



# O pensamento de Arlindo Machado e uma genealogia das artes do vídeo no Brasil

*Arlindo Machado's  
thought and a genealogy  
of video arts in Brazil*



Marcus Bastos<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e professor doutor da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. E-mail: marcusbastos@pucsp.br Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e professor doutor da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. E-mail: marcusbastos@pucsp.br

**Resumo:** A obra de Arlindo Machado estabelece o principal campo de leitura das artes do vídeo no Brasil. Em especial em dois artigos, *A experiência do vídeo no Brasil* e *As linhas de força do vídeo brasileiro*, Machado traça um panorama – que ele mesmo sinaliza ser incompleto – da produção videográfica no país. Este artigo propõe-se uma tarefa dupla: demonstrar de que forma a obra de Machado contribui para a formação de um campo de pesquisa que propõe a leitura crítica das imagens técnicas, o que ele faz de dois modos complementares (pelo desmonte das linguagens estabelecidas e pelo mapeamento das linguagens emergentes); reestabelecer elos que não foram desenvolvidos de forma mais longa entre as artes visuais e as artes do vídeo, propondo uma genealogia das artes do vídeo no Brasil a partir da análise de duas obras representativas.  
**Palavras-chave:** Arlindo Machado; Artes do Vídeo; Brasil; Genealogia; Pensamento.

**Abstract:** The article deals with how Arlindo Machado's work establishes the main reading field of video arts in Brazil, specially in two articles, *A experiência do vídeo no Brasil* and *As linhas de força do vídeo brasileiro*, which, despite the importance of its contribution, has not yet been systematically discussed. To this end, a critical reading of Machado's thought is made, as it appears in his main books. Consequently, we conclude that Machado's work contributes to the formation of a research field that proposes a critical reading of technical images, which the author does in two complementary ways: by dismantling established languages and by mapping emerging languages.  
**Keywords:** Arlindo Machado; video arts; Brazil; genealogy; thinking.

## Introdução

O pensamento de Arlindo Machado move-se em duas direções complementares, que se tensionam por meio de uma lógica que as atravessa transversalmente: o desmonte das linguagens estabelecidas e o mapeamento das linguagens emergentes surgem em cenários de formação, apesar do próprio autor raramente ter se dedicado às genealogias que sinaliza. Nas curvas cortantes de um texto que comunica pensamentos divergentes de forma direta e clara surge um mosaico abrangente de questões que renovam ou adensam os debates sobre fotografia, cinema, televisão, vídeo, computação gráfica, artemídia e *games*. Em geral, essas questões vêm investidas de um esforço para construir repertórios exemplares das áreas que aborda, em textos nos quais propõe interpretações críticas densas dos fenômenos que examina.

Uma das direções do pensamento de Machado opera o desmonte dos modos tradicionais de olhar para linguagens estabelecidas, como a fotografia e o cinema. Ele não deixa de pensar o cinema e a fotografia, mas deixa de pensá-los pelos ângulos mais conhecidos, promovendo o interesse nas experiências experimentais ou marginais no universo das imagens técnicas, ou o olhar renovador para a linguagem cinematográfica. Localiza-se aí seu interesse pelas anamorfoses, por Eisenstein ou pelo cinema científico, mas também seu engajamento com o problema da enunciação nas linguagens audiovisuais. Ao transitar por este universo, adensa um conjunto de conceitos que estabelecem novas balizas para pensar os problemas colocados, o que acontece em livros como *A ilusão especular* (1984), *Pré-cinemas e pós-cinemas* (1997) e *O sujeito na tela* (2007).

Outra das direções do pensamento de Machado formula sistemas que permitem entender linguagens emergentes, como as artes do vídeo, a televisão e a artemídia. Ao fazê-lo, adota um procedimento contrário do que nos livros sobre fotografia e cinema, pois procura mapear os territórios por onde transita o melhor dessas linguagens, organizando repertórios que contribuem para um entendimento de sua riqueza e amplitude. Aparecem aí seus esforços para sintetizar as gerações da videoarte no Brasil ou o repertório de programas que permitem conhecer as experiências mais contundentes da televisão, como acontece em *A experiência do vídeo no Brasil* (capítulo de *Máquina e imaginário*, de 1996), *As linhas de força do vídeo brasileiro* (capítulo de *Made in Brasil*, de 2007) e *A televisão levada a sério* (2000).

Esta divisão é simplificadora, pois, de fato, estas direções de pensamento também movimentam internamente os livros de Machado, fazendo que ambas se tensionem a cada publicação. Além disso, o pensamento de Machado se organiza

a partir da premissa de longas genealogias, que desafiam o pressuposto da inovação ingênua, formulado por tantos autores que acreditam na capacidade quase mágica das tecnologias inventarem novas linguagens. Há incontáveis exemplos desta lógica, que o aproxima de intelectuais que pensam as direções das linguagens à contrapelo, como Benjamin, Dubois ou Zielinski. Isto nem sempre surge como conjuntos estruturados, como acontece com os repertórios que mapeia, mas é um princípio de organização do pensamento. No livro *Arte e mídia* (2010, p. 10-11), temos um bom exemplo, quando o texto sinaliza o lugar da pianola no surgimento dos processos de reprodução do som:

A pianola, por exemplo, foi inventada em meados do século XIX como um recurso industrial para automatizar a execução musical e dispensar a performance ao vivo. Graças a uma fita de papel cujas perfurações “memorizavam” as posições e os tempos das teclas pressionadas durante uma única execução, o piano mecânico podia reproduzir essa mesma execução quantas vezes fosse preciso e sem necessidade da intervenção de um intérprete. A função do aparato mecânico era, portanto, aumentar a produtividade da música executada em ambientes públicos (cafés, restaurantes, hotéis) e diminuir os custos, substituindo o intérprete de carne e osso pelo seu clone mecânico, mais disciplinado e econômico. As perfurações de uma fita podiam ser ainda copiadas para outra fita e assim uma única apresentação se multiplicava em infinitas outras, dando início ao projeto de reprodutibilidade em escala que, um pouco mais tarde, com a invenção do fonógrafo, desembocaria na poderosa indústria fonográfica.

Às vezes, este pensamento genealógico surge de maneira sutil, como no trecho de *A ilusão especular* (1984) em que o autor localiza, na pintura do século XVII, efeitos de iluminação que antecipam os modos de organização do espaço através de holofotes direcionais, inexistentes na época (eles não surgiriam antes de decorridos dois séculos). Não se trata de um pensamento de causa e consequência, mas de uma capacidade de localizar vetores de procedimentos e questões que se espraiam pela história das linguagens<sup>2</sup>.

É curioso que a técnica do *chiaroscuro* tenha podido florescer em pleno século XVII – quando a eletricidade e a iluminação artificial ainda estavam longe do descobrimento – pois ela corresponde a uma paisagem plástica que só se pôde concretizar

<sup>2</sup> Neste contexto, a própria palavra história pode ser problematizada. Certos autores a substituem por termos como genealogia e arqueologia. O pensamento de Machado opera este tipo de lógica, mas não formula um posicionamento explícito sobre estas questões, até porque seu investimento conceitual aparece sempre em decorrência dos objetos analisados, e não como um pressuposto anterior a ser colocado em movimento.

com os arcos voltaicos e os refletores elétricos de fins do século passado<sup>3</sup>. A luz localizada através de *spots* gerando efeitos de intenso contraste entre as partes iluminadas e as obscuras e projetando sombras agigantadas sobre as formas das coisas, tudo isso configura exatamente o papel modelador que a iluminação joga na fotografia. (MACHADO, 1984, p. 127)

Alguma poucas vezes, o pensamento genealógico aparece de forma mais estruturada, como no caso de “O sonho de Mallarmé”, capítulo de *Máquina e imaginário* (1996). O texto faz o conceito de hipertexto retornar ao *livro* imaginário que Mallarmé sonhou, um volume “integral, um livro múltiplo que já contivesse potencialmente todos os livros possíveis; ou talvez uma máquina poética, que fizesse proliferar poemas inumeráveis” (p. 165). Este livro utópico anteciparia as capacidades do computador, funcionando como “um gerador de textos, impulsionado por um movimento próprio, no qual palavras e frases pudessem emergir, aglutinar-se, combinar-se em arranjos precisos, para depois desfazer-se, atomizar-se em busca de novas combinações” (MACHADO, 1996, p. 165). No texto, esse fio condutor leva a experiências gráficas (poesia concreta) e tecnológicas (poesia holográfica) que antecipam a escrita computacional, que o texto também persegue desde seus primórdios nas experiências permutacionais de Max Bense e do *Oulipo*.

As máquinas contemporâneas parecem fadadas a realizar e difundir amplamente o projeto construtivo das vanguardas históricas, esse sonho de poder concretizar um dia a representação do movimento, do virtual, do simultâneo, do instantâneo e do eternamente mutante. (MACHADO, 1996, p. 167)

Machado tem como um dos principais fios condutores de suas ideias o problema da ideologia. Em *A ilusão especular* (1984), Machado se apoia na semiótica *bakthiniana* para desmontar os pensamentos idealistas sobre ideologia, que surgem na tradição marxista, como simplificação do problema nunca desenvolvido mais longamente pelo próprio Marx. Ao contrário dos pensamentos que localizam a ideologia numa consciência de classe abstrata que deforma a realidade, este modo de pensar considera que “o signo já vem marcado pela natureza de classe do grupo que o produz: numa organização hierarquizada e conflitante, a produção social de signos condensa necessidades, interesses e estratégias de intervenção de cada estrato social” (MACHADO, 1984, p. 22). Apesar de não surgir de forma explícita nos demais textos, o tema nunca desaparece, pois serve de motivo para as escolhas feitas ao longo de

<sup>3</sup> Considerando que o livro é de 1984, século passado refere-se ao século XIX.

todos os livros de Machado. Num grande cenário, seria possível dizer que sua obra propõe um mapeamento amplo daquilo que, no universo das imagens técnicas, diverge das ideologias dominantes.

Um exemplo é o modo como a anamorfose vai assumir uma importância central em seu pensamento, o que fica explícito em *A quarta dimensão da imagem*. Este capítulo do livro *Pré-cinemas e pós-cinemas* (1997) sintetiza um interesse persistente em modos de montagem que fogem ao convencional (o rompimento da perspectiva na fotografia; a montagem qualitativa no cinema; o ruído, as deformações e as sobreposições no vídeo). Seu pensamento sobre as anamorfoses parte das definições clássicas em Baltrusaitis, mas acrescenta a dimensão do tempo ao fenômeno, recorrendo ao pensamento de Bakhtin, o autor mais presente em toda a obra de Machado.

Vamos tratar aqui de uma modalidade específica de anamorfose, não considerada por Baltrusaitis, a que denominamos cronotópica, por se referir às “deformações” resultantes de uma inscrição do tempo na imagem. O termo cronotopo deriva da teoria de Mikhail Bakhtin (1981, p. 84 ss.), no contexto da análise literária, e foi por sua vez inspirado na ideia expressa pelo físico Albert Einstein de uma indissolubilidade das categorias do tempo e do espaço. Como se sabe, a teoria da relatividade encara o tempo como quarta dimensão do espaço, o que implica uma concepção de tempo como algo que pode ser materializado. [...] Essa ideia de uma “materialização privilegiada do tempo no espaço” (1981, p. 250) pareceu a Bakhtin extremamente rica para uma abordagem estética, pois permitia encarar o “tempo como uma categoria que tem uma expressão sensível, que se mostra na matéria significante e que pode, portanto, ser modelada artisticamente. Em termos estritamente semióticos, o tempo surge então como um elemento transformador, capaz de abalar a própria estrutura da matéria, de comprimi-la, dilatá-la, multiplicá-la, torcê-la até o limite da transfiguração. (MACHADO, 1997, p. 96)

*A ilusão especular* (1984) desenvolve de forma mais ampla o desmonte dos modos tradicionais de pensar a fotografia, especialmente pela desconstrução do que Machado vai chamar de *mística da homologia automática*. Partindo do princípio de que a lógica fotográfica estava presente na *câmera obscura* renascentista, o texto sugere que o aparecimento dos processos químicos de fixação da imagem são uma mera substituição do gesto humano, num processo que já existia na pintura de um artista como Vermeer, por exemplo. À medida que a *câmera obscura*, assim como o obturador da câmera fotográfica, capta traços da realidade para produzir suas imagens, surge um mito realista que mascara o fato da perspectiva ser um código de representação visual. O livro vai propor modos de olhar para a linguagem fotográfica desinvestidos do

pressuposto ingênuo do *realismo ontológico*, e mapear o código fotográfico em todos os seus aspectos. Ao fazer este mapeamento, também reúne um repertório exemplar da linguagem fotográfica, submetido a uma leitura crítica sistemática e sofisticada.

Em *O sujeito na tela* (2007) este problema retorna a partir do tema da enunciação, na forma como ele apareceu nas teorias da literatura e do cinema e no modo como as linguagens digitais vão recolocar o problema. O lugar do sujeito diante da imagem é o complemento lógico do ponto-de-fuga que organiza a perspectiva. Ambos estão entrelaçados de forma íntima. *O sujeito na tela* propõe um mapeamento do problema da enunciação no modo como ela se desloca em direção a uma automatização de processos (aquilo que Edmond Couchot vai chamar de *sujet-on*). O livro é uma mistura dos modos de trabalhar de Machado, pois opera um desmonte dos modos tradicionais de pensar a enunciação no cinema (ao mesmo tempo que propõe um pensamento sobre a enunciação nas mídias digitais), mas também formula um repertório a ser percorrido com leituras críticas sofisticadas de filmes e *games*.

O livro em que o problema do repertório aparece de forma mais explícita no pensamento de Arlindo Machado é *A televisão levada a sério* (2000). O livro reúne um levantamento de 200 programas de televisão que permitem estudar o veículo a partir do que nele houve de melhor. A motivação é construir um repertório que permite uma formação de qualidade nos cursos de Rádio e TV, da mesma forma que os alunos de cinema são colocados em contato com os principais filmes da história, ao longo de seus estudos. Em decorrência deste engajamento, surge uma posição sobre a televisão – que pode ser extrapolada para as mídias em geral – que é mais produtiva que as abordagens pessimistas, à medida que não se conforma com a posição de que os dispositivos têm vocações estéticas:

Na minha opinião, a televisão é e será aquilo que fizemos dela. Nem ela, nem qualquer outro meio, estão predestinados a ser qualquer coisa fixa. Ao decidir o que vamos ver ou fazer na televisão, ao eleger as experiências que vão merecer nossa atenção e nosso esforço de interpretação, ao discutir, apoiar ou rejeitar determinadas políticas de comunicação, estamos, na verdade, contribuindo para a construção de um conceito e uma prática de televisão. O que esse meio é ou deixa de ser não é, portanto, uma questão indiferente às nossas atitudes com relação a ele. Neste sentido, muitos discursos sobre a televisão me parecem um tanto estacionários ou conformistas, pois negligenciam o potencial transformador que está implícito nas posturas que nós assumimos com relação a ela; e “nós”, aqui, abrange todos os envolvidos no processo: produtores, consumidores, críticos, formadores etc. (MACHADO, 2000, p. 12)

O livro que tem uma organização genealógica mais explícita é *Pré-cinemas e pós-cinemas* (1997), e seu modo de projetar-se ao mesmo tempo para passado e futuro como forma de evitar leituras ingênuas das linguagens emergentes também é uma das lógicas que articula as duas direções de pensamento de Machado. *O sujeito na tela* também adota este procedimento de forma mais macro, mas este pensamento tensionado entre a consciência do que foi produzido na história das linguagens e as direções para onde a cultura aponta permeia de forma mais ou menos explícita praticamente todos os livros do autor.

Há muito vinha alimentando o desejo de reunir em livro materiais produzidos em épocas diversas e que eram frutos de pesquisas desenvolvidas em duas direções diametralmente opostas e aparentemente contraditórias. [...] Logo me dou conta de que, na verdade, ao ensaiar um movimento em direção simultaneamente ao passado e ao futuro, a referência básica de minhas indagações era o cinema. Mas, no mesmo momento em que me dividia nessas duas direções, o conceito de cinema ia se expandindo em minha cabeça, de modo a abarcar tanto as suas formas mágicas anteriores quanto as suas formas tecnológicas contemporâneas. E, de fato, nos textos que se seguem, o leitor lerá mais de uma vez que muitas das experiências anteriores ou posteriores a isso que chamamos de cinema podem ser, na verdade, muito mais cinematográficas (no sentido etimológico do termo) do que a prática regular da arte que leva esse nome. Ou seja, pode haver uma representação mais eloquente do movimento, da duração, do trabalho modelador do tempo e do sincronismo audiovisual nas formas pré e pós-cinematográficas do que nos exemplos “oficiais” da performance cinematográfica. (MACHADO, 1997, p. 8-9)

Em seu engajamento com as linguagens eletrônicas, Arlindo Machado também propõe um repertório da videoarte no Brasil, o que acontece em dois artigos escritos com 11 anos de intervalo. *A experiência do vídeo no Brasil* concentra-se no fenômeno do vídeo independente, com maior ênfase na produção da TVDO e do Olhar Eletrônico. *As linhas de força do vídeo no Brasil* (2007) propõe a existência de três gerações de videoartistas no Brasil, e faz um levantamento das principais questões que surgem transversalmente em suas obras. Este pensamento sobre vídeo é um dos pontos nevrálgicos do pensamento de Arlindo Machado, que se adensa a partir de *A arte do vídeo* (1990).

Por volta de 1963, o jovem coreano Nam June Paik, que estudava música eletrônica com Stockhausen em Colônia, teve a ideia de inverter os circuitos de um aparelho receptor de tevê, para perturbar a constituição das imagens. Ao fazê-lo, ele certamente não podia imaginar que não apenas estava dando a linha diretriz de

todo o posterior desenvolvimento da arte do vídeo, como também provocava uma reversão no sistema de expectativas figurativas do mundo da imagem técnica. De fato, se pudéssemos resumir numa frase a tendência geral que a chamada vídeo-arte perseguiu na Europa e na América nos últimos vinte anos, diríamos que se trata, antes de mais nada, de distorcer e desintegrar a velha imagem do sistema figurativo, como aliás já vinha acontecendo desde muito antes no terreno das artes plásticas.

Este ponto-de-vista está diretamente atrelado ao interesse no desmonte do sistema da perspectiva, mas acaba por resultar numa visão parcial da videoarte. Sem dúvida, muito de suas experiências são da ordem da desconstrução das imagens, mas há também todo um conjunto de obras que explora a duração das cenas e as relações entre performance do corpo e câmera, que marcou estes primórdios. O entendimento de Machado da linguagem do vídeo se torna mais complexo com o passar dos anos (e a diversificação de repertórios do próprio vídeo), conforme fica claro no artigo *O vídeo e sua linguagem*, publicado na Revista USP:

O discurso videográfico é impuro por natureza, ele reprocessa formas de expressão colocada em circulação por outros ciclos, atribuindo-lhes novos valores, e a sua “especificidade”, se houver, está sobretudo na solução peculiar que ele dá ao problema da síntese de todas essas contribuições. Com exceção de certos trabalhos pioneiros e já envelhecidos da vídeo-arte, que consistiam apenas na exploração de efeitos de feedback de vídeo, e que hoje poderíamos considerar exemplares raros de vídeo puro, a mídia eletrônica opera numa fronteira de intersecção de linguagens, donde a obsolescência de qualquer pretensão de pureza ou de homogeneidade. (MACHADO, 1993, p. 8)

Curiosamente, o pensamento sobre vídeo destoa dos modos de articular as direções do pensamento de Machado. Provavelmente isto se deve ao fato de que as linguagens e repertórios do vídeo formaram-se e renovaram-se ao longo dos anos em que ele escrevia sua obra. Diferente da fotografia e do cinema, já estabelecidos quando ele se dedica a ambos, ou do hipertexto e dos games, que eram linguagens emergentes, o vídeo passa à maturidade conforme os artigos citados sucedem o livro *A arte do vídeo* (1990). Por este motivo, os textos em questão estão mais engajados no mapeamento do campo videográfico que em suas genealogias, apesar de estabelecerem um elo entre a geração do vídeo independente e as experiências na TV de Glauber Rocha e o desmonte da perspectiva operados pelas artes visuais no início do século XX. Mais que isso, o próprio pensamento sobre vídeo é muito marcado por cortes que o diferenciam do pensamento sobre cinema, e mesmo sobre televisão.

Machado evita uma busca por especificidades que devolveria o exame da linguagem do vídeo aos domínios da *ontologia*, que ela vem justamente desmontar. Todavia, a aventura de formação de um campo de pesquisa acaba levando a um pensamento que se contém em si mesmo.

Isto não quer dizer que não seja possível estabelecer uma genealogia do vídeo, submetendo esta parte da produção intelectual de Machado ao tensionamento de direções que marca a maioria de seus escritos. Seu foco no mapeamento da videoarte no Brasil, nos dois artigos citados (*A experiência do vídeo no Brasil*, de 1996 e *As linhas de força do vídeo brasileiro*, de 2007), serve como estímulo para pensar uma genealogia do vídeo no Brasil, o que permite submeter o pensamento de Machado à sua própria lógica de organização, expandindo os apontamentos sobre as relações entre vídeo e artes visuais que pontuam *A arte do vídeo* (1990). Isto também se torna possível na medida em que as linguagens e repertórios do vídeo já se acomodam numa tradição de pensamentos rica e complexa, que se equipara, guardadas as devidas proporções devido ao tempo de existência de cada, à diversidade de pensamentos voltados ao cinema. A segunda parte deste texto será justamente um esforço de pensar esta genealogia do vídeo no Brasil. Ao analisar as obras de videoarte que vão compor esta parte do artigo, será recuperado o argumento do déficit formal na arte brasileira, formulado por Rodrigo Naves, em *A forma difícil* (2011). É um exercício de conectar dois dos principais críticos da cultura produzida no país, Machado e Naves.

Amenizando a complexidade com que nega gestos inaugurais em seus artigos e livros sobre fotografia, cinema, televisão, hipertexto ou games, em *As linhas de força do vídeo brasileiro* (2007), Machado identifica *M3x3* (1973), de Analívia Cordeiro, como primeira obra de videoarte no Brasil. Ele o faz em meio a pontuações sobre a dificuldade de dizer “quando começa a história do vídeo no Brasil” e pondera a ausência de “uma pesquisa arqueológica para recompor a pré-história de nosso vídeo e resgatar outros títulos que podem estar perdidos ou ignorados” (MACHADO, 2007, p. 15). Em *Cinemáticos* (2013), Andre Parente formula uma posição mais produtiva em relação ao problema, localizando o surgimento do vídeo numa cena geracional em que não faz sentido identificar obras e realizadores individuais. O próprio texto de Machado, ao organizar a história da videoarte brasileira em 3 gerações, reitera este pensamento que, num lapso individualizante, ele mesmo ignora ao fazer sua eleição de uma artista inaugural.

Desinvestido desta necessidade de identificar primórdios, este artigo vai examinar de forma crítica 2 obras<sup>4</sup> que representam diferentes gerações do vídeo no Brasil, todavia para argumentar em favor de uma articulação de seus modos de fazer com as vanguardas históricas nas artes visuais, sinalizando para uma genealogia em que o pensamento audiovisual pode se concatenar com outras experiências plásticas que as antecederam. Esta relação será ampliada para a videoarte como um todo, por meio de uma análise comparativa dos primórdios da videoarte internacional e no Brasil. Não que Machado adote esta postura, mas o pensamento sobre manifestações emergentes muitas vezes vem associado ao pressuposto de rupturas radicais que descontinuam os trânsitos da cultura. Com o vídeo, a necessidade de afirmar um campo autônomo leva a pensamentos deste tipo, na busca por dissociá-lo do cinema e da televisão, e buscar uma linguagem própria.

Se não por lógica de pensamento, algo disto sobra nos textos de Machado sobre vídeo, na medida em que se trata de mapeamentos prospectivos. O entusiasmo do pesquisador com o objeto, por vezes, pode falar mais alto que seus pontos-de-vista mais arraigados. As análises feitas a seguir procuram complexificar uma das direções de entendimento da videoarte, fazendo ela remeter aos passados que a informam (e também recuperam seus diálogos com a história da arte, já que o pensamento de Machado neste aspecto concentra-se especialmente nos diálogos da videoarte com a televisão<sup>5</sup>). Pelo perfil das obras escolhidas, além da questão geral de propor uma genealogia, serão discutidas questões ligadas ao diálogo entre câmera e corpo, um dos vetores que Machado introduz entre as *linhas de força* do vídeo brasileiro – e que se trata de um problema central da crítica da videoarte, como é possível inferir de textos como *Video: The reflexive medium*, de Yvonne Spielmann (2010).

Pensando o problema da suposta ruptura, surge um paradoxo nos primórdios da videoarte brasileira quando comparada às experiências internacionais. *M3x3*, de Analívia Cordeiro, é uma coreografia que desdobra a tradição do corpo inserido em espaços geométricos, de experiências como o *Balé triádico*, da Bauhaus. Ao contrário de uma obra como *Global Groove*, em que o corpo aparece corroído pela trama eletrônica, a obra de Cordeiro apresenta um corpo íntegro, numa coreografia em que os planos e cortes não propõe descontinuidades ou rupturas, mas tensionamentos dos

---

<sup>4</sup>Os vídeos analisados serão *M3x3*, de Analívia Cordeiro e *Non Plus Ultra*, da TVDO.

<sup>5</sup>Machado indica de forma textual o diálogo entre as artes do vídeo e as artes visuais e desenvolve analogias estruturais entre ambas, ao comparar o mosaico que compõe a imagem eletrônica à pintura pontilhista de um Seurat (MACHADO, 1990), todavia, ao desenvolver seus mapeamentos e repertórios, concentra-se especialmente nas linguagens audiovisuais, como o cinema e a televisão.

ângulos e direções dos gestos, movimentos e da trama pontilhada que serve de cenário às bailarinas. Mesmo assim, ficará claro que nas duas obras há um certo desmonte da autonomia do corpo, em um caso como resultado das práticas radicais de montagem plástica, em outro como resultado da solução formal que une primeiro e segundo plano num todo que aproxima corpo e cenário.

É possível perceber, neste par de obras, a de Paik e a de Cordeiro, dois modos distintos de exploração da linguagem do vídeo, um mais ligado à experiência plástica, outro mais ligado à performatividade diante da câmera<sup>6</sup>. Ambas compartilham um dispositivo comum de filmagem do corpo em estúdio, mas os resultados não poderiam ser mais diferentes. Em *Global Groove*, há um ritmo caleidoscópico das sequências e da edição, assim como mudanças de cena que promovem uma descontinuidade radical de espaço e tempo. Em *M3x3*, há um ritmo constante de filmagem e edição, assim como o prolongamento da situação audiovisual proposta, promovendo um estiramento radical do tempo, num espaço logicamente complexo. São dois âmbitos de desmonte da perspectiva mais convencional, em Paik por meio do mosaico, em Cordeiro por meio da tensão entre corpo e geometria.



Figura 1

<sup>6</sup> É preciso levar em conta que o vídeo, na altura em que estas obras foram realizadas, era um dispositivo de baixa resolução. Isto faz com que sua configuração formal seja distinta do cinema, conforme discutido por Machado em *A arte do vídeo* (1990). Entre os fatores que contribuem para esta baixa resolução das primeiras tecnologias de vídeo estão o caráter reticulado do mosaico eletrônico, sua baixa lineatura e sua baixa latitude de exposição, do que decorre que, se “no cinema o espectador tem pouca possibilidade de resistir ao fascínio das formas que já surgem carregadas de determinação ilusionista, diante do vídeo este mesmo espectador pode se desprender com maior facilidade, já que o poder de sugestão especular da imagem eletrônica é muito mais precário” (MACHADO, 1990, p. 58).



Figura 2



Figura 3

Estes modos distintos de trabalhar com o espaço mimetizam, em certo sentido, os tipos de corpo em jogo nas obras. *Global groove* apresenta do rock à performance, explorando os tipos de figura humana que, nos anos 1960 que antecedem em poucos anos a realização da obra, promovem uma revolução nos modos da cultura da época lidar com a sexualidade e com o corpo. *M3x3* explora uma coreografia organizada pela tensão entre a organicidade do movimento dos corpos e a angularidade das linhas pontilhadas contra as quais os corpos se movimentam. Enquanto a obra de Paik corrói a integridade dos corpos que apresenta, por meio do ruído eletrônico gerado pela sobreposição radical de camadas, a obra de Cordeiro corrói a integridade do espaço por meio de seus dissolvimentos em ambiente esparso diante da câmera. Em Paik, há um bidimensionalidade desconstruída em planos recortados por meio de incrustações de imagem, ao passo que Cordeiro explora uma tridimensionalidade movediça, que se reconstrói conforme a câmera muda de plano.

Outro aspecto significativo é o corpo visível e tomado como exemplo de um grupo, na cena de *Global Groove* em que dois jovens dançam de forma selvagem ao som de uma música rock. O corpo assume o sentido de tribo, identificável pelas roupas justas, os gestos articulados, as cores berrantes das roupas (que reverberam no tratamento saturado que o artista dá às imagens). Em *M3x3*, pelo contrário, o corpo desaparece como um grafismo construído de articulações humanas sob a vestimenta negra que torna as bailarinas anônimas. Não são corpos individuais, mas um corpo coletivo que se constrói pela fusão resultante das aproximações e sobreposições que organizam a coreografia. Os corpos se juntam, e mesclam-se ao fundo, contribuindo para a sensação de tridimensionalidade flutuante.

Estes modos distintos de lidar com o corpo indicam duas atitudes plásticas opostas, e permitem remeter os primórdios da videoarte ao período das vanguardas históricas, revelando continuidades, descontinuidades e assimetrias entre a videoarte brasileira e a internacional. Comparando as duas obras, torna-se evidente o problema do acesso. Os artistas internacionais produziram em um clima de democratização do acesso aos meios audiovisuais que tornou as câmeras de vídeo e ilhas de edição eletrônica amplamente disponíveis. No Brasil, as obras foram realizadas mediante apoios institucionais. No caso de *M3x3*, trata-se de um programa de televisão, com tudo o que isto implica em termos de formato e possibilidades.

A estabilidade dos enquadramentos e a placidez dos cortes, mais que uma opção estética descontextualizada, é um modo de articulação de imagens típico da TV. Pensando sua inserção neste contexto, *M3x3* é uma obra que, ao mesmo tempo que amplia o campo de relações entre som e imagem em movimento que a televisão

abrange, mantém-se dentro do seu campo de possibilidades. São poucos ângulos de câmera, um geral mais aberto, com a câmera reta, dois ou três ângulos inclinados e mais laterais, e um ângulo transversal com a câmera quase a pino. Os enquadramentos escolhidos ressignificam a geometria ao fundo, fazendo seus ângulos variarem. Uma obra como a de Paik desconstrói as expectativas do que se espera das pequenas telas que recebiam produtos audiovisuais eletrônicos nos anos 1970. *M3x3*, por outro lado, desvela suas possibilidades de forma engenhosa, mas construtiva (nos dois sentidos que a palavra pode assumir, de construir novas possibilidades na televisão e no sentido de diálogo com a arte construtivista).

Este procedimento torna mais complexa a relação entre corpo e geometria de experiências, como o balé triádico, da Bauhaus. Ao se valer de recursos da arte do início do século XX e mudar seu sentido, uma obra como *M3x3* estabelece fios de continuidade entre as vanguardas históricas e a videoarte. Um elemento definidor da obra é a trama pontilhada que aparece no chão e nas paredes do estúdio de TV usado para gravar a obra. Eles funcionam como um campo de ação para os movimentos do corpo. Do mesmo modo que no balé triádico, há uma transformação do corpo em geometria que dialoga com o espaço geométrico tornado visível. O mesmo tipo de relação pode ser estabelecido entre *Global groove* e o dadaísmo, com suas colagens que desarticulam o espaço bidimensional e desconstroem o corpo. Neste sentido, é possível pensar a videoarte para além da ruptura com o passado e estabelecer seus elos de continuidade<sup>7</sup>.



Figura 4

<sup>7</sup> Esta relação é sugerida por Machado, em *A arte do vídeo*, mas, como já foi dito, ele não chegou a desenvolver o diálogo do vídeo com as artes plásticas de forma mais longa. Retomando um trecho da citação que aparece completa anteriormente: “De fato, se pudéssemos resumir numa frase a tendência geral que a chamada video-arte perseguiu na Europa e na América nos últimos vinte anos, diríamos que se trata, antes de mais nada, de distorcer e desintegrar a velha imagem do sistema figurativo, como aliás já vinha acontecendo desde muito antes no terreno das artes plásticas” (MACHADO, 1990, p. 117).

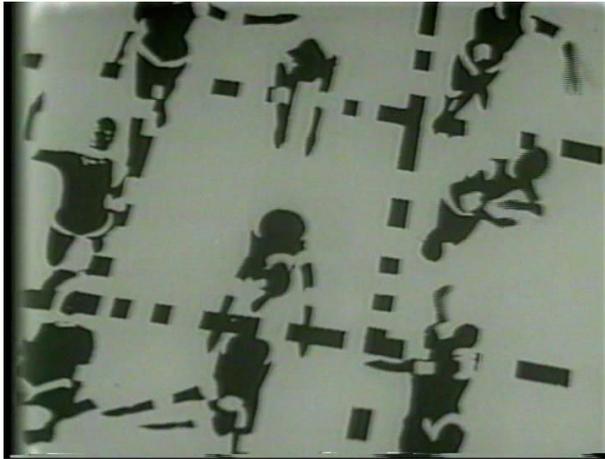
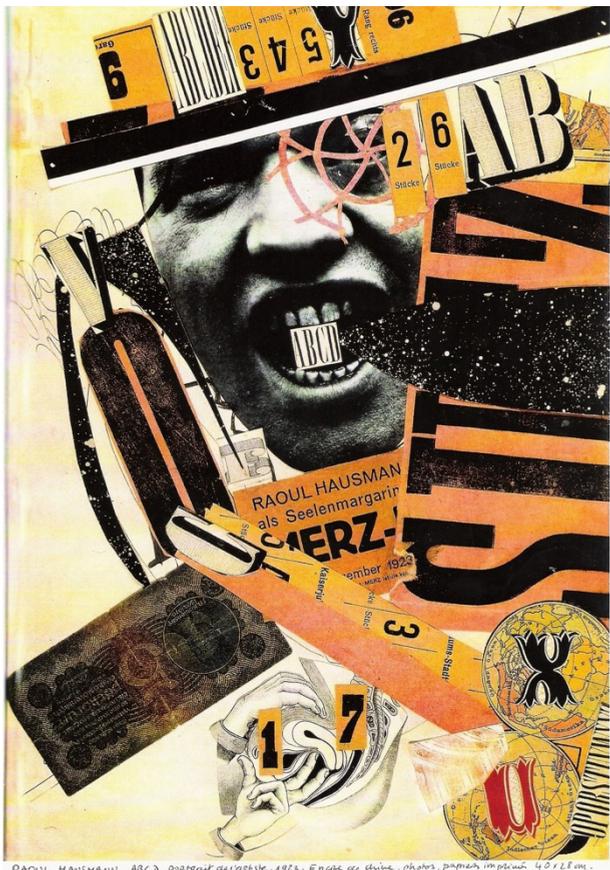


Figura 5



RAOUL HAUSMAN ABCD, posterior de 1966, 1968, e no ac de 1966, photos, pintura, impressão 40 x 40 cm.

Figura 6



Figura 7

Da mesma forma que é possível relacionar *M3x3* com as vanguardas históricas internacionais, abrindo um modo de leitura mais genealógica da videoarte, também é possível pensar sua obra no contexto da arte brasileira, por uma proximidade com Tarsila do Amaral. Ao comparar *M3x3* e *Global Groove*, fica evidente a fatura mais contundente na obra de Paik. Este, por assim dizer, déficit formal que poderia ser identificado na obra de Cordeiro lembra o argumento formulado por Rodrigo Naves em relação à gênese da arte brasileira em sua relação com o ambiente colonizado e seus desdobramentos seguintes. Antes de explicar como esta ligação acontece, vale recapitular o argumento de Naves, e também problematizar a questão da forma.

Naves formula seu argumento comparando os modernismos brasileiros e internacional, encontrando uma relação que também explica o diálogo entre *M3x3* e *Global Groove*. “A primeira constatação [...] foi a da renitente timidez formal de nossos trabalhos de arte” (2011, p. 18). Naves afirma que a “produção moderna internacional, escusado dizer, se caracterizou por uma aparência forte, devido sobretudo a uma significativa redução da natureza representativa de seus elementos. Ele conclui que algo “significativamente diverso ocorre com a arte brasileira” (2011, p. 18-19). Ele mesmo reconhece que a questão vai se tornar complexa com o passar dos anos, pois a arte contemporânea busca soluções formais minimalistas, de impulso oposto ao modernismo. Além disso, também há no vídeo internacional experiências mais ligadas à performance do corpo diante da câmera, como é o caso da obra de

Cordeiro. Mesmo assim, em linhas gerais, é possível sustentar o argumento da timidez formal na arte brasileira<sup>8</sup>.

Ao desenvolver seu argumento, Naves estende o pensamento aos desdobramentos da arte moderna, chegando a artistas como Helio Oiticica e Eduardo Sued, mas retorna, também, aos inícios da arte brasileira, num artista como Debret. Ele considera que esta “dificuldade de forma perpassa boa parte da melhor arte brasileira”. Isso decorre de uma “relutância em estruturar fortemente os trabalhos, e com isso entregá-los a uma convivência mais positiva e conflituada com o mundo”, que “leva-os a um movimento íntimo e retraído, distante do caráter prospectivo de parcela considerável da arte moderna” (NAVES, 2011, p. 27).

Todavia, há neste argumento um entendimento positivo do conceito de forma, que é, por seu caráter de ênfase na plástica, moderno (no sentido de pensamento que domina o modo ocidental de ver o mundo, do renascimento ao modernismo). A compreensão contemporânea também assume um sentido negativo de forma, igualando o formal a qualquer operação que modela a linguagem. Mesmo articulações que sugerem um desaparecimento dos elementos plásticos em favor dos elementos semânticos de uma enunciação também são um tipo de forma. Com isto, ao falar em timidez formal, levando-se em conta este viés contemporâneo, Naves estaria se referindo a uma ênfase plástica, uma forma que se apoia nos arranjos sintáticos com igual ou maior peso que nos arranjos semânticos. As consequências deste entendimento mais complexo de forma não mudam a essência dos argumentos apresentados pelo autor ou suas possíveis relações com a videoarte, mas permitem

---

<sup>8</sup> Seria possível indagar até que ponto isto não decorre de um ambiente de acesso mais restrito aos equipamentos, que era evidente no país nos inícios da videoarte, em que ditadura militar e a desvalorização da moeda impunham dificuldades de acesso aos equipamentos (diferentemente do que acontece na Europa, em que o custo dos equipamentos eletrônicos resulta em uma democratização do acesso). Esta dificuldade se mantém. Na maior parte do tempo, os países mais estruturados economicamente têm acesso privilegiado aos meios de produção e as reconfigurações do capitalismo mundializado não foram suficientes para mudar este aspecto da economia. Naves sugere, quando faz sua análise da obra de Debret, que estas particularidades do ambiente em que o artista produz são, em parte, responsáveis pelos resultados de sua obra. Ao tratar da precariedade que toma conta do Rio de Janeiro ao se tornar uma colônia que se transforma em sede do Império, afirma que a “inexistência de planejamento e a violência corrente acentuam ainda mais a precariedade do centro urbano”. Por isso, mais “do que um aspecto anedótico e perversamente pitoresco, a feição rudimentar do Rio de Janeiro inviabilizava na prática uma atuação normal de Debret e seus companheiros” (NAVES, 2011, p. 74). A interpretação da obra de Debret não se restringe a um aspecto de relação mais explícito com a cidade e seus limites, pois Naves também propõe uma leitura intrincada da relação entre neoclassicismo, culturas clássicas, sua reencenação na Europa e a dificuldade de reencená-las nas colônias escravagistas. Todavia, em linhas gerais, este aspecto da precariedade dos meios da cidade pode ser pensado como algo persistente na experiência de países como o Brasil, a ponto de isto se transformar em algo que será tomado de forma positiva em certas experiências irônicas em torno da antropofagia e da gambiarra. Mesmo a leitura de Naves não pressupõe uma valoração. Ela, antes, procura compreender as características da arte brasileira e mover os vetores que explicam sua plástica, sem que isto a coloque em posição inferior por conta de sua timidez formal.

modular um pouco as análises do próximo vídeo que será discutido, pois este tem investimentos plásticos mais contundentes. Neste sentido, e lembrando a referência de Naves ao minimalismo como um modulador de seu pensamento, os passos mais recentes da história da arte tornam mais complexa a questão da timidez formal na arte brasileira.

*Non Plus Ultra*, da TVDO, é uma obra que permite pensar sobre esta complexidade, na medida em que ela combina os dois modos de lidar com o vídeo presente em *M3x3* e *Global Groove*. A obra mistura modos de representar o corpo diante da câmera com experiências plásticas contundentes. Não se trata do corpo coreografado de Cordeiro, mas de uma multiplicidade de corpos que aproximam de forma fragmentária teatro, bastidores (fictícios) do cinema, jornalismo, videoclipe, imagens sintéticas e performance. Este mosaico de linguagens se desenrola diante da câmera como um caleidoscópio vertiginoso. Para Machado, isto deve-se ao fato de que a “experiência radical do fragmento é a resposta das novas gerações às tentativas de totalização histórica e de síntese teleológica das gerações anteriores, obsecadas [sic] pelo próprio projeto utópico de construção de uma *identidade nacional*” (MACHADO, 1996, p. 261).

A multiplicidade de corpos que compõe o vídeo remete a uma deglutição irônica das linguagens em que a obra se apoia de forma paródica. Da mesma forma que em *Global Groove*, há uma estética da colagem, mas aqui os fragmentos não estão sobrepostos em camadas, e sim em sequências que compõem um todo estruturado às avessas, como na definição *rousseauiana* de parque, em que tudo está no lugar exceto o conjunto. Machado associa esta sucessão desconcatenada ao efeito *zapping*, prática do espectador trocar de canal muito rápido e sem parar, que constitui um “procedimento que é, ao mesmo tempo, algo inerente à televisão, um fato de sua natureza fragmentária ou da simultaneidade de suas faixas de onda, e também um meio de resistência contra a uniformidade anestesiante da economia televisual” (MACHADO, 1996, p. 261).

Esta desarticulação também acontece na relação entre sons e imagens, que muitas vezes desafiam o bom senso televisivo em favor de sobreposições e dissociações em que não há encaixe entre o que se vê e se escuta. *Non Plus Ultra* é uma obra em que forma e conteúdo estão em sinergia, numa anarquia de articulações paradoxalmente muito bem urdida. O descaso cuidado e a anarquia planejada emergem neste vídeo em que o rigor surge invertido, num perfeito artesanato das imperfeições. Neste sentido, o vídeo transforma o precário, em que se apoia por opção estética coerente com o contexto de menor acesso às últimas tecnologias, em solução

consistente. Como na literatura antropofágica e na música tropicalista, surge um modo de fazer brasileiro capaz de reverter as contingências que levam à timidez formal de boa parte das artes visuais no país.

Formas, cores, texturas e ruídos na imagem são o corpo do vídeo. Assim, neste vídeo de corpos que dizem ou fazem as coisas mais inesperadas diante da câmera, o corpo videográfico acompanha esta coreografia de desencontros. Como na montagem intelectual, há um nexos que lembra a constituição do ideograma, mas neste caso trata-se de um ideograma desconstruído, desfeito em pedaços que se unem por proximidade física. Este procedimento remete ao modo de pensar da poesia concreta, todavia contaminado pelo caos do teatro de Zé Celso, que faz um longo depoimento mais ao final do vídeo. *Non Plus Ultra* une estas duas pontas opostas das experiências de linguagem que lhe antecederam, o rigor construtivista da poesia concreta e o caos dionisíaco do teatro oficina. Reside nesta complexidade a riqueza de sua experiência, e sua capacidade de forjar uma plástica ao mesmo tempo inconstante e compacta.

Este recuo possível de identificar nas obras de Cordeiro e da TVDO permitem esboçar uma genealogia do vídeo no Brasil, que ainda pode se tornar mais complexa em futuros retornos ao tema. Construtivismo, Dadaísmo, Antropofagia e Tropicália surgem como vetores que permitem pensar a arte do vídeo dissociada dos discursos de ruptura normalmente associados às novas linguagens. Arlindo Machado teve este cuidado do olhar para as linguagens levando em conta os fios que as tramam do passado ao futuro. As duas direções de seu pensamento são, no fundo, um modo de navegar as complexidades com que as linguagens enredam seus repertórios. Ao fazer o exercício de retomar o tipo de articulação feito pelo autor ao tratar os primórdios do vídeo brasileiro, este texto procura desdobrar seu pensamento, a partir das potências que ele mesmo sugere.

## Referências

MACHADO, A. *A ilusão especular: introdução à fotografia*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

MACHADO, A. *A arte do vídeo*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MACHADO, A. “O vídeo e sua linguagem”. *Revista USP*, São Paulo, n. 16, p. 6-17, 1993.

MACHADO, A. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. 2. ed. São Paulo: Edusp, 1996.

