sup>69</sup>Jameson, Frederic, “Surrealism without the unconscious”, Op. Cit., pp. 91.

a saber: a mudança de lugares entre signos; o facto de não haver lugares prioritários no processo; e a inconstância, já que a situação em que um signo funciona como interpretante de outro signo é absolutamente provisória.<sup>70</sup>

Assim, a realidade e a referência desaparecem simultaneamente e, nas palavras do autor: “somos deixados com aquele jogo puro e aleatório de significantes que chamamos pós-modernidade, que já não produz obras monumentais de tipo moderno, mas incessantemente remodelam os fragmentos de textos preexistentes (...): meta-livros que canibalizam outros livros, meta-textos que colam *bits* de outros textos - esta é a lógica da pós-modernidade em geral, que encontra uma das suas formas mais autênticas na nova arte do vídeo experimental.”<sup>71</sup>

### 3.1 Críticas e problematizações

Face a estas posições coloca-se a questão de saber se, e aonde, cabe a negatividade das novas formas artísticas e das novas tecnologias da imagem. Dito de outra forma, existirá ainda lugar para o ‘sublime’, na nova arte pós-moderna e nas novas tecnologias da imagem?

A questão de atribuir um papel de negatividade às práticas artísticas do vídeo, tem passado por uma crítica às análises de Jameson relativas ao vídeo experimental. No interior dos debates sobre o vídeo, estas críticas são inúmeras e insurgem-se, principalmente, contra a ideia de *total flow* e consequente desaparecimento do autor, anulação da memó-

<sup>70</sup>Ver Jameson, Frederic, “Surrealism without the unconscious”, Op. Cit., pp. 88.

<sup>71</sup>Jameson, Frederic, “Surrealism without the unconscious”, Op. Cit., pp. 96.

ria e da história, e auto-referencialidade, que impossibilitam qualquer relação, ou crítica, social ou política, produzida pelo vídeo experimental.

Nesta linha, Sean Curbitt considera, em traços largos, que Jameson operou uma generalização abusiva, sustentada em exemplos pouco demonstrativos e numa bibliografia muito pobre. Afirma que Jameson se enquadra numa série de discursos que se preocupam mais com aquilo que o vídeo *é*, do que com aquilo que o vídeo *faz*.<sup>72</sup> A redução de toda a arte vídeo às características de hiperralidade, abolição do conteúdo, auto-referencialidade e ‘colagem’ são particularmente atacadas por Cubitt, bem como, implicitamente, a impossibilidade de interpretação.

As suas críticas incidem principalmente sobre o conceito de *total flow* que, segundo Cubitt, manifesta uma confusão entre emissão (*broadcasting*) e vídeo, ao mesmo tempo que remete para um tratamento do vídeo como texto no qual os seus autores teriam desaparecido. A esta dissolução do autor, Cubitt opõe o argumento de que existe todo um conjunto de vídeos, onde, precisamente, a sua utilização confessional e auto-exploratória desempenha um papel fundamental.<sup>73</sup> É o caso do que acima designámos

<sup>72</sup>Cubitt, Sean; *Timeshift on Video Culture*, Op.Cit., pp. 122. Esta parte do livro encontra-se previamente editado em Cubitt, Sean; “Vídeo Art and Colonialism: An other and its others”, *Screen*, vol. 30, 4, 1989.

<sup>73</sup>Segundo Cubitt a confusão entre emissão e vídeo, aliada à estratégia textual, “permite ao vídeo juntar a textualidade indiferenciada da hiperrealidade de Baudrillard removendo todas as qualidades que o tornam distinto e que encontraram tanto reconhecimento entre os praticantes. Por exemplo, o vídeo é, para Jameson, ‘num certo sentido anónimo’ no bom sentido da palavra (como na produção medieval, por exemplo),

como a vocação narcisista do vídeo. À característica de rotação constante de elementos, Cubitt opõe o *take* longo, que considera ser uma estratégia importante entre os artistas vídeo, particularmente entre as feministas “perturbadas pelo machismo da montagem rápida nas emissões televisivas.”<sup>74</sup>

Também a impossibilidade de interpretação e o desaparecimento do conteúdo são contestados por Cubitt, nomeadamente quando afirma que “regular o processo de significado pode servir os interesses da academia, mas não fala pelos realizadores e espectadores das obras.”<sup>75</sup>

enquanto que o uso dos artistas do vídeo como uma forma de auto-exploração e confissão, é uma das suas qualidades mas dramáticas, e uma mais desenvolvida por artistas com regularidade, pelo menos desde o início dos anos setenta. Esta combinação de estratégias literárias com a confusão entre televisão e vídeo, permite falhas de análise mais radicais e cumulativas.” Cubitt, Sean; *Timeshift on Video Culture*, Op. Cit., pp. 122-123.

<sup>74</sup>Cubitt, Sean; *Timeshift on Video Culture*, Op. Cit., pp. 123.

<sup>75</sup>Cubitt, Sean; *Timeshift on Video Culture*, Op. Cit., pp. 123. O ataque à abolição do conteúdo é deferido de outras frentes. Por exemplo, Maureen Turim, na sua análise da obra *Signifying Nothing* (1975) de Steina Vasulka, enfatiza o lado irónico contido no próprio título. Defende que este emblematiza o ataque ao modernismo e aos seus conceitos formalistas. A mesma crítica poderia ser aplicada a Jameson. A obra de Vasulka, segundo Turim, subverte e confronta o formalista, insistindo na ideia de que a total ausência de significado é apenas possível numa imagem cujos significantes sejam simultaneamente auto-referenciais e complexos: ‘Sim, não significa nada (de decifração imediata); não, não escapa à significação nem nunca pretendeu fazê-lo.’ Por outro lado, Maureen Turim centra a sua crítica na ideia de Jameson de que o vídeo opera uma espacialização do tempo, sendo isto um factor determinante na apreciação da história e na definição de pós-modernidade. Segundo Turim, o modernismo já implicava um certo

Mas as críticas às conclusões de Jameson relativamente ao vídeo experimental vêm de uma série de outros autores, empenhados em defender um papel social crítico para a arte vídeo, enfatizando as suas relações com uma série de movimentos artísticos que surgiram ao mesmo tempo que esta arte e que pretendiam, nomeadamente, questionar o caminho de elitismo e fechamento excessivo tomado pelas artes modernas. Jameson é acusado de ter ignorado as linhas que ligam a arte vídeo à arte da *performance*, onde, ao contrário do que afirma o autor, a categoria modernista de ‘obra de arte’ também já havia

relativismo em relação à temporalidade e espacialidade. O tempo e o espaço eram vistas como categorias que se afectavam mutuamente. Para Turim, Jameson confunde o ambiente da imagem de televisão (que nos bombardeia com imagens sistematicamente extraídas do seu contexto, onde a justaposição apaga qualquer causa e efeito em favor de um mero valor de choque) e o vídeo, que também utiliza esse tipo de colagem, mas com resultados diversos. Turim opõe-se à ideia de que a colagem age contrariamente à compreensão e comentários históricos. Em vez disso, afirma o autor, ‘pode-se ver a capacidade do vídeo para espacializar o tempo e temporalizar o espaço como potencialmente um meio de continuar a dessecação da apreensão e significado de um acontecimento.’ Turim considera, então o vídeo, como um meio que contribui para aquilo que podemos considerar, não como pós-modernidade, mas como o ‘projecto acabado da modernidade.’ Argumenta que a própria lógica interna do computador contribui para esse facto, visto que, ao ser exteriorizada através de uma configuração visual, contribui para a criação de uma forma artística que responde às mudanças dinâmicas da tecnologia, como aceleração ou como crítica - um dos impositivos do modernismo. Assim, na opinião de Turim, “o vídeo enquanto aparato inscreveu a lógica das tecnologias modernas como um elemento primário do seu desenvolvimento.” Maureen Turim; “The Cultural Logic of Vídeo”, in Hall, Doug e Figer, Sally Jo (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Op. Cit., pp. 331-342.

sido posta em causa. Ann-Marie Duguet<sup>76</sup> e John G. Hanhardt,<sup>77</sup> por exemplo, salientam o facto de as estratégias dos inícios da arte vídeo, nomeadamente as desenvolvidas por Paik e Vostell, se encontrarem muito próximas das do *Fluxus* e das dos *Nouveaux Réalistes*, que questionavam as noções de arte de elite, afastada da experiência quotidiana e que procuravam estabelecer um diálogo entre artistas de diversas áreas, bem como entre as obras de arte e o público. Situam, assim, o surgimento da arte vídeo no interior de um movimento artístico, que teve início nos anos sessenta, e que se insurgia contra a ideia modernista de pureza da arte, da separação arte/vida e do formalismo absoluto. Assim, os pioneiros da arte vídeo, fortemente influenciados pelas teorias de John Cage, tentam ultrapassar a separação da arte e da vida e preconizam uma estreita relação e uma interpenetração entre vários domínios artísticos.

Por sua vez, Raymond Bellour, apesar de não efectuar uma crítica explícita a Jameson, fala do vídeo como um processo mais enraizado na escrita (e mesmo na pintura) do que no cinema. Esta tese defende que, o vídeo deixa ‘marcas’ como um desejo básico de inscrever sentido e memória.<sup>78</sup> Por outro lado, também situa o vídeo como um lugar privilegiado de restauração da memória, através da análise de *Art of Memory* de Wo-

<sup>76</sup>Ver Duguet, Ann-Marie; “Dispositifs”, in Bellour, Raymond e Duguet Ann-Marie (Ed.); *Vidéo*, Op. Cit., pp. 221-222.

<sup>77</sup>Ver Hanhardt, John G.; “Dé-collage/Collage: Notes toward a reexamination of the origins of video art”, in Hall, Doug e Figer, Sally Jo (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Op. Cit., pp. 78.

<sup>78</sup> Bellour, Raymond; “Vídeo Writing”; in Hall, Doug e Figer, Sally Jo (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Op. Cit., pp.421-443.

ody Vasulka,<sup>79</sup> ou como lugar de resistência

<sup>79</sup>Bellour, Raymond; “The images of the word”, in Renov, Michael e Suderburg, Erika (Ed.); *Resolutions; Contemporary Vídeo Pratices*, Op. Cit., pp. 149-159. A questão do desaparecimento da memória é um dos pontos mais criticados em Jameson. A este respeito veja-se, por exemplo, o artigo de Marita Sturken, onde a autora defende a construção da memória engendrada no próprio acto de gravar memória no ecrã. Opõe-se, por isso à tese de Jameson de anulação da memória e da história, argumentando, pelo contrário, que o vídeo é um local onde as memórias, quer individuais, quer colectivas, são produzidas. Para sustentar a sua argumentação, Sturken analisa uma série de obras que considera representativas da forma como a fenomenologia do vídeo se inter-cruza com as políticas contemporâneas da memória, frequentemente usando imagens que se opõem e desmantelam as memórias nacionais. São elas, *Art of Memory* (1987) de Woody Vasulka; *History and Memory* (1991) de Rea Tajiri; *Memories from the Department of Amnesia* (1990) e *Who’s Going to Pay for These Donuts, Anyway* (1992) de Janice Tanaka; e *Nomads at the 25 Door* (1991) de Jeanne Finley. Sturken Marita; “The Politics of Video Memory”, in Renov, Michael e Suderburg, Erika (Ed.); *Resolutions; Contemporary Vídeo Pratices*, Op. Cit., pp. 1-12. Veja-se também o artigo de Erika Suderburg onde são examinadas a representação da história e da memória em várias obras de vídeo, consideradas como codificações alternativas da determinadas narrativas históricas. Suderburg ataca o argumento de Jameson de que o vídeo teria “nascido sem conteúdo e depois da história” e seria “imune à memória.” A autora considera que “os artistas contemporâneos que trabalham com vídeo continuam a fabricar ‘gramáticas’ envolventes de imagem. Essas gramáticas encontram-se localizadas na intercepção do poético e do documentário: inferências dialécticas, construídas com base no ‘re-contar’ visual ou ‘re-chamar’ do momento histórico, divorciadas dos modos tradicionais do documentário e da narrativa (...)” Essa especificidade híbrida procura, segundo a autora, questionar a representação histórica dominante através da reconstrução de histórias alternativas. Suderburg, Erika; “The Electronic Corpse: Notes for na Alternative Language of History and Amnesia”, in Renov, Michael e Suderburg,

contradizendo a profetização pós-moderna do fim das vanguardas.<sup>80</sup>

Estas posições aproximam-se da questão da pós-modernidade considerada como um processo de ‘deslegitimação’, tal como é teorizada por Lyotard,<sup>81</sup> mais da convicção de que se trata de uma era caracterizada pelo fim das vanguardas, tal como é preconizado por Jameson e Baudrillard. A questão que se coloca é a de que forma a ‘arte imaterial’ (*Les Immateriaux*) de Lyotard podem ainda situar-se na linha das vanguardas do ‘sublime’. Dito de outra forma, resta saber qual o potencial de ‘poesis’ na tecnologia vídeo actual.<sup>82</sup>

Várias soluções possíveis foram já acima adiantadas. No entanto, sistematizando ao extremo, podemos encontrar três vias na resposta a esta questão. Em primeiro lugar, a ocorrência de uma abertura discursiva de sentido, em função do estabelecimento de relações inéditas e imprevisíveis entre imagens descontextualizadas, que perdem o seu conteúdo e que são estilhaçadas num fluir drástico e constante de signos em situações absolutamente provisórias (Jameson).<sup>83</sup> Em segundo, as imagens obtidas atra-

Erika (Ed.); *Resolutions; Contemporary Vídeo Pratices*, Op. Cit., pp.102-123.

<sup>80</sup> Bellour, Raymond; “Être ou ne pas être d’avantgarde. L’Utopie Vidéo”, in Fargier, Jean-Paul (Dir.), *Où va la vidéo*, Op. Cit., pp. 90-95.

<sup>81</sup> Lyotard, Jean-François; *A Condição Pós-Moderna*, Gradiva, Lisboa, 1989.

<sup>82</sup> Eleftheriots, Dimitris; “Vídeo poetics: technology, aesthetics and politics.”, *Screen*, 36, n<sup>o</sup> 2 Verão 1995, pp. 100-112.

<sup>83</sup> Numa estratégia oposta à proposta por Roland Barthes, através de uma ‘saturação’ de sentido. Ver Barthes, Roland; *O Grau Zero da Escrita*, Edições 70, Lisboa, 1984 (1<sup>a</sup> Edição 1953) e Barthes, Roland; *O Prazer do Texto*, Edições 70, Lisboa, 1988 (1<sup>a</sup> Edição 1973). Ver ainda a referência de Jameson a Barthes

vés de meios electrónicos e digitais são absolutamente inéditas e abrem um campo, para utilizar a expressão de Bill Viola, para uma arte verdadeiramente ‘conceptual’,<sup>84</sup> onde a tecnologia funciona como uma forma de ‘revelação’.<sup>85</sup> Em terceiro, a criação de uma envolveria, de um espaço onde, precisamente, as nossas estruturas preceptivas são abaladas e questionadas, abrindo caminho para uma comunicação que passa por uma anulação entre o corpo do espectador e as obras, onde as nossas funções preceptivas e racionais são substituídas por sensações e reacções eminentemente sensoriais. Esta última via desenfaz o conteúdo das imagens em favor de propriedades como a cor, a forma e os vectores de movimento.

Tendo já explorado, de alguma forma, as duas primeiras vias, debruçemo-nos agora, sobre a terceira, ou seja, sobre a instituição de um ‘espaço sensorial’.

### 3.2 Relação com o corpo do espectador: experiência sensorial

Desde muito cedo, a arte vídeo preocupase com o estabelecimento de uma relação

---

em Jameson, Frederic, “Surrealism without the unconscious”, Op. Cit., pp. 84-85.

<sup>84</sup> Viola, Bill; “Y-aura-t-il copropriété dans l’espace de données?”, in Bellour, Raymond e Duguet Ann-Marie (Ed.); *Vidéo*, Op. Cit. pp. 71.

<sup>85</sup> Druckrey, Timothy (Ed.); *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*, Op. Cit.. Druckrey afirma: “Neste sistema (meios digitais) a representação cultural é menos significativa do que a representação psicológica. O sistema cognitivo torna-se uma questão mais pertinente do que o sistema de comunicação.” Druckrey, Timothy (Ed.); *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*; Op. Cit., pp. 22.

específica com o espectador. A manifestação mais evidente dessa preocupação pode encontrar-se na forma de ‘instalação vídeo’.<sup>86</sup> Englobando-se, como já foi referido, numa série de movimentos artísticos que procuravam anular as distâncias entre a arte e o seu público, a instalação vídeo, à semelhança da arte minimal, da *body art*, da *land art*, e da *performance*, opera uma mudança, centrando-se nas relações com o espaço e com o tempo, jogando com as estruturas preceptivas e cognitivas dos seus espectadores e instituindo uma relação interactiva com as obras.

As instalações vídeo, independentemente das formas que poderão tomar, instituem um *aqui e agora* espacial que determina a sua recepção como experiência actual, como acontecimento, e não como ilusão (ou seja, como evocação de ausências). O enunciado aparece assim como indissociável do tempo e do lugar da sua enunciação e recepção.

A relação interactiva é o resultado dessa indissociabilidade entre enunciados e acto de enunciação. As instalações vídeo oferecem-se assim, ao receptor, como uma ‘obra aberta’, onde a construção e reconstrução de sentido encontram-se em constante mudança. No entanto, essa construção de sentido é inseparável do acto de recepção como evento, como experiência, frequentemente irreduzível às suas regularidades.

Este sentido de experiência, de evento, determina que o olhar e o corpo dos sujeitos não sejam apenas confrontados com um dispositivo. Eles instituem-se como um evento.

---

<sup>86</sup>Para um excelente texto sobre a instalação vídeo veja-se Morse Margaret; “Video Installation Art: The Body, The Image, and Space-in-Between”, in Hall, Doug e Figer, Sally Jo (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Op. Cit., pp. 153 - 167.

Esse evento, implica, não apenas um olhar, ou uma reflexão, mas um envolvimento global, de todos os sentidos, no confronto com os diversos espaços possíveis. Neste sentido, todas as instalações serão interactivas, já que o visitante escolhe um percurso, um ponto, uma situação de olhar que determina sentidos, e percepções variáveis.

Morse, no texto acima citado distingue entre dois tipos de instalações vídeo: “algumas instalações jogam com modos habituais de experiência sensomotora, outras operam a um nível mais contemplativo, dependendo da passagem das imagens, ou de campos conceptuais, através de várias dimensões, mais do que na passagem do corpo do visitante através da instalação. No entanto, mesmo neste caso, o visitante é fechado no interior de um envelope de imagens, texturas e sons.”<sup>87</sup>

Seguindo a distinção de Morse, podemos falar de diferenças ao nível das instalações que passam pelo tipo de envolvimento e pela forma como jogam com a presença do espectador. Por um lado, encontramos circuitos de vídeo fechados que operam com uma câmara ao vivo e com a inter-relação e intervenção directa do espectador, onde são principalmente explorados a relação com o espaço, a criação de ambiente e a relação mediada. Por outro, distinguimos as instalações vídeo que utilizam imagens pré-gravadas onde se torna visível um mundo conceptual de relações e de interacções entre as imagens e os mecanismos de identificação, memória ou antecipação. Morse afirma que, neste tipo de instalações, “um mundo conceptual é tornado ma-

<sup>87</sup>Morse Margaret; “Video Art: The Body, The Image, and Space-in-Between”; in Hall, Doug e Finger, Sally Jo (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Op. Cit., pp. 153.

nifesto à medida que objectos literais e imagens se situam em relações físicas um com o outro. Isto é, a técnica que traz mundos referenciais à consciência não é a *mimésis* mas a simulação.”<sup>88</sup> Assim, e segundo a teoria pragmática da comunicação, o modo e enunciação deste tipo e discursos é performativo ou declarativo: isto significa que “um mundo é declarado pertencer à existência. Não necessita de ir de encontro ao mundo exterior (isto é, ser constatativo), nem comanda o visitante ou obriga o artista, nem tão pouco expressa meramente um estado de alma.”<sup>89</sup>

Quer num tipo, quer em outro, mundos diferentes são colocados em co-presença e, inevitavelmente, em interacção. Estes mundos podem ser multiplicados, por exemplo, com a utilização de vários monitores e imagens vídeo, com a presença de objectos, sons, fotografias, etc. Nesse caso, os diversos elementos interrelacionam-se igualmente entre si e a relação entre mundos é elevada ao número de elementos em presença.

Esta interacção e justaposição de diversos elementos e mundos em presença, opera uma ‘saturação’ de sentido (no sentido que Jameson lhe atribui) que abre um domínio de ‘mundos possíveis’ estritamente conceptuais, que resultam de uma acção física entre os diversos elementos em co-presença. Essa acção sobre o espaço pode ser complementada com uma outra sobre o tempo através da aceleração ou desaceleração do movimento.

<sup>88</sup>Morse Margaret; “Video Art: The Body, The Image, and Space-in-Between”; in Hall, Doug e Finger, Sally Jo (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Op. Cit., pp. 159.

<sup>89</sup>Morse Margaret; “Video Art: The Body, The Image, and Space-in-Between”; in Hall, Doug e Finger, Sally Jo (Ed.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Op. Cit., pp. 159.

Qualquer uma delas procura destabilizar a nova visão e a nova percepção, remetendo, com maior ou menor ênfase para estratégias, de ‘revelação’, ‘desvelação’, simples fruição ou *juissance* (importando aqui um termo utilizado por Lyotard.) A visão é autorizada a aceder e a revelar figuras invisíveis que pulsam através do choque e a interacção de ‘vários mundos.’

Num ensaio intitulado ‘*Acinema*’ Lyotard, argumentando pela prioridade do fluxo e movimento sobre o estático, acusa o cinema de procurar formas de estabilizar a experiência visual e fornecer um fechamento formal. Isto é conseguido através do controlo total sobre os movimentos, de forma a que cada fotograma esteja colocado num todo do qual ele nos remete para ‘outra coisa’. Nenhum movimento nos é apresentado por aquilo que efectivamente é: “uma simples diferença estéril no campo do audiovisual.”<sup>90</sup> A este tipo de estratégias Lyotard opõem as do cinema experimental e *underground*, onde encontra um ‘*acinema*’ que, pelo contrário, irá destruir a ilusão de unidade e a coerência. Será um desvio: “é essencial que a totalidade da força investida no simulacro seja promovida, aumentada, desligada e queimada em vão. É então o que Adorno disse que a única grande arte é a construção de trabalhos de fogo: pirotécnicas que simulariam perfeitamente o consumo estéril de energias em *juissance*.”<sup>91</sup> O ‘*acinema*’ alcança este fim, quer através da imobilidade extrema (produzindo filmes que são como quadros vivos), ou através da mobilidade extrema que cria ‘abstracções lí-

<sup>90</sup> Lyotard, Jean-François; “Acinema”, *Wide Angle*, vol.2, n.º3, 1978, pp. 53.

<sup>91</sup> Lyotard, Jean-François; “Acinema”, *Wide Angle*, vol.2, n.º3, 1978, pp. 54.

ricas.’ Em ambos os casos, o sujeito da narrativa tradicional é totalmente desmantelado.

A tradição do ‘*acinema*’ pode ser encontrado em algumas experiências no domínio das novas imagens digitais e electrónicas (pós-modernas?). A vocação formalista do vídeo e das novas tecnologias da imagem, é herdeira, como vimos, de toda uma série de procedimentos que podemos encontrar no cinema experimental, no *acinema* de Lyotard, nomeadamente através do ênfase no movimento e no ritmo puros, instituindo uma recepção como mera *juissance*. Como uma ‘pirotécnica’, as imagens são alvo de uma fruição pura, sem qualquer sentido ou direcção. A razão e a procura de sentido são convidadas a darem lugar a outras formas de recepção e de interacção: a uma sensorialidade latente. As imagens electrónicas e digitais permitem, ainda mais do que o cinema, uma aceleração ou desaceleração geral do tempo: imobilidade ou mobilidade extrema que, no caso do cinema, Lyotard afirma criar ‘abstracções líricas’.<sup>92</sup>

Encontramos assim duas estratégias aparentemente opostas: uma conceptualização e abstracção progressivas, a par de uma sensorialidade crescente. No entanto, essas duas estratégias cruzam-se e a sensorialidade é alcançada, paradoxalmente, por objectos cada vez mais conceptuais e abstractos. Bill Viola

<sup>92</sup> A propósito da mobilidade extrema ver, por exemplo, o artigo de J.P. Fargier, sobre Woody e Steina Vasulka. Fargier afirma: “Nos Vasulka, a digitalização não é estática: combinada com um zoom electrónico, a multiplicação numérica da face morta é enrolada num movimento incessante entre os dois infinitos: nenhum ponto, nunca, em qualquer momento, ocupa um valor constante, definitivo. A instabilidade é total, a flutuação permanente. Fargier, Jean-Paul, “Steina e Woody Vasulka. Zero Un”, in Fargier, Jean-Paul (Dir.), *Où va la vidéo*, Op. Cit., pp. 79-82.

fala de uma imagem vídeo que foi transformada em uma ‘imagem total’: "por imagens quero referir-me à informação que vêm ao de cima através da visão, audição e todas as modalidades sensoriais."<sup>93</sup> A aproximação à música, nomeadamente à música contemporânea é evidente: Schoenberg, Stockhausen e Cage, já operam nesta aparente dicotomia.

Gary Hill é um dos artistas onde mais peso tem esta relação sensorial. Referindo-se às instalações vídeo de Gary Hill, Bill Horn escreve: "Hill não confia demasiado numa estrutura conceptual que transporte as suas ideias. Em vez disso, elas encontram-se contidas numa experiência poética, que é acessível a todos quantos questionarem a obra. Mesmo se alguém se afastasse da obra com a sensação de incerteza em relação aos motivos ou à teoria que a conduziu, Hill transformou as ideias numa experiência corporal."<sup>94</sup> Segundo Horn, no trabalho de Gary Hill, a hierarquia tradicional segundo a qual nós, como sujeitos humanos, ‘vimos’ imagens e ‘falamos’ ou ‘escrevemos’ palavras torna-se fluida. As formas humanas são fragmentadas. A atribuição de sentido já não é automática e o corpo do visitante torna-se a sua forma de negociar uma posição num ambiente instável.

Os compositores de ‘música visual’, como vimos acima, desde logo que se centram nesta relação sensorial com os receptores.

<sup>93</sup>Jorg Zutter, "Interview with Bill Viola", in *Bill Viola. Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*, Cat., Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1993, p. 137. Citado em Pelizzari, Maria Antonella; "Experiencing Bill Viola's Buried Secrets", *Millennium Film Journal*, nº 29, Fall 1996, pp. 10.

<sup>94</sup>Horn, Bill; "Image/Object, Vídeo/Text: Gary Hill at the Guggenheim", *Millennium Film Journal*, nº 29, Fall 1996, pp. 6.

De facto, é curioso notar que as formas mais abstractas, produzidas actualmente no domínio das novas tecnologias, insistem nessa primeira relação onde a obra produz uma envolvimento, um espaço e um tempo de ‘delírio’ que nos remete para além das nossas estruturas de percepção quotidianas e racionais, apelando a todos os sentidos. Estas experiências são alcançadas através de formas multimedia, nascidas da integração das novas tecnologias com a tradição da arte da *performance*.

Vikebe Sorensen considera que a desmaterialização da arte opera um corte radical na tradicional tríade artística (artista/obra de arte/receptor). A tendência que se manifesta na arte da *performance* dos anos sessenta, estende-se através dos anos noventa, influenciando, decisivamente, a arte digital e electrónica. A realidade virtual, especialmente, desmaterializa o objecto e convida à participação dos receptores, tal como a arte interactiva.

Ronald Pellegrino, através da integração de *lasers*, computadores, sintetizadores e aparelhos de vídeo, misturados com dança, vozes, musica electrónica e acústica, cria uma arte multimedia dinâmica, que apela a experiências sensoriais, totais e inéditas.

A constatação do deslocamento para uma estética sensorial, pode ser já encontrada em Walter Benjamin e em Marshall MacLuhan, através da ideia de ‘qualidade táctil’, ou efeito de ‘choque’<sup>95</sup> atribuída às novas tecnologias<sup>96</sup> que se opõe à ‘qualidade óptica’ tradicional das artes.

<sup>95</sup> Benjamin, Walter; "A Obra de Arte na Era da Sua Reprodutibilidade Técnica" (1936), in *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Relógio d'Água, Lisboa, 1992, pp.107-108.

<sup>96</sup>No caso de Benjamin, aplicado ao cinema.

Benjamin associa a qualidade táctil do cinema à da arquitectura que possui, precisamente, uma recepção de dois tipos: através do uso e através da percepção, ou seja, táctil e óptica.<sup>97</sup> Para Benjamin, a recepção táctil advém do uso, de um envolvimento total do receptor com o objecto, que resulta de uma anulação da ‘aura’ da obra de arte. O valor de uso - táctil - característico da cópia, opõe-se ao valor de culto, dominante no original que impõe uma relação à distância, uma contemplação e um envolvimento meramente espiritual. No cinema, a qualidade táctil, através da técnica formal do ‘choque’ permite novas formas de percepção e de envolvimento. No entanto, para Benjamin, estas não são absolutamente opostas à crítica e à razão.<sup>98</sup>

Através do conceito de ‘diversão’, Benjamin, fala de uma profunda alteração nos mecanismos de percepção nas artes: “a recepção na diversão, cada vez mais perceptível em todos os domínios da arte, e que é sintoma das mais profundas alterações na percepção, tem, no cinema o seu verdadeiro instrumento de exercício.”<sup>99</sup>

A democratização da recepção, coincidente com a perda de ‘aura’ e de original, bem com a emergência de uma percepção táctil das cópias determina, assim, para Benjamin, uma mudança nas formas de percep-

ção, mudança que se encontrava, em 1936, bem exemplificada nos aspectos formais do cinema, mas que Benjamin, preconiza já alargar-se a toda a arte. O táctil é a envolvimento total e o esquecimento do receptor numa panóplia de sentidos, da qual fazem também parte uma razão e uma crítica, mas ‘distráidas’.

MacLuhan também atribui uma qualidade táctil aos meios electrónicos. Na ‘nova era electrónica’, profetizada pelo autor, assistimos a uma explosão de todos os sentidos, a uma revolta contra o domínio absoluto da razão instrumental, através da tecnologia e dos novos meios. Estes novos meios, entendidos, como uma extensão dos nossos sentidos, do humano, anunciam um envolvimento total do receptor<sup>100</sup>.

É, talvez, por esta razão que, no mundo da indústria, os produtores discográficos mais atentos estão a apostar todas as suas cartas na sensorialidade pura. Esta será a hipótese que procuraremos explorar num próximo ponto.

<sup>97</sup>Benjamin, Walter; “A Obra de Arte na Era da Sua Reprodutibilidade Técnica” (1936), pp.109.

<sup>98</sup>Benjamin afirma. “O cinema rejeita o valor de culto, não só devido ao facto de provocar no público uma atitude crítica, mas também pelo facto de tal atitude crítica não englobar, no cinema, a atenção. O público é um examinador, mas distraído.” Benjamin, Walter; “A Obra de Arte na Era da Sua Reprodutibilidade Técnica” (1936), Op. Cit., pp.110.

<sup>99</sup>Benjamin, Walter; “A Obra de Arte na Era da Sua Reprodutibilidade Técnica” (1936), Op. Cit., pp.110.

<sup>100</sup>Ver, MacLuhan, Marshall, *A Galáxia de Gutenberg*, Editora da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1972. (1ª edição 1962). Ver também MacLuhan, Marshall; *Understanding Media*, New American Library, New York, 1964; e MacLuhan, Marshall; “The Electronic Age - The Age of Implosion” in *Essays, Media Research. Technology, Art, Communication*, OPA (Overseas Publishers Association, Amsterdam, 1997, pp. 16-38.