

## Vídeo e Corpo em Tempo Real

Christine Mello

Na contemporaneidade observamos o corpo como lugar da construção de sentidos, espaço de investigação e criação de novas realidades, em conexão com diferentes meios, e que se apresenta como aparelho produtor de linguagem. Os estudos aqui traçados abordam o corpo como experiência de arte, em obras realizadas no contexto brasileiro por intermédio do vídeo. Interessa-nos o corpo compreendido como organismo cultural, que cria significados por intermédio de sua mediação, ou embate direto, com mecanismos de registro da imagem – nesse caso com a câmera videográfica. Tratam-se de práticas poéticas entendidas como performances, captadas em tempo real, e criadas especialmente para o vídeo. Corpos limítrofes, estranhos de serem absorvidos, encontramos nessas obras a criação de um campo nas artes em que corpo e máquina são ao mesmo tempo contexto e conteúdo, interpenetrando-se na construção de significados.

Corpo, Performance, Vídeo

Na contemporaneidade, dos estudos inseridos na área da biologia aos estudos na área das tecnologias da informação, encontramos noções de que o corpo é uma forma viva, um organismo complexo, um sistema coordenado por circunstâncias que se relacionam entre si. Compartilhamos um momento em que o corpo natural e o corpo artificial confluem e a ciência torna a comunicação entre o cérebro e o computador uma via de mão dupla. Em nosso cotidiano, as relações com as coisas do mundo são cada vez mais mediadas, interfaceadas pelas máquinas. O corpo tem uma função híbrida, torna-se um campo de passagens entre elementos orgânicos e sintéticos, uma estrutura fluida, dinâmica, como uma comunidade em que todos os elementos acionam intercâmbios, ou mesmo como um ambiente capaz de ser transformado e moldado.

Observamos o corpo como lugar da construção de sentidos, espaço de investigação e criação de novas realidades, em conexão com diferentes meios e que se apresenta como aparelho produtor



de linguagem. Pensar nesse corpo que emerge diz respeito também a inseri-lo no contexto das formas sensíveis e a conhecer os diversos perfis que compõem sua identidade.

Artistas que desenvolvem trabalhos em torno das relações arte/vida costumam enfatizar aspectos do corpo híbrido em suas obras. São movidos pela idéia do corpo em deslocamento e do senso de que mente/corpo interagem com uma grande gama de realidades para além da fisicidade do corpo biológico. Eles exploram campos novos da percepção e atuam com processos emergentes nas artes, muitas vezes em ações que utilizam o tempo real. No Brasil, desde que, em meados dos 1960, Lygia Clark instaurou seus objetos relacionais, como *Diálogo*, em que uma máquina ocular acoplada ao mesmo tempo a duas pessoas é capaz de oferecer situações diferenciadas de relação com o outro, mostrou-se que esses objetos são veículos para expandir a experiência corporal e definiu-se o início de um trabalho conceitual em torno do corpo como aparato sensorial e coletivo. Em 1997, Diana Domingues em *Transe-e: my body, my blood*, apresentou a idéia de um corpo tecnologizado, que conecta em tempo real a energia natural do corpo, por intermédio do sangue, à energia artificial das máquinas. Livre de dicotomias entre interior/exterior, o corpo amplia domínios até então não suspeitos em suas relações entre os dispositivos e o imaginário.

Os estudos aqui traçados abordam o corpo como experiência de arte, em obras específicas realizadas no contexto brasileiro por intermédio do vídeo. Destacam algumas maneiras de como o corpo tem suscitado práticas estéticas/políticas no campo da arte contemporânea e o contexto no qual esses trabalhos são gerados. Interessa-nos o corpo compreendido como organismo cultural, que cria significados por intermédio de sua mediação, ou embate direto, com mecanismos de registro da imagem – nesse caso com a câmera videográfica.

### Corpo e vídeo

Um corpo feminino sentado num banco com as pernas cruzadas e um dos pés diante da câmera, no ambiente externo de uma casa. Nas mãos agulha e linha. Com firmeza, a linha é passada pelo buraco

da agulha e faz um nó em uma das pontas. A mão delicada, com as unhas pintadas de esmalte — cor suave — deliberadamente inicia uma costura incomum. Aqui o suporte não é algodão ou linho, mas a própria pele da artista. Não há titubeios, são gestos precisos os de Letícia Parente em sua performance frente ao vídeo. Como resultado da ação, após dez minutos ininterruptos, sem cortes, vemos inscrito *Made in Brazil* na sola de seu pé.

A que estratégias recorrem os artistas para darem conta das abordagens em que se insere o corpo contemporâneo? De que diferentes maneiras as tecnologias possibilitam campos diferenciados de observação e são capazes de gerar formas simbólicas que refletem isso? Deparamo-nos muitas vezes com situações inusitadas, que remetem à destruição da noção de um corpo meramente



Nina Galanternick

passivo e que apontam para a urgência de um corpo ativo, que intervêm de forma crítica e deslocam de modo subjetivo o eixo de discussões até então não previstas por estas novas realidades.

O que traz coesão a trabalhos como esse — acima descrito — de Letícia Parente, aos de Sônia Andrade e Paulo Herkenhoff realizados em torno de 1974, e os de Neide Jallageas, Wilton Garcia, Nina Galanternick e Lia Chaia, produzidos recentemente entre 2000 e 2002? Trata-se de práticas poéticas entendidas como



performances, captadas em tempo real, e criadas especialmente para o vídeo. O resultado situa-se no limite de saber onde termina o corpo e onde começa o vídeo, ou na relação dialógica entre corpo e vídeo. Encontramos nessas obras a criação de um campo nas artes em que corpo e máquina são ao mesmo tempo contexto e conteúdo, interpenetrando-se na construção de significados.

O vídeo possibilita a inscrição do tempo na imagem e oferece características específicas da instantaneidade para a criação artística. Permite gravar e transmitir simultaneamente, produzindo o recurso de feedback. É possível, assim, tanto visualizar e intervir em tempo presente nas imagens que são captadas quanto deixar o registro fluir em tempo real, sem interrupções da ação, tendo como único limite o tempo da fita – geralmente estimada em uma ou duas horas de duração. Sua versatilidade e fácil manejo também colaboram para uma maior interação e uma relação mais íntima do artista com o equipamento.

Dentro desse contexto, *Marca Registrada*, de Letícia Parente, dialoga com um trabalho extremamente radical de Sônia Andrade – realizado nesse mesmo período –, em que a artista corta os pêlos do corpo com uma pequena tesoura, mutilando sua aparência.<sup>1</sup> Em *Sobremesa*, Paulo Herkenhoff literalmente ingere notícias de jornal, mastigando-as e engolindo-as diante da câmera. Obras do período pioneiro, indicam um ponto de partida para a arte do vídeo no Brasil e suas intersecções entre arte e política.

É interessante notar que muitas das inquietações observadas no período dos anos 70 retornam ao momento atual, embora os contextos, de modo geral, sejam completamente outros. Em *Entrevista*, de Neide Jallageas, a artista também se auto-referencializa.



Lia Chaia

<sup>1</sup> Machado, Arlindo. *A arte do vídeo no Brasil*. In: *Catálogo do XVI Salão Nacional de Artes Plásticas*. Rio de Janeiro: Funarte. 1988.



Está deitada, com a câmera sobre seu peito, e com o campo de visão voltado para seu rosto. O movimento da câmera provém de sua própria respiração e idem o som. À medida que seu rosto é mais enquadrado e fica mais em close, surge o som de cliques de uma máquina fotográfica – também acionados pela própria artista – como se nos revelasse que, embora sua boca esteja fechada, suas palavras soam como os dispositivos fotográficos. Essa forte relação do corpo exposto abertamente diante do aparato maquínico também é encontrado em *Domênica*, de Wilton Garcia, em *Entre*, de Nina Galanternick, e em *Desenho-Corpo*, de Lia Chaia – trajetórias pertencentes à quarta geração do vídeo no Brasil, desenvolvidas após o surgimento da internet e do estabelecimento das mídias digitais interativas. Todos esses exemplos constituem um repertório de visões sobre o corpo na contemporaneidade: é o corpo em performance e em relação direta e frontal com a câmera, que constrói a ação narrativa. E é por conta desse tipo de atitude exercida e por a imagem ser registrada em movimento, possibilitando a inserção de todo o processo criativo, do tempo e da ação contínua, que esses trabalhos conseguem expor seus esgarçamentos, seus percursos gestuais, suas contundências, seus corpos limítrofes, estranhos de serem absorvidos.

A diferença entre os trabalhos realizados nos 1970 e os trabalhos recentes reside no contexto de criação de cada época. No Brasil, a arte dos 70 possui um forte caráter político, o país está em confronto, tomado pela ditadura militar. Nesse sentido, o corpo é revelado como fronteira última de manifestação estética e inserido como mecanismo de circulação de mensagem. É também a partir desse momento que o vídeo se converte em uma possibilidade concreta de utilização para os artistas. Em relação ao maquinário videográfico oferecido na atualidade, os equipamentos existentes naquela época eram raros, eminentemente analógicos, pesados e de difícil acesso. Embora o vídeo representasse o mais puro campo do experimentalismo, uma tecnologia emergente, ou a vanguarda dos meios eletrônicos, aos pioneiros do vídeo no Brasil não foi permitido nem mesmo o acesso aos equipamentos de edição. Usavam o Porta-Pack da Sony, o primeiro gravador portátil, que ora lhes era disponibilizado por um amigo – vindo do exterior com a novidade,



e que emprestava – ora por alguma instituição que os cedia para a produção específica de um trabalho. Associavam o conceitualismo, a performance e a body art, e procuravam se articular em torno do aparato televisivo como registro de processos efêmeros ou como forma de questionamento dos meios de comunicação de massa.

Durante os anos de 1980, os registros do corpo no vídeo são apresentados de forma bem diferenciada. Tendem de uma forma geral ao fragmento, e não necessariamente a visões sobre o todo. Há uma crise de identidade, e mesmo que o país respire ares outros que não os do totalitarismo, há um grande ressentimento, e idem inicia-se a busca por novos processos estéticos e políticos. Surge uma nova geração que vai ao encontro da linguagem específica do meio videográfico, que entra em contato com equipamentos profissionais e com os recursos de edição – como é o caso do U-Matic – e se movimenta em torno da produção independente e da abertura de novos circuitos de exibição para o vídeo. O alvo em discussão é a própria imagem eletrônica, bem como as descobertas das potencialidades narrativas do meio. O corpo recebe toda ordem de interferência, é reticulado, multifacetado e segmentado. Os inúmeros efeitos introduzidos pelo computador na edição, as fusões, os frenéticos movimentos de câmera e os compassos ritmados dos cortes impedem que o corpo seja visto nas variações lentas e lineares do tempo real.

Já em torno dos anos 1990, os artistas deslocam suas visões para noções de um corpo híbrido, ou um novo corpo que emerge. O corpo passa a ser modelado e transformado com os recursos propiciados pelos meios digitais. Toda ordem de artifício é possibilitada à imagem e sua veracidade passa a ser questionada. Com a inserção dos computadores na cena cotidiana, intensificam-se as relações entre o homem e a máquina de modo geral, bem como passa a ser notada a ampliação do uso de câmeras de vigilância. Verifica-se também o aumento de interfaces propiciadas por todo o universo da informática e pelas redes de comunicação, por intermédio da internet e da telefonia celular. A partir dos recursos oferecidos pelos meios interativos, as experiências de arte intensificam a partilha do gesto criador com o próprio receptor, de forma simultânea, em tempo presente e real.



No início do século XXI, o vídeo no Brasil já está consolidado como linguagem, possui um caminho próprio no circuito das artes e é uma das ferramentas mais próximas e acessíveis aos artistas. Insere-se plenamente no contexto digital, com câmeras leves, uma variedade de softwares de edição, bem como enorme difusão e desenvolvimento tecnológico propiciado por sua associação ao computador. Não se trata mais – como no período pioneiro – da exploração de uma inovação tecnológica, mas de um campo de passagens expandido para as mais diferentes áreas.

Fazer vídeo hoje em dia da forma rudimentar como era feito na década de 70 – ou seja, praticamente sem cortes e edição, como é o caso das obras de Jallageas, Garcia, Galanternick e Chaia – consiste, portanto, em trabalhar na contra-corrente do sistema, ir no sentido oposto daquilo que já se estabeleceu reconhecer como o mainstream na linguagem audiovisual. Denota um retorno à tradição dos primeiros tempos, ao início de um ciclo de experiências – de cerca de 30 anos – como provável forma de reposicionamento e atualização dos conceitos lá contidos. Embora sejam trabalhos que possam ser considerados na atualidade de produção caseira, são obras sem nenhuma concessão, que não banalizam o registro do corpo e tampouco elaboram cenas familiares ou reconhecíveis em nosso cotidiano. Recuperam o corpo em sua idéia de todo, tanto quanto nos anos 70, e – num mundo contaminado pela proliferação de tempos simultâneos, imagens sintéticas, codificadas, programadas – oferecem experiências em tempo real, bem como um certo tipo de estranhamento, ou aquilo que Arlindo Machado nos apresenta como sendo idéias defendidas por Chklóvski como “um conjunto de técnicas de construção, cuja função seria perturbar as nossas percepções rotineiras e forçar a sensibilidade ‘estranhar’ o arranjo simbólico que lhe é apresentado: o discurso difícil e tortuoso, o ponto de vista não familiar deveriam impedir o envolvimento inocente e exigir o empenho do leitor/espectador para decodificar o texto”.<sup>2</sup>

<sup>2</sup>Machado, Arlindo. *A ilusão especular: introdução à fotografia*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

#### Espaços/tempos da subjetividade

Em ambos os universos aqui apresentados, permitidas visões particulares do corpo, que causam incômodos, verdadeiros estra-



nhamentos, percebemos estratégias estéticas em que o corpo não é meramente objetificado, mas sim é agente – emissor e receptor ao mesmo tempo – do gesto performático e da criação de ações participativas. Nesses casos, o corpo – embora aparentemente solitário – interage com a câmera e situa-se em plano seqüência, na maioria das vezes linear e contínuo. A imagem é centrada em um único ponto de vista e, na falta de contra-plano, poderíamos identificá-lo como a dimensão da própria câmera, denotando uma quarta parede. A presença do outro é assim destruidora, diz respeito ao visor da máquina inserida no quadro narrativo. Em embate direto e em tempo real, é a câmera que acompanha toda a ação, questiona e traz à tona o conteúdo crítico.

Para além dos contextos formais de construção do objeto de arte, a importância do corpo nesses trabalhos reside no modo como se expõe de maneira direta e testemunhal, no realismo com que os autores manipulam a linguagem, e no agenciamento dos conteúdos simbólicos da cena videográfica. Não se trata de percebermos um corpo definido por intermédio dos artifícios de edição de imagens, propiciado pelas muitas ferramentas do meio digital, mas sim identificarmos um corpo que se torna o sujeito do discurso. Um corpo crítico, político, que questiona sua própria condição, aberto frontalmente à exposição pública, e que desconstrói-se à nossa frente, insubordinado às convenções vigentes de linguagem e ao que a cultura dominante habitualmente lhe impõe como natural e aceitável.

Esse conjunto de trabalhos mostra diferenças de atuação entre um corpo objetificado – como no caso da tradição dos retratos e auto-retratos – para um corpo autoral, performático, que toma posições, decide, interage com o meio e é o responsável pelos desígnios no interior da obra. Cria uma espécie de ambigüidade, como se fosse possível haver autonomia entre autor do trabalho e o corpo que atua no interior da obra. Um corpo enunciado pela máquina e exposto frontalmente por ela: ao mesmo tempo em que é a enunciação, a mensagem, é ele também quem, ao vivo, tem o poder de transformá-la.

Essas propostas rejeitam a alta tecnologia e, no sentido inverso, situam-se na contemporaneidade como exercícios poéticos em



low technology. São apresentadas por meio de equipamento de vídeo de um canal (o chamado single channel video), e exibidos em monitor ou por projeção em superfície plana. É nesta síntese, no embate não-hierárquico entre corpo e tecnologia, que a obra se concretiza. Um não se sobrepõe ao outro, eles dialogam entre si. É na ação do vídeo, em tempo real, registrando o processo por inteiro, que são possibilitados espaços novos de identidade para o corpo. Uma experiência do movimento, do tempo não-estático, em fluxo linear e contínuo, que oferece ao universo do vídeo de criação performances inusitadas e carregadas de subjetividade.

No desejo de um corpo atuante, a idéia de um exercício político. Num tempo mediado pela tecnologia, esses trabalhos inserem as máquinas conceitualmente no campo da arte/vida. Num momento em que a contemporaneidade aponta para a idéia de um corpo acoplado às máquinas como um sujeito interfaceado,<sup>3</sup> e que acena para a perspectiva de criação de membros artificiais-inteligentes para seres humanos, esses corpos/vídeos aqui analisados, em sua extemporaneidade, denunciam a própria fragilidade, o domínio da precariedade e o desconforto sobre aquilo de que somos feitos. Subvertem ao insinuarem que a idéia de corpo não pertence a

<sup>3</sup>Couchot, Edmond. *La technologie dans l'art: De la photographie à la réalité virtuelle*. Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon. 1998.