

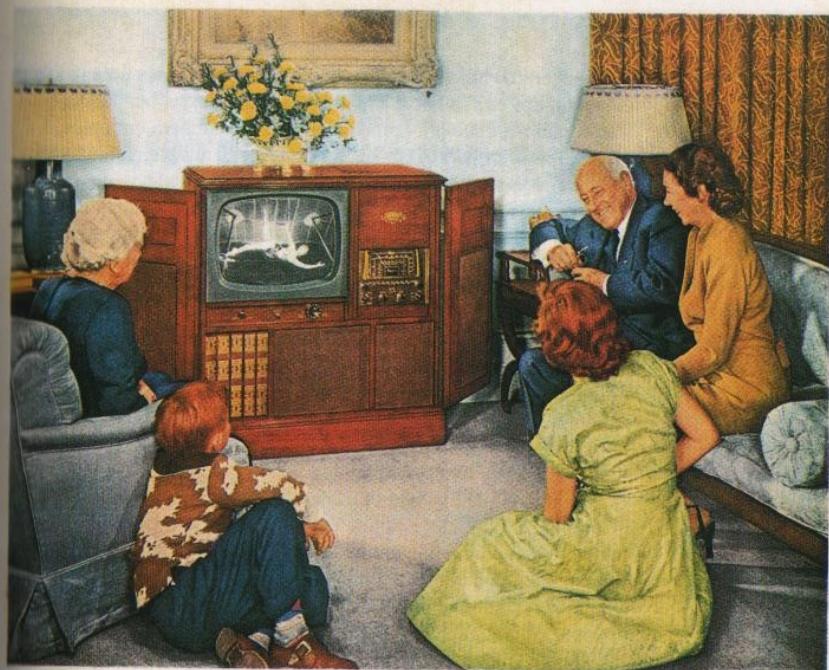
## 2. VIDEOARTE

### Um novo meio de expressão

Talvez os críticos ainda estivessem (na verdade, ainda estão) debatendo a viabilidade estética de *Fountain* [Fonte] (o urinol de cabeça para baixo enviado a uma exposição de arte em 1917) de Marcel Duchamp em meados dos anos 60, mas já naquela época as fronteiras da arte tinham sido tão ampliadas que não existiam mais "limites". Na verdade, objetos manufaturados como *Fonte* foram apenas o começo. Em Nova York os *Happenings* de Allan Kaprow, Claes Oldenburg e Jim Dine, as telas com diversos materiais (com camas, galinhas recheadas e cabos) de Robert Rauschenberg, as instalações corporais de Carole Schneemann e os painéis de néon de Dan Flavin são apenas alguns exemplos da multiplicidade das obras de arte em exposição naquela época. A máxima do crítico Clement Greenberg de que o significado da arte (que para ele significava pintura ou escultura) deveria ser encontrado no próprio objeto agora era contestada pela idéia de que, na prática da arte, o conceito e o contexto eram o fundamental.

O minimalismo e o conceitualismo, seu produto, eram as formas dominantes do período. "Desembaraçados da condição de objeto", escreveu a crítica de arte Lucy Lippard, "os artistas ficaram livres para deixar a imaginação correr solta." Nas artes visuais, rejeitou-se o ilusionismo em favor de uma simplicidade despojada, mais próxima do desenho industrial que do pictorialismo. Esta atitude refletiu a crescente tendência, na arte, de eliminar as fronteiras entre ela e o cotidiano, ou, segundo a história, entre "alta" e "baixa" arte. E, além dos limites do mundo da arte, o meio que predominava na cultura de massa nessa época era a televisão.

As histórias da arte do período começam quase sempre com *Flag* [Bandeira] (1954-55) de Jasper Johns, *Stripe Painting* [Pintura de listras] (1959) de Frank Stella ou *Brillo Boxes* (1964) de Andy Warhol, e não com algum debate de videoarte. Em parte isto acontece porque deve-se considerar a videoarte, que surgiu em meados dos anos 60, partindo do ponto de vista de um mundo cada vez mais dominado pelos meios de comunicação de massa, sobretudo a televisão; e isto, para muitos críticos, está bem longe das preocupações da arte. Contudo, como observa a curadora do Museu de Arte Moderna de São Francisco, Christine Hill, "uma idéia fundamental defendida pela primeira geração de videoartistas era que, para existir uma relação crítica com a sociedade televisiva, era preciso primeiramente participar de forma televisiva".



Paul Hesse photo

Here's Mr. Showmanship himself—Civil B. DeMille—enjoying Magnavox Big-Picture TV at home with his family in Hollywood.

**Magnavox** graces America's finest homes

ONE of the things which makes many American homes so envied is television, and magnificent Magnavox Big-Picture TV ranks highest where gracious living is a daily habit. For Magnavox instruments are showpieces inside and out, combining advanced engineering with stunning cabinetry of heirloom quality. Each superb furniture piece is the ideal sounding chamber for glorious Magnavox tone. Sharp, clear Magnavox pictures are specially filtered for pleasing contrast. No matter

how proud your home, or how modest your budget, you'll find a Magnavox meant just for you. See this great value at one of the fine stores listed under Magnavox in your classified telephone directory. The Magnavox Company, Fort Wayne 4, Indiana.

THE MAGNAVOX EMBASSY (size shown above) AM-FM radio-phonograph in rich mahogany finish. Add 20-inch TV now or later.



Better sight...better sound...better buy  
**Magnavox**  
the magnificent  
television • radio • phonograph  
Ultra High Frequency Units Readily Attachable

78. Comercial dos anos 60 para a Magnavox Televisions. Já em 1960, 90% dos lares americanos tinham aparelhos de televisão.

Imagens de todo o mundo, que existiam apenas nos noticiários apresentados em cinemas, eram agora introduzidas nos lares comuns, não somente em branco e preto, mas também em cores. A imagem em movimento entrou nos lares medianos com força total: até 1953, dois terços dos lares americanos tinham televisões e, em 1960, chegavam a 90%, um fato que teria profundo efeito sobre a indústria do cinema. Contudo, apesar de algumas notáveis exceções na televisão dos Estados Unidos, como os dramas sérios de *Playhouse 90*, a "arte" permaneceria como domínio do cinema. Este século estabeleceu um tipo de hierarquia na tecnologia de meios de comunicação de massa, com o cinema ainda no topo, seguido pela televisão, depois o vídeo e, agora, imagens transmitidas por computadores; todos, plausivelmente, originaram-se do teatro, que foi o que mais sofreu com a perda de público e de artistas para os outros meios de expressão.

Já nos anos 60 ocorreu a total comercialização da televisão empresarial e, para os observadores atentos dos meios de comunicação de massa e muitos artistas, a televisão se firmava como o inimigo. Os americanos passavam até sete horas, por dia, assistindo à televisão, e formava-se uma nova sociedade de consumo, gerada por uma oligarquia de comerciais, que é o que mantém viva a televisão. Além disso, as revoluções políticas e a conscientização dissidente em todo o mundo, as revoltas estudantis em Paris, Nova York e em muitas outras partes do planeta, e uma revolução sexual contribuíram para os contextos culturais nos quais surgiu a videoarte.

Ninguém conceitualizou melhor os amplos efeitos da explosão dos meios de comunicação de massa do que o autor canadense Marshall McLuhan (1911-80). Com suas muitas obras, especialmente *The Medium Is the Message: An Inventory of Effects* [O meio é a mensagem: uma lista de efeitos] (1967), ele ajudou uma geração inteira a compreender o enorme impacto dos meios de comunicação de massa sobre o cotidiano. "Qualquer um dos novos meios de expressão", escreveu em 1960, "é, de certa forma, uma nova linguagem, uma nova codificação de experiência gerada coletivamente por novos hábitos de trabalho e conscientização coletiva inclusiva." "Os novos meios de expressão", prosseguiu em 1969, "não são maneiras de nos relacionarmos com o antigo mundo 'real'; são o próprio mundo real e remodelam livremente o que resta do mundo antigo." Suas críticas às propagandas e à televisão comercial tornaram-se pontos comuns para artistas/ativistas dos anos 60.

Embora haja controvérsia sobre as origens exatas da videoarte (principalmente censuras diretas de críticas feministas nos Estados Unidos, como Martha Gever e Martha Rosler), bem no início havia dois tipos de práticas de vídeo: os documentários dirigidos por ativistas ligados aos noticiários alternativos e mais propriamente aos vídeos artísticos.

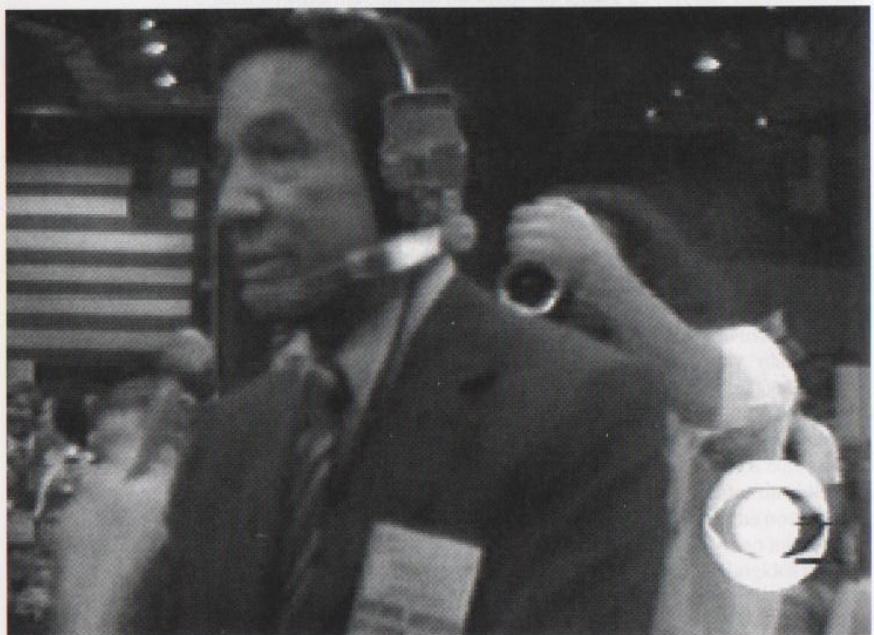
No primeiro grupo enquadram-se as atividades políticas dos chamados videógrafos guerrilheiros, como o canadense **Les Levine** (1935-) e o artista americano **Frank Gillette** (1941-), que forçaram a entrada em convenções políticas e outros eventos importantes sem as credenciais adequadas, comuns aos representantes da imprensa. Levine foi um dos primeiros artistas a usar equipamento de vídeo de meia polegada quando este surgiu em 1965. *Bum* [Vagabundo] explorou a vida dos indigentes nas ruas do chamado Skid Row no Lower East Side de Nova York. Em 1968, Gillette também foi às ruas, gravando um documentário de 5 horas sobre hippies reunidos em St. Mark's Place, a principal via no Lower East Side em Nova York. Tanto Levine quanto Gillette utilizavam um estilo de filmagem improvisado, destemido, que não colocava no material qualquer tom direcional ou artístico preconcebido. Os temas eram apresentados de forma despojada e não eram, de maneira alguma, "artísticos".

Nos Estados Unidos, coletivas de vídeo também surgiram rapidamente, lideradas por grupos como Videofreex, Raindance Corporation, Paper Tiger Television (em Nova York) e Ant Farm em São Francisco. Fortemente influenciados por cineastas americanos e franceses do *cinéma vérité*, que os precederam em dez anos, esses primeiros usuários de vídeo adaptaram um estilo que logo se tornaria muito atraente para as estações de televisão convencionais para a cobertura de notícias "em cima da hora".

Um exemplo que vem ao caso, a Top Value Television (ou TTVT) fez uma cobertura alternativa das convenções republicana e democrata de 1972 nos Estados Unidos. Usando uma Portapak de meia polegada, rolo aberto, em branco e preto, vários "correspondentes" da TTVT infiltraram-se nas áreas principais das convenções, entrevistando todos, de políticos a repórteres de televisão comercial, resultando em uma perspectiva divertida e provocante dos pontos fracos do processo político americano e do processo de obtenção da notícia. A ligação entre os primórdios da televisão alternativa (que, na verdade, recebia fundos governamentais) e a televisão convencional tem história própria e vital. Basta dizer que, já no final dos anos 70, segundo a historiadora americana de vídeo Deirdre Boyle salienta, as redes de televisão, percebendo seu valor como entretenimento, absorveram muitas das técnicas de entrevista e de câmera da televisão de guerrilha. Chegaram até a conquistar vários de seus membros, inclusive um ativista/produtor, Jon Albert, que se tornou produtor da NBC Television News.

As histórias de vídeo voltadas de modo mais puro para a "arte" geralmente apontam para o dia, do ano de 1965, em que o artista e músico coreano do Fluxus, Nam June Paik, comprou uma das primeiras filmadoras Portapak da Sony em Nova York e a apontou em direção à comitiva do Papa que naquele dia passava pela Quinta Avenida. Sob essa perspectiva, aquele foi o dia em que nasceu a videoarte. Aparentemente, Paik pegou a fita com imagens do Papa,

79. TTV, *Four More Years* [Mais quatro anos], 1972. A aparência das entrevistas com câmeras portáteis, de baixa tecnologia, logo passou a ser admirada pelo noticiário da televisão convencional por causa do caráter imediato e autêntico que sugeriam.



filmadas de um táxi, e naquela noite mostrou os resultados em um ponto de encontro de artistas, o Cafe à GoGo, concretizando assim a primeira apresentação de videoarte. O que leva a filmagem do Papa, por Paik, a ser classificada como videoarte? Basicamente, considera-se que ela seja arte porque um artista reconhecido (Paik), associado à performance e à música experimental, fez o vídeo como uma extensão de sua prática artística. Ao contrário de um jornalista fazendo seu trabalho com o Papa, Paik criou um produto tosco, não comercial, uma expressão pessoal. Ele não estava "cobrindo" a notícia da visita do Papa, mas captando uma imagem que, para ele, possuía valor cultural e artístico. É provável, de uma perspectiva histórica, que a filmagem do Papa feita por Paik tenha recebido a designação de "o primeiro" trabalho de videoarte nos Estados Unidos, em grande parte devido à subsequente designação de Paik como o primeiro videoartista mais prolífico e influente. Além disso, ele tornou-se o primeiro "porta-voz" de videoarte. "Assim como a técnica de colagem substituiu a tinta a óleo", disse ele, "também o tubo de raios catódicos substituirá a tela."

Aqui, o que está em questão é a intenção do artista, ao contrário da intenção do executivo de televisão, do cineasta comercial ou mesmo do *videomaker*: a obra não é um produto para venda ou consumo de massa. A estética de videoarte, por mais intencionalmente

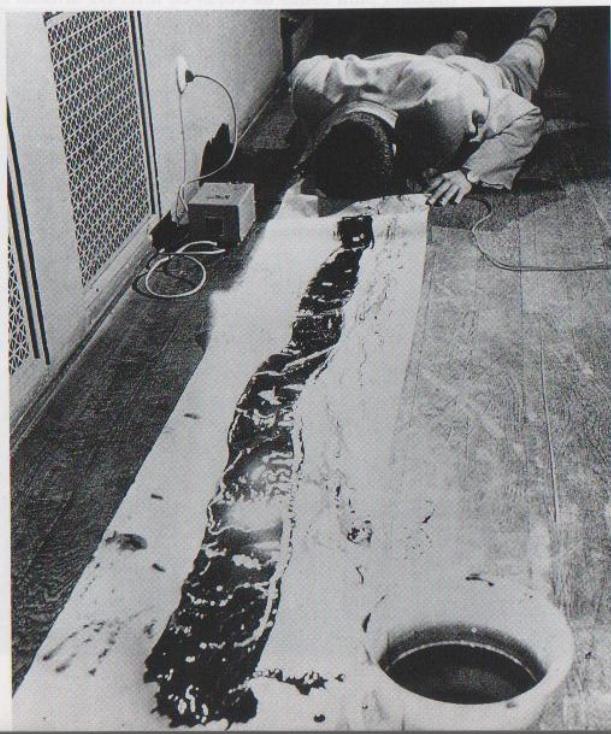
informal que possa ser, exige um ponto de partida artístico, por parte dos videoartistas, semelhante ao do empreendimento estético em geral. O vídeo, como forma de arte, deve ser distinguido dos usos de vídeo, mesmo os executados de modo artístico, em documentários, notícias e outros campos significativos, ou seja, adaptados. "Arte" e "artístico" são termos distintos, embora ligados, que existem para nos ajudar a diferenciar entre o que pode, ou não, ser considerado arte. Técnicas artísticas podem dar vida à televisão comercial, propaganda etc., mas não são, em si mesmas, o que normalmente chamaríamos de arte. A arte está na intenção do artista: fazer ou conceber algo sem a limitação de algum outro objetivo. A intenção dos videógrafos ativistas, por mais artística que fosse sua execução, não era criar um momento de expressão pessoal qualquer que fosse sua aplicação prática (aqui, uma alternativa para a reportagem tradicional).

Certamente isto não quer dizer que a única análise histórica legítima de videoarte deva começar com aqueles artistas oriundos de meios de expressão mais tradicionais, como a pintura ou a música, e que incorporaram o vídeo a uma cultura artística essencialmente pictórica. Mas precisamos reconhecer, como destaca John Hahndorf, curador do Museu Guggenheim em Nova York, que é a cultura museológica conservadora que se tornou a fonte corroborante máxima para todas as obras de arte. Os artistas reconhecidos por esse sistema, na maioria das vezes, vieram de meios de expressão estabelecidos: a pintura e a escultura.

Paik, que estudou estética e música no Japão nos anos 50, é claramente representativo do videoartista, ao contrário do ativista ou repórter. Nascido na Coréia, mudou-se para Nova York em 1964 (vindo da Alemanha, onde fora estudante) especificamente, como ele diz, por causa de John Cage, cujo trabalho experimental em música e performance causou enorme impacto sobre muitos artistas jovens na época. Enquanto vivia na Alemanha Ocidental, conheceu Cage e outros artistas do Fluxus e participou do que ele considerou o primeiro festival Fluxus, o *Fluxus International Festival of Very New Music*, realizado no auditório do Städtisches Museum em Wiesbaden. No festival, Paik "encenou" um "roteiro" do compositor LaMonte Young que consistia inteiramente na instrução: "Desenhe uma linha reta e siga-a." Paik mergulhou a cabeça, as mãos e a gravata em um recipiente com tinta e suco de tomate, e, com eles, produziu um rastro sobre uma tira comprida de papel, colocada na horizontal. Posteriormente, retornou a esta linha reta única em seu *Video Buddha* em 1968, que apresenta o Buda sentado diante de uma tela de TV, na qual aparece apenas uma linha horizontal preta.

Para Paik e outros praticantes do início da videoarte, inclusive Dan Graham, Bruce Nauman, Joan Jonas e John Baldessari, foi a capacidade de transmissão instantânea da imagem pelo vídeo que mais os atraiu, além de seu preço relativamente acessível. Para es-





ses artistas, todos eles preocupados com temas referentes ao tempo (e, freqüentemente, também à memória), a espontaneidade e a instantaneidade do vídeo foram cruciais. O vídeo registrava e revelava o tempo instantâneo, ao passo que o filme tinha que ser tratado e processado. Segundo Graham, "o vídeo devolve dados originais ao ambiente imediato, em tempo presente. O filme é contemplativo e 'distante', afasta o observador da realidade presente e faz dele um espectador". Além disso, à medida que foram formulados mecanismos de projeção múltipla, especialmente por Paik, foi possível representar a percepção quase sempre caótica e aleatória de várias imagens competindo constantemente por nossa atenção.

O vídeo também proporcionou uma sensação de intimidade geralmente imperceptível no filme. Nas mãos de artistas como **Vito Acconci** e **Bruce Nauman**, que literalmente viravam a câmera para si mesmos em situações fabricadas (Acconci) ou no estúdio (Nauman, Howard Fried), o vídeo tornou-se uma extensão do gesto artístico há tanto tempo associado à pintura, e principalmente aos expressionistas abstratos, que enfatizaram o próprio ato físico de

pintar. Com o vídeo, era possível gravar o gesto do artista e observar seu corpo no ato da criação.

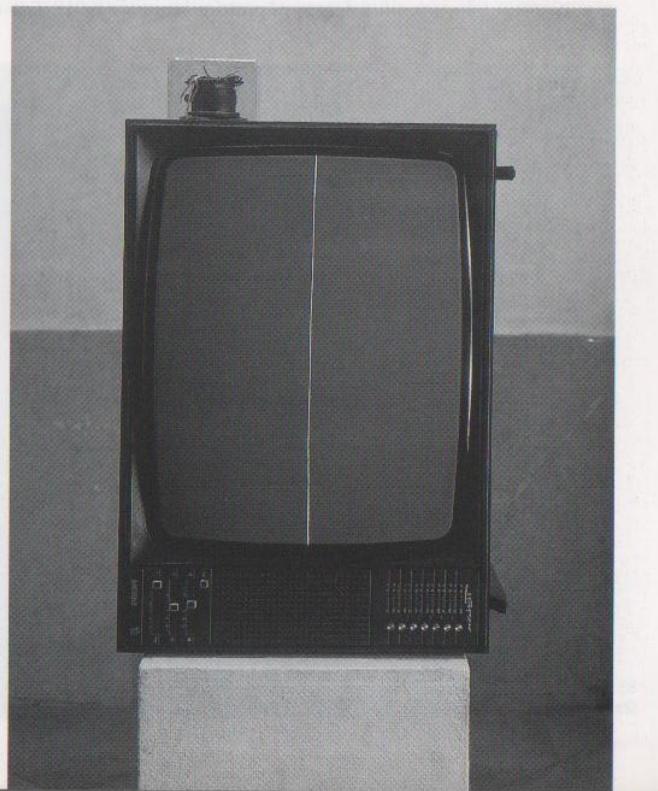
Na época em que comprou sua Portapak, Paik já estava envolvido com o uso da televisão em sua arte. Em 1963, na galeria Parnass em Wuppertal, Alemanha, ele preencheu um espaço da galeria com televisões, algumas no chão, outras nas laterais, tudo para tentar romper a relação normal do espectador com o aparelho de TV. Embora as imagens distorcidas nesta escultura inicial de meios de comunicação de massa não fossem do próprio Paik, este remanejamento e deslocamento do aparelho de TV de seu contexto normal na sala de estar de uma casa continuou sendo uma preocupação central do artista.

Também em 1963, o artista alemão **Wolf Vostell** (1932-) colocou monitores de televisão no meio do que denominou de capas de revistas "De-coll/ages", e anunciou que o aparelho de TV naquele momento tinha sido apropriado por um artista. Anteriormente, em sua primeira **TV De-collage** (1958), Vostell colocara seis telas de TV em 84 uma caixa de madeira atrás de uma tela branca. "Declara-se que o aparelho de TV é a escultura do século XX", disse ele na época da ex-

80. (página ao lado, esquerda)  
Nam June Paik, *Zen for Head* [*Zen para a cabeça*], 1962.

81. (página ao lado, direita)  
Nam June Paik apresentando  
*Composition 1960 #10* [Composição 1960 nº 10] de La  
Monte Young para Bob Morris  
durante seu *Zen for Head* nos  
Fluxus Internationale Festspiele  
Neuester Musik [Festivais  
internacionais do Fluxus de  
música recente], Wiesbaden,  
Alemanha, 1962.

82. (direita) Nam June Paik,  
instalação de TV na galeria  
Parnass, em Wuppertal, 1963.  
A linha única nas telas de TV  
de Paik refletia, na verdade, a  
primeira imagem a aparecer  
no primeiro aparelho de  
televisão no final dos anos 30.



posição, parecendo tão confiante quanto Paik havia sido sobre a morte da tela de pintura. Seu entusiasmo inicial proporcionou um ponto de convergência para a nova arte eletrônica. **Vostell e Paik recolocaram o monitor em outro contexto**, inaugurando assim uma nova maneira de ver a pequena tela divorciada do local usual, comercial, dentro dos lares. Agora que a televisão estava liberada, por assim dizer, do controle dos produtores comerciais, os artistas podiam analisar o que colocariam nela para substituir a maioria do conteúdo comercial.

**Uma atitude crítica em relação à televisão dominou a videoarte** desde sua origem até meados dos anos 80. Como os artistas de filmes do Fluxus antes deles, os videoartistas encarregaram-se de comentar, freqüentemente no tom irônico do pós-modernismo, as guerras culturais em torno da televisão e sua prevalência no ambiente doméstico do século XX. *Television Delivers People* [A televisão liberta] (1973), de Richard Serra (1939-), apresenta um texto criticando a televisão como entretenimento comercial. Para enfatizar sua crítica cultural, Serra usa uma trilha sonora de *musak*, uma música híbrida e insípida tocada em elevadores e *shopping centers* no mundo todo. Em uma série de teipes do início dos anos 70, entre os quais *Studies in Black and White Videotape* [Estudos em videotape em preto-e-branco] (1971), *Talk-Out* (1972) e *Street Sentences*



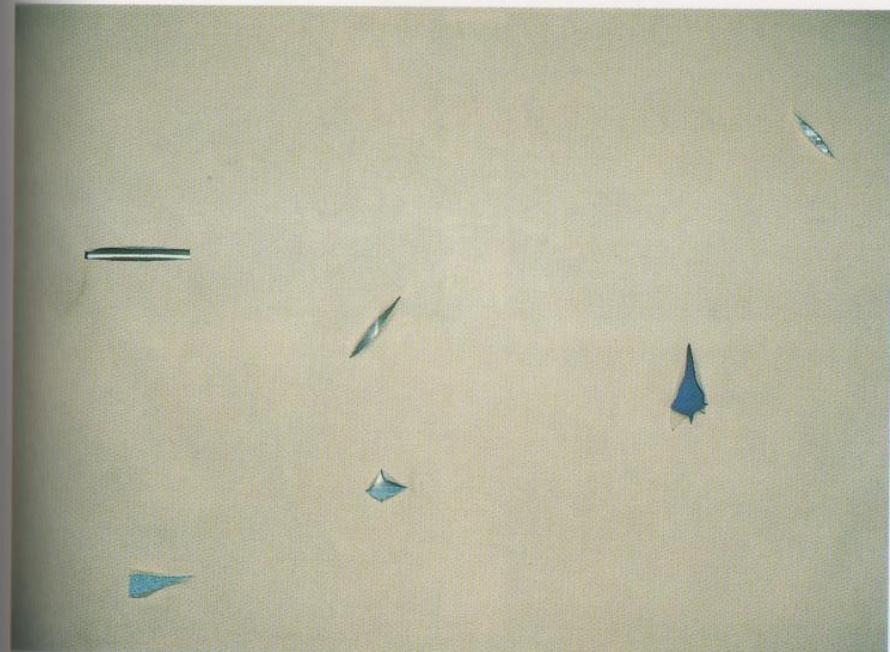
83. Nam June Paik, *Zen for TV* [Zen para TV], 1963-75.

[Sentenças de rua] (1972), o artista e crítico americano **Douglas Davis** (1933-) aproveitou sugestões recebidas sobre o uso do tempo e do espaço pela televisão, ao romper a "quarta parede" e abordar diretamente o espectador. Como Acconci, ele desmascara a suposta intimidade deste meio de comunicação de massa e o revela como o dispositivo de distanciamento que de fato é. **Taka Iimura** (1937-) lutou com a natureza ilusória da linguagem e da imagem filmada em seus vídeos, do início dos anos 70, que alteram a percepção. Em *Double Portrait* [Retrato duplo] (1973), retardando a reprodução de áudio e invertendo a de imagem, Iimura expõe a "realidade" questionável das imagens eletrônicas.

Os efeitos entorpecentes dos comerciais de televisão são entre-meados com imagens de guerra perturbadoras em *Das Softiband* [O teipe Softi] do artista alemão **Klaus vom Bruch** (1952-). Repetições aparentemente intermináveis de um comercial de lenços faciais enfatizam o poder da televisão para banalizar até mesmo os eventos mais pungentes, enquanto filmes de guerra de arquivos competem, com o comercial, para conquistar a atenção do espectador.

Criticas culturais e de meios de comunicação de massa chegam a uma síntese kafkiana nos vídeos do artista japonês **Mako Idemitsu** (1940-) sobre membros de uma família que são torturados e

84. Wolf Vostell, *TV De-collage No. 1*, 1958.



Abaixo, em sentido horário a partir do canto superior esquerdo:

85. Douglas Davis, *Video against Video* [Video contra video], 1972.

86. Douglas Davis, *Street Sentences* [Sentenças de rua], 1972.

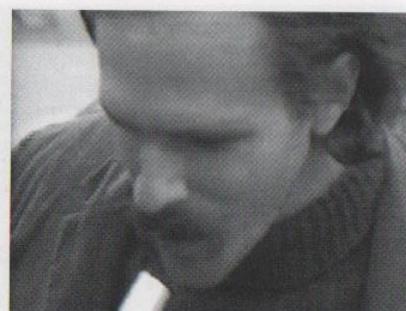
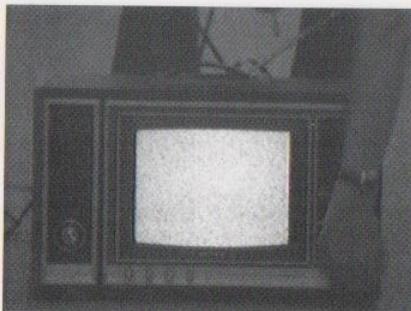
87. Douglas Davis, *Talk Out*, 1972.

88. Douglas Davis, *Studies in Black and White Videotape* [Estudos em videotape em preto-e-branco], 1971.

89. Mako Idemitsu, *HIDEO, It's Me, Mama* [HIDEO, sou eu, a mamãe], 1983. Mais de quinze anos à frente do famoso filme *Truman*, no qual a vida do personagem principal é filmada desapercebidamente e projetada em aparelhos de TV em todo o mundo; Mako Idemitsu criou um personagem chamado Hideo, que é constantemente observado e julgado pela mãe, a qual aparece em telas de vídeo onde quer que ele esteja.

nunca conseguem escapar ao olho vigilante da mãe porque ela está sempre espreitando-os por meio de um monitor de televisão, aonde quer que vão. Idemitsu expressa a natureza rígida da vida japonesa por meio de novelas de televisão melodramáticas que passam continuamente no fundo de suas narrativas psicológicas como *HIDEO, It's Me, Mama* [HIDEO, sou eu, a mamãe] (1983) e na trilogia *Great Mother* [Grande Mãe] (1983-84).

Além de criticar a televisão, vários dos primeiros videoartistas adotaram a tecnologia da câmera e criaram meios de expressão inovadores que eram tanto usados por outros artistas, quanto comumente usurados pela propaganda e pelos meios de comunicação de massa convencionais. O americano Ed Emshwiller (1925-90), pintor expressionista abstrato, cineasta e professor, analisou as capacidades de sintetizadores de vídeo e sistemas computadorizados com suas próprias estratégias eletrônicas e artísticas originais. Em *Scape-mates* [Companheiros de fuga] (1972), Emshwiller utilizou uma forma de animação computadorizada que resultou em uma dança quase psicodélica de elementos abstratos e figurativos. Anteriormente, naquele mesmo ano, ele pegou seus próprios desenhos em preto-e-branco e, com a assistência de engenheiros da Dolphin, uma das primeiras corporações envolvidas em imagem computadorizada nos Estados Unidos, criou *Thermogenesis* [Termo-



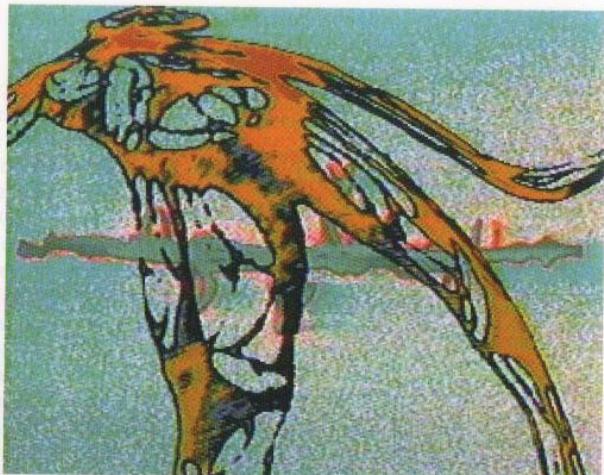
gênese], uma obra em vídeo que dança com imagens em um ambiente sonoro feito com um sintetizador acústico Moog em colaboração com o próprio Robert Moog.

Dan Sandin, cujo interesse pelo vídeo nasceu do seu envolvimento com protestos estudantis no final dos anos 60, desenvolveu o Processador de imagens em 1973. O PI, como é chamado, é um computador analógico para a manipulação de imagens de vídeo. Em seu *Spiral PTL*, Sandin usa o PI para mover uma espiral linear feita de pontos em ritmo musical, com o acompanhamento de uma trilha sonora composta de barulho de água corrente e zumbidos eletrônicos. Em um espírito decididamente abstrato, o artista americano Keith Sonnier (1941-) usou uma versão precoce de um *scanner* computadorizado, o Scanimate, para criar colagens de diversas imagens sensuais. *Painted Foot: Black Light* [Pé pintado: luz negra] (1970) e *Color Wipe* (1973) mostram intensa experimentação formal com luz e cor. *Animation II* [Animação II] (1974) é uma gravação de formas e cores abstratas que servem como metáforas para as propriedades de tinta e pinturas.

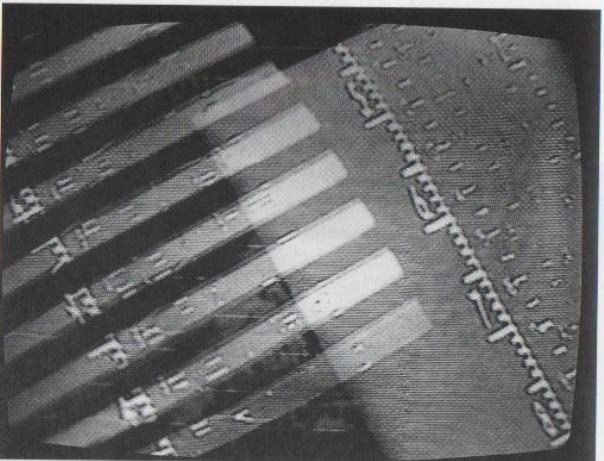
O casal Stein e Woody Vasulka, que imigrou para os Estados Unidos em 1965 (ela nascida na Islândia em 1940 e ele na Checoslováquia em 1937), também se sobressai entre os primeiros inovadores tecnológicos de videoarte. Tomando as rédeas da televisão comercial,



90. Ed Emshwiller,  
*Thermogenesis* [Termogênese],  
1972.



91. Keith Sonnier, *Animation II*  
[Animação II], 1974.

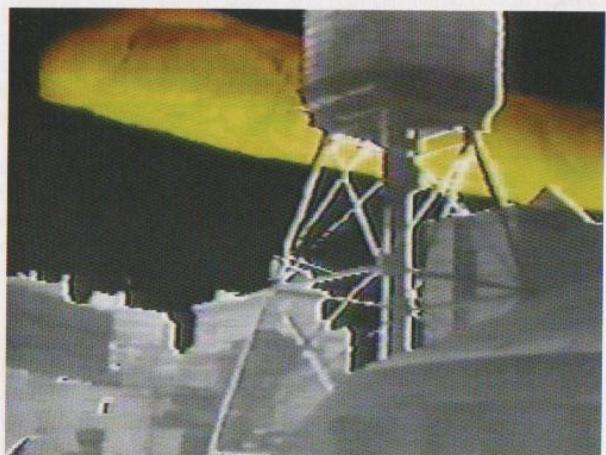


eles se propuseram a aprimorar a tecnologia de vídeo, criando mecanismos para artistas, sobretudo nos campos de processamento digital e eletrônico de imagens. Ao manter a antiga prática artística da exploração constante das ferramentas de seu meio de expressão, o casal Vasulka demonstrou possuir paixão pelo entendimento do funcionamento interno do vídeo: energia elétrica organizada sob a forma de voltagens e freqüências em um evento temporal.

Como pintores envolvidos com os conteúdos de sua paleta, esses inovadores investigaram o vídeo da mesma maneira que os coloristas ou artistas abstratos fizeram com a pintura. Distinguindo-se dos engenheiros elétricos da televisão comercial, eles estavam

interessados no funcionamento artístico dos mecanismos do vídeo, e não como poderiam melhorar a transmissão de imagens de um produto comercial. De certa forma, o casal Vasulka incorpora a idéia de que a videoarte era para a televisão o que a pintura de estúdio fora para as primeiras formas de propaganda desenhada ou pintada. Em obras como *Home* [Lar] (1973), na qual o casal incorpora artisticamente técnicas de colorização e imagem eletrônica para glamorizar objetos cotidianos, e *Golden Voyage* [Viagem dourada] (1973), uma homenagem a Magritte, com vários níveis, eles inventaram novos meios de manipulação eletrônica que alteraram a percepção dos espectadores, como o Pontilhismo e o Impressionismo fizeram na pintura um século antes. *Vocabulary* [Vocabulário] (1973-74) resultou de suas experiências com a manipulação digital de imagens que lembram muito as imagens computadorizadas e flutuantes dos dias de hoje, vistas em toda parte, em telas de computadores e na televisão. Usando a imagem de uma mão filmada em close-up como metáfora para a criação artística, os artistas produzem uma escultura eletrônica da qual a luz emerge e pela qual outros objetos são moldados e impregnados com vida própria.

Nam June Paik, que influenciou praticamente toda a videoarte, contribuiu com uma das primeiras tecnologias inovadoras com seu sintetizador Paik/Abe, um mecanismo para colorização e manipulação de imagens, desenvolvido com o engenheiro eletrônico Shuya Abe. *Suite 212* [Suite 212] (1975, reeditado em 1977) é o caderno pessoal de Paik sobre Nova York. Basicamente uma colagem eletrônica monumental de imagens alteradas, acentuadas por cores estonteantes, esta obra abriu espaço para as investigações posteriores de Paik sobre imagens e cultura, cujo exemplo clássico é *Butterfly* [Borboleta] (1986), um amálgama vibrante de música e colagem de imagens.



Vários artistas, seguindo os passos de Paik e do casal Vasulka, incorporaram tecnologia sofisticada às suas críticas de tecnologia. Max Almy (1948-), um artista de Los Angeles, usa animação computadorizada e efeitos digitais em suas interpretações pós-modernas de um mundo desumanizado pela tecnologia. Em *Leaving the 20th Century* [Deixando o século XX] (1982), Almy cria uma paisagem futurista, na qual as relações humanas e as tentativas de comunicação fracassam completamente. Neste experimento do início da videoarte computadorizada, a viagem no tempo é realizada por meio do *chip* de computador.

A televisão também beneficiou os artistas. As estações públicas de televisão nos Estados Unidos e na Europa fomentaram a experimentação, permitindo o acesso a estúdios bem equipados. Começando no final dos anos 60, a estação pública de televisão de Boston, WGBH, com recursos da Fundação Rockefeller, produziu a New Television Workshop sob a liderança de Fred Barzyk. Em 1969, seis artistas (Nam June Paik, Allan Kaprow, Otto Piene, James Seawright, Thomas Tadlock e Aldo Tambellini) fizeram vídeos usando equipamentos da WGBH para um programa chamado "The Medium is the Medium" [O meio é o meio], transmitido em todo o país. Essa foi a divulgação mais ampla que a nova prática de videoarte já recebeu.

Robert Zagone, trabalhando na estação de televisão pública KQED em São Francisco, criou a desintegração misteriosa de formas abstratas por meio de técnicas de feedback com várias câmeras em *Videospace* (1968). Além disso, reproduziu um estado onírico no teipe, de diversos níveis, de um dançarino, *Untitled* [Sem título] (1968), que parece uma versão atualizada e animada de um cronógrafo de Muybridge. Os artistas suecos Ture Sjölander, Lars Weck e Bengt Modin produziram *Monument* [Monumento] (1967), um programa para a televisão experimental que combinava filmes pré-gravados, slides e videotapeis em um processo que distorc当地有地圖

*TeleTapes* (1981), de Peter d'Agostino (1945-), produzido pelo influente Laboratório de Televisão da Estação Pública de Televisão de Nova York, WNET, incorpora jogos de cartas, truques e uma ampla variedade de efeitos televisivos, para confrontar o espectador com a "realidade experencial" e a "realidade televisual".

### Vídeo conceitual

Algumas outras investigações iniciais em videoarte vieram de artistas que já praticavam suas próprias formas de arte conceitual e minimalista, misturadas à forte influência da arte performática.



93, 94. Ture Sjölander, Lars Weck e Bengt Modin, *King of Sweden* [Rei da Suécia] (topo) e *Charlie Chaplin* (acima). Dois cliques distorcidos do filme *Monument* [Monumento], feito para a TV em 1967. Muitas inovações no que posteriormente se tornou conhecido como animação computadorizada foram introduzidas por videoartistas que primeiramente desenvolveram técnicas de imagens eletrônicas.

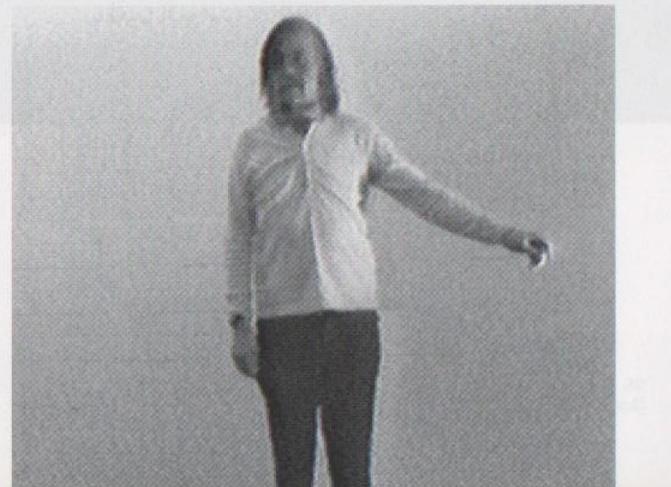
95. John Baldessari, *I Am Making Art* [Estou fazendo arte], 1971. Artistas conceituais como John Baldessari fizeram vários vídeos caseiros, cuja ausência intencional de acabamento visava criticar as pretensões da alta arte.

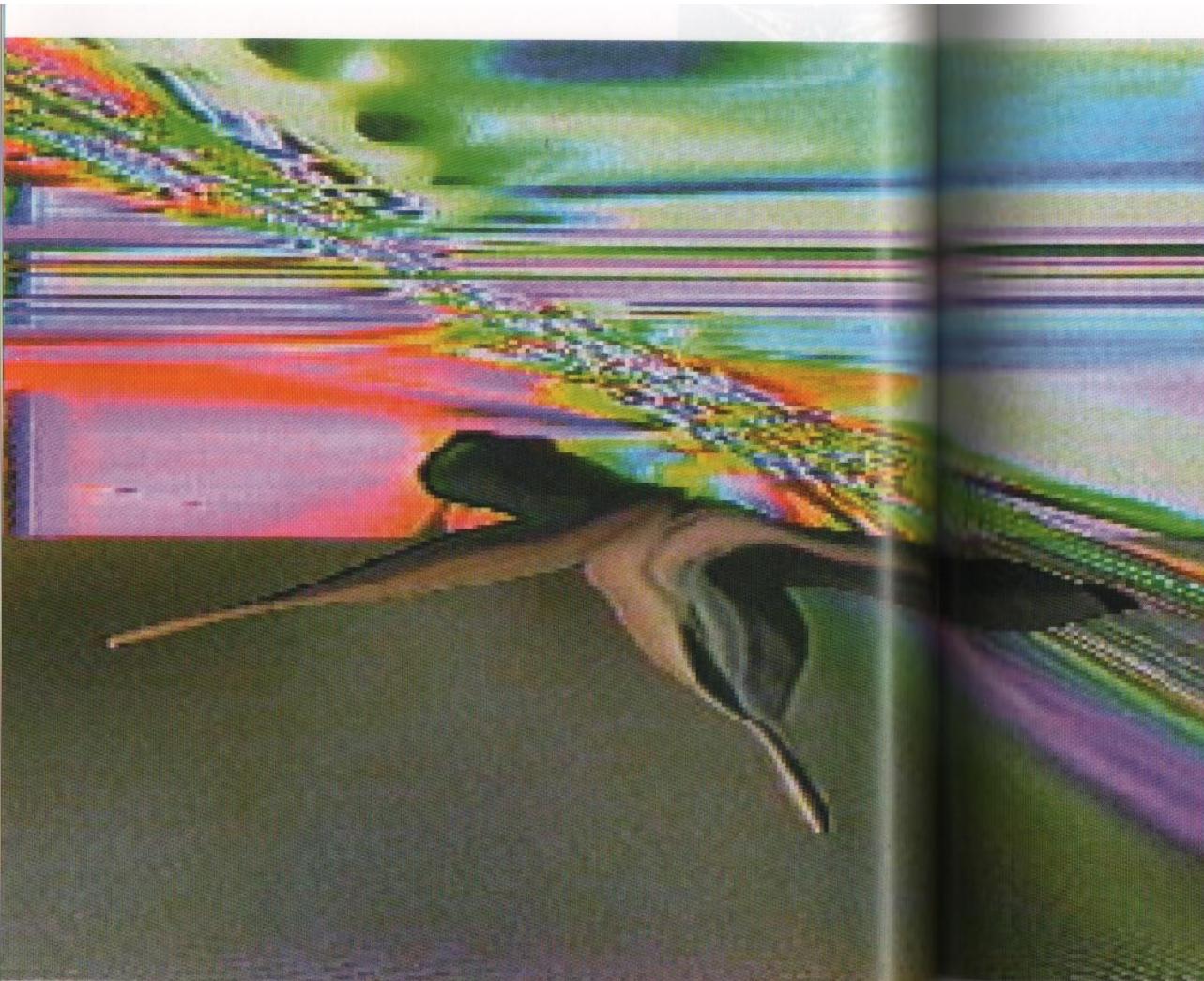
### performance

Grande parte da videoarte inicial pode, de fato, ser vista, em um nível, como a gravação de uma performance, ou o que passou a ser denominado de ações "performáticas". John Baldessari (1931-), um artista conceitual californiano que usou fotografia e linguagem em seu trabalho no início dos anos 60, fez uma série de vídeos grosseiramente filmados, mas conceitualmente rigorosos, em branco e preto, muitos dos quais em 1971. Em *I Am Making Art* [Estou fazendo arte], Baldessari filma a si mesmo em seu costumeiro estado de desalinho, trajando branco, de pé em frente a um muro branco de tijolos. Enquanto faz movimentos pequenos, discretos (nitidamente não coreografados), repete diversas vezes as palavras do título. Durante quase 20 minutos, deixa que um gesto leve a outro enquanto, sistematicamente, ridiculariza todas as pretensões da "alta" arte (por exemplo, o expressionismo abstrato) e até mesmo parte da "baixa" arte de performance dos anos 60.

Outro artista californiano associado ao conceitualismo é Howard Fried (1946-), cuja série *Inside the Harlequin* [Dentro do Arlequim] (1971), prenunciou o trabalho de Matthew Barney, que surgiu vinte anos depois. Nesta série, apresentada em projeções sobre várias telas, Fried escala as paredes de seu estúdio com a ajuda de cabos de suspensão e equipamentos com forma de arnês. Ele apresenta o estúdio como um lugar a ser totalmente desbravado e conquistado.

Vito Acconci, além das obras performáticas analisadas no capítulo anterior, investigou, em 1971, o lugar do corpo na arte e na vida em vários trabalhos feitos em vídeo *single-channel*, em preto-e-branco. Isolado dentro de uma caixa ou no canto de uma sala, Acconci focava a câmera em si mesmo e, em abordagem direta, envolvia o espectador em jogos psicológicos de palavras que analisavam a relação do espectador (ou do *voyeur*) com o sujeito observado. Assim, ele fabrica (e reflete) a falsa sensação de intimidade do meio de expressão. Em *Theme Song* [Canção-tema] (1973), Acconci





96. Nam June Paik, *Butterfly*  
[Borboleta], 1986.



97-99. Max Almy, *Leaving the  
20th Century* [Deixando o século  
XX], 1982.



deita-se no chão, a apenas alguns centímetros da câmera, diante de um sofá listrado em preto-e-branco, e tenta seduzir o espectador a juntar-se a ele. "Eu quero você dentro de mim", ele implora repetidamente enquanto fuma um cigarro interminável e muda de posição no chão. Em *Filler* (1971), no chão, dentro de uma caixa de papelão e de frente para a câmera, Acconci tosse a intervalos irregulares, sugerindo um convite patético. Intencionalmente ou não, as performances narcisistas de Acconci em vídeo são o realce perfeito para os obcecados por celebridades, cujos hábitos são alimentados pela televisão sensacionalista.

Se Acconci revelou a falsa intimidade da imagem televisual a partir de uma perspectiva masculina, nos anos 70 várias artistas chamaram a atenção para a representação de mulheres, comum em televisão, filmes e pornografia. Um grito de batalha comumente ouvido, "o tema pessoal é político", resultou na abertura mais ampla do discurso artístico para incluir perspectivas femininas. Questões de gênero, sexualidade (homossexual e heterossexual) e o papel das mulheres na arte e na sociedade tomaram conta da arte.

**Joan Jonas (1936-)** é conhecida por suas performances, e o grande volume de suas obras em vídeo vem definir a complexidade desse meio de expressão. *Vertical Roll* [Faixa vertical] (1972), que se refere a um sinal eletrônico interrompido que faz com que a imagem televisual fique rolando incessantemente, utiliza o poder da repetição, tantas vezes vista em coreografia e na escultura minimalista, para fragmentar e desorientar as percepções do corpo feminino. Enquanto Jonas é filmada, ora como dançarina de dança do ventre, ora como estrela de cinema dos anos 30, sua imagem é interrompida pela incessante rolagem eletrônica. O tempo todo ela bate uma colher contra o que parece ser a frente da câmera, uma metáfora simples para a vida doméstica, com o fim de desorientar ainda mais o espectador e transmitir a fúria que ela sente.

100. Vito Acconci, *Theme Song* [Canção-tema], 1973. As idéias de espectador e voyeur estão interligadas nos monólogos irônicos de Acconci em vídeo, nos quais ele instiga grosseiramente o espectador a juntar-se a ele dentro da câmera.



De um modo mais excêntrico, em *Left Side, Right Side* [Lado esquerdo, lado direito] (1972), Jonas apresenta truques com a câmera e um espelho, para confundir ainda mais a percepção de esquerda e direita quando se olha uma imagem invertida. Jonas exagera este dilema, repetindo o tempo todo: "Este é meu lado esquerdo, este é meu lado direito", até que o espectador não consegue mais dizer qual é realmente seu lado esquerdo ou direito. Como Acconci, ela transforma o meio de expressão em si mesmo, confundindo a perspectiva convencional e criando, ao mesmo tempo, uma paisagem feminista, pessoal e surpreendente, ao usar o próprio corpo de uma forma que o corpo da mulher era raramente visto nos meios de comunicação de massa convencionais. "Trabalhar com vídeo", diz ela, "permitiu que eu desenvolvesse minha própria linguagem, uma linguagem poética. O vídeo foi algo para eu escalar e explorar como elemento espacial e comigo dentro dele."

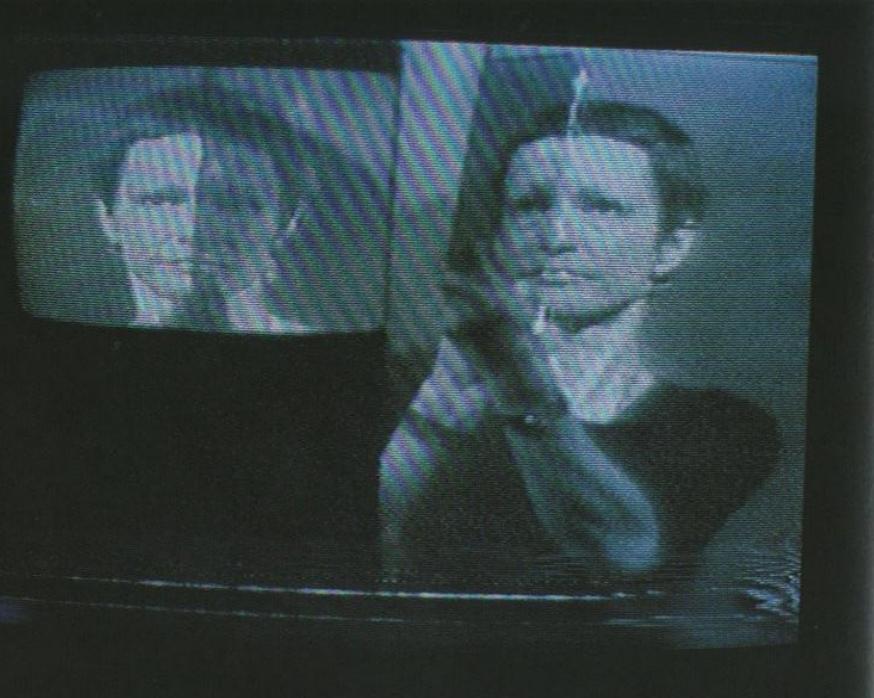
101. (abaixo) Joan Jonas, *Organic Honey's Vertical Roll* [Faixa vertical de Organic Honey], 1972. Copyright © 1976, Babette Mangolte, todos os direitos de reprodução reservados.

102. (direita) Joan Jonas, *Organic Honey's Vertical Roll* [Faixa vertical de Organic Honey], 1973. Jonas, como Acconci, perturba a relação entre o espectador e a imagem televisual ao confundir qualquer sentido de perspectiva por meio do uso de vários espelhos.



103. (abaixo) Joan Jonas, *Left Side, Right Side* [Lado esquerdo, lado direito], 1972. Jonas, como Accconi, perturba a relação entre o espectador e a imagem televisual ao confundir qualquer senso de perspectiva com o uso de vários espelhos. "Desde o inicio", diz ela, "o espelho me ofereceu uma metáfora para minhas investigações, bem como um mecanismo para alterar o espaço... e refletir o público, trazendo-o para dentro do espaço."

104. (página ao lado, acima) Hannah Wilke, *Gestures* [Gestos], 1973. O que, a princípio, parece um comercial de cosmético transforma-se em sátira grotesca da imagem feminina idealizada.



A artista alemã **Hannah Wilke** (1940-1993) também trabalhou a dinâmica da artista e seu corpo em relação aos retratos convencionais de mulheres, como em *Gestures* [Gestos] (1973). Nesta obra ela dá um close-up em seu rosto e passa a realizar gestos sexualmente sugestivos com os dedos e a língua. Aos poucos, eles se tornam grotescos conforme ela distorce o rosto, desmistificando assim o corpo feminino como mostrado na tela. De modo semelhante, a artista americana **Lynda Benglis** (1941-) em *Now* [Agora] (1973) projetou imagens pré-filmadas de si mesma, com close-up da face, e representou em tempo real para a câmera, interagindo com sua própria imagem, explorando as possibilidades deste novo meio de expressão, ao mesmo tempo que se envolvia em uma crítica de seu uso para degradar o corpo feminino.

**Dara Birnbaum** (1946-), em *Technology Transformation: Wonderwoman* [Transformação tecnológica: Mulher maravilha] (1978-79), manipulou imagens de um programa de televisão americano famoso nos anos 70, *Mulher maravilha*, e contestou o mito da mulher como amante e trabalhadora miraculosa, belamente esculpida. Por meio da edição minuciosa de imagens únicas, Birnbaum apresenta a Mulher maravilha girando e rodando em uma orgia de imagens fragmentadas e repetidas que, literalmente, desmistificam o mito televisivo convencional.



105. (abaixo) Dara Birnbaum, *Technology Transformation: Wonderwoman* [Transformação tecnológica: Mulher maravilha] (1978-79). Birnbaum usa um personagem famoso de TV e destrói o mito da "mulher maravilha".



Em levantamentos históricos da arte feminista com meios de comunicação de massa, a cubana **Ana Mendieta** (1948-86) quase sempre é desprezada. Durante sua graduação no Intermedia Department da Universidade de Iowa, Mendieta criou performances, vídeos e filmes que expressavam as conexões viscerais que sentia entre seu próprio corpo e a terra. Ela se apresentava para a câmera distorcendo o corpo, pressionando-o contra grandes painéis de vidro, ou despejando grandes quantidades de sangue de animais sobre si mesma e imprimindo parte do corpo em papel ou em outras superfícies. Em seu filme de 1974 *Burial Pyramid* [Pirâmide mortuária], filmado na paisagem desolada de El Yaagul, México, um monte de pedras comece a se mover como se sacudido por um terremoto. À medida que as pedras se deslocam, Mendieta aparece nua sob elas, deitada de costas, movendo-as com os movimentos do corpo. Esses videotapeis com performances, iniciados em 1972, estão reunidos na série *Body Tracks* [Trilhas corporais] (1974).

Contudo, explorações do corpo não se limitaram às artistas. As explorações radicais do corpo-em-risco, feitas pelo americano Chris Burden (1950-), subverteram quaisquer noções de "alta arte" no processo de trabalho artístico. O objetivo de suas performances era chocar os espectadores com um novo relacionamento entre o artista e o público, no qual o espectador é envolvido nas ações extremas do ar-

tista. Os primeiros vídeos e filmes de Burden eram documentações de suas performances quase sempre chocantes, inclusive *Shoot* [Tiro] (1971), na qual uma bala é atirada em seu braço, e *Through the Night Softly* [Pela noite tranquilamente] (1973), no qual, deitado de bruços, as mãos amarradas às costas e trajando apenas um short, ele se arrasta por uma rua coberta por cacos de vidro. Em *Icarus* [Ícaro] (1973), ele é filmado nu, deitado no chão do estúdio, diante de alguns amigos convidados, que atuam como testemunhas/público, enquanto ele, por pouco, escapa de se queimar quando as cortinas que pendem acima e em torno dele peggam fogo. Como sempre ocorre com esses trabalhos de videoarte, o próprio Burden os narrou, dando a impressão de ser um jovem conceitualista arrojado. Sua voz não deixa transparecer nenhuma ironia. Obviamente ele acreditava que suas ações arriscadas revelavam conhecimentos psicológicos sobre a relação de seu corpo com o mundo e com a arte.

Entre os primeiros artistas de videoarte que exploraram a identidade espacial e pessoal por meio de performance em vídeo está **Peter Campus** (1937-), cujo *Dynamic Field Series* [Série dinâmica de campo] (1971) apresenta o artista em seu estúdio envolvido em um conjunto de proezas de resistência auto-impostas, como escalar uma corda, enquanto a câmera o mostra de tantos ângulos diferentes que o espectador nunca sabe ao certo o que é real ou imaginário. *Three Transitions* [Três transições] (1973), de sua autoria, é considerado um clássico. Usando o vídeo como metáfora para o eu

106. Ana Mendieta, *Body Tracks (Blood Sign #2)* [Trilhas corporais (Sinal de sangue nº 2)], 1972-74. Em muitas de suas performances, Mendieta usava o corpo ensanguentado como metáfora espiritual para o sacrifício.



107. Chris Burden, *Through the Night Softly* [Pela noite tranquilamente], 1973. Burden quase sempre desafiava o processo artístico ao usar o corpo como arte em situações extremas, por exemplo, rastejando sobre cacos de vidro ou levando um tiro no braço.



108. Peter Campus, *Dynamic Field Series* [Série dinâmica de campo], 1971.



externo e interno, Campus cria ilusões de transformação nas quais aparece esfaqueando-se nas costas, apagando a superfície de seu rosto ou escalando as próprias costas quebradas.

**Bruce Nauman** (1941-) também fez vídeos usando o próprio corpo: em *Wall/Floor Positions* [Posições na parede/no chão] (1968), 109-11 assume poses esculturais na parede e no piso do estúdio. O espectador é convidado para um encontro voyeurístico com o artista em seu espaço de trabalho, enquanto ele define o espaço físico do estúdio com o corpo. Várias dessas fitas, que são encenações literais dos títulos (*Bouncing in the Corner no. 1*, *Revolving Upside Down*, *Stamping in the Studio* [Pulando no canto nº 1, Girando de cabeça para baixo, Sapateando no estúdio], todos de 1968), revelam o corpo como material escultural, conforme ele se desloca pelo estúdio em diversas configurações. Esses teipes também refletem a prática



96 NOVAS MÍDIAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA



comum, entre os primeiros videoartistas, de simplesmente deixar o teipe correr até o final, rejeitando, assim, deliberadamente a edição convencional. Foi apenas em 1975 que equipamentos de edição mais acessíveis surgiram no mercado.

Nauman é um bom exemplo do artista que se voltou para o vídeo como apenas mais um meio de expressão de sua prática artística. Para Nauman e outros de sua geração novos meios de expressão eram constante e incansavelmente buscados para “descobrir como fazer”, como ele diz. Sem interesse em simplesmente reapresentar problemas tradicionais com a pintura (ele admirava como De Kooning explorava, em seus quadros, suas próprias reações a Picasso), Nauman estava “interessado no que a arte pode ser, não apenas no que a pintura pode ser”. Os materiais, portanto, eram ao mesmo tempo irrelevantes e essenciais porque não havia limitações sobre o que poderia ser usado para criar arte.

O americano **William Wegman** (1943-), que se tornara famoso pelas fotografias engraçadas e comoventes de seus cães de estimação, entregou-se ao lado mais humorístico da auto-investigação no estúdio, enquanto capturava a exuberância de um meio de expressão recém-desenvolvido. Wegman começou a filmar seu cão, Man Ray, no final dos anos 60, produzindo um conjunto inicial de obras irônicas em suas justaposições dos movimentos do cão com cama das de textos de Wegman sobre a vida e a arte. Em *Selected Works: Reel 6* [Obras selecionadas: fita 6] (1975), Man Ray e outro cão ficam fixados em um objeto fora do foco da câmera que faz com que os dois cães sentados movam a cabeça de um lado para o outro, em ritmo sincronizado, imitando a multidão que assiste a uma partida de tênis. Wegman quase sempre invoca a história da arte moderna em sua obra. Em *Split Sandwich* [Sanduíche dividido] (1970), ele



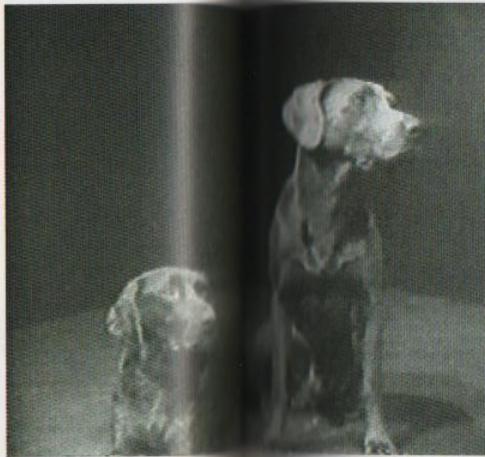
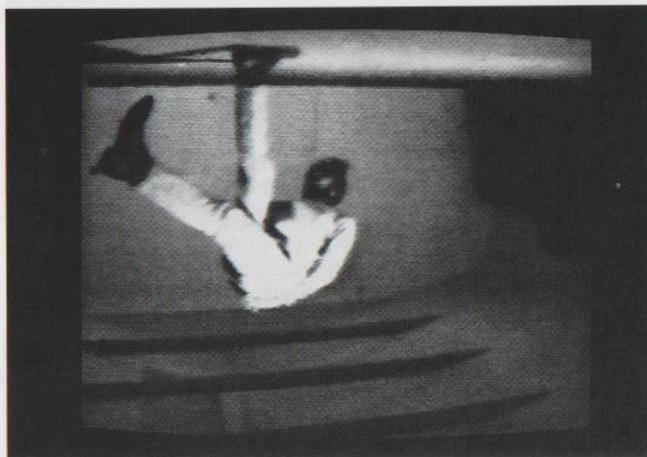
109-11. (esquerda) Bruce Nauman, *Wall/Floor Positions* [Posições na parede/no chão], 1968.



112. (abaixo, à esquerda) Bruce Nauman, *Revolving Upside Down* [Girando de cabeça para baixo] 1968. Nauman via uma relação entre as atividades, embora mais mundanas, que ele executava no estúdio e a escultura. Em sua obra, a performance e a escultura estavam ligadas. “Para mim é como entrar no estúdio”, diz ele, “e me envolver em alguma atividade. Às vezes a atividade envolve a criação de alguma coisa e, outras vezes, aquela atividade é a própria obra.”

113. (abaixo) William Wegman, *Selected Works: Reel 6* [Obras selecionadas: fita 6], 1975.

114. (abaixo, à direita) Juan Downey, *Moving* [Mudar], 1974. Artistas como Juan Downey usaram o vídeo como forma de diário ou registro visual de impressões e idéias pessoais.



aparece em uma seqüência travestido de Duchamp como seu personagem inventado Rrose Selavy, e *Man Ray Man Ray* (1978) é uma “biografia” do artista Man Ray feita pelo cão de estimação de Wegman do mesmo nome.

Outros dos primeiros videoartistas de renome usaram o meio de expressão como forma de diário. **Andy Warhol**, que comprou uma Sony Portapak em 1970, começou a filmar *Factory diaries* [Diários de fábrica], que registraram centenas de horas de atividades em seu estúdio até 1976. **Juan Downey** (1940-), um artista chileno que vive em Nova York há muitos anos, usa o vídeo em sua auto-investigação do artista que escolhe a descontinuidade cultural como uma forma de vida. Em *Moving* [Mudar] (1974), Downey, acompanhado por sua câmera Portapak, viajou pelos Estados Unidos, pela América do Sul (Peru e Bolívia) até o extremo sul de sua terra natal, o Chile, criando o tempo todo um diário em vídeo de sua tentativa de recuperar seu eu perdido.

Nos anos 70, vários outros artistas refletiram o uso da linguagem do conceitualismo em seus videotapeis. **Gary Hill** (1951-), que começou a trabalhar com vídeo em 1973, usa a linguagem e os textos em videoarte de forma tão integral quanto outros usam a música. Em *Electronic Linguistics* [Linguística eletrônica] (1977), ele tenta interpretar visualmente a forma de um som eletrônico, representando, em rápida sucessão, formas (linhas, curvas) móveis geradas eletronicamente sobre a tela. Hill vê a imagem como uma linguagem que ele reinventa continuamente através da videoarte.

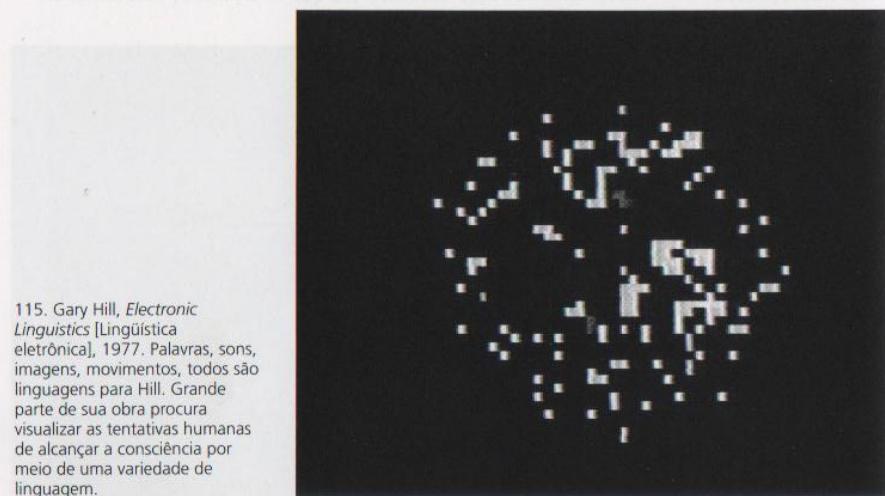
Além disso, Hill proporciona uma ligação prática com a **segunda geração de videoartistas que atingiram a maioria desde meados dos anos 80**. À medida que os artistas se acostumaram



rapidamente à disponibilidade de câmeras cada vez mais acessíveis, sobretudo coloridas, e técnicas de processamento, a videoarte progrediu do que tinha sido uma arte que reagia à televisão, ou que meramente traduzia tendências em arte visual, para o vídeo (conceitualismo, arte corporal, arte processual), e começou a assumir identidade própria. Surgiram artistas que eram, ou vieram a ser, basicamente videoartistas, e não escultores, fotógrafos ou pintores que se interessavam superficialmente por vídeo (como, digamos, Serra ou Baldessari). Embora Hill fosse escultor, sua conversão para o vídeo foi uma mudança completa. As influências oriundas da escultura permanecem evidentes em suas videoinstalações, mas suas principais explorações ficaram no domínio da arte eletrônica.

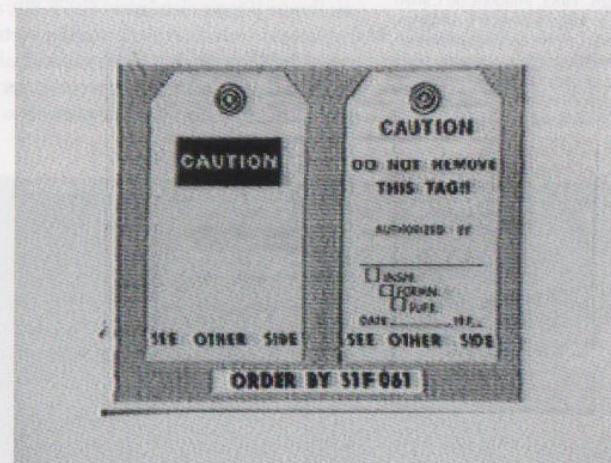
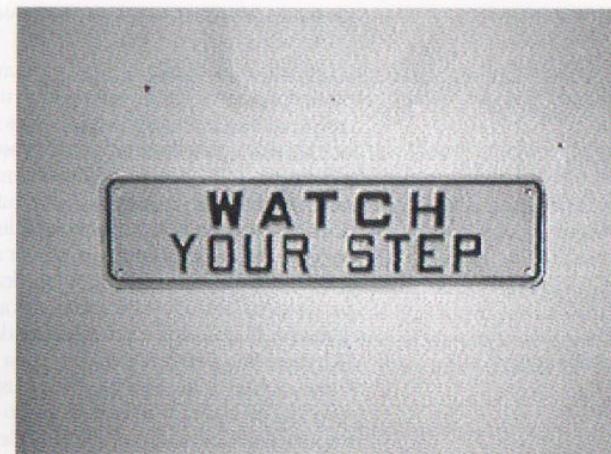
A carreira de **Ken Feingold** (1952-) em arte eletrônica começou com o vídeo e continua com o trabalho computadorizado sofisticado. Embora as imagens de Hill derivassem freqüentemente da obra filosófica de Ludwig Wittgenstein, os vídeos de Feingold do início dos anos 80 (*Water Falling From One World to Another* [Água caindo de um mundo para o outro], 1980, *Purely Human Sleep* [Sono puramente humano], 1980, e *Allegory of Oblivion* [Alegoria do esquecimento], 1981) refletiam seus interesses em semiótica e psicanálise lacaniana, enfatizando certa intimidade entre linguagem e imagem, o eu e o outro, real ou imaginário. Feingold usou simbólos de linguagem para representar a existência pós-moderna como um mundo "fragmentado pela filosofia, meios de comunicação de massa e arte".

Investigações intelectuais de linguagem, som e imagem, pelas quais o cineasta **Jean-Luc Godard** tinha grande preferência nos



115. Gary Hill, *Electronic Linguistics* [Lingüística eletrônica], 1977. Palavras, sons, imagens, movimentos, todos são linguagens para Hill. Grande parte de sua obra procura visualizar as tentativas humanas de alcançar a consciência por meio de uma variedade de linguagem.

116, 117. Ken Feingold, duas cenas de *Purely Human Sleep* [Sono puramente humano], 1980. Feingold revela medos inconscientes que se insinuam em nossas vidas por meio de noticiários, propagandas e televisão.



anos 60, também se refletem na obra de **Robert Cahen** (1945-), um dos videoartistas mais influentes da França. Sua afinidade com Godard é nítida em teipes como *Juste le Temps* (1983) e *Boulez-Repons* (1985). No primeiro, Cahen cria uma paisagem abstrata de imagens múltiplas que aparecem e desaparecem pela janela do trem no qual a protagonista está sentada. Em *Boulez-Repons*, Cahen aplica técnicas de processamento eletrônico para envolver uma composição musical de Pierre Boulez em imagens de água, céu e árvores.

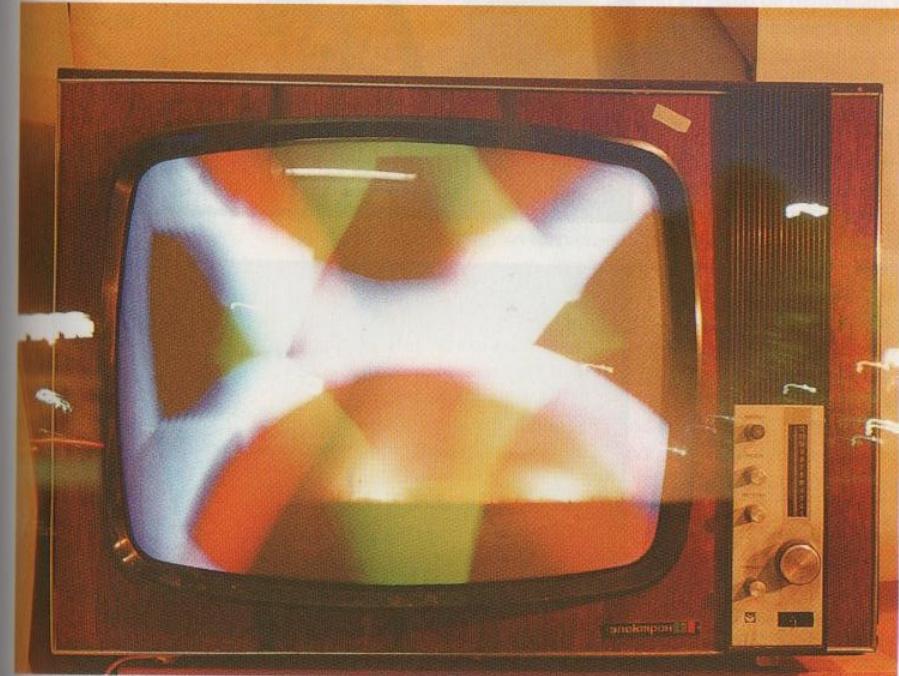
Os videoartistas dos anos 80 e 90 voltaram sua atenção em grande parte, embora não exclusivamente, para narrativas pessoais que refletiam a busca de identidade (sobretudo cultural ou sexual) e liberdade política. Esses desenvolvimentos quase sempre expressam

118. Robert Cahen, *Juste le Temps*, 1983. Imagens de Cahen quase sempre parecem pertencer a filmes e não a vídeos, mas ele consegue combinar a sensação de profundidade texturizada do filme com o imediatismo em tempo real do vídeo.



realidades econômicas. Artistas da Europa ocidental, América do Norte e alguns do Japão, vivendo em uma época de relativa paz e prosperidade econômica, da qual outros se sentem excluídos, procuraram o vídeo para transmitir seu intenso desejo de obter igualdade social pessoal (no caso de mulheres e minorias sexuais e raciais), ao passo que no leste (inclusive o Leste Europeu, o Oriente Médio e o Oriente) a luta política permanece na linha de frente da preocupação econômica e artística. Em parte por razões econômicas, mas em grande parte devido a diferenças artísticas, a videoarte não se disseminou na ex-União Soviética antes dos anos 90, após a queda do comunismo. Bulat Galeev, um fundador do grupo de arte e tecnologia SKB Promotei, disse que o vídeo não era considerado "arte" na União Soviética. Além disso, é provável que o uso do vídeo como ferramenta potencial de vigilância o tenha mantido inativo na Rússia durante a era soviética. Contudo, o grupo de Galeev experimentou o uso do monitor de televisão em uma série de trabalhos denominada *Electronic Painter* [Pintor eletrônico] (1975-80); esta envolvia a programação de imagens coloridas por geradores eletrônicos colocados dentro do monitor. *Space Sonata* [Sonata espacial] (1981) é uma exploração abstrata do corpo em um contexto espacial exterior. Na Hungria, começando em 1988, Péter Forgács criou uma gravação da vida, en-

119. V. Bukatin, B. Galeev e R. Sayfullin, *Electronic Painter* [Pintor eletrônico], 1975-80. O grupo soviético de arte e tecnologia SKB Promotei conseguiu criar experimentos em vídeo visualmente atraentes em uma época em que a exploração artística era oficialmente reprovada em seu país.

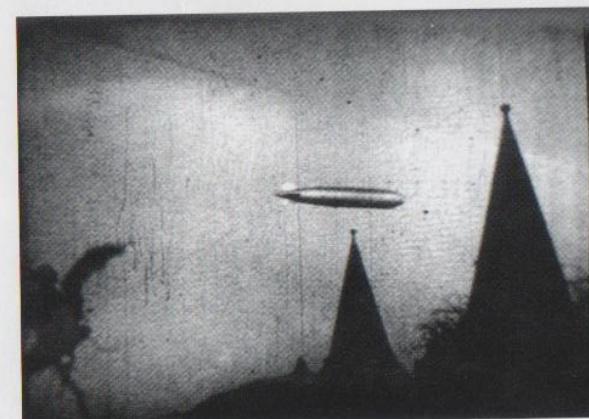


quanto Stalin estava no poder, em *Private Hungary: The Bartos Family* [A Hungria particular: a família Bartos], usando imagens filmadas por Zoltan Bartos, o filho mais velho.

Na videoarte de lento surgimento na China comunista, que em grande parte toma a forma de documentário, artistas como Ma Liuming, Li Yongbin e Wang Jinsong exploram o "individual" em um país onde o anonimato, e não as opiniões do eu, é recompensado. *Tiananmen Square* [A praça da Paz Celestial], de Shi Jian e Chen Jue (1991), uma série de teipes filmados nas vizinhanças da praça em Pequim onde ocorreram os históricos levantes estudantis em 1989, teve sua distribuição nacional e internacional proibida pelo governo chinês até 1997, quando foram apresentados no Museu de Arte Moderna de Nova York.

### Narrativas pessoais

**Bill Viola** (1951-), cuja videoarte será analisada com mais detalhes no próximo capítulo, começou sua longa investigação do eu físico e espiritual com vídeos *single-channel* nos anos 70 e 80. Para Viola, talvez mais do que para qualquer outro videoartista, o vídeo



120-22. Péter Forgács, *Private Hungary: The Bartos Family* [A Hungria particular: a família Bartos], 1988. Imagens raras da vida sob o regime de Stalin, em filmes de família feitos por Zoltan Bartos, foram reunidas pelo videoartista húngaro Forgács.

é um meio de expressão intensamente pessoal, possuidor de uma ampla escala de possibilidades de expressão. Como um jovem pintor experimentando a textura de diversas tintas sobre a tela, Viola brincou com a eletrônica de um gravador de videotape em seu vídeo de 1973, *Information* [Informações]. Usou um erro técnico (um sinal de auto-interrupção) para criar uma sequência de imagens que conseguia controlar externamente. Com formação em música e acústica, Viola coloca o som e a interação entre claro e escuro no centro de sua arte. Representou diante da câmera com um alto-falante às costas (*Playing Soul Music to My Freckles* [Tocando música soul para minhas sardas], 1975) e com a própria imagem refletida em uma xícara de café, que desaparecia aos poucos enquanto ele bebia o conteúdo da xícara (*A Non-Dairy Creamer*, 1975). O eu e o não-eu, conceitos fundamentais do misticismo oriental, há muito interessavam Viola e, até os dias de hoje, desempenham um papel central em sua obra. O reflexo do artista, captado no olho de uma coruja, tornou-se sua marca registrada com o vídeo anunciado em 1986, *I Do Not Know What It Is I Am Like* [Não sei como sou]. Baseado em um texto sânscrito que investiga a conexão de todos os seres vivos, a busca de Viola pelo autoconhecimento é visualizada nesta jornada metafísica em cinco partes.

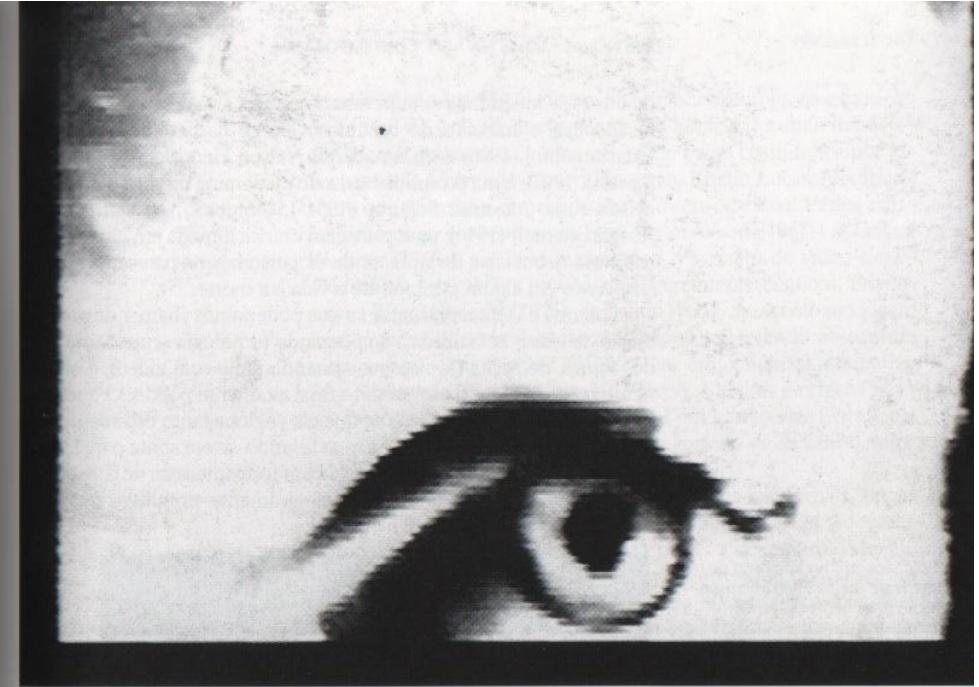
Entre videoartistas mais jovens dos anos 90, sobretudo mulheres, parece existir um inesperado retorno ao estilo de performance de baixa tecnologia dos anos 70 (como na obra de Acconci ou Jonas). Artistas como a suíça Pipilotti Rist (1962-) e as americanas Cheryl Donegan, Sadie Benning (1973-) e Phyllis Baldino (1956-) enquadram o corpo diretamente no contexto pessoal/político. Em seu vídeo de 1986, *I'm Not the Girl Who Misses Much* [Não sou a garota que sente falta de muita coisa], Rist, repetindo o trabalho anterior de Marina Abramovic, dança freneticamente diante da câmera enquanto repete as palavras do título (também uma melodia pop). À medida que seus giros tornam-se mais grotescos, esta crítica da MTV se transforma em um comentário mordaz sobre a degradação do corpo feminino na cultura popular. Em um contexto mais irônico, com ritmo mais lento, enquadra-se a obra de Cheryl Donegan em 1993, *Head* [Sexo oral]. Nesta paródia da indústria pornográfica, a artista emite sons exagerados de prazer, enquanto bebe um líquido branco de uma garrafa plástica de detergente. *Line* [Linha] (1996) segue a trama do filme de Godard *Contempt* [O desprezo] (no qual uma mulher representada por Brigitte Bardot se envolve com diretores de cinema egomaníacos), em uma paródia bem composta da postura masculina na arte.

A obra, no estilo de um diário, da artista americana Sadie Benning, *videomaker* lésbica assumida, mantém vivo o espírito de improvisação dos primeiros trabalhos em vídeo em suas narrativas personalíssimas, iniciadas no final dos anos 80. Usando uma câmera de brinquedo fabricada por Fisher-Price, Benning registra os

123

1-3

124



123. (acima, à esquerda) Bill Viola, *I Do Not Know What It Is I Am Like* [Não sei como sou], 1986. Desde 1975, Viola empenhou-se em rigorosa auto-análise por meio do vídeo. Aqui o artista filma a própria imagem no olho de uma coruja.

124. (esquerda) Cheryl Donegan, *Head* [Sexo oral], 1993.

125. (acima) Sadie Benning, *If Every Girl Had a Diary* [Se toda garota tivesse um diário], 1990. Sadie Benning, aos 16 anos de idade, usou uma câmera de brinquedo para fazer um "diário" de seu despertar sexual.

sentimentos de uma jovem que chega à maturidade sexual, em teipes como *A New Year* [Um novo ano] (1989), *If Every Girl Had a Diary* [Se toda garota tivesse um diário] (1990) e *Flat is Beautiful* [Ter peito achatado é bonito] (1998). *Living Inside* [Vivendo encerrada] (1989) registra o período de três semanas de Benning quando ela abandonou os estudos aos 16 anos de idade e se filmou no quarto sozinha. A inocência e o patético se unem nesta história da adolescente sentindo-se uma estranha. As incongruências da vida mais "adulta" são exploradas pelos teipes com performances de **Phyllis Baldino**, nos quais ela constrói e destrói objetos cotidianos diante de uma câmera que filma continuamente. Seu questionamento da preocupação feminina estereotipada com a maquiagem é mostrado em *Cosmetic/Not Cosmetic* [Com cosmético/Sem cosmético] (1993-94), em que ela destrói uma caixa de maquiagem com uma furadeira elétrica, mesmo estando toda "maquiada" e trajando uma combinação de cetim.

Já os videoartistas homens dos anos 90 parecem ter seguido um caminho mais lírico em sua abordagem de questões de identidade. Sua obra é menos furiosa, quase sempre expressando anseios. O coreano **Seoung Cho** explora atividades domésticas, mas de forma reflexiva e criativa. Em seu teipe de 1996, *robinson or me* [robinson ou eu], atividades rituais como beber chá ou tomar banho transformam-se em metáforas para a vida solitária. Um sentido

de busca de identidade em um mundo onde o artista sente-se deslocado liga o trabalho do britânico George Barber (*Withdrawal* [Afastamento], 1996) e do canadense Nelson Hendricks (*Window* [Janela], 1997). Uma profunda busca do eu domina os vídeos do cineasta russo Alexandre Sokurov (1951-), sobretudo *Oriental Elegy* [Elegia oriental] (1996), uma paisagem onírica filmada em uma ilha japonesa nebulosa e distante, onde os personagens parecem estar suspensos em algum ponto entre a vida e a morte.

Sokurov e Viola representam o que poderíamos chamar de produção de vídeo " sofisticada ", empregando tecnologia semelhante à dos filmes, de ponta (às vezes misturando filme com vídeo), e obtendo como resultado um produto final altamente polido. O que é vibrante na videoarte é o fato de que ela engloba tanto orçamentos grandes quanto modestos, ao menos levando-se em conta o que se vê em festivais, museus e galerias. Há um forte interesse de conservação do trabalho conceitual tecnologicamente primitivo, quase

126. Seoung Cho, *robinson or me (From the far East)* [robinson ou eu (Do oriente distante)], 1996.



127. Alexandre Sokurov, *Oriental Elegy* [Elegia oriental], 1996.



sempre ligado à performance, evidente, por exemplo, na exposição do Museu de Arte Moderna, *Young and Restless* [Jovem e inquieto] (1997), que apresentou vários vídeos de baixo custo feitos por jovens artistas (entre elas Cheryl Donegan, Kristin Lucas, Alix Pearlstein) que utilizam a câmera de forma direta e pessoal. Vários artistas britânicos, especialmente Sam Taylor-Wood (1967-) e Gillian Wearing (1963-), também maximizam o formato de vídeo *single-channel* em seus teipes provocantes, geralmente cômicos. *Brontosaurus* [Brontossauro] (1995), de Taylor-Wood, apresenta um jovem freqüentador de uma danceteria londrina rodopiando ao som de uma peça musical clássica. Wearing, em um comercial alternativo para a televisão, filma mulheres de diversas idades e origens étnicas fazendo música por meio de sopros em garrafas de Coca-Cola em *I'd Like to Teach the World to Sing* [Eu gostaria de ensinar o mundo a cantar] (1996).

Seja por meio de narrativas, experimentações formais, teipes humorísticos curtos ou meditações em grande escala, a videoarte, no final do século XX, assumiu uma posição de legitimidade, até mesmo de proeminência, no mundo da arte, que pouquíssimos consideravam possível mesmo nos anos 80. Suas possibilidades aparentemente infinitas e sua relativa acessibilidade tornaram-na cada vez mais atraente para jovens artistas que cresceram em uma era de saturação dos meios de comunicação de massa. O vídeo é uma maneira de participar de, e reagir ao exagero dos meios de comunicação de massa; além disso, é um meio acessível para a transmissão de mensagens pessoais.

O porte físico e o alcance dos projetos artísticos ficam ainda maiores, enquanto os temas tornam-se cada vez mais pessoais ou individualistas. Vários dos artistas aqui mencionados passaram a criar instalações complexas, usando meios de comunicação de massa, nas quais podem controlar não apenas a imagem, mas também o contexto de vê-la em ambientes completos por eles planejados.

Páginas seguintes:

128. Gillian Wearing, *I'd Like to Teach the World to Sing* [Eu gostaria de ensinar o mundo a cantar], 1996. Wearing não usa atores em seus comerciais reformulados, como nesta interpretação pessoal de um comercial de Coca-Cola.

128

