

# AS TRÊS GERAÇÕES DO VÍDEO BRASILEIRO

por Arlindo Machado

## Primeiras gerações: os pioneiros

Os relatos referentes às primeiras experiências com vídeo no Brasil são obscuros e contraditórios. De concreto, sabemos que o primeiro brasileiro a mostrar publicamente obras de videoarte foi possivelmente Antônio Dias, mas isso aconteceu no contexto italiano, onde ele vivia. Entre os críticos, há um consenso de que 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 norte-americana da Filadélfia, realizou aqui os primeiros *video tapes*, parte dos quais sobrevive até hoje. Embora o convite tivesse sido extensivo a artistas brasileiros em geral, na época apenas os cariocas conseguiram viabilizar a produção, graças à intermediação de Jom Tob Azulay, que acabara de trazer um equipamento *portapack* dos Estados Unidos e o colocou à disposição de alguns artistas do Rio de Janeiro (Sônia Andrade, Fernando Cocchiarale, Anna Bella Geiger e Ivens Machado). A esse grupo somou-se ainda Antônio Dias, que produziu com os meios que conseguiu levantar em Milão. Logo a seguir, outros artistas vieram

engrossar a primeira geração de realizadores: Paulo Herkenhoff, Letícia Parente e Miriam Danowski, todos ainda ligados ao contexto carioca. Em São Paulo, os primeiros trabalhos começaram a aparecer em 1976, quando o MAC-USP, dirigido por um entusi-

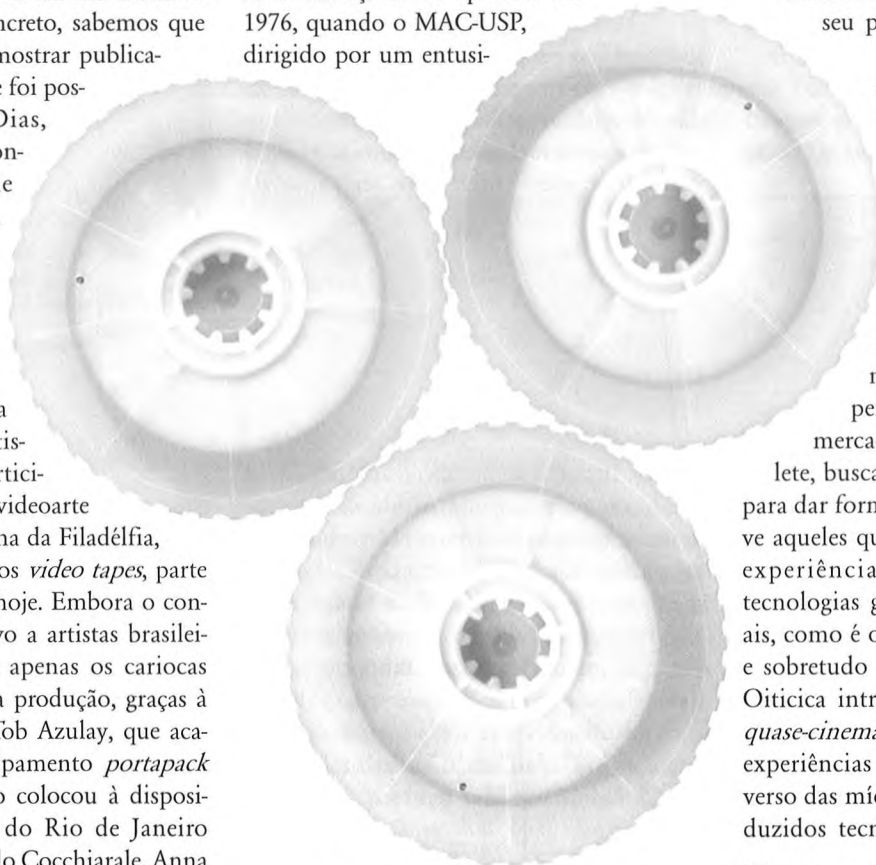
asta da videoarte (Walter Zanini), adquiriu um equipamento *portapack* e o dispôs aos artistas da cidade. Regina Silveira, Júlio Plaza, Carmela Gross, Donato Ferrari, Gabriel Borba, Marcelo Nitsche e Gastão de Magalhães são os primeiros a experimentar essa nova tecnologia em São Paulo, mas é preciso considerar também o caso isolado de José Roberto Aguilar, que trouxe do Japão o seu próprio equipamento.

Na verdade, não se poderia ainda classificar tais autores como *videomakers*, no sentido em que hoje empregamos esse termo. Eles eram, na sua maioria, artistas plásticos preocupados com a busca de novos suportes para a produção. Como se sabe, a partir de meados da década de 60 muitos artistas tentaram romper com os esquemas estéticos e mercadológicos da pintura de cava-

lete, buscando materiais mais dinâmicos para dar forma às suas idéias plásticas. Houve aqueles que foram buscar materiais para experiências estéticas inovadoras nas tecnologias geradoras de imagens industriais, como é o caso da fotografia, do cinema e sobretudo do vídeo. Nos anos 70, Hélio Oiticica introduziu a idéia fertilíssima do *quase-cinema*, para designar um campo de experiências transgressivas dentro do universo das mídias ou das imagens e sons produzidos tecnicamente.

## Um novo suporte para as artes plásticas

Num certo sentido, é impossível compreender a primeira videoarte fora desse movimento de expansão das artes plásticas



ou de reapropriação dos processos industriais, que já havia antes acumulado experiências no terreno do audiovisual (projeção de diapositivos) e do cinema de 16mm ou Super-8 (Antônio Dias, Barrio, Iole de Freitas, Lygia Pape, Rubens Gerchman, Agrippino de Paula, Arthur Omar, Antônio Manuel e o próprio Oiticica). Na verdade, o vídeo foi uma tecnologia particularmente privilegiada nesse movimento, em decorrência do seu baixo custo de produção, de sua absoluta independência em relação a laboratórios de revelação ou de sonorização (que funcionavam como centros de vigilância da produção na época da ditadura militar) e sobretudo pelas características lábeis e anamórficas da imagem eletrônica, mais adequadas a um tratamento plástico. De qualquer maneira, toda a primeira geração de criadores de vídeo era constituída de nomes em geral já consagrados no universo das artes plásticas ou em processo de consagração, como foram os casos de Antônio Dias, Anna Bella Geiger, José Roberto Aguilar, Ivens Machado, Letícia Parente, Sônia Andrade, Regina Silveira, Júlio Plaza, Paulo Herkenhoff, Regina Vater, Fernando Cocchiarale, Mary Dritschel, Ângelo de Aquino, Miriam Danowski, Paulo Bruscky e tantos outros. O vídeo nasceu, portanto, integrado ao projeto de expansão das artes plásticas, como um meio entre outros, mas nesse processo criativo ele nunca chegou a ser encarado com exclusividade. Às vezes, era mesmo difícil compreender os trabalhos de videoarte fora do conjunto da obra do autor.

A maioria dos trabalhos produzidos por essa primeira geração de realizadores de vídeo consistia fundamentalmente no regis-

tro do gesto performático do artista. O dispositivo básico do primeiro vídeo brasileiro consistia, portanto, quase exclusivamente no confronto da câmera com o artista. A título de exemplo, num dos trabalhos mais perturbadores do período, a artista Letícia Parente bordou as palavras “*Made in Brazil*”



sobre a própria planta dos pés, apontada para a câmera num *big close up*. Num certo sentido, a experiência dos pioneiros brasileiros faz eco a uma certa ala do vídeo norte-americano do mesmo período, representada por gente como Vito Acconci, Joan Jonas, Peter Campus etc., cuja obra consistiu – como

observou na época Rosalind Krauss – em colocar o corpo do artista entre duas máquinas (a câmera e o monitor), de modo a produzir uma imagem instantânea, como a de um Narciso mirando-se no espelho.

Apesar da precária tecnologia, alguns trabalhos muito fortes foram produzidos no período. Sônia Andrade, por exemplo, realizou quase uma dezena de experimentos de curta duração que podem ser incluídos entre os mais maduros de sua geração. Ora temos o rosto da artista totalmente deformado por fios de náilon, ora ela se impõe pequenas mutilações, tosando os cabelos do corpo com uma tesoura, ora ainda ela prende a própria mão numa mesa com pregos e fios. São trabalhos de uma autoviolência latente, meio real e meio fictícia, através dos quais Andrade discorre sobre os tênues limites entre lucidez e loucura que caracterizam o ato criador. Um outro aspecto do trabalho da artista é a intervenção crítica sobre a própria televisão, abrangendo tanto os seus aspectos estruturais quanto ideológicos. *A morte do horror* (1981), por exemplo, é uma reflexão metalingüística sobre o próprio ato de enunciação televisual. Nos seus seis episódios brevíssimos, que mais parecem haicais audiovisuais, a tela da televisão nos mostra, antes de mais nada, a moldura de uma outra tela de televisão dentro da nossa. Ao longo desses episódios, a tela vai sendo sucessivamente esvaziada de seus conteúdos habituais, até não restar senão uma infinidade de aparelhos receptores colocados uns dentro dos outros, como nas construções em abismo da heráldica.

Na mesma direção situa-se também o trabalho de Leticia Parente, embora com uma perspectiva mais irônica: muitas vezes, trata-se, na obra videográfica dessa artista, de tornar sensível, através do absurdo das situações colocadas em cena, as convenções da representação e a hegemonia de modelos iconográficos que nos são impostos pela cultura de massa. Essa veia irônica aparece também nos vídeos de Anna Bella Geiger, que chegam muitas vezes a assumir abertamente a inversão paródica como forma criativa, à medida que as implicações ideológicas do universo das artes e do contexto político vão sendo colocadas cada vez mais enfaticamente em discussão. Desde as séries *Declaração em retrato* e *Passagens* (ambas de 1975) até a videoinstalação realizada para a XVI Bienal de São Paulo (*Mesa, friso e vídeo macios*, 1981), a artista vem estendendo para o vídeo experiências iniciadas antes no âmbito das artes plásticas. Seus *Mapas elementares* (1976 a 1977), por exemplo, são jogos irônicos envolvendo mapas do Brasil e da América Latina ou aberturas de telejornais, nos quais se explora a plasticidade do mapa-múndi, objetos lembrando a forma do continente latino-americano e os próprios trabalhos da artista sobre o assunto (como as suas famosas fatias de pão com falhas no miolo imitando o mapa do Brasil). Nesses jogos de fundo conceitual, Geiger procura discutir o modo como se formam determinados clichês ideológicos e explorar certas similitudes semânticas ou formais (“antropomorfismo”, no dizer da pró-

pria artista) entre o gesto pictórico e determinados ritmos musicais.

José Roberto Aguilar, por sua vez, é o primeiro a trazer para a cena do vídeo toda uma (anti)estética tropicalista e *underground*, que já tomava forma, por exemplo, no cinema (Júlio Bressane, Rogério Sganzerla, Andrea Tonacci, Arthur Omar, entre outros) e no teatro (Zé Celso, Antunes Filho e o argentino Victor Garcia). Os primeiros trabalhos de Aguilar, realizados parte no Brasil e parte nos Estados Unidos ou no Japão, seguem a linha conceitual dos *tapes* cariocas, com planos longos e performáticos, editados com corte mecânico e fita adesiva. Posteriormente, o trabalho de Aguilar foi se tornando mais complexo e voltando-se para a exploração de possibilidades instalativas. *Divina comédia brasileira* e *Sonho e contrasonho de uma cidade* (ambos de 1981) são trabalhos estruturados como concertos de videoarte, em que se utilizam dois gravadores e dois monitores sincronizados em contraponto, “dialogando” entre si sobre o sentido da arte.

Um pouco depois da experiência carioca e da experiência paulistana do MAC-USP, mais exatamente a partir de 1977, Roberto Sandoval, retomando o elo com a videoarte internacional, despontaria como o primeiro

videoartista brasileiro a explorar imagens inteiramente abstratas (na série *Segmentos*, produzida entre 1979 e 1981), ao mesmo tempo em que a sua escola de arte em São Paulo (a Áster) e logo depois a sua produtora de vídeo (a Cockpit) se converteriam nos principais pólos de aglutinação e de apoio instrumental para toda uma geração de videoartistas paulistanos. Justamente por dispor de recursos próprios e mais sofisticados do ponto de vista tecnológico, Sandoval acumulou um repertório de *tapes* e cassetes dos mais amplos. E o fato de dispor de uma ilha de edição permitiu-lhe desenvolver uma técnica de montagem acelerada, com planos brevíssimos cortados em ritmos sincopados, técnica essa que acabou por identificar o seu estilo particular. Desgraçadamente, porém, toda a obra de Sandoval e de grande parte dos outros artistas de seu círculo de influências desapareceu numa das catástrofes enchentes da cidade, que inundou a produtora Cockpit, onde estava depositado.

Do grupo ligado a Sandoval, quem produziu um dos trabalhos mais originais foi Regina Silveira, autora de vídeos rigorosos como uma equação matemática. *Sobre a mão* (1980), *A arte de desenhar* (1980) e *Morfás* (1981) estão entre os melhores trabalhos produzidos pelos pioneiros do vídeo brasileiro. O último, particularmente, dá continuidade à desmontagem dos códigos convencionais de representação, que a artista vem realizando através de suas obras pictóricas nas

últimas décadas. *Morfãs* é uma sucessão de panorâmicas sobre objetos banais da vida caseira (escova de dentes, sabonetes, pentes, utensílios de cozinha etc.), apresentadas de tal forma que o recorte extremamente fechado do quadro e a proximidade exagerada da câmera lhes dão uma fisionomia estranha, como se os objetos formassem um bestiário sobrenatural.

Da primeira geração de realizadores, a maioria logo desistiu do vídeo e partiu para outras experiências plásticas. Poucos foram os que se mantiveram fiéis aos seus princípios básicos e continuaram a sua tradição ao longo das décadas seguintes. Dentre aqueles que deram continuidade ao projeto estético dos pioneiros (simplicidade formal, uso moderado de tecnologia, inserção “narcísica” do próprio realizador na imagem, auto-exposição pública), o nome mais importante foi, sem dúvida, o de Rafael França.

Como acontecia em quase toda a obra da primeira geração, a personagem principal dos vídeos de França é quase sempre ele mesmo, seja figurando pessoalmente como protagonista, seja se fazendo projetar num outro. França encontrou no vídeo um meio adequado para meditar e especular sobre seus próprios conflitos interiores, sobretudo sua obsessão maior: a fatalidade da morte. Sua obra, de cunho bastante pessoal, esteve também centrada numa indagação dramática sobre a questão da homossexualidade. Talvez seja possível dizer que *Without Fear of Vertigo* (1987) ocupe um lugar estratégico nessa obra. No vídeo, o próprio França e vários amigos brasileiros e norte-americanos discutem as experiências do suicídio e do enfrentamento da morte, exatamente num momento em que a aids começa vagarosamente a aparecer como um flagelo, mas um flagelo restrito (até aquele momento) à comunidade dos homossexuais.

França morreu em 1991, vítima da aids, depois de ter-nos presenteado com um dos testemunhos mais autênticos da fidelidade a si próprio. Seu último vídeo, *Prelúdio de uma morte anunciada* (1991), terminado alguns dias antes de sua morte, é uma verdadeira celebração dos valores que nortearam sua vida e dos quais ele jamais abriu mão, nem mesmo nos momentos de maior agonia de sua doença. No vídeo, o próprio França troca carícias com seu companheiro Geraldo Rivello, enquanto aparecem na tela os nomes de todos os amigos brasileiros e norte-americanos que foram vitimados pela aids e a trilha sonora deixa correr uma dilacerante interpretação de *La traviata* pela soprano brasileira Bidu Saião, gravada em 1943. A última coisa que aparece no vídeo é o texto: “*Above all they had no fear of vertigo*” (“Apesar de tudo, eles não tiveram nenhum medo da vertigem”), que claramente interliga *Without a Prelúdio*.

Um dos aspectos mais ricos da obra de Rafael França é justamente a experimentação de alternativas criativas para a *ficção* videográfica. Mas não se espere encontrar nos vídeos de França narrativas clássicas, à maneira de uma certa literatura ou de um certo cinema, que nos habituaram com al-



guns modelos canônicos de ficção. As narrativas de França são totalmente experimentais, absolutamente elípticas e descontínuas, explorando coisas como o contraste dinâmico entre cortes muito rápidos e muito lentos, seqüências inteiras apresentadas quadro a quadro (como se fossem projeções de *slides*), *faux raccords* com planos seccionados em plena duração de uma frase, imagens fora de foco, ausência de sincronia entre som e imagem, diálogos apresentados de trás para a frente, uso de diferentes texturas de cores ou preto e branco e assim por diante. *O silêncio profundo das coisas mortas* (1988), por exemplo, é uma história de amor e traição entre dois amantes homossexuais, no qual presente e passado, realidade e memória, experiência e desejo são misturados de maneira intrincada e contaminados ainda pela intromissão do social, do urbano (a cidade, o trânsito, o carnaval) na intimidade dos amantes. *Reencontro* (1984) parece uma interpretação moderna (ambientada nos duros tempos da ditadura militar, com referências explícitas a métodos de tortura) da parábola de *William Wilson*, célebre narrativa de Poe sobre uma personagem perseguida

pelo seu alter-ego e que termina se matando para fugir de si mesma. *Getting Out* (1985) é uma narrativa tensa e claustrofóbica sobre uma mulher que simula a situação de estar trancada em casa num edifício que se incendia.

San Diego. Esse vídeo daria início a uma série de experiências, que se desdobrariam durante toda a década de 80 e no começo dos anos 90, envolvendo uma estranha espécie de ficção científica videográfica, com exploração de recursos eletrônicos até então inéditos.

maneira paradoxal, prestava-se de modo perfeito à tela pequena, utilizava com adequação o tempo televisual e usava criativamente os recursos eletrônicos de estúdio. As possibilidades criativas da televisão só puderam, portanto, ser exploradas fora da televisão, em



No período de transição do vídeo brasileiro, deve-se citar ainda a intervenção diferenciada de Artur Matuck, que também desenvolveu parte de sua obra nos Estados Unidos. Ao todo, o trabalho de Matuck compreende pouco mais de uma dezena de vídeos, dos quais uma parte significativa tem inspiração ecológica. *Emanatio-Profanatio* (1977), por exemplo, trata do sacrifício de bezerros por um fazendeiro do estado de Wisconsin movido por motivos políticos, enquanto *Brahminicide* (1977) mostra o processo tecnológico de matança de porcos na cidade de Iowa. Numa perspectiva mais politizada, Matuck fez também *Maurício Prisoner* (1981), reconstrução fictícia do lento processo de enlouquecimento de um militante tupamaro numa prisão uruguaia. Para a realização desse trabalho, Matuck utilizou apenas um ator, um pequeno quarto com uma escada e os objetos comuns ali encontrados. As imagens do mundo exterior vão se transfigurando lentamente em projeções interiores da fantasia alucinada do prisioneiro. Ainda em 1981, Matuck fez

## Segunda geração: o vídeo independente

No começo dos anos 80, uma onda nova de realizadores viria reorientar a trajetória do vídeo brasileiro. Tratava-se da geração do vídeo independente, constituída em geral de jovens recém-saídos das universidades, que buscavam explorar as possibilidades da televisão enquanto sistema expressivo e transformar a imagem eletrônica num fato da cultura de nosso tempo. O horizonte dessa geração é agora a televisão e não mais o circuito sofisticado dos museus e galerias de arte. Muito sintomaticamente, essa outra vaga se opõe à videoarte dos pioneiros pela tendência ao documentário e à temática social. Com sua entrada barulhenta em cena, o vídeo começou a sair do gueto especializado e conquistou seu primeiro público. Surgiram os festivais de vídeo, apareçam timidamente as primeiras salas de exibição e começaram a se esboçar estratégias para romper o feudo das redes comerciais de televisão.

circuitos (fechados) alternativos. Mas a marginalização do vídeo independente lhe dava maior intensidade. Menos comprometido com a centralização de interesses e com o alto custo do capital verificáveis no modelo *broadcasting* de televisão, o vídeo independente, produzido e difundido fora dos circuitos oficiais, podia investir no aprofundamento da função cultural da televisão, avançando na experimentação das possibilidades da linguagem eletrônica, dando ressonância aos graves problemas sociais do país e buscando exprimir as inquietações mais agudas do homem do nosso tempo. Ele podia executar, portanto, uma função cultural de vanguarda, no sentido produtivo do termo: ampliar os horizontes, explorar novos caminhos, experimentar outras possibilidades de utilização, reverter a relação de autoridade entre produtor e consumidor, de modo a forçar um progresso da instituição convencional da televisão, demasiado inibida pelo peso dos interesses que são nela colocados em jogo.



*Ataris Vort in the Planet Megga* (primeira versão; haveria ainda uma segunda, preparada para a Bienal de São Paulo, em 1983), um enredo experimental de ficção científica, no qual o autor usa fartamente os efeitos eletrônicos a que teve acesso na Universidade de

Mas essa televisão ousada e criativa, que trazia à luz temas muitas vezes incômodos, permaneceu, durante muito tempo, ausente da televisão propriamente dita. Esta última ignorou sistematicamente a produção independente, essa produção que, de

## TVDO

Se fosse possível contar todos os grupos e talentos individuais que surgiram na onda do vídeo independente, é provável que eles somassem por volta de uma centena.



Uma vez que seria impossível tratar isoladamente da experiência de todos esses grupos, vamos nos deter no exame das experiências que se revelaram mais férteis e que tiveram maior número de seguidores. A primeira é a de um grupo estreitamente ligado aos meios



vanguardísticos da cidade de São Paulo e que despontou, no início dos anos 80, com propostas renovadoras de indiscutível impacto. Conhecido pelo nome inventivo de TVDO (lê-se “TV Tudo”), esse grupo, constituído pelos *videomakers* Tadeu Jungle, Walter Silveira, Ney Marcondes, Paulo Priolli e Pedro Vieira, talvez tenha sido a melhor tradução para a mídia eletrônica do espírito demolidor e anárquico do cinema de Glauber Rocha. TVDO é também responsável pelas experiências mais radicais do ponto de vista da invenção formal e da renovação dos recursos expressivos do vídeo. Nesse sentido, seus trabalhos se aproximam estreitamente de atitudes e procedimentos da videoarte dos pioneiros e são muitas vezes confundidos e consumidos como tal. No entanto, a familiaridade do grupo com a televisão e com as formas em geral da cultura de massa, a sua resoluta decisão de operar na fronteira entre a cultura popular e a erudita (conforme, por exemplo, *Ivald Granato in Performance* (1984), um “vídeo de artista” trabalhado



como se fosse um espetáculo circense, ou inversamente, *Caipira In* (1987), uma festa popular desconstruída e tratada como matéria-prima para uma decantação erudita), bem como a sua vontade de intervir criticamente na realidade do país, tudo isso acabou con-

tribuindo para tornar mais “acessíveis” e generalizáveis conquistas formais e temáticas que se deram na vanguarda da invenção estética, sem incorrer todavia em diluição.

A súpula do universo conceitual sugerido pelo grupo está num vídeo dirigido



por Tadeu Jungle: *Non Plus Ultra* (1985). O que é, afinal, esse vídeo? Um pouco de tudo: a performance de uma atriz (Maria Alice Vergueiro, interpretando Brecht), a peregrinação de um fictício diretor italiano de filmes classe B (Paulo Maia), entrevistas com personalidades, tais como Fernando Henrique Cardoso (em francês) e Wesley Duke Lee (em inglês); depoimentos exaltados de artistas como Júlio Bressane e Zé Celso; fragmentos de encenação de *Ubu rei* pelo grupo Ornitorrinco; pseudo-reportagens de rua, com Tadeu Jungle criando situações insólitas com os transeuntes; quase videoclipes com o grupo Ultraje a Rigor; Walter Silveira, paranóico, correndo infinitamente numa paisagem industrial; e mais gritos, galinhas, favelas, bananas, mar, Noris Lisboa repetindo infinitamente “*Desespoir!*” e pentecostais falando línguas estranhas. Uma verdadeira salada tropical, sem qualquer outro nexos amarrando os planos a não ser uma noção puramente musical de ritmo. A experiência radical do fragmento é a resposta das



novas gerações às tentativa de totalização histórica e de síntese teleológica das gerações intelectuais anteriores, obcecadas pelo projeto utópico de construção de uma “identidade nacional”. Agora, o espírito paródico e o humor cínico corroem tudo: as “raízes” ru-

rais populistas e os valores urbanos “importados”, o nacionalismo tropical ufanista e o cosmopolitismo predador, o grotesco da cultura de massa e o ranço das sobrevivências eruditas. Como o vídeo não pode mais explicar coisa alguma, *Non Plus Ultra*

radicaliza a experiência da dispersão e da dúvida. “É o primeiro vídeo de um outro tempo: o filiarcado” – diz um dos letrados iniciais, numa referência explícita à derrocada do patriarcado (ou seja, da autoridade do Pai, do Mestre ou do Guardião da Verdade), em benefício da prole e da multiplicidade infinita de alternativas.

### Olhar eletrônico

Um outro grupo importante no movimento dos independentes é o Olhar Eletrônico (cuja configuração foi variável ao longo do tempo, mas o seu núcleo central era constituído basicamente por Marcelo Machado, Fernando Meirelles, Renato Barbieri, Paulo Morelli e Marcelo Tas). Tal como TVDO, foi um dos grupos que mais ajudaram a sacudir o bolor da mídia eletrônica, experimentando soluções arrojadas e jamais antes encontradas na rotina televisual. O Olhar começou realizando vídeos brevíssimos, de três ou quatro minutos de duração, nos quais experimentava uma lin-

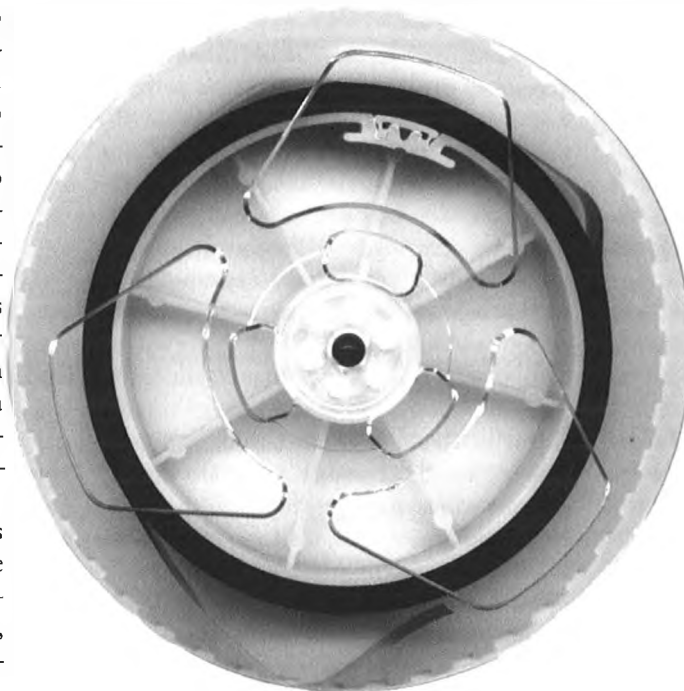


guagem de extrema concentração e explorava de maneira inventiva aquilo que os americanos chamam de *machine-gun cut* (corte-metralhadora). Na verdade, a técnica da montagem acelerada, com planos bastante breves e cortados em ritmos sincopados, havia sido

introduzida no Brasil por um pioneiro da videoarte, Roberto Sandoval, o que fez o Olhar foi dar-lhe consequência como forma poética. Assim aconteceu, por exemplo, em *Tempos* (1982), um pisca-pisca eletrônico com imagens “pirateadas” da televisão e editadas praticamente no quadro a quadro; ou também em *Marli normal* (1983), o dia-a-dia de uma escriturária, narrado através de planos rapidíssimos em ritmos alternados, por muitos considerado o melhor trabalho do Olhar. Numa outra linha de experimentação, o Olhar buscou também quebrar os modelos de representação que nos são impostos sutilmente através dos aparatos de codificação (câmeras, ilhas de edição) e pelos canais de difusão. Posteriormente, à medida que as preocupações sociais foram ganhando maior dimensão, esses procedimentos formais passaram a ser utilizados com menor radicalidade, já que o tipo de trabalho que se passou a desenvolver era televisual, em programas como *Antena*, *Crig-rá* e *O mundo no ar*.

Na busca de uma relação mais produtiva com a complexa realidade brasileira, o Olhar Eletrônico inventou a figura do anti-repórter trapalhão, chamado Ernesto Varela (interpretado por Marcelo Tas), cuja ingenuidade notória lhe permitia estabelecer um contato inteiramente novo com o motivo enfocado. Varela é, ao mesmo tempo, uma paródia corrosiva do telejornalismo convencional e uma nova proposta de jornalismo, em que a equipe busca se aproximar mais do homem comum, ganhar a sua confiança e a sua adesão, para melhor lhe dar a palavra. Informal, confuso, sem esconder a sua ignorância em relação aos temas que aborda, solicitando

constantemente a ajuda intelectual de seu *cameraman*, ele faz o avesso do modelo de televisão implantado no Brasil, com seus programas assépticos. O Olhar Eletrônico reinventou a entrevista televisiva, com suas perguntas “impossíveis” e inesperadas, que estimulam respostas pouco convencionais e barram qualquer recurso ao repertório de chavões. Perguntas-surpresa, às vezes até mesmo absurdas, despertam a criatividade pesso-



al dos abordados, abrindo espaço para uma apresentação mais pessoal e mais autêntica.

Esse esforço em quebrar qualquer relação de saber ou de autoridade que possa existir entre realizador e sujeito enfocado está presente num documentário do Olhar Eletrônico, fora da programação para TV, que merece destaque: *Do outro lado da sua casa* (1986). Nessa obra exemplar, os realizadores Marcelo Machado, Renato Barbieri e Paulo Morelli

enfocam o universo cotidiano de um grupo de mendigos que vivem mais ou menos à margem da sociedade. Não há aqui, entretanto, mais nada daquele sentimento de comisseração ou de culpa que marca uma certa maneira cristã ou católica de se encarar as populações humildes. Pelo contrário, à medida que o vídeo evolui, os indigentes começam a impor o seu próprio discurso e a colocar com autonomia e singularidade sua visão de mundo.

Um dos mendigos, inclusive, acaba por assumir a própria enunciação do trabalho e, de microfone em punho, passa ele mesmo a dirigir as entrevistas com seus parceiros. Aqui, numa virada perturbadora, o objeto da investigação passa para trás das câmeras e se torna também sujeito da investigação.

A constante busca de formas capazes de romper com os estereótipos estabelecidos pela TV e pelo cinema fizeram o Olhar Eletrônico marcar época na produção audiovisual brasileira e abrir para ela novos caminhos.

## Terceira geração: o vídeo de criação

A terceira geração de *videomakers* brasileiros não apresenta propriamente uma virada radical de estilo, forma e conteúdo em relação às outras duas fases já vividas pelo vídeo. Na verdade, essa nova geração, que desponta publicamente nos anos 90, tira proveito de toda a experiência acumulada, faz a síntese das outras duas gerações e parte para um trabalho mais maduro, de solidificação das conquistas anteriores. A maioria dos representantes dessa nova geração vem do ciclo do vídeo inde-

pendente. Muitos tomaram parte do movimento e integraram grupos no período, preferindo optar, a partir dos anos 90, por um trabalho mais pessoal, mais autoral, menos militante ou socialmente engajado, retomando portanto certas diretrizes da geração dos pioneiros. Percebe-se também nesta terceira geração um certo afrouxamento das preocupações locais, a fixação em temáticas de interesse universal e um vínculo mais direto com a produção videográfica internacional.

### Éder Santos

Éder Santos talvez seja o mais conhecido e difundido dos atuais realizadores brasileiros de vídeo. Esse fato chega a ser surpreendente, porque talvez não exista atualmente no Brasil uma obra audiovisual mais difícil e desafiadora do que a de Santos. Na verdade, pode-se caracterizar os vídeos desse realizador mineiro como as experiências mais radicais e mais isentas de concessões de toda a produção videográfica brasileira. Tanto no que diz respeito aos temas abordados quanto aos recursos estilísticos invocados, a obra de Santos é de uma originalidade a toda prova e desafia continuamente os nossos modelos convencionais de leitura.

Dentre as razões principais da dificuldade, podemos citar o fato de tais obras serem constituídas predominantemente de ruídos, interferências, “defeitos”, distúrbios do aparato técnico, às vezes roçando mesmo os limites da visualização. Em muitas de suas

videoinstalações, Santos faz projetar imagens de vídeo sobre paredes texturadas e rugosas, ou ainda sobre dunas de areia ou chão irregular, de modo a perturbar a inteligibilidade das imagens ou a corromper a sua coerência figurativa. Na videoinstalação *The Desert in My Mind* (1992), por exemplo, os espectadores deviam caminhar *sobre* as imagens, com toda a carga semântica desmistificadora que pode existir no ato de *pisar nas ima-*



*gens*. Não satisfeito com isso, Santos introduz ainda manchas de luz pulsantes sobre a superfície da tela, ruídos visuais simulando os arranhões característicos dos velhos filmes cinematográficos; também compromete a estabilidade da imagem através de interferências sobre o sinal de controle vertical ou através de uma câmera “tremida”, que lembra os exercícios ingênuos de amadores. Embora tudo isso seja, na verdade, resultado de

processamento da imagem em sofisticadas máquinas de efeitos digitais, o que se vê na tela não lembra nem de longe os produtos assépticos que normalmente se obtêm com tais recursos. Às vezes, Santos reprocessa inúmeras vezes uma mesma imagem para que, ao longo das sucessivas gerações de cópias, o sinal figurativo original obtido pela câmera entre em processo de degeneração. A verdade é que, pelo menos nos casos limítrofes, quase nada sobra para se ver, a não ser pálidos vestígios de imagens.

Nas três obras em que essa postura existencial está melhor colocada – *Não vou à África porque tenho plantão* (1990), *Essa coisa nervosa* (1991) e *Enredando a la gente* (1995) –, uma interferência deliberada sobre o dispositivo técnico (*wipes* sucessivas e muito rápidas, simulando perda constante do sincronismo vertical dos *frames*) faz que as imagens oscilem o tempo todo diante do olhar do espectador, tornando difícil, às vezes impossível, a visualização. Já em *Poscatidevium* (1993), espetáculo multimídia concebido em conjunto com o músico

Paulo Santos (do grupo Uakti) e para o qual Éder Santos concebeu as imagens projetadas e um vídeo de documentação (se é que se pode dizer isso de um vídeo de Santos), a imagem se reduz a puros grafismos nervosos, riscos e manchas destituídos de qualquer homologia com formas conhecidas do mundo visível. Nesse trabalho, como também em muitas das suas instalações mais recentes, Santos opera como um Pollock da



era eletrônica, fazendo uma arte em que a imagem é mais um gesto iconizado do que o índice de alguma coisa reconhecível em termos de verossimilhança. Ademais, a indiferenciação técnica entre imagens videográficas e cinematográficas (eletrônicas e fotoquímicas) produz uma desconcertante variação de texturas plásticas, no lugar da convencional e reconfortante homogeneidade da imagem industrial a que estamos habituados. O resultado disso tudo é o envolvimento do espectador numa situação de desconforto visual que será fundamental para o seu enfrentamento da temática proposta.

Compreende-se bem essa fúria desconstrutiva com relação ao audiovisual: Santos ataca em seus vídeo justamente a perda de vitalidade das imagens, sua redução a clichês gastos pelo abuso da repetição e, nessa investida contra a atual degeneração das imagens, ele se mostra implacável como poucos. A trivialidade da vida cotidiana, o comportamento estereotipado, o turismo de massa e a futilidade dos cartões-postais são materiais de que o realizador lança mão para construir contra eles, mas a partir deles, uma reflexão implacável sobre a civilização contemporânea.

Há em toda a obra de Santos uma tendência inequívoca de contrapor-se à atual promiscuidade das imagens, de lançar fogo contra um certo tratamento de superfície que predomina na atual vaga do audiovisual e de praticar, ao mesmo tempo, uma espécie de ecologia do olhar. Embora a televisão não esteja explicitamente nomeada nas obras, ela é sem dúvida o alvo principal da investida desses vídeos e filmes. É com a televisão e seu fluxo de imagens na maior parte das vezes promíscuas que Santos polemiza o tempo todo e é na televisão que ele quer, no mesmo ímpeto, retomar uma certa energia

primordial, sufocada pelo tráfico de lixo comercial. Em *Enredando a la gente*, há mesmo uma referência metafórica a “civilizações controladas pelas imagens” que se deixam invadir por elas, contaminar-se por elas, mobilizar-se por elas, como as religiões lograram concretizar até algum tempo atrás.

Na direção contrária, uma obra como *Janaúba* (1993) mostra o ideal que Santos busca incansavelmente: recuperar a energia primordial das artes visuais, restabelecer o sentido e a força das imagens, que se teriam perdido no atual oceano de imagens industriais. Inspirado remotamente num filme antigo e mitológico do cinema mudo brasileiro (*Limite*, de Mário Peixoto), *Janaúba* é quase um retorno às origens do audiovisual, na tentativa de retomar valores que a civilização olvidou.

#### Sandra Kogut

Outra é a perspectiva do trabalho de Sandra Kogut, que parece concentrar e exprimir as tendências mais decisivamente inovadoras da arte do vídeo, ao mesmo tempo em que radicaliza o processo iniciado por Nam June Paik de eletrificação da imagem e de desintegração de toda e qualquer unidade ou homogeneidade discursiva. A técnica da escrita múltipla que marca esse trabalho, em que texto, vozes, ruídos e imagens simultâneas se combinam e se entrecrocaram para compor um tecido de rara complexidade, constitui a própria evidência estrutural daquilo que modernamente nós convençamos chamar de uma estética da *saturação*, do excesso (a máxima concentração de informação num mínimo de espaço-tempo) e também da *instabilidade* (ausência quase absoluta de qualquer integridade estrutural ou de qualquer sistematização temática ou estilística). Se for possível redu-

zir a uma palavra o projeto estético que está pressuposto na obra videográfica de Sandra Kogut, podemos dizer que se trata de uma procura sem tréguas dessa *multiplicidade* que exprime o modo de conhecimento do homem contemporâneo. O mundo é visto e representado como uma trama de relações de uma complexidade inextrincável, onde cada instante está marcado pela presença simultânea de elementos os mais heterogêneos, e tudo isso ocorre num movimento vertiginoso, que torna mutantes e escorregadios todos os eventos, todos os contextos, todas as operações.

Veja-se o exemplo da série *Parabolic People* (1991): recursos de edição e processamento digital permitem jogar para dentro do quadro televisual uma quantidade quase infinita de imagens (mais exatamente, fragmentos de imagens), fazê-las combinarem-se em arranjos inesperados, para, logo em seguida, repensar e questionar esses arranjos, redefinindo-os em novas combinações. A técnica mais utilizada consiste em abrir “janelas” dentro do quadro para nelas invocar novas imagens, de modo a tornar a tela um espaço híbrido de múltiplas imagens, múltiplas vozes e múltiplos textos. No interior de uma tomada de Tóquio, abre-se uma “janela” para uma tomada de Dacar, outra de Nova York e mais uma do Rio de Janeiro. Não se trata de sugerir, evidentemente, que todos estão no mesmo lugar, mas de estudar formas possíveis de leituras desses eventos simultâneos e de descobrir ligações sutis, inéditas, às vezes também absurdas, entre eles.

Trabalhos como *Parabolic People* nos fazem crer que o vídeo aponta hoje para a possibilidade de uma nova “gramática” dos meios audiovisuais e também para a necessidade de novos parâmetros de leitura por parte do sujeito receptor. A tela (do monitor, do

aparelho televisor) torna-se agora um espaço topográfico onde os diversos elementos imagéticos (e também verbais, sonoros) vêm inscrever-se, tal como na pintura e sobretudo na pintura moderna. O processo de leitura torna-se, por conseqüência, mais complexo e mais veloz, porque deve não apenas relacionar as imagens ao longo do eixo da sucessão (um plano depois do outro), mas também combiná-las enquanto uma simultaneidade de estímulos audiovisuais contemporâneos. Isso exige, é claro, velocidade de leitura e reflexos rápidos para captar todas (ou parte de) as conexões formuladas, uma vez que, agora diferentemente da pintura, o vídeo não espera que o receptor se demore na descodificação de seus elementos, mas despeja seu fluxo de imagens e sons de maneira ininterrupta, numa velocidade que pode mesmo parecer estonteante a um “leitor” não familiarizado com seu modo de articular sentidos.

A força do trabalho de Sandra Kogut, todavia, nem sempre tem sido notada com a devida ênfase. A predominância de leituras de tendência antropológica, viabilizadas sobretudo como decorrência do projeto das videocabinas, que notabilizou a realizadora no plano internacional, tem obscurecido um pouco a percepção de seu verdadeiro alcance. De fato, o projeto das cabinas (de que resultou, pelo menos, duas obras marcantes de Kogut: *Videocabinas são caixas pretas* (1990) e a série *Parabolic People*) consiste preliminarmente numa coleção de pequenos depoimentos, mensagens ou performances de pessoas comuns, tomados em

várias partes do mundo no interior de cabinas fechadas, instaladas em logradouros públicos, onde as pessoas podem ficar aparentemente em isolamento. Encarados como registros puros e simples, os depoimentos dos transeuntes parecem exprimir alguma espécie de saber etnológico a respeito da diversidade (e da homogeneidade) cultural, lingüística e fisionômica dos vários povos do planeta. Para muitos, isso parece resumir todo o alcance



do trabalho de Sandra Kogut. No entanto, as tomadas obtidas nas videocabinas de Kogut apresentam pouco interesse antropológico, pelo menos se comparadas a enquetes sociológicas *stricto sensu*, como as praticadas nos campos do *cinéma vérité* ou do vídeo etnográfico das Américas do Sul e do Norte. Não se quer dizer com isso que o material recolhido pela realizadora não tenha interesse por si só. Pelo contrário, boa parte das figuras que desfila na tela se mostra dotada

de raro espírito de invenção e de improviso, de modo a tornar sensível, para além de qualquer saber sociológico, a verdadeira dimensão da criatividade popular. Mas basta ver um minuto de qualquer trabalho de Kogut para se perceber que a realizadora não se restringe apenas à celebração de um referente interessante ou pitoresco. É no trabalho de articulação dessas intervenções, no comentário astucioso do que é dito e do que é calado, no

forma com que as falas são jogadas umas contra (ou a favor de) as outras, na maneira enfim com que tudo acaba sendo de alguma forma ironizado, que está o traço mais importante da produção autoral de Kogut. Há uma distância brutal entre os aspectos pitorescos da intervenção popular nas videocabinas e o fulminante resultado obtido após os trabalhos de montagem e finalização, com destaque para a utilização maciça de recursos computadorizados de pós-produção.

### Walter Silveira e Arnaldo Antunes

Outros dois nomes importantes no contexto da terceira geração de realizadores brasileiros são Walter Silveira e Arnaldo Antunes. Coincidentemente, os dois foram originalmente poetas e emergiram do movimento da *poesia concreta*. Esse movimento, que produziu sobre a cultura brasileira um impacto tão grande quanto a bossanova na música e o Cinema Novo no cinema, procurou experimentar uma poesia de feição radicalmente contemporânea, com grande ênfase dedicada aos aspectos mais

propriamente visuais e sonoros do poema. A poesia de Silveira, por exemplo, deve grande parte do seu impacto aos aspectos gráficos da escrita, ao uso expressivo das cores e à tipologia de suas letras manuscritas, exigindo muitas vezes do leitor um trabalho de “decifração” prévia dos caracteres. No campo do vídeo, Silveira optou por experiências limítrofes com a linguagem da mídia eletrônica, de que *VT preparando AC/JC* (1986, realizado em parceria com Pedro Vieira) constituiu o melhor exemplo: numa homenagem apaixonada ao compositor do silêncio (JC – John Cage) e ao poeta da página em branco

televisão de São Paulo (TV Gazeta) e, vez por outra, dirigiu sensíveis interpretações pessoais sobre o trabalho de outros artistas brasileiros, como fez com a obra de Betty Leiner em *Les êtres lettres* (1991); com a de Ivaldo Granato em *Painter: Model in Video* (1991); com a de Wesley Duke Lee em *My Trip with Duke Lee* (1992), e a de Maria Bonomi em *Xilo-VT ou o Elogio da Xilo* (1995).

Por sua vez, Arnaldo Antunes é um nome bem mais conhecido no Brasil como *pop-star*, uma vez que foi líder de uma das mais famosas bandas brasileiras de rock: os Titãs. Nos últimos anos, entretanto, após

combina letras animadas com cores mutantes, imagens tomadas por meio de câmeras de vídeo, oralização e música. Tal como o *Parabolic People* de Kogut, é mais um passo na direção de uma arte multimídia, capaz de combinar todas as artes anteriores numa síntese perfeita.

Ainda entre os realizadores da terceira geração, deve-se destacar também o nome de Lucila Meirelles, que já fora antes colaboradora de Aguilar, nos idos dos anos 70, e depois se converteu numa das mais ativas divulgadoras e produtoras de eventos relacionados com a história da videoarte brasilei-

(AC – Augusto de Campos), os realizadores concebem um vídeo em que predomina a tela em branco, pulverizada vez ou outra por rapidíssimos *flashes* de imagem, mais freqüentemente de ruídos, impulsos e distorções do próprio dispositivo técnico, com o *pixel* da televisão colocado em evidência graças a um processo de amplificação.

Nos anos 80, Silveira foi um dos fundadores do grupo independente TVDO, de que já tratamos. Após a dissolução do grupo, no começo dos 90, Silveira se engajou no trabalho diário de um pequeno canal de

romper com a banda, ele tem se voltado para uma antiga paixão: a poesia. De fato, tal como Silveira, Antunes tem sido um dos poetas mais talentosos da geração emergida do movimento da poesia concreta, tendo inclusive publicado cinco antologias poéticas de sua autoria. Depois de 1992, ele mudou o curso de sua poesia e começou a experimentar uma nova forma de literatura, uma literatura feita no computador e destinada a ser lida na tela do aparelho de televisão. Utilizando recursos de computação gráfica e de vídeo, lançou, em 1993, uma seleção de 30 impressionantes videopoemas (*Nome*), que

ra. O trabalho criativo de Meirelles é *sui generis* e não tem similares em nossa videografia. Antes de mais nada, trata-se de uma pesquisa de transferência do olhar, na tentativa de experimentar um outro ponto de vista sobre o mundo, um ponto de vista “interno” a certos grupos humanos “atípicos”, como o das crianças autistas (*Crianças autistas* – 1989), ou das crianças transgressoras e confinadas em prisões disfarçadas de internatos (*Pivete* – 1987), ou ainda dos sertanejos cegos pela luz do sertão (*Histórias luminosas do sertão* – 1997). Meirelles busca não exatamente construir um

discurso sociológico ou antropológico sobre o outro, mas criar alguns dispositivos semióticos que nos permitam, sob certas condições, “assumir” o ponto de vista (e o ponto de audição) do focalizado, situando-nos em “seu” mundo. Tarefa difícil, sem dúvida, e que Meirelles conduz sem nenhuma ingenuidade, conhecendo bem todas as ciladas, mas cujos desafios ela tem enfrentado com uma eloquência e com uma dignidade que encontra poucos similares na arte brasileira mais recente.

### Uma antiga nova geração: Arthur Omar

Mas a grande surpresa da virada dos 80 para os 90 foi a adesão ao vídeo de três importantes nomes do cinema experimental: Andrea Tonacci, Júlio Bressane e Arthur Omar. Este último foi o realizador que conduziu da forma mais consistente e consequente esta passagem, trazendo ao vídeo noções até então pouco conhecidas de intensidade dramática, eloquência de edição e supremacia da trilha sonora. Na verdade, a incorporação da eletrônica pelo cinema é um fenômeno que começou a acontecer de modo gradativo a partir dos anos 80 em todo o mundo, na maioria dos casos para dar respostas a determinados problemas insuperáveis dentro da especificidade da cinematografia *stricto sensu*. Aos poucos, enfrentando a desconfiança geral, alguns cineastas mais ousados e inquietos começaram a mesclar as tecnologias. Eles partiram do pressuposto de que o equipamento disponível e os métodos de trabalho acabam por submeter as idéias criativas a normas de todas as espécies (estéticas, profissionais, institucionais), de modo que, às vezes, é preciso recorrer a um instrumental ainda não inteiramente afetado pelos hábitos para poder descobrir novas possibilidades e uma outra maneira de produzir

algo diverso. No universo do cinema experimental, a passagem é mais natural, inclusive mais lógica – até porque a estética do vídeo não faz senão dar conseqüências a um conjunto de atitudes conceituais, técnicas e estéticas que remonta às experiências não-narrativas ou não-figurativas do cinema de René Clair e Dziga Vertov no começo do século e às invenções do cinema experimental (Deren, Brakhage, Jacobs etc.) que surgiu posteriormente. Como já foi observado por Raymond Bellour, obras videográficas como as de Bill Viola ou Gary Hill apenas dão continuidade àquilo que já vinha antes sendo feito por Snow ou Frampton no âmbito do cinema. Não por acaso, muitos cineastas do movimento experimental (Hollis Frampton, Ed Emshwiller, o japonês Taka Limura, entre outros) simplesmente mudam de suporte quando os equipamentos eletrônicos se tornam disponíveis a custos razoáveis, ou passam a trabalhar indiferentemente com as duas tecnologias. Para dar conta dessa ampliação das possibilidades de produção de filmes, Gene Youngblood cunhou, nos anos 60, o termo *Expanded Cinema* (cinema expandido), através do qual ele assimilava ao universo do cinema experiências que se davam no âmbito do vídeo e da informática, bem como experiências híbridas, que se davam na fronteira com o teatro, com a pintura e com a música. No contexto brasileiro, Omar será o melhor representante dessa tendência.

A produção videográfica de Arthur Omar é já bastante vasta e inclui tanto vídeos *single channel* como instalações para vários monitores, sempre todos muito fortes no tocante ao impacto sensorial. Em *Nervo de prata* (1987), por exemplo, o espectador é atirado no interior de um túnel sem começo e sem fim, onde acontecem situações estranhas e desconcertantes, envolvendo gêmeas

siamesas unidas pelos cabelos, cobras, sapos e dentistas à beira de um ataque de nervos. Em *Férias do investigador* (1994), instalações e esculturas do artista Milton Machado são interpretadas pela câmera e pela montagem de Omar, mas essa interpretação, no mesmo instante em que amplifica a estranha lógica do artista, dialoga com ela, resiste a ela, às vezes até parece que se opõe a ela, como num jogo dialógico. Já em *A Coroação de uma rainha* (1996), o realizador parece resolver à sua maneira um certo impasse dos grupos independentes dos anos 80: em lugar de uma dissolução do outro na cultura dos próprios realizadores, em lugar da simples busca de um contato com o outro, Arthur Omar adere inteiramente ao outro, converte-se à sua religião e se torna um crente como todos os demais protagonistas de seu vídeo. Assim, *Coroação* não nos dá uma visão “informada” da cerimônia popular, não uma interpretação dela através do saber antropológico ou sociológico, mas (da mesma forma como nos vídeos de Meirelles, se bem que numa perspectiva bem diferente) o ponto de vista extasiado do devoto. Na verdade, esse vídeo consiste numa reelaboração de um antigo filme do mesmo autor – *Congo* (1972) – no qual, apesar do título, nenhuma imagem da congada era mostrada; a cerimônia era apenas sugerida através de textos alusivos aos eventos, tal como eles apareciam na imaginação erudita. Com o novo reposicionamento, Omar opera uma espécie de regressão propositadamente selvagem: o vídeo deixa de funcionar como um instrumento de saber e se converte num dispositivo de transferência perceptiva, através do qual podemos, num certo sentido, vivenciar a experiência do outro como alguém que faz parte dela.