

vídeo no brasil 1950-1980: novos circuitos para a arte

Christine Mello*
Universidad Católica de Sao Paulo, Brasil (PUC-SP)

*Dirección para correspondencia (Correspondence address): Christine Mello, Rua Dr. Plínio Barreto, 249 apto. 119 – São Paulo – SP – Brasil. Telefone: + 55 11 3284-9863, e-mail: chris.video@uol.com.br

Abstract

Analysis of the experience of video in Brazil during the period between 1950 and 1980, as a pluralism strategy, cultural hybridization and opening of new circuits for art. During this period, this form of perception was observed from a group of heterogeneous and non-hegemonic discursive practices existent in the Brazilian creative atmosphere. The theoretical approach gives emphasis to the tendencies that accompany the context of the Brazilian artistic production in its passages from modernism to contemporaneity, as well as movements such as anthropophagy, tropicalismo, conceptualism and independent video. The practice of video art in Brazil has its origin in 1956, due to the intervention and performance of the artist Flávio de Carvalho on Brazilian television. Based on precursory practices, this article promotes a survey on the experimental scene in electronic means in Brazil. The vision of hybridism is used here for cultural processing as well as for conterminal actions of video in synergy with the system of art. It is in this way that video, a hybrid art and with constant dialogue with other means, manifests its first initiatives in Brazil around a contemporary thought.

Key words

video; video art; hybridism; contemporary art; electronic art; art in Brazil; audiovisual; art circuits.

Resumo

Análise da experiência do vídeo no Brasil no período compreendido entre os anos 1950 e 1980, como uma estratégia de pluralismo, hibridização cultural e abertura de novos circuitos para a arte. Essa forma de percepção é observada a partir de um conjunto de práticas discursivas heterogêneas e não-hegemônicas existentes no ambiente criativo brasileiro durante esse período. A abordagem teórica dá ênfase às tendências que acompanham o contexto da produção artística brasileira em suas passagens do modernismo para a contemporaneidade, assim como a movimentos como a antropofagia, o tropicalismo, o conceitualismo e o vídeo independente. O vídeo como prática de arte no Brasil tem origem em 1956, por conta da intervenção e performance do artista Flávio de Carvalho na televisão brasileira. A partir de práticas precursoras como essa, o presente artigo promove um levantamento sobre a cena experimental em meios eletrônicos no Brasil. A visão do hibridismo é aqui utilizada tanto no sentido de processamento cultural quanto das ações limítrofes do vídeo em sinergia com o sistema da arte. É dessa forma que o vídeo, uma arte híbrida e de constante diálogo com os outros meios, manifesta suas primeiras iniciativas no Brasil em torno de um pensamento contemporâneo.

Palavras chave

vídeo; videoarte; hibridismo; arte contemporânea; arte eletrônica; arte no Brasil, audiovisual; circuitos da arte.

Resumen

Análisis de la experiencia del video en Brasil en el período comprendido entre los años 1950 y 1980 como una estrategia de pluralismo, hibridación cultural y apertura de nuevos circuitos para el arte. Esa forma de percepción es observada a partir de un conjunto de prácticas discursivas heterogéneas y no-hegemónicas existentes en el ambiente creativo brasileño durante ese período. El abordaje teórico da énfasis a las tendencias que acompañan el contexto de la producción artística brasileña en sus transiciones del modernismo a la contemporaneidad, así como a movimientos como la antropofagia, el tropicalismo, el conceptualismo y el video independiente. El vídeo como práctica de arte en Brasil tiene origen en 1956 por cuenta de la intervención y performance del artista Flávio de Carvalho en la televisión brasileña. A partir de prácticas precursoras como esa, el presente artículo promueve un análisis sobre la escena experimental en medios electrónicos en Brasil. La visión del hibridismo es aquí utilizada tanto en el sentido de procesamiento cultural como en el de las acciones limítrofes del video en sinergia con el sistema del arte. Es de esa manera que el video, un arte híbrido y en constante diálogo con los otros medios, manifiesta sus primeras iniciativas en Brasil en torno de un pensamiento contemporáneo.

Palabras Clave:

video; videoarte; hibridismo; arte contemporáneo; arte electrónico; arte en Brasil; audiovisual; circuitos del arte.



Vídeo no Brasil 1950-1980: novos circuitos para a arte

Há muitas formas de perceber uma linguagem e seus contextos criativos, assim como há também muitas formas de investigá-los. Contudo, há uma experiência subjetiva no cerne de cada leitura. Neste estudo, a experiência do vídeo no Brasil no período compreendido entre os anos de 1950 e 1980 é analisada como uma estratégia de pluralismo, hibridização cultural e abertura de novos circuitos para a arte. Essa forma de percepção é aqui observada a partir de um conjunto de práticas discursivas heterogêneas e não-hegemônicas existentes no ambiente criativo brasileiro durante esse período.

É a partir do surgimento do cinema de vanguarda no Brasil que se inicia um cruzamento criativo entre as imagens em movimento e as artes visuais. Assim, para compreendermos a presença do

vídeo no Brasil, em seus trânsitos e em seus diálogos, é preciso, antes de qualquer coisa, compreendê-la como processo híbrido de significação e como pensamento, como uma manifestação que coexiste num fluxo contínuo em torno das circunstâncias de sua aparição histórica. As leituras críticas a seu respeito encontram-se em movimento, em processo, nos deslocamentos. Saem da observação das especificidades exclusivas, tanto ao seu país de origem, no caso o Brasil, quanto à sua linguagem, e entram na análise de suas influências no âmbito cultural.

Da antropofagia de Oswald de Andrade (1920-1930) à Tropicália de Hélio Oiticica, Torquato Neto, Gilberto Gil, Caetano Veloso e *Os Mutantes* (1960-1970), é possível verificar que a produção experimental com os novos meios no Brasil está e não está relacionada com o passado. Vivencia simultaneamente reverberações do modernismo e passagens para a contemporaneidade. No campo cinematográfico, o filme *Limite* (1929-1931), de Mário Peixoto, fruto de intercâmbios intelectuais com as vanguardas européias durante os anos 1920, instaurou um discurso limítrofe nos diálogos entre o cinema e as artes visuais o Brasil. Por seu caráter poético, fragmentário, descontínuo e não-linear essa obra tem afinidades conceituais com o ideário das vanguardas russas e francesas, encontradas nos filmes de Eisenstein, Man Ray, Fernand Léger e René Clair, produzidos no mesmo período.

O campo das poéticas tecnológicas¹ no Brasil associam-se não só ao modernismo no cinema como também ao cinetismo por meio de gestos precursores de artistas como Abraham Palatinik, que nos anos 1950 investiga a problemática do movimento sob a perspectiva do processo industrial e da produção de máquinas de movimento. Com isso, Palatinik mescla uma dinâmica de mídias, entre elas as oriundas de experiências ópticas, com base no cinema e na fotografia. São também desse período, as formulações feitas pelos concretistas brasileiros nos anos de 1950 acerca da essência da linguagem, dos códigos e dos seus significados. Vale ressaltar que é por intermédio da arte concreta que se instaura no Brasil a reflexão sobre o impacto das mídias na arte e a problematização do uso dos novos meios e suportes.

O vídeo como prática de arte no Brasil tem origem no ano de 1956, por conta da intervenção e performance do artista Flávio de Carvalho (1899-1973) na televisão brasileira.

Pesquisadores como Eduardo Kac e Rui Moreira Leite relatam apresentações performáticas de Flávio de Carvalho em programas de *talk show* com o ator Paulo Autran e a atriz Tônia Carrero, conhecidas como *Experiência social número 3*, em que o artista produz uma performance diante das câmeras de televisão, transmitida ao vivo, surpreendendo a cidade de São Paulo ao mostrar na TV a “indumentária do futuro”, ou o traje “new look”, conforme notícia o jornal *Diário de São Paulo* de 19 de outubro de 1956. Embora não tenha sido possível a documentação videográfica de tal material², existindo apenas documentação fotográfica que comprova tal façanha, essa intervenção revela um novo ponto de partida para o início das ações artísticas com o vídeo no Brasil.

No período dos anos 1960, os neoconcretistas, numa outra corrente de pensamento, suscitam no Brasil a desmistificação do objeto artístico e de sua unidirecionalidade. Em 1961, ao fazer a série *Bicho*, Lygia Clark torna-se uma das primeiras brasileiras a reivindicar a participação do espectador em regime de co-autoria e a chamar a atenção para as infinitas possibilidades de recriação de um mesmo trabalho.

É possível observar uma série de rupturas no painel brasileiro em relação ao modernismo e passagens para a contemporaneidade. Nessa direção, Hélio Oiticica afirma ser *Tropicália* (nome de uma obra sua realizada em 1967, que deu nome ao movimento tropicalista) a obra mais antropofágica da arte brasileira porque propicia a definitiva derrubada da cultura universalista, criando, dessa forma, um ideário próprio na condução do pensamento artístico no Brasil. Essas rupturas na arte trazem o foco para o indivíduo, para a vida cotidiana, para o fragmento, para os processos de apropriação, para a reciclagem, para a indústria cultural e para um novo repertório originado das mais diversas mídias de massa.

A dimensão desse novo tipo de atitude híbrida e tropicalista marcou os mais variados campos da arte: na literatura, José Agrippino de Paula publica *Panamerica* (1967); na música, Caetano Veloso e Gilberto Gil empreendem o movimento da *tropicália* (1967-1968); no cinema, Andrea Tonacci realiza *Bla Bla Bla* (1968), Julio Bressane, *Matou a família e foi ao cinema* (1969) e Arthur Omar, *Serafim Ponte Grande* (1971).

Renovar a concepção de arte no Brasil significa, nos anos de 1960, propor outras maneiras de se pensar o objeto artístico e a

autoria, explorar a arte sob uma forma dessacralizada, movida pela apropriação, bem como proporcionar uma nova relação com o público (Buarque de Holanda e Gonçalves, 1984. p. 27) no agenciamento da obra, de ordem participativa.

Hélio Oiticica apresenta, nesse contexto, sua proposta inovadora de abordagem da questão do ambiente por intermédio dos seus *Penetráveis* (1960) e *Parangolés* (1965), uma proposta imersiva, como um ambiente de trocas e de reconfiguração constante de significados. Em 1967, ele coloca em um dos seus penetráveis, ao final de um corredor labiríntico, um aparelho de TV ligado, com o qual o visitante experimenta o ambiente junto à programação televisiva de um canal de televisão broadcast. Esse gesto de Oiticica cria a segunda experiência do vídeo como prática de arte no Brasil: *PN3 – Penetrável Imagético*. Em *PN3*, Oiticica contesta a maneira passiva tradicional de assistir à televisão, criando novas possibilidades de contato com o meio televisivo e novas possibilidades de fruição.

No início dos anos 1960, Wesley Duke Lee em seu ideário da pop arte introduz no Brasil os *happenings* (acontecimento, evento ou ação efêmera, fruto de improviso, participação espontânea do espectador e acaso) e, nessa perspectiva criativa, produz a obra *O helicóptero*, a terceira experiência de arte com o vídeo no Brasil.

Entre agosto de 1967 e maio de 1969, Wesley Duke Lee cria *O helicóptero*, uma videoinstalação, sob a forma de um ambiente multimídia, apresentado na exposição “Dialogue Between the East and West”, em junho de 1969, durante a inauguração do Museu de Arte Moderna de Tóquio, no Japão. Mais tarde, já no início dos anos de 1990, ele apresenta este trabalho no Masp³. Duke Lee insere na articulação dessa obra um circuito fechado de vídeo⁴ e proporciona, desse modo, uma intervenção efetiva do espectador/participante dentro do trabalho de arte através do meio tecnológico. De forma pioneira e inédita, encontramos nessa proposição aquilo que pode ser considerado como um embrião para as experiências de videoinstalação no Brasil.

O helicóptero de Duke Lee é um trabalho produzido como um circuito fechado de vídeo, sob a forma de um ambiente de 4 m de diâmetro, em que há além do circuito fechado de TV, “pinturas, espelhos e sons diferentes para cada ouvido” (Costa, 1992. p. 21). Para Cacilda Teixeira da Costa o ambiente criado por Duke Lee revela-se uma paródia às máquinas e à tecnologia desenvolvida por Leonardo



da Vinci, cujo objetivo “é induzir o espectador/participante a voar mentalmente e viajar para dentro de si” (op. cit, p. 21).

Uma série de fatores impediu que *O helicóptero* de Wesley Duke Lee fosse apresentado no Brasil entre o ano de 1969 e 1992, mas o fator mais preponderante deve-se ao fato da alfândega brasileira não saber como lidar naquela época (final dos anos de 1960 e início dos anos de 1970, período em que não era permitida a entrada desse tipo de equipamento sem o pagamento de altas taxas de impostos), com a liberação do equipamento de vídeo para apresentação de práticas artísticas.



➤ Wesley Duke Lee, *O Helicóptero*, 1967-1969

A videoinstalação *O helicóptero* de Duke Lee oferece o revés de um circuito de vigilância, numa experiência em que é dada ao visitante a oportunidade de partilhar sensorialmente tal aparato em vez de vivenciá-lo como sistema de controle social, ou como uma prática de policiamento.

O dispositivo em que se configura um circuito fechado de vídeo grava em tempo real a imagem do visitante, retransmitindo-a ao vivo no próprio ambiente em que ocorre a cena, permitindo ao visitante se ver, ao mesmo tempo ser visto, em tempo real dentro do trabalho. Como o *Grande vidro* (ou *A Noiva Despida pelos seus celibatários*, célebre instalação de Marcel Duchamp, produzida entre 1915 e 1923), trata-se de um modo de inserir o visitante de forma ativa para dentro de um sistema maquínico, dando-lhe a chance de conhecer o seu processo e engendramento criativo.

you have 10 steps on the whole.

- 1 - sound, press lever down position
- 2 - ear phones, plug ear phones if not yet, and switch lever down. Check trip stage light, number 1 and 2 will be on together.
- 3 - cabin light, number 3 will appear alone in trip stage light, from now on only one number should appear, if by any chance they appear next, unswitch everything, the computer is showing a mistake.
- 4 - video, will light the tube that is previously set, and you can watch your own steps from now on to avoid mistakes.
- 5 - motor, this switch will liberate power to the motor without necessarily start moving the horizon ring, to sure motor speed viewer is set on zero, if not turn unlock with the horizon speed knob until it reach zero mark.
- 6 - strobo, will start the pulsating light, if not wait for step number 9.
- 7 - flight control, will liberate the control system between 8 horizon speed knob, that when turned clockwise will begin to turn slowly the horizon ring and can be followed in the motor speed viewer. (top speed 77 r.p.m.) and 9 light speed knob, that turned clockwise will start the pulsating light, from 0 to 100, that should be adjusted to the several positions of the flight, this light should not be left at her maximum speed more than seconds, a few points below will save her from going out automatically, if pulsation is slow at maximum speed it means a droppage in the voltage system out of the helicopters, vacator between horizon speed and light speed will switch your trip, from the point on you are on your own, enjoy the trip.

The whole trip has a duration of approximately 35 minutes, you are free to stay longer or leave any time you wish.
Whenever you wish to leave take the following steps:
Prepare yourself to land
Cut the motor speed.
Cut the light speed.
Press gently 10 and trip button, and slowly and firmly press the brakes pedal on the right side of the control panel
brakes on light will go on, while braking unswitch to the up position the whole system in the reverse number order.
(Think on your seat passenger).
7 flight control
6 strobo
5 motor
4 video
3 cabin light
2 and 1 ear phones and sound, when you leave the seat the system will go off automatically.
The last button emergency stop should be used in real emergency only. It is a safety system that will disconnect all electrical and mechanical systems, stay on the brakes, wait for horizon ring to stop and leave the seat mediatly.

these rules are strictly given by the maker:
the sanfo amaro aircraft company
wesley duke lee owner

GENERAL INSTRUCTIONS TO FLY "THE HELICOPTERO"
First you should step in the horizon ring, and take the cabin seat, release your seat belt and put on the ear phones. Green light will go on while you are adjusting yourself to take the trip. If green light does not go on, press gently the emergency stop button. If emergency stop light goes on again some connection was left imperfect, check then all sensitive levers in the up position. The trip stage light will accuse the mistake. The numbers will appear in the trip stage light one by one as you will start to operate, except 1 and 2 that will light at the same time.
The following system works by computer system, study the panel carefully before you start. The connections should be made in number order and followed in the trip stage light.

O crítico, curador e historiador de arte Agnaldo Farias ressalta que os artistas brasileiros que atuaram ao longo desse período –“quando produzir arte significava operar na expansão do objeto artístico, seja pela apropriação de coisas e imagens extraídas do cotidiano”– e que apostaram “numa relação mais próxima com o público”, assim o fizeram por se tratar também de um período político extremamente difícil pelo qual o país passava, a ditadura militar, e que:

as obras abertas à manipulação conseguiam chegar aos museus e galerias junto com a busca de lugares alternativos e de outros materiais e suportes expressivos, que punham em xeque a natureza e o papel da arte, de seu circuito, do aparato institucional que a legitimava e a veiculava. (Farias, 2002. p. 18).

A partir de 1968, Waldemar Cordeiro investiga no Brasil processos de programação e digitalização da imagem e, em 1971, ele realiza a primeira exposição de arte por computador no país, intitulada *Arteônica: o uso criativo de meios eletrônicos nas artes*. Sob a forma de um manifesto, Cordeiro escreve no texto de abertura do catálogo da exposição a seguinte afirmação:

As variáveis da crise da arte contemporânea são a inadequação dos meios de comunicação, enquanto transporte de informações, e a ineficácia da informação enquanto linguagem, pensamento e ação. (Cordeiro, 1985. p. 55).⁵

Waldemar Cordeiro instiga e problematiza novos circuitos para a arte sustentados pelo computador e pelas redes informacionais. Postula uma arte interdisciplinar, feita na convergência dos meios comunicacionais, sob o campo da relação homem-máquina, e propiciadora de uma nova cultura popular de massa substancializada pelos meios eletrônicos.

Os gestos precursores de *Limite a Tropicália* produzidos pelas poéticas tecnológicas no Brasil são exemplos de um ideário próprio na condução do meio eletrônico e de suas relações com a arte contemporânea. Pela contaminação cultural e de linguagem, redimensionam as práticas midiáticas na arte a partir de uma visão limítrofe e descentralizada. É com essa nova atitude artística que surgem as primeiras experiências do vídeo no Brasil, como integrantes de uma plataforma plural e, como vimos, de um processo de mistura entre o cinema de vanguarda, o cinetismo, a performance, a televisão, o concretismo, o neoconcretismo, a música, o

tropicalismo, o espírito pop, o conceitualismo, o computador e as artes visuais como um todo.

De dentro para fora da TV: os pioneiros 1970

O pensador argentino Tomás Maldonado, pioneiro do movimento da arte concreta em seu país, ao falar sobre a trajetória da arte ao longo do século XX na América Latina, revela a dialética sempre presente entre a noção de autonomia e heteronomia em relação à cultura europeia e norte-americana. Para ele, ao modo do poeta brasileiro Oswald de Andrade, há que se empreender gestos críticos e não submissos, ou seja, gestos antropófagos capazes de metabolizar a cultura do outro e, por conseguinte, torná-la híbrida.

Se temos o ano de 1956, como a data da primeira intervenção artística com o vídeo no Brasil, por intermédio da performance midiática de Flávio de Carvalho na televisão, assim como, logo em seguida, nos anos de 1967 e 1969, temos as primeiras experiências instalativas com o vídeo, ou as chamadas videoinstalações, como as de Helio Oiticica (*PN3 – Penetrável Imagético*, 1967) e Wesley Duke Lee (*O Helicóptero*, 1969), dessas primeiras experiências até a década de 1980 acentuam-se pesquisas e ações artísticas com o vídeo sob diferentes perspectivas. Ao longo desse período, as práticas com o meio videográfico atingem um elevado grau de experimentação com a exploração das possibilidades expressivas da linguagem.

No circuito dos meios de comunicação de massa, a televisão *broadcast* –um acontecimento público de caráter eminentemente político, cuja concessão de transmissão é dada pelos governantes– é largamente questionada nos anos de 1970 pelos artistas.

Num país em conflito, sob a égide de um governo militar, ditatorial e promotor de censura política, surgem novas atitudes nos anos de 1970 diante da produção artística brasileira. Tais gestos influenciam de modo decisivo criadores com orientações conceituais, que acentuam deslocamentos nos circuitos tradicionais da arte por meio do circuito midiático, das performances e das mídias disponíveis até aquele momento. Nesse contexto, há a introdução da arte postal (arte produzida com fins específicos de circulação pelo correio), bem como do uso de uma profusão de mídias como o super-8, o 16 mm, o 35 mm, a fotografia, os diapositivos/audiovisuais, o xerox, o off-

set e o computador. É nesse momento também que encontramos uma continuidade para os gestos pioneiros do vídeo no Brasil, cujos prenúncios advêm dos anos de 1950 e de 1960, com Flávio de Carvalho, Helio Oiticica e Wesley Duke Lee.

De acordo com o historiador Walter Zanini⁶, no mesmo período do ano de 1970 em que Artur Barrio participava da exposição “Information Art”, no MOMA de Nova York, com dois filmes experimentais, ele produziu também, muito provavelmente no mês de setembro, o vídeo-objeto *De dentro para fora*. Esse trabalho de Artur Barrio consistia da apropriação de um televisor colocado como um objeto, ou uma escultura, sobre um cubo de madeira coberto por um tecido transparente branco; a televisão transmitia repetitivamente a programação diária de um canal *broadcast*. *De dentro para fora* criticava o meio televisivo ao se apropriar de um produto da indústria cultural e nele inferir uma outra subjetividade, ou lógica sensível.

Em 1973, Analívia Cordeiro, juntamente com a TV Cultura, realiza uma videodança intitulada *M3x3*. Esse trabalho é coreografado e dirigido em tempo real especialmente para a televisão. A base da composição coreográfica (horizontal/vertical) é gerada com o auxílio de cálculos computacionais e entregue na forma de roteiro para o diretor de TV, que conduz o ponto de vista das câmeras pelo ritmo impresso em seu roteiro. Muito mais que uma coreografia, trata-se de um conjunto multimídia interligando dança, computador e vídeo.

Embora o vídeo represente o mais puro campo do experimentalismo, uma tecnologia emergente, ou a vanguarda dos meios eletrônicos nos anos de 1970, o acesso aos equipamentos videográficos era muito restrito, sendo que, diferentemente de Analívia Cordeiro, a maior parte dos artistas pioneiros da videoarte no Brasil conseguiu acesso apenas a equipamentos de captação de imagem e som, sem, contudo, conseguir acesso a equipamentos de edição.

Os equipamentos portáteis de vídeo disponíveis nos anos de 1970 eram raros e muito pesados (para os padrões atuais). Na maioria dos casos, os artistas utilizavam o Portapack⁷ da Sony, que ora lhes era disponibilizado por um amigo –vindo do exterior com a novidade–, ora por alguma instituição que o cedia para a produção específica de um trabalho. Quem aceitava o risco adquiria o Portapack clandestinamente.

Em 1973, Helio Oiticica aprofunda uma discussão sobre os meios

industriais em seus ambientes e introduz o conceito de Quasi-cinema. Esse conceito designa a soma de diversas mídias para a configuração de uma outra dimensão de linguagem –conhecida como arte intermídia– e a expansão do espaço de intervenção do artista para os meios de comunicação de massa⁸. Oiticica cria, nesse mesmo período, as *Cosmococas* (1973), espaços vivenciais produzidos por meio de imagens, sons e variados elementos interativos, que podem ser reconhecidos, em parte, ao modo como reconheceríamos hoje certas videoinstalações. Esses trabalhos foram produzidos em parte nos Estados Unidos, sob a forma de ambientes multisensoriais.

Há também nesse período pioneiro as pesquisas com diapositivos, cinema e vídeo de Antonio Dias durante a sua estada na Itália. As experiências de Dias integram a série *The illustration of art*. Em 1971, ele realiza o vídeo experimental *Music piece* (12') e, em 1974, *Two musical models on the use of multimídia* (15'). De acordo com o relato de Dias⁹, esses trabalhos foram realizados com equipamento Sony, em preto-e-branco. No caso do primeiro, ele não possui cópia, embora a fita matriz do mesmo se encontre na Itália. No caso do segundo, ele possui uma cópia de rolo e a fita matriz se encontra depositada no Arquivo Histórico da Bienal de Veneza. Em 1976, Dias realiza a filme-instalação *A fly in my movie*, que pode ser considerada um trabalho pioneiro e seguidor da mesma lógica sónica em torno daquilo que denominamos hoje videoinstalação.

Os procedimentos artísticos com o vídeo no Brasil nos anos de 1970 traduziam, em sua maior parte, o conceitualismo, a performance e a *body art*, assim como promoviam uma crítica à TV e aos canais hegemônicos de comunicação de massa que conviviam muitas vezes, naquele momento, com oficiais da Censura (funcionários públicos do Estado a serviço da Ditadura).

A convite do teórico, crítico e historiador de arte Walter Zanini, um grupo pioneiro participou, em 1974, da “VIII Exposição Jovem Arte Contemporânea (8JAC’74)”, no Museu de Arte Contemporânea de São Paulo e, em 1975, da mostra internacional “Video Art”, no Instituto de Arte Contemporânea, da Universidade da Pensilvânia, na Filadélfia, EUA. Esse grupo, formado inicialmente por Anna Bella Geiger, Fernando Cocchiarale, Ivens Machado e Sonia Andrade, acrescido posteriormente pelas presenças de Letícia Parente, Miriam Danowski, Ana Vitória Mussi e Paulo Herkenhoff, reunia-se em torno de ações da videoperformance e das discussões conceituais

do curso que Anna Bella Geiger promovia em seu ateliê e que acolhia uma série de artistas. Em 1976, por ocasião de uma mostra que a italiana Mirella Bentiolo organizava em Savóia, o grupo foi denominado Os conceituais do Rio.¹⁰

De acordo com Anna Bella Geiger, interessava trabalhar com o vídeo como um rascunho. Para ela¹¹, esse tipo de experiência com o vídeo “não se tratava mais apenas do uso dos meios, das constituintes físicas do trabalho, mas de uma mudança, com o uso dessas mídias tecnológicas, de um outro teor” (Geiger, 2003. p. 76). Ela afirma:

(...) não necessariamente me interessa precisar ou determinar a priori o desdobramento do meu trabalho comprometido com seus meios técnicos, mas sim em termos da idéia, do conceito, isto sim, fundamental para mim. (op.cit., p. 75-76).



↑Leticia Aparente, *Marca registrada*, 1975

Os primeiros trabalhos produzidos em 1975 por Leticia Parente (1930-1991) foram videoperformances como *Preparação I*, *In e Marca registrada*, que remetem à destruição da noção de um corpo meramente passivo e que apontam para a urgência de um corpo ativo, que intervém de forma crítica.

Em *Marca Registrada*, videoperformance de Leticia Parente, observamos 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 preta. 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 –em 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 Leticia Parente em sua performance, em tempo real, frente a uma câmera de vídeo. Como resultado da ação, após dez minutos ininterruptos, sem cortes, vemos inscrito “MADE IN BRASIL” na sola de seu pé. Segundo Parente, a marca registrada pode “se assemelhar ao ferro de posse do animal, mas ela também constitui a base de sua estrutura e acima da qual a pessoa sempre estará constituída em sua historicidade: “quando de pé sobre as plantas dos pés”.¹² Nada mais simbólico para representar um sujeito dividido e atormentado por conflitos políticos, vivendo a mais pura crise de identidade.

Sonia Andrade, uma das integrantes desse grupo carioca faz, em 1976, sua primeira exposição individual no MAM-RJ e, no ano seguinte, apresenta uma série de oito videoperformances no MAC-USP. Conforme ela mesma destaca em sua biografia, sua produção artística inclui também trabalhos com outros meios, como desenho, fotografia, objetos, cartões-postais, sempre organizados em conjuntos e apresentados como instalações.

Sonia Andrade é uma das artistas pioneiras mais inquietantes da videoarte no Brasil. Ela é proveniente da arte conceitual e integrou, em 1974, a exposição VIII JAC no MAC-SP, a primeira exposição em que a videoarte é apresentada oficialmente no Brasil. Andrade é também uma das introdutoras da videoinstalação no Brasil. Em 1977, convidada para a XIV Bienal Internacional de São Paulo, realiza *Os caminhos, os habitantes, o espetáculo, a obra*, um trabalho que consiste em quatro etapas. Na primeira delas –conforme a sinopse escrita por Andréas Hauser–¹³, num mapa antigo assinala-se o caminho do Rio de Janeiro para São Paulo até o local de exposição

da Bienal. Na segunda etapa, a artista envia antigos postais do Brasil (do período de 1900 a 1960), a membros da organização da exposição, solicitando-lhes que levassem os mesmos ao local da instalação e lá os afixassem. Na terceira etapa, Sonia insere no espaço da instalação um monitor que exibe um vídeo com a documentação dos postais sendo enviados. Esse conjunto interligado de ações, disponibilizado no ambiente da exposição, compõe aquilo que a artista define como a quarta etapa, ou a videoinstalação em si.

Entre 1975 e 1978, em São Paulo, também impulsionados por Walter Zanini, ocorrem importantes e pioneiras produções em torno de artistas de base conceitual como Regina Silveira, Julio Plaza, Carmela Gross, Gabriel Borba, Donato Ferrari, Marcelo Nitsche e Gastão de Magalhães, que se reuniam no MAC-USP. A historiadora e crítica de arte Cacilda Teixeira da Costa ressalta a importância que teve na produção brasileira a compra para o MAC-USP, em 1977, de um equipamento de vídeo por meio de seu então diretor Walter Zanini. Em seguida à compra do equipamento, há a criação do Setor de Vídeo no museu, coordenado por ela. Esse setor foi organizado como um pequeno núcleo que seguia as orientações de Zanini cujos objetivos eram:

o estudo histórico do vídeo desde suas primeiras aplicações como uma mensagem artística e a organização de um centro de informação e documentação; realização de exposições dedicadas especificamente a trabalhos em vídeo; organização de uma área operacional para a pesquisa dos artistas em colaboração com o museu (Costa, 2003. p.70-73).

Entre as experiências mais limítrofes com o vídeo no Brasil nesse período, é possível exemplificar o trabalho *Where is South América?*, realizado em 1975 por José Roberto Aguilar. Nesse vídeo, ele empreende, num misto de documentário, ficção e reportagem, em uma procura multicultural, multifacetada e não-linear de diferenças e identidades entre as duas Américas, a do Norte e a do Sul. Convidado em 1977 pela XIV Bienal Internacional de São Paulo, Aguilar realiza o trabalho *Circo antropofágico*, em que dois totens de TVs –com duas fontes diferenciadas de vídeo– entrecruzam apresentações de videoarte, teatro, música e performance, gerando uma nova categoria expressiva: a videoinstalação performática.

Já ao final da década de 1970, surge a produção de Geraldo Anhaia Mello e Artur Matuck, também em São Paulo. Este último

empreendeu em boa parte de sua produção inicial documentários ecológicos e ficções, realizados no período em que foi estudar nos Estados Unidos.

Um introdutor de experimentações não-tradicionais com o vídeo, o artista e pesquisador Artur Matuck realiza desde o início dos anos 1970 trabalhos no campo da arte-comunicação. Convidado em 1983 a participar da XVII Bienal Internacional de São Paulo, sob curadoria de Walter Zanini, apresenta *Alpha Centauri Stelo Binara*, *Ataris Vort no Planeta Megga* e *Teksto Televidisto*. Esses trabalhos são videoinstalações associadas a sistemas de transmissão de televisores, câmeras, áudio, laser, hologramas e uma série de outros elementos disponibilizados no ambiente, que permitiam ao público alterar e manipular as imagens. Matuck vem desenvolvendo até hoje aquilo que denomina arte sistêmica, com o objetivo de gerar cada vez menos um enunciado e cada vez mais um sistema, ou um evento comunicacional.

Entre 1979 e 1980, Paulo Bruscky e Regina Vater realizam no Recife e em Olinda experiências conjuntas com a câmera de vídeo, no sentido de “desmistificar o seu papel de registro técnico neutro e objetivo” (Bruscki, 2003. p.83-84).

Passagens para os 1980

O período pioneiro do vídeo nos anos de 1970 no Brasil é muitas vezes analisado como isolado do contexto dos anos 1980. É necessário, porém, chamar atenção para algumas conexões, ou interfaces, entre as experiências realizadas nas duas décadas. Nessa direção, chamamos atenção da produção artística de Rafael França, Otávio Donaschi e Roberto Sandoval.

No Brasil, é também nos anos de 1980 que as videoinstalações ganham um percurso profícuo. É quando a imagem sai da tradicional caixa de TV e faz os espaços instalativos com o vídeo assemelharem-se muitas vezes a *videowalls* (paredes de vídeo, “à moda dos vendedores de aparelhos de TV que os empilham uns sobre os outros para expô-los nas lojas”¹⁴). É nesse contexto que surge experiências como as do artista Rafael França (1957-1991).

Rafael França idealizou um grande conjunto poético em torno da produção de vídeos e videoinstalações. Entre 1980 e 1981,

ele faz suas primeiras três videoinstalações: *Televisions sets* (na Cooperativa de Artistas Plásticos de São Paulo), *Polígonos regulares* (na Pinacoteca do Estado, em São Paulo) e *Third commentary* (no Espaço NO, em Porto Alegre). Conforme analisa Helouise Costa sobre a obra de França:

nesses trabalhos ele empregou o recurso do circuito fechado de TV, em que séries de televisores interligados apresentavam um mesmo elemento geométrico em negro –um quadrado, um retângulo ou uma linha (...) A pesquisa geométrica de Rafael França se situa na busca do momento fundante em que a geometria torna possível a criação do espaço e é por isso que ele volta freqüentemente o seu interesse para a história da arte, mais especificamente.¹⁵

Em 1982, França apresenta Carta 23, na Pinacoteca do Estado, em São Paulo, e *Commentary IX*, no Instituto de Arte de Chicago. Em 1984, ele realiza *Projections (Homage a Holbein)* e também a videoinstalação/performance *Can you not hear the dreadful screaming all around that most people usually call silence?*, como trabalho final de seu mestrado em vídeo em Chicago, época em que França

abandona a problematização direta da geometria e incorpora o uso de novas tecnologias de controle de sistemas de vídeo por computador, o que lhe permite dispor, em suas novas videoinstalações, de diferentes imagens em diversos aparelhos, que interagem segundo intervalos de tempos programados.¹⁶

Em seus vídeos experimentais, misto de narrativas ficcionais, documentais e pessoais, geralmente França se auto-referencializava. Num trabalho complexo entre som, imagem e texto, ele realiza de *Du vain combat* (1983) a *Prelúdio de uma morte anunciada* (1991) um conjunto de obras baseadas em relações polares, como as de vida e morte, amor e ódio, silêncio e ruído, sim e não, como campos que se interpenetram dialeticamente.

Nos anos 1980, Otávio Donasci aprofunda sua pesquisa em meios eletrônicos advinda dos anos 1970, na medida em que intervém de forma mais direta no processo de captação e edição da imagem e som. Donasci gera em 1981 as suas primeiras videocriaturas¹⁷ e desenvolve, desde então, a sua poética em torno das videoperformances interativas. Donasci trabalha sobre o conceito

teatral de máscara. Como para ele o material do seu tempo é o elétron, ele desenvolve rostos virtuais eletrônicos que são aplicados sobre o rosto real como uma segunda pele.

Em suas primeiras videocriaturas, Otávio Donasci constrói máscaras eletrônicas a partir de televisores branco e preto fixados na cabeça, orientados de modo “vertical” (formato denominado por ele como “retrato”), acompanhando o formato do rosto e ligados por cabos a um videocassete ou câmera low-tech (de baixa performance tecnológica), único equipamento acessível a ele na época. Conforme explica Donasci, o figurino é uma malha preta de bailarino ou ginasta que com um capuz do mesmo material cobre todo o equipamento agregado ao corpo e ao mesmo tempo, pela semitransparência, dá visão ao performer, permitindo sua movimentação pelo espaço. Desenvolvido desde os anos de 1980, esse ser híbrido criado por Donasci ainda hoje causa estranhamento. Como uma interface homem-máquina, mistura de vídeo, teatro e performance, revela o próprio princípio da intermídia, em que o trânsito existente entre uma e outra linguagem é capaz de conceber uma nova categoria expressiva.



Vale ressaltar também a importância que têm – nesse momento de passagem entre os anos de 1970 e 1980, por volta de 1977 – as iniciativas de Roberto Sandoval em São Paulo e sua escola de Artes Visuais (Áster), que, de acordo com Cacilda Teixeira da Costa, reuniu Walter Zanini, Julio Plaza, Regina Silveira e Donato Ferrari como sócios, se transformando mais tarde na produtora de vídeo Cockpit.

A Áster é uma iniciativa importante no campo das artes visuais no Brasil, pois além de promover a produção, a exibição e a discussão crítica da videoarte (num momento que pouquíssimas instituições culturais apoiavam isso) promove também a própria produção experimental e abstrata de Roberto Sandoval, colocando artistas, como Regina Silveira e Julio Plaza, pela primeira vez em contato com os equipamentos de edição e pós-produção de imagem e som. Como resultados, são realizadas novas experiências de Regina Silveira com o vídeo (para além das empreendidas entre 1975 e 1978), como *Sobre a mão* (1980), *A arte de desenhar* (1980) e *Morfis* (1981). Até então inacessíveis aos artistas do Brasil, esses equipamentos geram uma nova relação simbólica entre os elementos estruturalizantes do vídeo por conta dos recursos rítmicos e temporais que disponibilizam, dos efeitos visuais e da montagem sincronizada da imagem com o som.

O vídeo independente

A grande mudança com a produção experimental em vídeo no Brasil é aprofundada ao longo dos anos de 1980, quando passam a existir formas menos hegemônicas de produção, como as televisões locais de pequeno alcance, as TVs comunitárias e de livre acesso, que despertam o interesse dos produtores independentes em não apenas questionar o meio televisivo como também nele intervir qualitativamente. Esse fenômeno é denominado como *vídeo independente*. Na ampliação do acesso à produção e difusão da informação, o poder comunicativo do vídeo é utilizado pelos criadores independentes na década de 1980 como ferramenta crítica na discussão do mundo contemporâneo e na exploração dos conceitos e particularidades da sua linguagem.

As discussões em torno da arte eletrônica são ampliadas durante todo esse período. Enquanto os artistas dos anos 1970 revelam

uma resistência e consciência crítica em torno do poder autoritário da mídia televisiva, a geração que surge nos anos 1980 – que diferentemente da geração anterior cresceu vendo TV – busca, por outro lado, acrescentar a essa perspectiva crítica uma linguagem própria para o meio e gerar alternativas estéticas de se relacionar com essa prática de forma ampliada agora à larga escala dos meios de comunicação de massa e ao espaço social.

Grandes mentores das práticas artísticas com o vídeo nesse período no Brasil são figuras como Chacrinha, apresentador de programas de auditório de TV, e o cineasta Glauber Rocha. Eles exploram ao máximo o ruído da informação, a imagem conflituosa, a ruptura das regras tradicionais de se comportar diante de uma câmera de TV e a comunicação ao vivo permitida pela mídia de rede. Ambos conseguem, com suas participações libertárias na televisão brasileira, dizer que existe uma forma de produzir pensamento audiovisual não originado nem no cinema, nem nas regras rígidas concebidas pela própria televisão. Antes de tudo, eles chamam a atenção para o fato de que há uma nova linguagem a ser descoberta: o vídeo.

Vale ressaltar também o lançamento em 1982, no mercado brasileiro, dos primeiros videocassetes domésticos fabricados no Brasil utilizando o formato VHS, de ½ polegada. Embora o videocassete já tivesse sido incorporado desde os anos de 1970 no Brasil, é por meio dessa iniciativa da Sharp que ele de fato se dissemina como equipamento doméstico nos lares brasileiros. Junto ao maior acesso ao videocassete doméstico por parte do público consumidor, há também o lançamento no mercado nacional, pela própria Sharp, das primeiras câmeras VHS de vídeo comercializadas de forma oficial no Brasil. Essa oferta da indústria permite que haja pouco a pouco a substituição dos processos caseiros de captação e edição de imagens em super-8 pela captação e edição de imagens em vídeo. Tal tipo de fenômeno permite também um maior acesso às explorações com o meio eletrônico.

É nesse momento que artistas como Moysés Baumstein, com uma larga produção experimental em super-8, adotam o meio videográfico em suas criações. Baumstein migrou não apenas do cinema para o vídeo, mas também para a holografia, campo em que desenvolveu um trabalho pioneiro no Brasil.

Diana Domingues, artista que atua no campo das novas tecnologias,

inicia sua trajetória artística através do meio videográfico. Em 1983, realiza sua primeira videoinstalação intitulada *Eletrobjetos*, que foi apresentada no Espaço NO (Nervo Óptico), em Porto Alegre.

Em 1984, Analívia Cordeiro realiza uma videodança por intermédio da televisão de varredura lenta. Conforme Arlindo Machado trata-se de um “dispositivo de produção e distribuição de imagem eletrônica fixa, em que a velocidade de varredura é bem mais lenta que a do vídeo convencional” [MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1988, pp. 221.], em voga nos anos de 1980, sendo a sua mensagem transmitida por telefone. A videodança de Analívia Cordeira intitula-se *Slow-billie scan*, apresentada no MIS-SP.

No final dos anos 1980, Cordeiro concebe também uma coreografia para a performance multimídia *Videovivo* de Otávio Donasci. Com aproximadamente 15 minutos, o trabalho foi apresentado pela primeira vez em 1988 no Museu de Arte Contemporânea de São Paulo e pela segunda vez em 1989 na XX Bienal Internacional de Artes de São Paulo. A performance foi baseada em roteiro criado por Donasci, em que uma mulher imaginária e um homem se entrelaçam num jogo erótico entre o real e o virtual. O projeto foi desenvolvido a partir de estudos de Donasci orientados pelo teórico e músico contemporâneo Hans Joachin Koellreuter.

Vale ressaltar também a chegada nesse momento no Brasil dos equipamentos portáteis sem-profissionais, como o U-Matic, de $\frac{3}{4}$ de polegada. Esses equipamentos, por terem um custo bem menor do que os profissionais (que são absorvidos pelo parque industrial dos conglomerados de comunicação) permitiram o acesso a novos profissionais do meio, independentes das grandes redes de comunicação. É nesse momento que surgem iniciativas coletivas voltadas à articulação de novas formas de explorar a linguagem audiovisual, encontradas no germe daquilo que virá a ser conhecido como as produtoras independentes de vídeo. Como exemplo significativo entre essas iniciativas podemos citar, entre muitas outras, o vídeo independente apresentado pelas produtoras TVDO e Olhar Eletrônico, ambas sediadas em São Paulo.

TVDO e Olhar Eletrônico: grupos de criação coletiva

A TVDO foi criada em 1979 dentro da Escola de Comunicações e Artes da USP por Tadeu Jungle, Walter Silveira, Ney Marcondes

e Paulo Priolli. Ela se configurou em meados dos anos 1980 com a presença de Pedro Vieira no lugar de Paulo Priolli. Trata-se de uma experiência plural e interdisciplinar que se inseriu tanto nas discussões da *videoarte* (como em *Ateliê de TV*, *Bvcetaz Radcayz*, *Pograma do Ratão (sic)*, *Teleshov de Bola*, *Quem Kiss Teve*, *Ivald Granato in Performance* e *Duelo dos Deuses*) quanto no circuito comercial da TV (como as participações nos programas *Mocidade Independente* e *90 Minutos*, na TV Bandeirantes; *Avesso* e *Fábrica do Som*, na TV Cultura; e *Realidade*, na TV Gazeta) e, ainda, na criação da escola de vídeo The Academia Brasileira de Vídeo.

De acordo com Tadeu Jungle, em pleno momento de cinzas da ditadura no país, o lema da TVDO era “tudo pode ser um programa de televisão”:

Tudo. O que acontecia era; o que não acontecia também era TV. Para nós, não havia limites. Achávamos que podíamos tudo. Nascermos no meio acadêmico batizados pela cultura de massa, principalmente pela televisão. Eram ainda tempos de ‘filme de autor’, lembranças da tropicália, e vídeo era apenas o nome de uma fita. No nosso caldeirão de referências havia J. R. Aguilár, Glauber Rocha, Godard, Eisenstein, Dziga Vertov, Augusto de Campos, Maiakovski, Zé Celso Martínez Corrêa, Oswald de Andrade, Caetano Veloso, Rolling Stones e, em lugar de honra, Chacrinha.”¹⁸

Em 1983, a TVDO realiza *Frau*, como uma forma dessacralizadora de linguagem para o vídeo. Escapando a qualquer tipo de gênero, esse trabalho não pode ser considerado documentário, nem *videoarte*, nem programa de televisão, nem ficção, mas uma leitura muito singular, fragmentada, múltipla e visceral realizada por Tadeu Jungle, Walter Silveira e Isa Castro a partir do espírito antropofágico de José Celso Martinez, Neville D’Almeida e Julio Bressane. O vídeo *Frau* tornou-se o primeiro de uma trilogia da TVDO composta por *Non Plus Ultra* (1985) e *Heróis da decadência (sic)* (1987).

Em 1986, Tadeu Jungle, Walter Silveira e Roberto Sandoval criam *Arranhacéu*, *videoinstalação* apresentada na exposição *A Trama do gosto*, no Pavilhão da Bienal, em São Paulo. O trabalho assemelha-se a um edifício imaginário constituído por doze TVs, em que o público (como que situado “num terraço do edifício defronte”) subia à altura de 2,5 metros e observava (com binóculos) cenas gravadas em tempo real (em câmera fixa), como se fossem cenas extraídas

do cotidiano de cada um dos doze moradores desse edifício fictício. A simultaneidade de sons e imagens entre as videojanelas transformava o ambiente da instalação em uma partitura de um concerto para doze monitores. Em 1988, apresentam também a *Instalação do divino*, na Galeria Luisa Strina. Tadeu Jungle desenvolve uma série de outros trabalhos nesse campo, bem como produz videoesculturas e vídeo-objetos. Walter Silveira se dedica nos anos de 1990 tanto a videoinstalações (como em *Dietland*, na Casa das Rosas, em 1996, *O quartinho* e *A little quarter*, no Paço das Artes, em 1997), quanto a performances multimídia (como em *Poesia é risco*, com Augusto de Campos e Cid Campos) em que comunga o vídeo, a poesia e a música.

Em 1987, a TVDO, junto com Roberto Sandoval, produz o vídeo *Caipira in — local groove*, um de seus trabalhos mais importantes. *Caipira in — local groove* desenvolve uma estética limítrofe na articulação e manipulação da imagem e som em meios eletrônicos, tanto quanto empreende — sem concessões — uma visão de estranhamento sobre o outro, ou sobre o objeto observado pelo olhar documental.

Em 1988, com direção de Pedro Vieira, a TVDO realiza *Duelo dos deuses*, um trabalho constituído por imagens apropriadas da TV, com o efeito inédito até então no Brasil, do *zapping* (técnica de editar imagens em vídeo por meio da mudança entre um e outro canal televisivo).

As manifestações inéditas, insubordinadas e absolutamente performáticas da TVDO proporcionaram — para além de vídeos e programas de TV — um conjunto criativo também composto por vídeo-objetos (monitores de vídeo, geralmente organizados pelos artistas de modo escultórico), como os criados em 1983 para o I Videobrasil, e por videoinstalações (como *Realismo mágico ao vivo*), apresentadas em São Paulo, em 1986, na Galeria São Paulo.

A Olhar Eletrônico, outra produtora de vídeo motivada por trabalhos em criação coletiva, também marca os anos 1980 no Brasil. Ela foi constituída inicialmente, em 1981, por Fernando Meirelles, Marcelo Machado, Paulo Morelli e Beto Salatini, arquitetos recém-formados da FAU-USP. Configura-se na seqüência com a inclusão de Dario Viseu, Marcelo Tas, Renato Barbieri e Tonico Mello, entre seus principais integrantes. Em suas origens, tinha como objetivo o estudo, a produção e a veiculação de vídeos. Ela realiza vídeos

como *Garotos de subúrbio*, *Brasília*, *Eletoagentes*, *Tempos*, *S.A.M.*, *Varela no Congresso*, *Ali Babá*, *Do outro lado da sua casa*, *Tragédia SP*, entre muitos outros. São trabalhos fundamentais para a compreensão da experiência videográfica no Brasil, que abrem novos caminhos para o documentário, o videoclipe e a ficção.

O auge criativo e comercial da Olhar Eletrônico, conforme revela Marcelo Tas¹⁹, ocorreu entre 1983 e 1987. Em 1983, entre outros vídeos, ela produz *Marly Normal*, dirigido por Fernando Meirelles e Marcelo Machado. Esse trabalho condensa 24 horas passadas no dia de uma pessoa comum em apenas 6 minutos. O vídeo é realizado por meio de uma edição matemática, pois todos os planos têm exatamente o mesmo tempo de duração: aproximadamente 5 segundos cada um.²⁰

Criado em 1983, apenas dois anos após o surgimento da MTV mundial, *Marly Normal* pode ser considerado um predecessor no Brasil da geração de videoclipes que empreende narrativas como uma metralhadora de cortes ou como um caleidoscópio de fragmentos visuais. O trabalho é pautado por planos fechados e um ritmo veloz, desencadeando, naquela época, aquilo que poderia ser chamado de uma seqüência de imagens frenéticas e simultâneas. Nos tempos atuais, da cultura sampler e dos VJs, *Marly Normal* soa quase tão lento quanto os planos (muito) lentos de *Limite* (filme de Mario Peixoto, de 1929). Essa realidade, porém, como já sabemos, diz respeito às mudanças culturais perceptivas no nosso modo de captar a instância sensória, já que cada época, cada cultura, produz um organismo com aptidões perceptivas diferentes.

A partir de 1983, a Olhar Eletrônico também passa a se inserir na televisão comercial, em programas inovadores e inventivos gerados para as TVs Gazeta, Abril Vídeo, Manchete, Cultura e Globo. É nesse contexto que surgem as mais variadas e inéditas experiências na mídia televisiva. Uma delas, inesquecível, é o impagável personagem-repórter Ernesto Varela, criado por Marcelo Tas, que, junto com seu câmera Valdeci, criado por Fernando Meirelles, abordava situações sérias com uma mistura de acidez crítica e bom humor.

Convidada pelo jornalista Goulart de Andrade, a Olhar Eletrônico produziu entre 1983 e 1984 uma série de matérias enfocando a cidade de São Paulo para o seu programa *23ª Hora*, da TV Gazeta, exibido durante a madrugada. A última delas foi intitulada

informalmente pelo grupo de *Aquário*. De acordo com relatos de Marcelo Machado, esse último programa constou de:

Um único plano-sequência sobre a imagem de um aquário marinho que estava presente no estúdio, bellissimo, com a música ambiente de Brian Eno, supertranquilizante. A cada minuto, veiculávamos um número de telefone na base do quadro videográfico. Era o número da produtora, a Olhar Eletrônico. Ficamos de plantão na produtora. As pessoas ligavam tentando entender o que estava acontecendo. Nós perguntávamos nome, telefone, profissão etc. dessa pessoa. E pedíamos para aguardar. Quando a próxima pessoa ligava, ao final da ligação passávamos o número de telefone da pessoa anterior, colocando os telespectadores em contato uns com os outros. A única coisa em comum entre eles era o fato de estarem assistindo ao Aquário. O que eles conversaram nunca soubemos. Alguns dias depois ainda recebíamos os telefonemas mais inusitados: desde agradecimentos até xingamentos, passando por testemunhos de pessoas que ficaram amigas e até mesmo análises de conteúdo e mensagem sobre o tal Aquário.²¹

Uma das mais importantes intervenções midiáticas no espaço coletivo da cidade de São Paulo até hoje, o programa *Aquário* transformou a mídia televisiva num espaço subjetivo-interativo de trocas e diálogos em rede, guiado pela ordem do imprevisível e do acaso. Esse trabalho foi um exercício absolutamente experimental em termos de arte na televisão, ainda hoje não superado em seu grau de radicalidade. Conforme afirma Marcelo Machado, há uma versão semi-integral dele nos arquivos da produtora O2 (cujos sócios são Fernando Meirelles e Paulo Morelli).

É possível observar, por meio da produção tanto da TVDO quanto da Olhar Eletrônico, que um dos elos estéticos que unem a grande maioria dos trabalhos produzidos pela chamada geração do vídeo independente foi questionar e fazer confundir as *verdades* e as *mentiras* das informações transmitidas pela mídia televisiva. Esse tipo de iniciativa representava, na época, uma espécie de resistência e ativismo político contra o poder hegemônico informacional a que o país estava submetido pelas redes de comunicação *broadcast*.

A TVDO e a Olhar Eletrônico encerraram suas atividades no final da década de 1980. Tinham em comum a proposta de novas formas de pensar o vídeo e a televisão, e a associação de práticas estéticas

e políticas em seus trabalhos. Elas tinham a dimensão criativa de interação com o espaço público, relacionado ao espaço comum social e à intervenção nas mídias.

Independentemente dos gestos artísticos insubordinados, o sonho de ambas as produtoras, como relata Marcelo Tas,²² era furar o bloqueio, entrar na televisão. Conseguiram. Ambas interferiram de forma decisiva na programação alternativa da televisão no decorrer dos anos de 1980, e seus projetos nesse campo são dos mais experimentais que os conglomerados de comunicação *broadcast* da televisão brasileira possuem até hoje.

Em suas diferenças, a TVDO e a Olhar Eletrônico deixaram marcas fundamentais no contexto da artemídia brasileira, tanto na geração de uma nova perspectiva para o campo das artes visuais — como é o caso de Tadeu Jungle e Walter Silveira, que ampliam em suas experiências televisivas a realização de uma série de vídeos experimentais, videoinstalações e performances multimídia, tendo no decorrer dos anos de 1990 uma participação efetiva nesse campo —, quanto de uma nova visão para o campo da televisão, da publicidade e do cinema nacional, trazida por Tadeu Jungle, Walter Silveira, Marcelo Tas, Marcelo Machado, Paulo Morelli, Renato Barbieri e Fernando Meirelles, que mantêm presenças marcantes no cenário desses campos nos anos 2000.

Além dessas iniciativas coletivas, muitas outras ocorreram ao longo dos anos 1980, originadas tanto de produtoras independentes de vídeo quanto de TVs comunitárias, livres e clandestinas. O importante nesse período era abrir o espaço das práticas midiáticas para a diversidade de opiniões e visões divergentes. Para referendar apenas alguns nomes significativos e diferenciados de produção videográfica, temos as produtoras independentes Cockpit, Videoverso, Telecine Maruin, VTV, Conecta Vídeo, Emvídeo, Antevê, Videofilmes, entre outras.

No campo das televisões clandestinas e comunitárias, destacam-se no painel brasileiro significativas experiências como as da TV Cubo, TV Viva, TV Bixiga, TV Livre Sorocaba, TV Maromba e TV dos Trabalhadores. Almir Almas foi um dos criadores que mais se dedicou a esse tipo de produção e discussão. Além do seu ativismo no meio, ele produziu também o documentário em vídeo *Acesso/Access/Akusesu* (1993), sobre as experiências da TV de acesso público e da TV comunitária, a partir da troca de vivências com os EUA e o Japão.

Em todos esses processos da produção independente de vídeo no Brasil, o elemento inicialmente aglutinador e definidor do modo como os grupos se organizavam dizia respeito à questão do acesso democrático à produção e à veiculação da informação. Naquele momento, não havia as facilidades encontradas hoje nas práticas midiáticas (como o acesso facilitado por meio dos equipamentos digitais), nem tampouco a pulverização dos canais de comunicação (fenômeno encontrado hoje, por exemplo, nos múltiplos canais de televisão a cabo, na telefonia móvel e na internet). A grande diferença entre uma e outra época é justamente a compreensão de que há uma passagem de contexto entre uma cultura das mídias, que se refletia na década de 1980, para uma cultura digital,²³ presente neste início do século XXI.

Videobrasil e a abertura para novos contextos criativos

Se tivermos de recapitular a grande maioria das experiências artísticas importantes que marcaram o campo do vídeo brasileiro durante os anos de 1980, perceberemos que provavelmente uma grande parte delas foi discutida e exibida pelo Festival Videobrasil.²⁴ Este festival de vídeo, concebido, dirigido e curado por Solange Farkas, tem até hoje a capacidade de exibir, premiar e apresentar os trabalhos mais instigantes da arte eletrônica brasileira e internacional. Ele firmou-se nestas últimas décadas como o evento mais importante de intercâmbio e difusão de vídeo na América Latina.

No contexto de difusão estabelecido pelo Videobrasil, surgem novas atitudes poéticas e contextos criativos do vídeo em meados dos anos 1980 e 1990, como as encontradas em Eder Santos (da produtora Envídeo, de Belo Horizonte), e Sandra Kogut (da produtora Antevê, do Rio de Janeiro).

Eder Santos e Sandra Kogut fazem investigações sobre a natureza da imagem, da expansão dos códigos narrativos tradicionais, da exploração da sensorialidade dos enunciados videográficos e uma discussão profunda dos conceitos inseridos no vídeo como arte. Com os seus vídeos e videoinstalações, ambos associam em seus processos criativos tanto uma perspectiva de invenção de novos contextos estéticos para a televisão quanto de intervenção no circuito das artes visuais. Eder Santos é atualmente um dos mais profícuos e densos criadores no campo da arte contemporânea produzida no Brasil e Sandra Kogut segue trajetória no exterior, realizando

documentários, ficções e videoinstalações.

Nas atividades do Videobrasil no decorrer dos anos de 1980 há muitos outros exemplos também de forte experimentalismo, como as videoinstalações performáticas de José Roberto Aguilar; os documentários produzidos por Rita Moreira e Norma Bahia; as visões subjetivas dos vídeos de Lucila Meirelles; as videocriaturas e performances multimídia de Otávio Donaschi e as ações envolvendo novas tecnologias de Artur Matuck.

Em 1987, advindo do circuito do cinema experimental, o artista Arthur Omar realiza *O nervo de prata*, em que se cruzam a linguagem eletrônica do vídeo e o universo do artista plástico Tunga. Essa obra é considerada um dos mais densos trabalhos produzidos no Brasil no campo da fusão entre linguagens e da produção de metáforas audiovisuais.

Gilberto Prado, artista e pesquisador que desenvolve trabalhos em arte-comunicação desde os anos de 1980, realiza ao longo de sua trajetória uma série de estratégias diferentes de atuação a partir do tempo real e das redes artísticas. Entre 1987 e 1989, Prado realiza *Videoscópio: videoentrevistas/performances*, uma obra na confluência do vídeo com a arte postal. Com uma câmera de vídeo portátil, Prado vai ao encontro dos outros artistas que integravam sua rede de arte postal, espalhados pela Europa e América Latina, com o intuito de oferecer uma relação diferenciada de aproximação e contato, bem como de registrar momentos de intimidade com o vídeo.

Nesse período, Rejane Cantoni realiza em 1987, durante um curso na ECA-USP com o artista catalão Antoni Muntadas, aquele que viria a ser não só o seu primeiro trabalho artístico como também uma das primeiras experiências de videoinstalação interativa no Brasil. Trata-se de *Ao vivo*, trabalho em que o visitante, ao entrar no ambiente interativo, dispara um alarme e o sistema de vídeo (composto por quatro televisores conectados a um controle remoto, que, por sua vez, é conectado a um videocassete). Na tela dos monitores, um revólver é apontado para o usuário, que se transforma em vítima de sua observação. Assim que o disparo é ouvido, ainda sob o impacto de seu som, entra o título do trabalho e uma luz é acesa, apontando o caminho de saída. Para realizar o trabalho, Cantoni se associou a um engenheiro para a montagem das placas de computador e do sistema interativo.

Influenciada pela discussão política existente na obra de Muntadas, Cantoni chama atenção ao público na videoinstalação interativa *Ao vivo* que o trabalho artístico não é algo inocente, ou isento de partilha entre o propositor e seu visitante.

Diante desse painel da produção criativa em vídeo no Brasil, é fundamental também ressaltar a importância que teve no campo teórico e crítico, no decorrer de todo esse período, o pensamento de Arlindo Machado. Ele logrou exercer uma dinâmica interlocução com toda essa geração de artistas, teorizou e historicizou o vídeo, organizou curadorias nacionais e internacionais e empreendeu uma profunda análise crítica do vasto conjunto de trabalhos gerados com o meio eletrônico no Brasil.

Arlindo Machado, em seu *A arte do vídeo*, verifica que o tipo de trabalho produzido e difundido fora do circuito oficial da televisão, e que avança na experimentação das possibilidades da linguagem eletrônica, é encontrado de forma mais evidente e intensa no contexto da videoarte e da produção independente dos anos 1980. Para ele, é neste âmbito que “a imagem eletrônica está destilando uma outra sensibilidade, ao mesmo tempo em que coloca novos problemas de representação, abala antigas certezas a nível epistemológico e exige a reformulação de conceitos estéticos”.²⁵

A versão oficial geralmente atribuída ao campo da história e da crítica de arte no Brasil nos anos 1980 dá conta de uma década absolutamente voltada às questões artísticas de ordem individualista e ao retorno à tradição materializante e pictórica.

Resta agora abrir caminhos para que uma nova visão da história e da crítica de arte passe a incorporar também o enorme acervo criativo originado pelas práticas coletivas e desmaterializantes do vídeo nesse período, constituído de forma não-tradicional pelos discursos poéticos eletrônicos.

Sob esse ponto de vista, é possível verificar no percurso histórico brasileiro do vídeo, linhas expressivas, ou modos complementares e não antagônicos de ação estética. Nesses contextos, observa-se que a geração de artistas que começa a trabalhar a partir dos anos 1950 é mais calcada na articulação dos elementos do tempo real, nas noções de performance e inacabamento, na vivência da experiência como acontecimento e na arte como processo; e a geração de artistas que começa a trabalhar nos anos de 1980 é mais calcada

nas alternativas independentes do vídeo, na intervenção do sistema audiovisual eletrônico e na maior articulação do quadro videográfico. É na confluência dessas linhas expressivas oscilantes – uma que tende mais para o acaso e a imprevisibilidade e outra que aponta mais para uma nova estruturação e formalização do trabalho – que o meio videográfico desenvolve sua estética e propicia experiências inéditas até então na produção artística brasileira.

A experiência do vídeo se apresenta, dessa maneira, sob a perspectiva de uma especificidade diferenciada, limítrofe e descentralizada. Compreender o vídeo no contexto da arte sob a lógica descentralizada é conhecê-lo de maneira plural, inserido num contexto mais amplo da comunicação e da arte, a partir dos diálogos entre o repertório comum das práticas artísticas e midiáticas. É na direção de uma inscrição *disforme* e heterogênea que é feito, aqui, uma leitura panorâmica de como essas práticas heterogêneas são introduzidas no Brasil.

Na descoberta de um novo circuito para a arte, no caso o circuito descentralizado do vídeo, encontramos a introdução de maneiras desmaterializantes e processuais de inserção dos meios eletrônicos no campo da arte. É dessa forma que o vídeo, uma arte híbrida e de constante diálogo com os outros meios, manifesta suas primeiras iniciativas no Brasil em torno de um pensamento contemporâneo.

Notas

- 1 Termo designado por Arlindo Machado, segundo o qual abrange “todas as atividades culturais que lançam mão de novas tecnologias – holografia, vídeo, computador, redes telemáticas – para dar forma a novas idéias estéticas” (Machado, 2001. p. 57-58)
- 2 Conforme explica Eduardo Kac, a televisão brasileira da época transmitia a programação sem registro, pois ainda não usava o videotape
- 3 Por meio de curadoria de Cacilda Teixeira da Costa, que resulta posteriormente também em vídeo de Walter Silveira, como uma leitura sensível sobre seu universo criativo.
- 4 Cacilda Teixeira da Costa, “Introdução e texto”. *Wesley Duke Lee*. (2ª ed. São Paulo: Instituto Brasileiro de Arte e Cultura/Banco do Brasil, 1992), p.34.
- 5 O texto “Arteônica” foi originalmente apresentado no catálogo da exposição “Arteônica: o uso criativo dos meios eletrônicos nas artes”, São Paulo, março de 1971.
- 6 Em relato pessoal feito por telefone, em 2007, especialmente para essa investigação
- 7 Trata-se de “marca registrada do primeiro gravador/reprodutor portátil de meia polegada, fabricado pela Sony e responsável pelo sucesso do vídeo como meio de massa”. (Machado, 1988. p. 216)
- 8 Ligia Canongia, “Quase cinema: cinema de artista no Brasil, 1970/80”, em *Arte brasileira contemporânea*, Caderno de textos nº 2, cit., p.9.
- 9 Antonio Dias concedeu esse relato especialmente para a pesquisa de doutorado *Extremidades do Vídeo*, via internet, em 7 de julho de 2002.

- 10 Para uma melhor compreensão desse contexto, depoimentos de alguns dos artistas d'Os conceituais do Rio podem ser encontrados em Daisy Valle Machado Peccinini (org.), *ARTE novos meios/multimeios – Brasil 70/80* (São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado, 1985),
- 11 Para uma melhor compreensão do trabalho de Anna Bella Geiger em vídeo, ler Anna Bella Geiger, “Anna Bella Geiger: um depoimento”, em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. (São Paulo: Itaú Cultural, 2003), p. 76.
- 12 Texto que integra a sinopse de seu trabalho, escrito pela própria artista, que foi gentilmente oferecido para a pesquisa de doutorado *Extremidades do Vídeo*, por intermédio de seu filho André Parente em julho de 1998.
- 13 Em Daisy Valle Machado Peccinini (org.), *ARTE novos meios/multimeios – Brasil 70/8* (São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado, 1985), p.26
- 14 Michael Rush, *Novas mídias na arte contemporânea* (São Paulo: Martins Fontes, 2006), p. 121.
- 15 Helouise Costa, (org.), *Sem medo da vertigem – Rafael França* (São Paulo: Paço das Artes. 1997), p. 54.
- 16 *Ibid*, p. 59
- 17 *Videocriatura* é, em descrição do próprio Otávio Donasci, um ser híbrido gerado a partir de máscaras eletrônicas, criadas com monitores de vídeo e acopladas ao corpo de performers por intermédio de próteses ortopédicas. Esse seu projeto poético vem sendo desenvolvido por ele desde a década de 1980 até a atualidade por meio de centenas de atuações e performances diferentes entre si, que são apresentadas tanto no Brasil quanto no exterior. Para um maior aprofundamento, procurar em <http://www.videocriaturas.hpg.com.br>
- 18 Tadeu Jungle, “Vídeo e TVDO: Anos 80”, em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*, cit., p. 211.
- 19 Marcelo Tas,. “A minha história da Olhar Eletrônico”, em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*, cit.
- 20 *Ibidem*.
- 21 O presente depoimento de Marcelo Machado foi oferecido especialmente para a pesquisa *Extremidades do vídeo*, pela internet, em 25 de novembro de 2003.
- 22 *Ibidem*.
- 23 Para uma melhor compreensão dos aspectos relacionados à *cultura das mídias e à cultura digital*, procurar em livros de Lucia Santaella, como *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura* (São Paulo: Paulus, 2003).
- 24 Para uma melhor compreensão dos múltiplos campos de ação do Videobrasil, procurar mais informações em <http://www.videobrasil.org.br>
- 25 Arlindo Machado, *A arte do vídeo*, cit., p. 10.

Referências

- Andrade, Oswald de** (1981). *Do Pau Brasil à Antropofagia e às utopias*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Basualdo, Carlos** (org.) (2001). *Hélio Oiticica: Quase-cinemas*. Columbus/Nova York/Colônia: Wexner Center for the Arts/New Museum of Contemporary Art/Kolnischer Kunstverein.
- Buarque de Holanda, Heloisa e Gonçalves, Marcos Augusto** (1984). *Cultura e participação nos anos 60*. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense.
- Bruscki, Paulo** (2003). *Cinema de inversão/invenção*. Em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural.
- Canongia, Ligia** (1981). *Quase cinema: cinema de artista no Brasil, 1970/80*. Em *Arte brasileira contemporânea*, Caderno de textos nº 2. Rio de Janeiro: Funarte.
- Cordeiro, Waldemar**. (1985). *Arteônica*. Em Daisy Valle Machado Pecinini (org.), *ARTE novos meios/multimeios – Brasil 70/80*. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado.
- Costa, Cacilda Teixeira da** (1992). *Introdução e texto*. Em Cacilda Teixeira da Costa, *Wesley Duke Lee*. 2ª ed. São Paulo: Instituto Brasileiro de Arte e Cultura/Banco do Brasil.
- Costa, Cacilda Teixeira da** (2003). *Videoarte no Mac*. Em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural.
- Costa, Helouise** (org.) (1997). *Sem medo da vertigem Rafael França*. São Paulo: Paço das Artes.
- Donasci, Otávio** (2002). *Videocriaturas: análise de videoperformances realizadas entre 1980 e 2001*. *Dissertação de mestrado*. São Paulo: ECA/USP.
- Farias, Agnaldo** (2002). *Arte brasileira hoje*. São Paulo: Publifolha.
- Farkas, Solange** (2003). *O Videobrasil e o vídeo no Brasil: uma trajetória paralela*. Em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural.

- Geiger, Anna Bella** (2003). *Anna Bella Geiger: um depoimento*. Em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural.
- Jungle, Tadeu** (2003). *Vídeo e TVDO: anos 80*. Em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural.
- Leite, Rui** (2004). *Flávio de Carvalho: Media artist avant la lettre*. Em Kac, Eduardo (org.). *A radical intervention: the brazilian contribution to the international electronic art movement*. San Francisco: Leonardo.
- Machado, Arlindo** (1985). *Notas sobre uma televisão secreta*. Em Lima, Barbosa et al. *Televisão & vídeo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Machado, Arlindo** (1988). *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense.
- Machado, Arlindo** (2001). *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos.
- Machado, Arlindo** (org.) (2003). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural.
- Maciel, Kátia** (2006). *O Quase-cinema de Helio Oiticica*. Em <http://www.rizoma.net>. Acessado em 20 de novembro de 2006.
- Maldonado, Tomás** (1994). *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Mello, Christine** (2008). *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Editora Senac.
- Oiticica, Hélio** (1979). *Situação da Vanguarda no Brasil*. Em *Arte em Revista*, ano 1, nº2 1ª ed. São Paulo: Centro de Estudos de Arte Contemporânea/ECA-USP.
- Peccinini, Daisy Valle Machado** (org.) (1985). *ARTE novos meios/multimeios – Brasil 70-80*. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado.
- Rush, Michael** (2006). *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes.
- Santaella, Lucia** (2003). *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.
- Schwartz, Jorge** (org.) (2002). *Da Antropofagia a Brasília: Brasil 1920-1950*. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado/ Cosac & Naify.
- Tas, Marcelo** (2003). *A minha história da Olhar Eletrônico*. Em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural.
- Zanini, Walter** (1997). *Primeiros tempos da arte/tecnologia no Brasil*. Em Domingues, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp.
- Zanini, Walter** (2003). *Videoarte: uma poética aberta*. Em Arlindo Machado (org.), *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural.