

## **Videoarte, video-instalação, vídeo e cinema**

Jorge Luiz Cruz  
Doutor em comunicação e semiótica / PUC-SP  
jlzcruz@ig.com.br

O século XX, talvez, de fato, tenha sido o século do cinema, mesmo que a primeira projeção tenha ocorrido no século XIX, em 1895, e que a partir das duas últimas décadas do século XX tenha sido penetrado pelas imagens eletrônicas tecnologias do vídeo e do computador.

Com a força de uma nova linguagem que começava a se constituir e de suas possibilidades tecnológicas, o cinema certamente foi usado, além dos cineastas, pelos artistas plásticos, isto é, por aqueles oriundos, principalmente, da pintura, como mais um instrumento de expressão, criando para além do filme comercial e do filme de arte, aquele que hoje chamamos cult (os cultmovies), o que vinhamos chamando de filmes de artistas. É claro que mais do que o suporte foi a sua estrutura não estandarizada que força a possibilidade deste "novo" filão. Ainda que isto não constituísse problema para os artistas plásticos, para os estudiosos de cinema sim, pois como iriam classificar estes, em geral, curtos (ou curtíssimos) filmes, na sua grande maioria apenas visuais, isto é, sem a necessidade premente de som apontado pelo não uso de legendas e/ou de música que os acompanhassem.

Talvez fosse importante citar os filmes *L'etoile de mer*, de Man Ray, *Anémic Cinéma*, de Duchamps ou *Marseille vieux port*, de Moholy-Nagy, entre outros, que são filmes que resistem a qualquer possibilidade de narrativa, que apresentam idéias, ritmos, etc. Mas em um determinado momento, ainda na época do cinema mudo e em preto e branco, aliam-se um excelente desenhista/pintor de telas e um cineasta neófito, Salvador Dali e Luis Buñuel para, à luz das idéias surrealistas, criar um fantástico filme curta-metragem, *Um cão andaluz* (1928). Depois, juntos, iniciaram outro projeto cinematográfico, se separaram, e Buñuel concluiu sozinho *A idade do ouro* (19\_\_). Os dois filmes apresentavam narrativas não lineares, recortada ou fragmentada e muitas imagens simbólicas, oriundas de

experiências diversas, como convinha ao surrealismo. Houve ainda a associação entre Picabia e René Clair, que realizaram *Entre ato*.

Para Léger, realizador do filme *Ballet mecanique* (1924), o filme de vanguarda "é uma reação direta contra os filmes de roteiros e estrelas [...] uma arte [...] onde a imagem deve ser tudo [...]" e sabendo que ele considera "a imagem móvel como personagem principal" (1989, p. 158). Ligia Canongia anota que estes filmes não se enquadram nos "parâmetros de linguagem dos filmes habitualmente conhecidos como `industriais', ainda que constituindo o chamado `cinema de autor'" (1981, p. 8). Na verdade, este cinema de artista era visto como uma oposição ao cinema de cineasta. Léger se opõe aos filmes com algo previamente elaborado, o roteiro, e também aos filmes com esquema de produção e com preocupações com, por exemplo, uma história. Só que talvez, ele tenha se esquecido de que apenas o movimento como personagem principal, se esgotaria rapidamente. Mesmo não querendo, segundo afirma Canongia, discutir os trabalhos de cineastas que teriam desejado se aproximar das artes visuais (?), ela cita "ainda que de forma superficial até imprópria" (1981, p. 9) e aponta *Novecento*, de Bertolucci e *Barry Lyndon*, de Kubrick, ela busca discutir como alguns artistas plásticos "lançaram mão do cinema como veículo de trabalho (idem).

Léger, no entanto, observa que "o cinema francês proporcionou a única realização verdadeiramente plástica que surgiu até hoje" (p. 138) e cita Abel Gance, *La roue*, Jean Epstein, *Coeur fidèle*, Marcel L'Herbier, *Galerie de monstres e L'inhumaine* e Moujoskine, Keim. Poderíamos aqui discutir, talvez questões mais próprias ao cinema, por exemplo, sobre como a narrativa se impôs à visualidade no cinema, mesmo utilizando-a; e de como assim se forjou uma linguagem cinematográfica dominante, que terminou por opor artistas plásticos, como os denominamos hoje, aos cineastas, que parecem não ter o status de artistas.

Canongia aponta a possibilidade do filme de artista constituir uma terceira linguagem, particular e autônoma, para além das linguagens das artes plásticas e do cinema, apoiada não nos problemas comuns a uma ou a outra linguagem, "mas sim aqueles que se tangem, que se interpenetram" (1981, p. 8). O que ainda hoje me parece atual e necessário, cabendo ressaltar que não encontramos nenhum estudo nesta linha. O uso das

tecnologias pelos artistas, no entanto, fizeram-nos saltar do uso da película (Super 8 ou 16 mm.) para a mídia eletrônica.

Já na década de 1960, Andy Warhol, artista plástico norte-americano, inventor da pop art, realizou diversos filmes, desde aqueles experimentais, até filmes com narrativas lineares, em cores, com som e imagens em sincronismo, etc. Com os experimentos da Land art e da Body art, alguns artistas passaram a utilizar as películas em 16 mm. e em Super 8 e a fotografia para documentar seus happenings, trabalhos efêmeros e/ou com duração prevista para sua desmontagem e/ou destruição. Na década de 1970, o brasileiro Hélio Oiticica experimenta a bitola cinematográfica Super 8 e a projeção de slides com trilha sonora, cunha a expressão Quase Cinema.

A próxima tecnologia acessível a um público mais amplo e, é claro, a muitos artistas é o vídeo, inicialmente os video-gravadores com fitas em rolo, em preto e branco e depois o videocassete, nas bitolas amadoras VHS e Betamax, que já nasceram coloridos e todos com som direto. Cabe destacar que havia também as bitolas profissionais usadas, em geral, pelas emissoras de TV, com equipamentos e fitas que custam bem mais caros.

Na efervescente década de 1960, com suas diversas experiências e rupturas e, no caso do Brasil, sob o impacto das lutas políticas e do endurecimento do regime militar, e no início da década de 1970, alguns artistas lançam mãos das novas tecnologias em seus trabalhos, incluem-se aqui, por exemplo, o uso do computador, do circuito fechado de rádio e trabalhos de land art e arte povera, conforme ressalta Zanini (1997). Após algumas experiências isoladas e mesmo de alguns brasileiros no exterior, segundo Machado, "[...] o vídeo, encarado como um meio para expressão estética, surgiu oficialmente no Brasil em 1974, quando uma primeira geração de artistas, convidada para participar de uma mostra de videoarte na cidade americana da Filadélfia, realizou aqui os primeiros video tapes [...]" (2001, p. 22). Os artistas que enviaram trabalhos para a mostra e outros, ainda na década de 1970, estavam "preocupados com a busca de novos suportes" (idem). Poucos artistas, disse Machado, continuaram suas experiências no projeto estético da primeira geração de artistas realizadores de vídeo: "simplicidade formal, uso moderado de tecnologia, inserção 'narcísica' do próprio realizador na imagem, auto-exposição plástica"

(2001, p. 25). A segunda geração apontada por Machado, é a do vídeo independente e começa a se desenvolver na década de 1980, que questiona e propunha uma outra televisão ou, pelo menos, horários mais ousados e criativos, e terminaram por explorar circuitos fechados de TV e os festivais que começaram a aparecer. Estes jovens, a maioria saída das universidades, se opunha aos realizadores da primeira geração. Alguns acabaram por ser absorvidos pelas emissoras comerciais, outros, nos anos 1990, acabaram por constituir a terceira geração anotada por Machado, que "tira proveito de toda a experiência acumulada, faz a síntese das outras duas gerações e parte para um trabalho mais maduro [...]" (2001, p. 28).

Cabe agora esclarecer que estas tecnologias, no caso da arte, não surgem de uma necessidade, mas são utilizadas pelos artistas porque estão disponíveis. Se um dia, os artistas o experimentaram como um novo suporte para as artes plásticas, depois como uma nova possibilidade dentro dos meios de comunicação, parece-me que, só então, alcançou o amadurecimento como suporte para expressão da arte do seu tempo. O videoarte se opõe, certamente, ao filme comercial, como já o fez o filme de artista e ocupa o seu lugar, talvez, primeiro por seu baixo custo em relação ao filme de película e, também, devido às suas características. Se opõe ainda à TV comercial, na qual há a necessidade da criação e estabelecimento de uma linguagem<sup>11</sup>, o artista, por outro lado, trabalha no limite, para fora, opondo-se a qualquer linguagem, a qualquer disciplina desta, então, nova possibilidade tecnológica (no caso, veículo): como o cinema, o vídeo, o computador, as próteses e as diversas formas de exames que vasculham o interior dos corpos, etc.

De qualquer forma, cada uma destas "novas" possibilidades tecnológicas transformam as relações do ser humano com o meio e os artistas forçam, de alguma forma, uma revisão dos conceitos destas tecnologias, porque procurarão levá-las aos seus limites, ao seu alcance desconhecido ou inexplorado, pois força o aparecimento daquilo que ainda não era nossa preocupação, porquanto é trabalhado fora do campo a que se havia destinado. Assim, por exemplo, o computador foi criado para ser um

---

<sup>1</sup> Linguagem aqui entendida como qualquer sistema de códigos comum a emissores e receptores visando o estabelecimento de comunicação, da mais geral, línguas, idiomas falados e/ou escritos, ou específicas, como as linguagens de cada expressão artística, ciência, profissional, etc.

poderoso instrumento nas investigações científicas, passou a ser aliado de animadores, de especialistas em efeitos especiais de cinema, de programadores visuais e de artistas plásticos (sobre a colaboração entre artistas e técnicos, ver Bennet, 1997).

No entanto, para falar da videoarte, ou antes, da video-instalação<sup>22</sup>, devemos mencionar seu principal investigador, o coreano Nam June Paik, que já manipulava imagens de vídeo em 1963 e, inclusive, apresentou na Bienal de São Paulo de 1975, o seu Jardim de TV. Cabe destacar ainda que, nesta Bienal, estiveram presentes as obras dos pioneiros norte-americanos da videoarte, entre eles, John Baldessari, Ed Einshwiller, Steina e Woody Vasulka, Vito Acconci, William Wegman, Dennis Openheim, Peter Campus, Frank Gilette, Richard Serra, Bruce Nauman, Les Levine e Bill Viola, além, de representantes de outros países, como Japão e Argentina.

No Brasil, em 1974, Sônia Andrade, Ivens Machado, Fernando Cochiarale e Angelo de Aquino realizaram os primeiros vídeos no Rio de Janeiro e Antonio Dias o fez no exterior. Mais tarde Lygia Pape e Regina Vater. Em São Paulo, Regina Siveira, Júlio Plaza, Carmela Gross, Donato Ferrari, Gabriel Borba, Marcelo Nitche e Gastão de Magalhães e, isolado, José Roberto Aguilar, que iniciaram suas realizações com equipamentos do MAC-USP, em 1976, foram os pioneiros.

Na década de 1980, surgiu a TVDO (TV tudo), com Tadeu Jungle, Walter Silveira, Ney Marcondes, Paulo Priolli e Pedro Vieira e a Olhar eletrônico, com Marcelo Machado, Fernando Meirelles, Renato Barbieri, Paulo Morelli e Marcelo Tas. Na década de 1990, podemos citar Éder Santos, Sandra Kogut, a retomada de Walter Silveira (ex-TVDO) e Arnaldo Antunes e diversos outros artistas.

Podemos observar, então, diversos tipos de filmes: os narrativos, os lineares, os não-lineares, os diversos documentários, as animações, os

---

<sup>2</sup> Na década de 60 surgem trabalhos que ocupam o espaço e não podem ser chamadas de escultura como, por exemplo, Colunas (Robert Morris, 1961); Lever (Carl Andre, 1966); Spyril Jetty (Robert Smithson, 1969, 70); Tilted Arc (Richard Serra, 1981). Estes trabalhos, nos parece, pretendem ao público para além do olhar, reportando-o a um espaço-tempo diferenciado das classificações da arte (clássicas) limitadoras. E, além disso, joga o público num experimento no qual os corpos, a obra e o espaço dialogam e sem qualquer destes elementos não há obra alguma. Assim, do experimentalismo e dos conceitos gerados nas décadas de 60 e 70 resultou a instalação, como prática artística e, da qual, "só devemos chamar `obra' à totalidade resultante da relação entre a coisa instalada, o espaço constituído por sua instalação e o próprio espectador" (Fernanda Junqueira, sobre o conceito de instalação, Gávea, Rio de Janeiro, PUC, 1996, p. 567).

mistos (contaminados), os filmes de arte feitos por artistas oriundos do cinema e outros, oriundos das artes plásticas.

Poderíamos tentar "outra" caracterização dos filmes, mas interessamos refletir apenas sobre estes últimos: os chamados filmes de arte, ou seja, aqueles realizadores advindos do cinema, desde Germaine Dulac até Rogério Sganzerla (de O bandido da luz vermelha e Antonio Manuel); quanto o norteamericano Chris Marker e o francês Raymond Depardon e seus "quase documentários"; e aqueles advindos das artes plásticas, desde Man Ray, Marcel Duchamp, Fernand Léger, entre outros até os realizadores de videoarte e, é claro, web art, e todos os experimentadores de novos (ou de outros) suportes.

Na verdade, eu prefiro entender todas estas possibilidades apenas como cinema, mas se impõe a necessidade de alguma classificação. Assim sendo, podemos adotar uma classificação a partir da duração dos filmes (curta, média e longa-metragem, com delimitação artificial e questionável); ou por suporte e bitola, película/vídeo, em Super-8, 16 mm., Super 16 ou 35 mm.; ou até por gênero, como nas videolocadoras: ficção, ficção científica, drama, comédia, documentário e/ou animação (desenho animado).

### **Referências Bibliográficas:**

**ALCOFORADO, Paulo.** Terra prometida. Sinopse, n. 7, ano III, ago. 2001, p. 16-21.

**BAMBOZI, Lucas.** Media art, interfaces e interatividade. Sinopse, n. 7, ano III, ago. 2001, p. 37-39.

**DOMINGUEZ, Diana** (org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. SP: Unesp, 1997.

**CANETTI, Elias.** Massa e poder. SP: Companhia das Letras, 1995.

**CANNITO, Newton** (ed.). Depoimento de Luiz Fernando Santoro. Sinopse, n. 7, ano III, ago. 2001, p. 2-7.

**CANONGIA, Ligia.** Quase cinema: cinema de artista no Brasil, 1970/80. RJ: Funarte, 1981.

**CRUZ, Roberto Moreira da S.** Vídeo expandido participação e interatividade em vídeo-instalações.

Sinopse, n. 7, ano III, ago. 2001, p. 34-36.

- DELEUZE, Gilles.** Cinema: a imagem-movimento. SP: Brasiliense, 1985.
- LÉGER, Fernand.** Funções da pintura. SP: Nobel, 1989.
- MACHADO, Arlindo.** As três gerações do vídeo brasileiro. Sinopse, n. 7, ano III, ago. 2001, p. 22-33.
- MESQUITA, Ivo.** Stills. In: Fotogramas: arte e cinema na coleção Marieluisse Hessel (catálogo). RJ/SP: Centro Cultural Light/MAM-SP, 1998. p. 15-18.
- OLIVEIRA, Henrique Luiz Pereira.** Transformações no vídeo popular. Sinopse, n. 7, ano III, ago. 2001, p. 8-15.
- PLAZA, Júlio.** Videografia em videotexto. SP: Hucitec, 1986.
- PLAZA, Júlio; TAVARES, Mônica.** Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais.
- VIRILIO, Paul.** O espaço crítico. Rio de Janeiro: 34, 1993.
- ZANINI, Walter.** Primeiros tempos da arte/tecnologia no Brasil. In: DOMINGUEZ, Diana (org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. SP: Unesp, 1997. p. 233-242