

## O VÍDEO E SUAS POSSIBILIDADES ARTÍSTICAS E COMUNICATIVAS

**Andreia da Silva Santos**

(Universidade Estadual da Paraíba - UEPB)

[asjornalista@yahoo.com.br](mailto:asjornalista@yahoo.com.br)

**RESUMO:** O artigo propõe uma investigação sobre o vídeo enquanto artefato de prática artística, observando com isso as inúmeras possibilidades de criação. Para tanto foram elencados os principais fatos que permearam a história desse objeto, dando ênfase à videoarte e à videopoesia.

Palavras-chave: vídeo, videoarte, videopoesia

**ABSTRACT:** The paper presents an investigation into the video as an object of artistic practice, noting that with the many creative possibilities. To do so was cast as the main facts that have permeated the history of this object with an emphasis on video art and video poetry.

Key words: video, video art, video poetry

**RESUMÉ:** Cet article présente une enquête sur la vidéo comme un objet de la pratique artistique, notant que les nombreuses possibilités créatives. Pour ce faire a été moulé comme les principaux faits qui ont imprégné l'histoire de cet objet en mettant l'accent sur l'art vidéo et la poésie vidéo.

Mots-clés: vidéo, art vidéo, la poésie vidéo



## Introdução

O vídeo é um meio que possui inúmeras disponibilidades técnicas e artísticas e, diante de um universo tão amplo de significados, é indispensável conhecer sua história e os principais fenômenos que permeiam este aparato. Na definição de Machado (1988), o vídeo abrange o conjunto de todos os fenômenos significantes: videogames, videoarte, videotextos, videopoesia, que se estruturam na forma simbólica da imagem eletrônica, ou seja, como imagem codificada em linhas sucessivas de retículas luminosas.

O suporte tornou-se dominante na década de 1960 e os artistas reconheceram no veículo eletrônico um grande aliado na criação de objetos artísticos. Para Arlindo Machado (1988), o vídeo é um instrumento que estimula todos os sentidos. Sua característica mais marcante é a intensa mistura de linguagens e gêneros. Signos sonoros, visuais, verbais, táteis, cinéticos transformam o visor do vídeo num espaço sensório.

O vídeo configura também um circuito de linguagem novo, portador de uma específica lógica de circulação, produção e consumo, múltipla e intersemiótica, mas não caótica. Esse aparato tecnológico traz instigantes questões para as linguagens, inclusive para a escrita e para voz, bem como para as artes contemporâneas.

Dubois (2004) propõe que o vídeo não deve ser visto apenas como uma imagem ou ser remetido à classe das imagens, mas que é preciso não apenas vê-lo, “mas concebê-lo, recebê-lo ou percebê-lo”. O autor afirma ainda que o vídeo deve ser considerado um pensamento.

Santaella (2005) explica que anos de 1960 houve o surgimento da câmera de vídeo portátil, nomeada de Portapak, este tipo de aparelho não competia com os equipamentos utilizados para produção dos programas das televisões comerciais. Isso, proporcionou aos artistas a possibilidade de explorar um novo meio para a criação, paralelo ao meio televisivo. “A estética do vídeo é, antes de tudo, experimental e lúdica, além de ser crítica em relação à televisão comercial”. (SANTAELLA, 2005, p.51-52).

A partir dos anos de 1990, como diz ainda segundo a autora, as câmeras digitais tornaram-se amplamente disponíveis ao usuário comum. Para alguns esse passo significou uma “cinematização” do vídeo. Assim, os artistas dispunham de equipamentos modernos de edição tornando a produção em vídeo cada vez mais elaborada. Muitos artistas vislumbraram no suporte videográfico um meio de criticar um veículo que tende a não adotar a arte como prioridade: a televisão. Os produtores de vídeo daquela época foram fazendo inúmeros experimentos culminando com uma radicalidade na sua estética: a arte produzida em vídeo ou a videoarte.

## 1. O vídeo e sua estética radical: a videoarte

A videoarte, como afirma Machado (2007), surgiu no início dos anos de 1960, quando o Portapak, uma espécie de gravador portátil de videotape, passou a ser comercializado e não somente utilizado para fins técnicos. Por volta de 1963, Nam June Paik, estudante coreano de música eletrônica, teve a idéia de inverter os circuitos de um aparelho receptor de tevê para perturbar a constituição das imagens. Ao fazê-lo, certamente não podia imaginar que não apenas estava dando a linha diretriz de todo o posterior desenvolvimento da arte do vídeo, como também sabia que iria provocar uma reversão no sistema de expectativas figurativas do mundo da imagem técnica. O artista coreano foi um dos pioneiros nas intervenções técnicas e poéticas com vídeo.

Com o recurso de *feedback*, ele modificou os circuitos internos de um aparelho receptor televisivo e distorceu as imagens do tubo catódico com a utilização de ímãs gigantes, interferindo no sinal modulado da corrente elétrica para deformar a informação ali codificada, transformando a televisão em vídeo-arte, ato este anterior à disponibilidade do videotape. Paik nos ajudou não apenas a observar como são produzidas as imagens, mas como se constituem suas estratégias de consumo, e isto não afeta apenas e exclusivamente a arte do vídeo, pois sendo o dispositivo-vídeo verbi-voco-visual, a radicalidade de Paik trouxe novas possibilidades para os usos da imagem, da escrita e do som, através de uma espécie de demonstração tácita do vídeo como ferramenta semiótica plural. É o que explica Machado sobre a videoarte:

A partir de Paik a associação entre impulsos eletrônicos e estéticos ganhou forma e conteúdo, instituindo um segmento novo da produção intelectual. A noção de videoarte dentro destes parâmetros é ampla e pode atender a infinitas variações dentro dos setores tecnologia e conceito. O tempo, porém encarregou-se de organizar esse conjunto tendo como referencial o seu próprio desdobramento histórico. (MACHADO, op. cit. p. 117)

## 2. Global Groove

Global Groove é considerado trabalho precursor da videoarte, produzido por Nam June Paik, o vídeo. Nele percebe-se que seu autor, com os recursos da época utilizou todas as possibilidades técnicas, música, som, artes gráficas, recursos de montagem, feedback.

Tomemos Global Groove, o vídeo fundador de Nam June Paik, obra totêmica que em vários comentários críticos foi considerada, nos últimos trinta anos, o modelo perfeito das possibilidades da “nova imagem” eletrônica (de então). E, certamente *Global Groove* se apresenta, à primeira vista, na superfície da tela, como um trabalho de imagem, uma explosão sonora e gráfica, um festival de todos os

efeitos visuais da época. Um catálogo de efeitos, de certo modo em sua deflagração inaugural, que entusiasmava ou provocava, e sempre surpreendia. Uma espécie de suma e farol que, em 1973, aparecia como um “manifesto das novas invenções plásticas da arte eletrônica. (Dubois, 2004, p 101).



Figura1: Cena de Global Groove (1973)

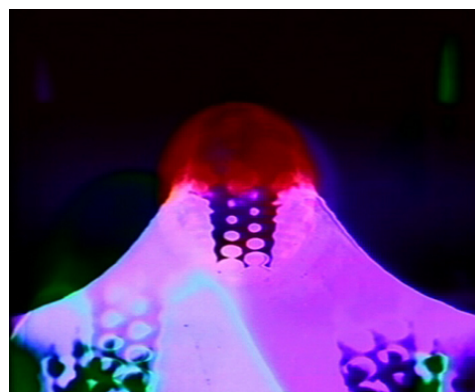


Figura2: Cena de Global Groove (1973)

Santaella (2005) também destaca a importância das obras de Paik para o desenvolvimento do vídeo enquanto produtor de arte, afirmando que Paik transformou o monitor do vídeo em um “performer” e que todos os elementos foram reunidos em uma conjugação perfeita. Enraizadas nas noções expandidas de um espaço escultural, as vídeo-instalações foram anexadas sem muita resistência ao léxico das artes visuais. (santaella 2005, p. 54)

Outro movimento artístico anos mais tarde seria experimentado pelo vídeo, desta vez em diálogo com a literatura, trata-se dos videopoemas, objetos estes que serão abordados detalhadamente.

### 3. A poesia na tela: videopoesia

Videopoesia, na concepção de Plaza (1998), é a relação interdisciplinar entre a literatura, código verbal e a linguagem das mídias. Para Machado (2007), videopoemas são objetos híbridos que unem som, imagem e palavras e são veiculados em suportes eletrônicos, assim, apresentam na poesia o objeto artístico.

Ainda segundo Machado, a artemídia abrange quaisquer experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, sobretudo nos campos da eletrônica, informática e engenharia. O autor ressalta que se toda arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo, as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio.

Plaza aborda a questão da literatura e dos meios de comunicação eletrônicos afirmando que as relações entre arte e tecnologia se pautam por duas atitudes: “a tecnologia como arte, que reflete uma postura quantitativa e conservadora; a “arte como tecnologia”, que tem um caráter qualitativo e inovador”. (Plaza, 1998, p. 29).

Para exemplificar a junção literatura e meios de comunicação eletrônica, tomemos como exemplo o projeto multimídia Nome (1993), composto por CD, livro e DVD de autoria de Arnaldo Antunes. O DVD contém 31 videopoemas com temas provocantes sobre poesia, mídia contemporânea, memória e espaço urbano, além de temas mais específicos da literatura, como as relações tensas e criativas entre escrita e voz, entre imagem e som.

Na definição de Plaza, Nome é o resultado da conjunção entre diversas linguagens, ou seja, de códigos distintos, que simultaneamente se unem para formar um só produto. “A música, o vídeo e a poesia convivem nesta perspectiva de revelar uma obra intermediária” (PLAZA, 1998, p. 191).

Deste modo, a obra de Antunes amplia as discussões sobre as textualidades na contemporaneidade e como se a possibilidade de produção de novos modelos artísticos. Ainda dentro deste universo de discussão, pode-se observar como a literatura converge para novos planos, como migra para outros espaços, que não somente o suporte livresco.

No entanto, a introdução dos videopoemas no contexto literário, não é algo naturalizado. Pode-se pensar em toda uma cultura ocidental alicerçada no letramento, no ensino-aprendizagem tendo como base a leitura e a escrita. Por isso, existe certa resistência na literatura e nos hábitos de percepção que fazem como que os agentes do discurso que proponham a literatura como espaço maior e, talvez, mais importante da cultura letrada.

Assim, para esses críticos, é uma sensação de estranhamento “procurar palavras e a incômoda ausência delas é condição da influência desse período orientado pelo letramento que condiciona o intérprete à linearidade dos livros” (Pignatari, 1987, p. 47).

Encontra-se, então, uma das explicações para que os membros da literatura se sintam incomodados ao verem na tela somente sons ou imagens. Apesar de Antunes utilizar em grande quantidade a palavra em seus videopoemas, inclusive sob a forma escrita, a condição da palavra em sua poesia não é tanto de ausência, mas de intersemiose, ou seja, a junção de vários signos para compor sua poesia.

Para se fazer exames sobre a poética produzida no vídeo, neste caso a videopoesia, é preciso livrar-se de certas pré-definições instituídas de que informação é produzida nos livros. No entanto, é preciso esclarecer que a significação se produz na e para além da escrita e da palavra. Vemos isso de forma concreta em Nome, que neste caso, vemos como a literatura comunica-se de modo harmônico com as novas tecnologias e que o poeta que utiliza o suporte digital para realizar seu trabalho não está assumindo um ponto de vista consumista, mas há um enriquecimento de um trabalho artístico.

Sendo assim, o vídeo necessita de abordagens sérias tanto da literatura, como das expressões escritas, porque ele traz consigo um novo modo de se expressar e com isso haverá outro modo de recepção. A partir dessas hipóteses, levanta-se o seguinte questionamento: Como se dão as relações entre a literatura e os meios de comunicação eletrônicos?

O exame de *Nome* nos propiciou a constatação de que a poesia, bem como a literatura, podem dialogar de forma fecunda com as diversas formas digitais que estão à disposição do poeta e/ou escritor contemporâneo, sem que isso cause uma perda ou um nivelamento da prática artística ao consumo, como sugerem alguns críticos, muitas vezes sem sequer ter argumentos consistentes para discutir a arte produzida em vídeo.

Videopoemas são em sua essência ferramentas literárias, veiculadas em um suporte eletrônico. Partindo dessa premissa, recorrem-se às teorias de Plaza (2003), especificamente à sua obra *Tradução Intersemiótica*, na qual aborda a questão da tradução de um suporte para outro suporte, ou seja, como se dão os processos artísticos em outros códigos, com outros recursos. Sobre a relação entre meios eletrônicos e artes, Plaza afirma que o “caráter tátil-sensorial, inclusivo e abrangente das formas eletrônicas permite dialogar em ritmo intervisual, intertextual e intersensorial com vários códigos da informação” (idem, p. 97).

É de relevância ressaltar neste ensaio que a poesia talvez como nunca antes, dialoga de forma positiva com o cinema, a música, as artes plásticas, o teatro e em há exemplos de expressões que se utilizam de todas essas linguagens em conjunto.

Para compreender como se dão os processos tecnológicos dos videopoemas, observamos as proposições teóricas de Machado (1980), ao afirmar que a partir do momento em que a palavra está inserida na tela movimentando-se ou se transformando em algo que colabora para o dinamismo cromático ou gramatical, as relações de interpretação e de sentido se tornam outra. “Uma de suas características mais marcantes é a sua intensa mistura de linguagens e gêneros. Signos sonoros, visuais, verbais, táteis, cinéticos que transformam o visor do vídeo num espaço sensório”. (ibidem, idem, p. 50).

Percebe-se que o texto em movimento é a principal contribuição que a linguagem do vídeo estende à poesia. A dialética arte/vídeo, explorando sua mobilidade e sua multifuncionalidade, institui não somente um processo artístico, mas uma diversidade de expressões: videoarte, videoescultura, videoinstalação, videoteatro, videoclipe, videocarta, videotexto, videopoesia.

Apesar de todas essas possibilidades adquiridas ao longo da história do vídeo e sua convergência com a literatura, há ainda certa resistência quanto à utilização positiva do vídeo. Para Lucas (2005), os poemas feitos em vídeo não passam de videocliques, ou seja, textos visuais sem costura lógica. Ele argumenta que o minimalismo associado à colagem gera um mosaico improdutivo e caótico no qual poetas e escritores se exprimem numa descontínua e fragmentada assimetria.

A embriaguez da velocidade não deve abalar as nossas convicções políticas, filosóficas e mesmo literárias. Ademais, o saber enciclopédico posto a serviço do consumidor não traduz necessariamente a sua plena apreensão pelo usuário de informática. O lastro cultural não será jamais produto de uma iluminação com o fulgor e a intensidade de um relâmpago. O tempo da produção literária sempre se coaduna com a velocidade de acesso às matrizes do saber. O vagar da reflexão e da elaboração artesanal da obra se choca com a fugacidade das impressões da era da imagem. Uma coisa é o prazer da demorada leitura de um texto literário, sua fruição estética; outra coisa o deleite vertiginoso de um videoclipe. A literatura necessita de pausas enquanto a linguagem da publicidade vive do bombardeio ininterrupto de mensagens sobre o consumidor potencial aturdido (LUCAS, op. cit, 51).

As afirmativas de Lucas mostram-se equivocadas, pois o autor confunde cinetismo (dinamismo) com velocidade, como se não fosse possível para a poesia no vídeo rítmica diferente do consumismo contemporâneo. Se contrapondo às proposituras de Lucas, Machado (2007) explica que um verdadeiro criador é aquele que, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, sabe manejá-lo no sentido contrário de sua produtividade programada.

Machado, afirma ainda que a apropriação que a arte faz do suporte tecnológico difere daquela feita por outros setores da sociedade, como a indústria dos bens de consumo. O autor utiliza o termo *máquinas semióticas* para definir a arte idealizada dentro de um “princípio de produtividade industrial, de automação dos procedimentos para a produção de larga escala, mas nunca para a produção dos objetos singulares, singelos, sublimes (MACHADO, op. cit, 10).

Além de questões técnicas, ou relativas ao cânone literário, outro aspecto que se pode abordar sobre os videopoemas é o modo de recepção dos leitores-telespectadores. Para isso, nos baseamos na definição de Santaella (1996) que define o leitor de videopoesia como aquele que nasceu com o surgimento do jornal e das multidões nos conglomerados urbanos repletos de signos.

A autora afirma que este leitor, é aquele apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas, testemunhas do cotidiano fadado a durar o tempo exato daquilo que noticia, o leitor fugaz, *novidadeiro*, de memória curta, mas ágil. “Um leitor que precisa esquecer, pelo excesso de estímulos, e na falta de tempo de retê-los. Um leitor de fragmentos, leitor de tiras de jornal e fatias da realidade”. (SANTAELLA, 1996, p. 148).

Na obra *Nome*, podemos encontrar de forma plena este leitor, pois é aquele que lê fatias, que não possui tempo de prender-se, de parar para contemplar. Um leitor que cresceu com o advento da televisão e em seguida do computador, aqueles a que podemos chamar de leitor das imagens, ou leitor-espectador.

Analisando os videopoemas da obra *Nome*, vemos que as temáticas apresentadas tratam do tempo, enquanto ritmo da poética e tempo do espaço urbano; velocidade e a identidade do homem em meio ao turbilhão de informação e de signos. A pesquisa sobre os

videopoemas de Antunes é essencial para formar novos paradigmas de abordagem destes objetos que, se “contaminam” da literatura, perpassam-na e demandam um exame interdisciplinar, de análise tanto da mídia, quanto das novas possibilidades semióticas que a escrita no vídeo comporta.

## Conclusão

Para finalizar esta reflexão, nos apropriamos das palavras de Benjamin (1996) quando afirma que é preciso despojar o objeto de seu véu, destituir sua aura, para tent dirimir a discussão entre críticos que não vêem a possibilidade de uma expressão artística entre a literatura e os veículos de comunicação, sobretudo os de massa. Podemos, então, concluir que poesia a literatura desenvolvem-se com rapidez, no entanto, a crítica literária não segue no mesmo ritmo, pois “A unicidade da obra de arte não difere de sua integração nesse conjunto de afinidades que se denomina tradição” (Benjamin, 1996, p.16)

## Referências

- Benjamin, Walter. A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica. in: **Magia e Técnica, Arte e Política**. Ensaios Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. Vol. 1. 10.ed. São Paulo, Brasiliense, 1996.
- DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem**: uma história do olhar no ocidente. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
- DINIZ, Thaís Flores Nogueira. **Literatura e cinema**: da semiótica à tradução cultural. Belo Horizonte: Editora UFOP, 2005.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.
- JAMESON, Frederick. **Pós-modernismo**. São Paulo: Ática, 1996.
- LUCAS, Fábio. **Literatura e comunicação na era eletrônica**. Cortez: São Paulo, 2001.
- MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. Editora Brasiliense: São Paulo, 1980.
- \_\_\_\_\_. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007. Coleção Arte Mais.
- NOME**. Dvd realizado por Arnaldo Antunes, Célia Catunda, Kiko Mistrorigo e Zaba Moreau. Contém 30 videopoemas (49min59s). Produzido e distribuído no pólo Industrial de Manaus por Sonopress Rimo da Amazônia Indústria e Comércio Fonográfico Ltda. Sob licença da Sony BMG Music Entertainment (Brasil).
- PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Videografia em videotexto**. São Paulo: Hucitec, 1986.
- PIGNATARI, Décio. **O que é comunicação poética**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- SANTAELLA, Lúcia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.
- \_\_\_\_\_, Lúcia. **Cultura das mídias**. 3. ed. São Paulo: Experimento, 1996.

Endereços Eletrônicos:

[www.arnaldoantunes.com.br](http://www.arnaldoantunes.com.br)

Global Groove (1973) disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=InLcRXfd3NI>