O VÍDEO E SUA LINGUAGEM

ARLINDO MACHADO

A recente polêmica sobre a possibilidade de uma "linguagem do vídeo pode ser o indicador de um certo estágio de maturidade da comunidade dos *vídeomakers*. Ao herdar da televisão o seu aparato tecnológico, o video acabou por herdar também uma certa postura parasitária em relação aos outros meios, uma certa facilidade em se deixar reduzir a simples veículo de outros processos de significação. Ainda hoje, o vídeo é largamente utilizado,a nível de massa, como mero veículo do cinema. Nesse sentido, a vídeo-arte foi pioneira em denunciar e negar essa tendéncia passiva do vídeo, ao mesmo em que logrou definir para ele estratégias perspectivas próprias. Mais recentemente, com a generalização da procura de uma "linguagem" específica, o vídeo deixa de ser concebido e praticado apenas como uma forma de *registro* ou de *documentação*, nos sentidos

mais inocentes do termo, para ser encarado como um sistema de expressão, através do qual é possível forjar *discursos* sobre o real (e sobre o irreal). Em outras palavras, o caráter textual, o caráter de escritura do vídeo se sobrepõe lentamente à sua função mais elementar de registro.

Todavia, esse progresso pode ser enganoso se não soubermos entender corretamente o que chamamos de "linguagem" no universo das formas audiovisuais. Na verdade, o nome não é muito adequado para se dar conta dos processos de articulação de sentido que ocorrem no vídeo. O termo "linguagem", de inspiração lingüística, pode dar idéia de um parentesco enganoso com as chamadas *línguas naturais,* de extração verbal, e isso pode dar origem a uma compreensão equivocada do vídeo enquanto sistema significante ou enquanto processo de comunicação. Muitas vezes, fala-se em "linguagem", nos meios audiovisuais, num sentido puramente *normativo.* Quantas vezes já não ouvimos dizer, a propósito de certos trabalhos, que "isso não é vídeo, é cinema"? Em nome de um conceito de linguagem nem sempre bem assimilado, condenam-se certos trabalhos, por considerá-los pouco adequados às "especificidades" do meio, ou se valorizam outros, supondo que exploram com eloqüência essas mesmas "especificidades". Mas o vídeo poderia ter-se consolidado culturalmente e se implantado tão profundamente na vida social se tivesse se restringido a explorar apenas as suas especificidades?

Ora, as regras de formar, no universo do vídeo, não são tão exatas e sistemáticas como nas línguas naturais. A gramática do vídeo, se existir, não tem o mesmo caráter normativo da gramática das mensagens verbais. Em português, dizemos que o predicativo deve concordar em gênero e número com o sujeito a que se refere. Não posso dizer, por exemplo, "Maria está bonitos" e quem fala dessa maneira corre o risco de não se fazer entender. No entanto, quando digo que uma imagem videográfica deve ter um recorte fechado, deve tender sempre ao primeiro plano, essa afirmação tem apenas um valor indicativo, não é uma regra absoluta e o seu peso real vai depender da idéia geral que o *videomaker* quer desenvolver. Um plano geral, excessivamente aberto, não é considerado uma boa imagem de vídeo, porque tende a desmaterializar as figuras que estão representadas, mas, se o *videomaker* visa justamente produzir um efeito de despersonalização das figuras, o recurso é perfeitamente cabível. De qualquer forma, nunca se pode dizer que o recurso esteja "errado", pois não existe, em lugar algum, uma tábua de valores, uma gramática normativa estabelecendo o que se pode e o que não se pode fazer em vídeo.

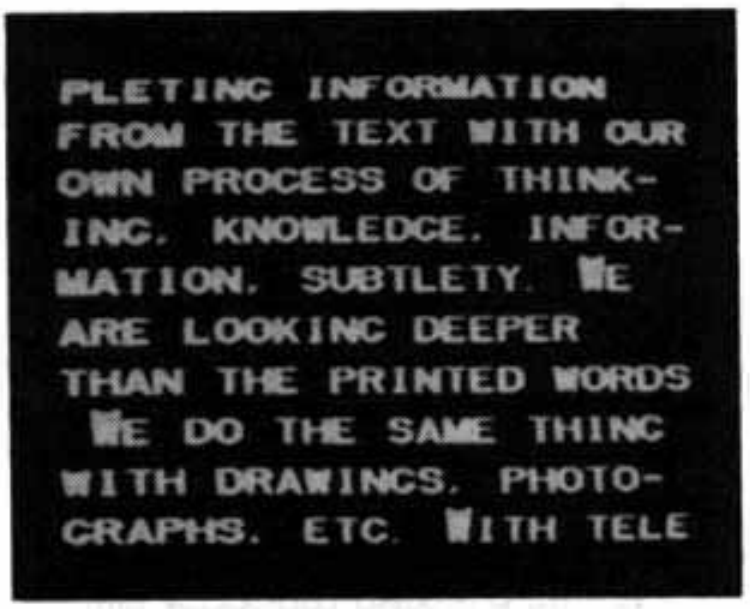
O americano Richard Serra, o espanhol Antonio Muntadas e o português Melo e Castro produziram vídeos em geradores de caracteres, nos quais constam apenas *textos* para serem lidos. Acaso poderíamos dizer que tais trabalhos são estranhos à especificidade do vídeo? No entanto, sabemos que uma das conquistas mais interessantes da vídeo-arte foi justamente a recuperação do texto verbal, a sua inserção no contexto da imagem e a descoberta de novas relações significantes entre códigos aparentemente tão distintos. O gerador de caracteres, não o esqueçamos, é uma invenção da tecnologia do vídeo. Com ele, é possível construir textos iconizados, ou seja, textos que participam da mesma natureza plástica da imagem, textos dotados de qualidades cinemáticas e que, sem deixar de funcionar basicamente como discurso verbal, gozam também de todas as propriedades de uma imagem videográfica.

Sabemos, pelo simples exame retrospectivo da história desse meio de expressão, que o vídeo é um sistema híbrido, ele opera com códigos significantes distintos, parte importados do cinema, parte importados do teatro, da literatura, do rádio e mais modernamente da computação gráfica, aos quais acrescenta alguns recursos expressivos específicos, alguns modos de formar idéias ou sensações que lhe são exclusivos, mas que não são suficientes, por si sós, para construir a estrutura inteira de uma obra. Esse talvez seja justamente o ponto-chave da questão. O discurso videográfico é impuro por natureza, ele reprocessa formas de expressão colocadas em circulação por outros meios, 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.

ARLINDO MACHADO é professor responsável pelo Programa de Comunicação e Semiótica da PUC-SP e autor de *A Ilusão Especular* e *A Arte do Vídeo* (ambos editados pela Brasiliense).

Ademais, no terreno dos modernos meios audiovisuais, "linguagens" não são nunca fenômenos naturais, como são ou parecem ser (mas isso também é um assunto muito controverso) as línguas chamadas "naturais", de extração verbal. Tudo, no universo das formas audiovisuais, pode ser descrito em termos de fenômeno cultural, ou seja, como decorrência de um certo estágio de desenvolvimento das técnicas e dos meios de expressão, das pressões de natureza socioeconômica e também das demandas imaginárias, subjetivas, ou, se preferirem, estéticas de uma época ou lugar.

Isso que hoje nós chamamos, por exemplo, de a "linguagem" do cinema - um tipo de construção narrativa baseada na linearização do significante icônico, na hierarquização dos recortes de câmera e no papel modelador das regras de continuidade - é o resultado de opções estéticas e de pressões econômicas que se deram na primeira década do século, quando a geração de Griffith surgiu no cenário. Para que o cinema deixasse de ser apenas uma diversão popular barata, restrita aos cinturões industriais das grandes cidades, e se convertesse numa próspera indústria cultural, para que ele pudesse atrair um público novo, mais sofisticado e sólido economicamente, era preciso que fosse capaz de alinhar-se às artes nobres do período: o romance e o teatro oitocentistas. A "revolução" a que o nome de Griffith está associado não consistiu em outra coisa que num empenho no sentido de traduzir para o cinema as estruturas narrativas do teatro ou do romance do século XIX; daí a tese radical de NoEl Burch (1978, p. 227), segundo a qual o que a geração de Griffith promove é "a gestação de um gênero literário no interior do cinematógrafo" e não a "descoberta" de uma linguagem própria para o cinema. Mas as conquistas obtidas por Griffith e por seus contemporâneos foram tão eficazes para a nascente indústria cinematográfica, implantaram-se com tal poder para as gerações posteriores e se estratificaram tão solidamente no seio da cinematografia, que é difícil deixar de encará-las hoje como "naturais", assim como é difícil imaginar como poderia o cinema ser praticado diferentemente, segundo uma "gramática" diversa. No entanto, poderia. E de fato o pôde, em certas circunstâncias históricas privilegiadas, notadamente com a escola soviética dos anos 20 (Dovjenko, Vertov, Eisenstein), que foi capaz de construir um grande cinema sem cumprir praticamente nenhum dos cânones da "gramática" griffithiana (Burch, 1979, pp. 77-96).



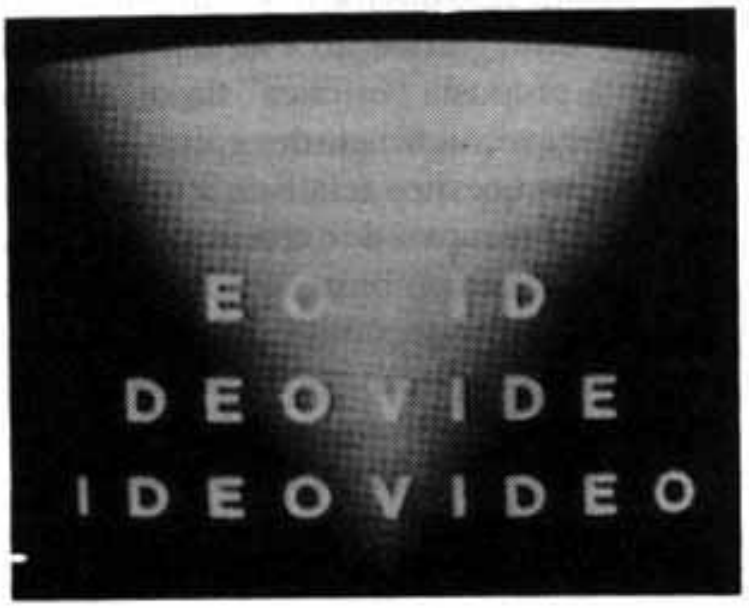


FIGURA 1:
VÍDEOS PARA LER, PRODUZIDOS EM GERADORES DE CARACTERES: *VIDEOPOEMA* (1988) DE E. M. DE MELO E CASTRO E *BETWEEN THE LINES* (1979) DE ANTONIO MUNTADAS.

O vídeo surge num contexto histórico um pouco diferente do cinema. Quando ele começa a ser praticado, em meados dos anos 60, a crença inocente numa gramática "natural" ou "específica" para os meios audiovisuais já se encontrava em decadência, subvertida, de um lado, por uma explosão criativa em todos os terrenos e direções e, de outro, pela proliferação incontrolável de práticas autônomas, independentes ou alternativas, que se contrapunham aos modos consolidados de produção simbólica. Mesmo o modelo griffithiano de cinema, que havia se imposto sobre a produção dominante durante cerca de cinqüenta anos, como uma espécie de estrutura básica do aparato significante, começa a ser questionado e negado por várias frentes renovadoras, tais como a *nouvelle vague* francesa, o *underground* norte-americano e os cinemas novos que estouram como pipoca em várias partes do mundo. No terreno específico do vídeo, a vídeo-arte, de um lado, e as al-

ternativas militantes ou comunitárias, de outro, experimentaram soluções de linguagem francamente opostas aos modelos praticados nos canais televisuais, estes próprios também já bastante diversificados e híbridos. Por essa razão, a questão de uma linguagem "natural" ou "específica" para o vídeo nunca encontrou um terreno muito fértil para germinar, e se alguém tentasse enfrentá-la com seriedade muito breve se desencorajaria diante da descomunal diversidade das experiências.

Enfim, é preciso considerar também que, no universo das formas audiovisuais, o estatuto da significação está intimamente ligado à proposta "estética" da obra. Isso quer dizer que, num meio de expressão como o vídeo, os quesitos relativos à linguagem (ou seja, os recursos de expressão, as regras de utilização e combinação dos elementos imagéticos) e as questões mais amplas relativas à intervenção artística (renovação das formas, estilo, *background* ideológico, *Weltanschauung*) encontram-se tão profundamente imbricados que não é possível, senão à custa de uma violência contra a obra, separá-los ou tratá-los como entidades distintas. Se for possível falar em "códigos" videográficos, eles não se dão jamais com a mesma consistência ou com a mesma estabilidade das linguagens verbais. Na verdade, aquilo que chamamos de "linguagem", no tocante às formas audiovisuais, é já um produto ou um aspecto da invenção artística (cf. Metz, 1971, p. 11). Uma semiótica das formas videográficas deve, portanto, ser capaz de dar conta desse fundamental hibridismo do fenômeno da significação na mídia eletrônica, da instabilidade de suas formas e da diversidade de suas experiências, sob pena de reduzir toda a riqueza do meio a um conjunto de regras esquemáticas e destituídas de qualquer funcionalidade.

Mas o vídeo é também um fenômeno de *comunicação* e aqui a discussão fica um pouco mais complicada. Nele, uma mensagem é transmitida de uma comunidade de produtores ou emissores a uma comunidade de consumidores ou receptores. Na verdade, o vídeo tende a se disseminar de uma forma processual e não-hierárquica no tecido social e isso acaba por confundir os papéis de produtores e consumidores, donde resulta, pelo menos nas experiências mais bem-sucedidas, um processo de troca e de diálogo pouco comum em outros meios. De qualquer forma, se a comunicação se dá em alguma instância, é porque certas estruturas significantes são inteligíveis a todos, sejam eles emissores ou receptores, ou porque todos são sensíveis a elas. Algo, portanto, se transmite através do vídeo e esse algo só se transmite porque o vídeo deve operar com certas formas e certos modos de articulação que são comuns a todos os implicados no processo de comunicação. Esse algo que se transmite, mesmo não sendo rígido como uma lei, nem estável como uma língua natural, é suficientemente sistemático para garantir a eficácia da comunicação e a inserção do meio como um canal de expressão dentro de uma sociedade. Podemos chamar a isso *linguagem* ou *sistema significante*, como se queira, desde que tenhamos em mente que se trata, como se costuma dizer na física contemporânea, de um *sistema caótico*, ou seja, um sistema que manifesta coerência em cada obra particular, mas não tem valor universal ou normativo, não pode ser reduzido a um conjunto de leis básicas de articulação, quando muito apenas a um repertório geral de tendências.

METÁFORAS, METONÍMIAS

Uma vez que se trata de identificar tendências, podemos detectar pelo menos três tendências gerais que se impõem no universo do vídeo com predominância cada vez maior. Em primeiro lugar e como já nos havíamos referido no início, a imagem de vídeo - pelo menos a *atual* imagem de vídeo, aquela que é obtida nos níveis atuais de tecnologia - tem uma definição precária, em conseqüência do número de linhas de varredura que ela comporta. Trata-se de uma imagem inadequada para anotar informações abundantes, uma imagem que não aceita detalhamentos minuciosos e onde a profundidade de campo é continuamente desmantelada pelas linhas de varredura. O vídeo é uma tela de dimensões pequenas, entendendo-se por tal uma tela em que se pode colocar pouca quantidade de informação, já que há sempre o perigo de que uma imagem demasiado abundante se dissolva na chuva de linhas de varredura. Multidões em plano geral são motivos pouco adequados ao vídeo, assim como são inadequados os cenários amplos e decorações muito minuciosas, pois todos esses motivos se reduzem a manchas disformes quando inseridos na tela pequena.

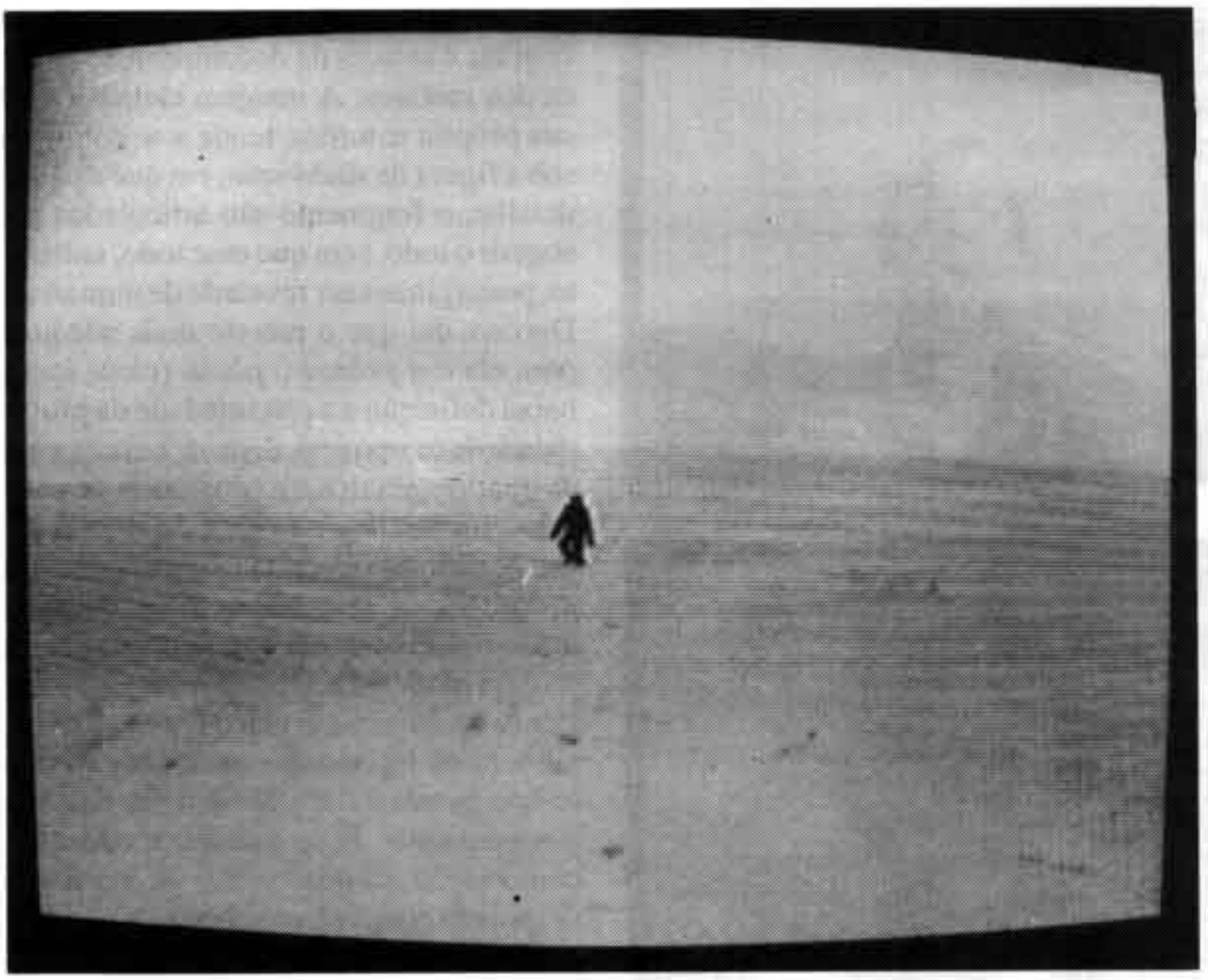
Em decorrência da baixa definição da imagem videográfica, a maneira mais ade-

FIGURA 2:
O PRIMEIRO PLANO É O ENQUADRAMENTO MAIS ADEQUADO PARA O VÍDEO, CONFORME O EXEMPLO DE *THE SPACE BETWEEN THE TEETH* (1976) DE BILL VIOLA.

quada e mais comunicativa de se trabalhar com ela é através da decomposição analítica dos motivos. A imagem eletrônica, por sua própria natureza, tende a se configurar sob a figura da *sinédoque*, em que a parte, o detalhe, o fragmento são articulados para sugerir o todo, sem que esse todo, entretanto, possa jamais ser revelado de uma só vez. Decorre daí que o recorte mais adequado para ela é o *primeiro plano* (*close up*). A baixa definição e a precariedade da profundidade de campo impedem o aproveitamento de quadros abertos e a ocorrência de paisagens amplas. Isso não quer dizer evidentemente que só possam existir primeiros planos no vídeo, mas que aí todos os planos tendem para o recorte fragmentário e fechado cujo modelo é dado pelo primeiro plano. Por conseqüência, o vídeo tem de limitar o número de figuras que aparecem a um só tempo na tela e trabalhar sempre em espaços pequenos. E do mesmo modo que a composição do quadro tem de ser a mais despojada possível, os cenários não podem parecer excessivamente realistas, nem ostentar preenchimentos minuciosos; eles devem apontar para a síntese ou para o esquema. Em resumo, podemos dizer que o vídeo tende a operar uma limpeza dos "códigos" audiovisuais, até reduzir a figura ao seu mínimo significante (Machado, 1988, pp. 45-50).

Isso tudo quer dizer que, por suas próprias condições de produção, o quadro videográfico tende a ser mais estilizado, mais abstrato e, por conseqüência, bem menos realista que seus ancestrais, os quadros fotográfico e cinematográfico. O campo visual extremamente fechado do quadro videográfico torna visível o recorte, suprime a profundidade de campo e faz desintegrar a homogeneidade da cena perspectiva clássica. Trata-se de um quadro que pouco dá a ver como significação "primeira", como reflexo especular puro e simples e que, inversamente, estimula o trabalho de "leitura" da articulação dos planos e força a emergência daquilo que Eisenstein chamava de "olho intelectual", o olho sensível às estruturas significantes. Se o quadro se esvazia, se o seu conteúdo tende à estilização ou à abstração, a significação migra necessariamente para fora de seus limites, ou seja, para a relação entre um quadro e outro, para os processos de articulação de sentido. O vídeo solicita montagem eloqüente, uma montagem capaz de produzir sentido através da justaposição de planos singelos.

FIGURA 3:
EM *CHOTT EL-DJERID* (1979) DE BILL VIOLA PODE-SE VER COMO UM QUADRO DEMASIADO ABERTO TORNA A FIGURA IRRECONHECÍVEL. O EFEITO AQUI É PROPOSITAL.



Na verdade, o vídeo aponta para a mesma perspectiva da *montagem intelectual* de que Eisenstein foi o mais ardoroso defensor no terreno do cinema. Os princípios dessa modalidade de montagem, Eisenstein os foi buscar no modelo de escrita das línguas orientais. A língua chinesa, por exemplo, trabalha basicamente com *ideogramas*, que são sobrevivências estilizadas de uma antiga escritura pictórica, uma escritura que faz articular imagens para produzir sentidos. Essa língua representava um desafio para Eisenstein: ela não tinha nenhum rigor, era destituída de flexão gramatical e, por ser escrita em forma semipictórica, não contava com signos para representar conceitos abstratos. Como puderam então os chineses, com base em uma escritura "de imagens", construir uma civilização tão prodigiosa? A resposta está no mesmo processo empregado por todos os povos antigos para construir seu pensamento, ou seja, no uso das *metáforas* (imagens materiais articuladas de forma a sugerir relações imateriais) e das *metonímias* (transferência de sentido entre imagens). Nas línguas ocidentais, as palavras designam diretamente os conceitos abstratos; no chinês, entretanto, pode-se chegar ao conceito por uma via inteiramente outra: operando combinações de sinais pictográficos, de forma a estabelecer uma relação entre eles. Por exemplo: para anotar o conceito de "amizade" a língua chinesa combina os pictogramas de "cão" (símbolo de fidelidade) e de "mão direita" (com a qual se cumprimenta o amigo). Cada um desses sinais isoladamente se refere apenas a uma "amizade" particular; a combinação dos dois, entretanto, faz com que o signo resultante designe a "amizade" em geral (Ivanov, 1985, pp. 221-35; Granet, 1968, p. 43).

Esse é justamente o ponto de partida da montagem intelectual de Serguei Eisenstein: uma montagem que, partindo do "primitivo" pensamento por imagens, consiga articular *conceitos* com base no puro jogo poético das metáforas e das metonímias. Juntam-se duas imagens para sugerir uma nova relação não presente nos elementos isolados; e assim, através de processos de associação, chega-se à idéia abstrata e "invisível". Inspirado nos ideogramas, Eisenstein acreditava na possibilidade de se construir conceitos por intermédio apenas dos recursos cinematográficos, sem passar necessariamente pela narração, e chegou mesmo a realizar algumas experiências nesse sentido, em filmes como *Oktiabr* (*Outubro*, 1928) e *Staroie i*

Novoie (*O Velho e o Novo*, 1929). Mas o mais belo exemplo de montagem intelectual que o cinema nos legou está em *2001: a Space Odissey* (*2001: uma Odisséia no Espaço*, 1968), notadamente naquele corte preciso, que faz saltar de um osso jogado ao ar por um macaco pré-histórico para uma sofisticada espaçonave, sintetizando quase uma dezena de milênios de evolução tecnológica do homem. Esse exemplo eloqüente mostra como uma idéia nasce a partir da pura materialidade dos caracteres brutos particulares: a interpenetração de duas representações singelas produz uma imagem generalizadora que ultrapassa as particularidades individuais de seus constituintes (Machado, 1982, pp. 61-4).

O projeto eisensteiniano da montagem intelectual teve pouco sucesso no cinema. A imagem ampla de alta definição, associada às condições psicológicas particulares da sala escura, convidava mais propriamente ao ilusionismo, ao efeito de realismo da fotografia e à narrativa transparente com abertura para a projeção e para a identificação. No grosso de sua produção, o cinema preferiu contar histórias à maneira da literatura do século XIX. O tempo demonstrou que as idéias de Einsenstein para um espetáculo audiovisual de conceitos e de sensações eram mais adequadas ao vídeo do que ao cinema. A imagem do vídeo, estilizada, reduzida ao essencial, pede um tratamento significante a nível sintagmático, pede que se pense a articulação dos planos como um trabalho de escritura, uma escritura de imagens, à maneira do ideograma chinês. Poucos *videomakers*, entretanto, se deram conta até agora da familiaridade entre o método "metonímico" de seu particular trabalho de produção de sentidos e o projeto eisensteiniano de um cinema "metafórico". Mas se atentarmos para exemplos como o *scratch video* britânico, certas *collages* a nível do efeito *zapping* da televisão (como os de Antonio Muntadas e de Dara Birnbaum) e alguns procedimentos utilizados em programas alternativos como *Paper Tiger Television* (no canal de acesso público do Manhattan Cable de Nova York), em que se lança mão de imagens da televisão para produzir montagens críticas, que dão novos significados à iconografia ordinária da tela pequena, veremos que basicamente é o método de Eisenstein que está a operar. O mesmo pode ser dito de certos trabalhos não-narrativos (mas a grande maioria da produção videográfica não tem caráter narrativo), em que a inexistência de uma história para amarrar os planos conduz os realizadores a imaginar associações mais complexas e mais abstratas, conforme se pode constatar, por exemplo, na obra do norte-americano Doug Hall e do chileno Juan Downey.

Algumas verificações. *Storm and Stress* (1986), impressionante trabalho de Doug Hall inspirado no conceito de *Sturm und Drang* que marcou o romantismo alemão do século XIX, coloca em conflito duas forças igualmente devastadoras, que atormentam o sono de nossos contemporâneos: as da natureza, e as da tecnologia. Tempestades marcadas por raios fulminantes, ciclones capazes de varrer uma cidade ou incêndios que devoram uma floresta inteira são alinhavados com imagens do avanço tecnológico forjado pelo homem, seja no sentido de domar a natureza, seja no sentido de superar a sua força e o seu poder. Uma descarga elétrica produzida por uma tempestade ressurge em seguida simulada artificialmente através de uma bobina de Tesla instalada em laboratório industrial. Espécie de ensaio sem palavras, *Storm and Stress* discute esse misto de terror e deslumbramento que marca a experiência do homem contemporâneo diante da liberação de forças cada vez mais poderosas, graças ao conflito e/ou colaboração entre o homem e a natureza. Numa outra perspectiva, Antonio Muntadas realiza em *Media Ecology Ads* (1982) uma espécie de anticomercial ou anti-*spot* publicitário, para "convidar o especta-

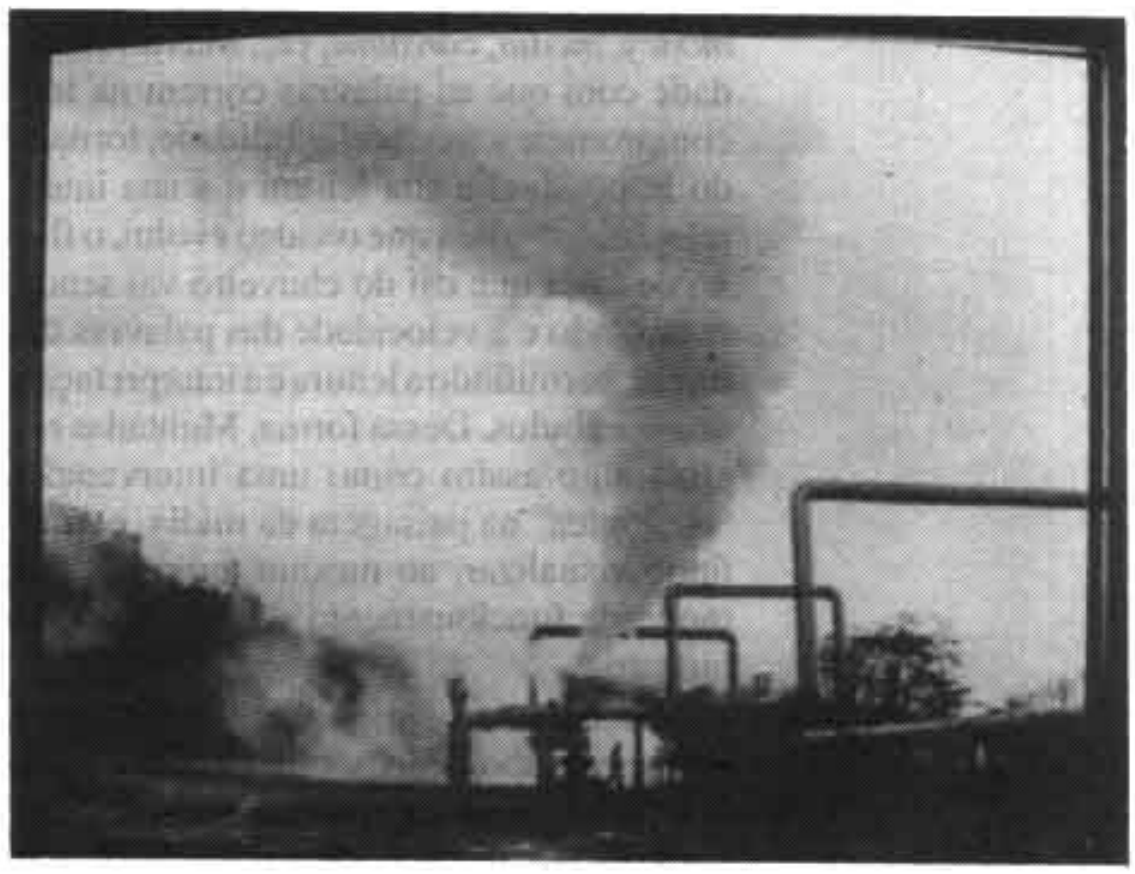


FIGURA 4: *STORM AND STRESS* (1986) DE DOUG HALL.

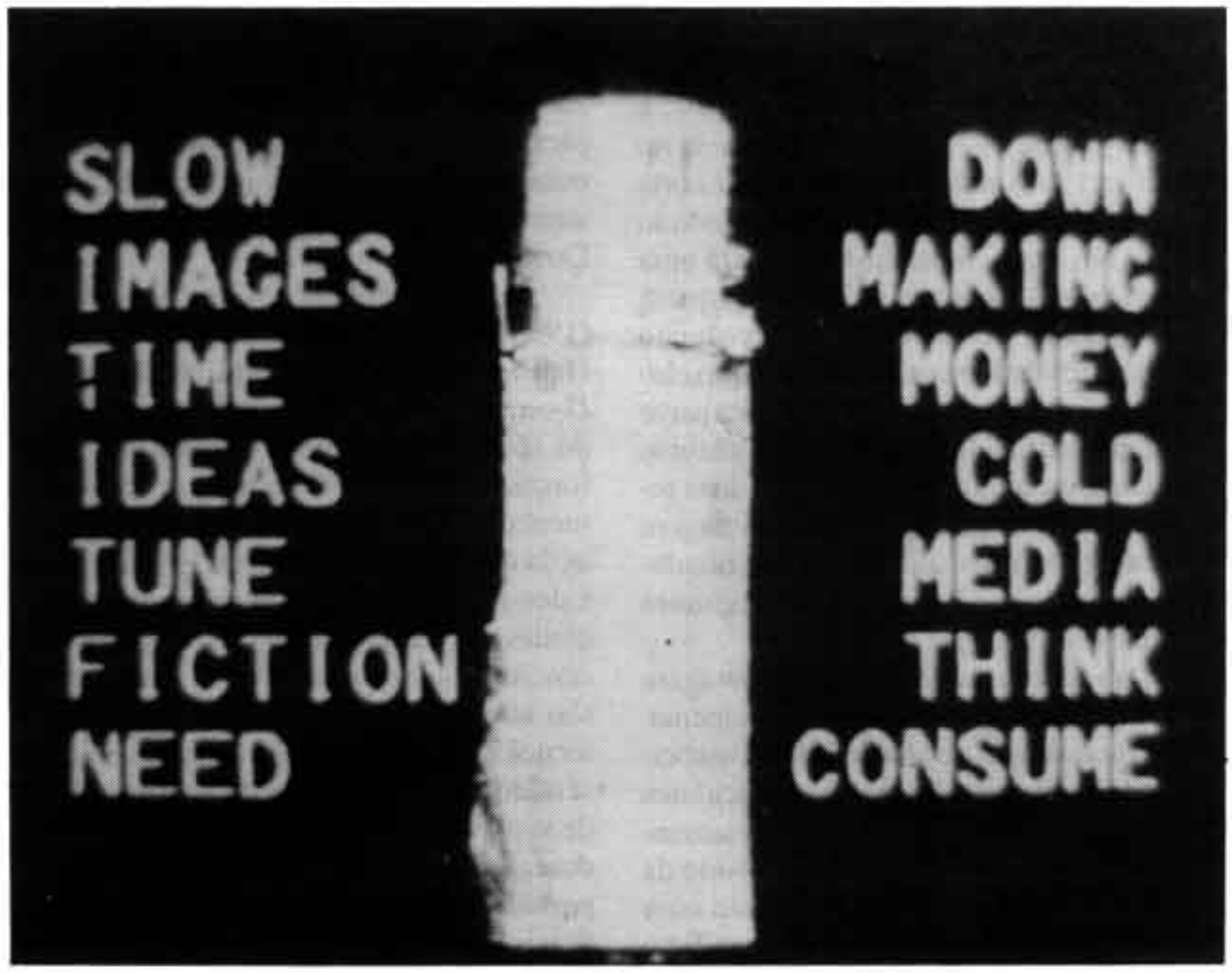


FIGURA 5: *MEDIA ECOLOGY ADS* (1982) DE ANTONIO MUNTADAS.

dor a refletir e interrogar sobre as normas 'invisíveis' da linguagem televisual padronizada quanto ao uso do tempo, da narração e do fluxo de informações" (Bonet, 1988, p. 66). Numa das partes desse trabalho, vemos apenas um chuveiro despejando um grande fluxo de água, enquanto o gerador de caracteres faz correr dos dois lados dessa imagem, em alta velocidade, palavras isoladas tais como *slow, down, images, making, money, media, consume,* etc. Mas a velocidade com que as palavras correm na tela compromete a sua inteligibilidade, tornando impossível a sua leitura e a sua interrelação. medida que o vídeo evolui, o fluxo de água que cai do chuveiro vai sendo controlado e a velocidade das palavras diminui, permitindo a leitura e a interpretação dos vocábulos. Dessa forma, Muntadas realiza algo assim como uma intervenção "ecológica" na paisagem da mídia, permitindo visualizar, ao mesmo tempo, o seu modo de funcionamento e a sua inserção industrial.

Há, todavia, uma grande diferença entre o processo apontado por Eisenstein e a sua continuidade no terreno do vídeo. O cinema conceitual, tal como imaginado pelo cineasta russo, é um projeto de natureza cartesiana e visa um controle o mais restrito possível dos significados, enquanto a sua expressão videográfica se dá numa perspectiva mais anárquica e polissêmica. Há mesmo um trabalho que tematiza essa característica do vídeo no âmbito da metalinguagem: trata-se de *Information Withheld* (1983). Nessa obra, o realizador Juan Downey explora vários níveis diferentes de associações conceituais, desde as mais simples e unívocas até as mais bizarras e inesperadas, evocadoras de leituras múltiplas, demonstrando, entre outras coisas, que a *ambigüidade* é uma característica intrínseca de meios audiovisuais mais complexos. Demonstra também que a interpretação dos jogos associativos é sempre função do contexto cultural em que ocorre: a imagem de um grupo de nômades egípcios associada à imagem de um desfile de modas exibindo roupas ocidentais em estilo árabe pode ser decodificada diferentemente se o público espectador é árabe ou europeu. Nesse sentido, Downey explora algo assim como uma economia dos meios videográficos, ao mesmo tempo em que estuda as suas relações com o universo inteiro dos signos visuais, dos sinais de tráfego à obra pictórica de Michelângelo.

PROCESSOS

Uma segunda tendência que se verifica na prática generalizada do vídeo é a *estrutura circular e reiterativa* de sua forma sintagmática. Ao contrário do cinema, que exige o concurso da sala escura como condição fundante do ilusionismo e que, em conseqüência disso, dirige todos os olhares para um único ponto luminoso do espaço - a tela onde são projetadas as imagens -, o vídeo em geral ocorre em espaços iluminados, em que o ambiente circundante concorre diretamente com o lugar simbólico da tela pequena, desviando a atenção do espectador e solicitando-o permanentemente. Ademais, o espectador de cinema executa um ato deliberado de comprar um ingresso e se introduzir na sala escura com a finalidade exclusiva de assistir a um filme, enquanto o espectador da imagem eletrônica é, em geral, um espectador involuntário, que se encontra "de passagem" no espaço da exibição, que chega *depois* que o espetáculo já começou e que provavelmente já terá se retirado antes que ele se acabe, conforme o modelo do telespectador "passeando" pelos canais televisuais com seu controle remoto, mas também o do transeunte de um aeroporto ou de uma estação de metrô, momentaneamente fisgado pela tela de um circuito fechado de TV. Tem-se tentado, em várias instâncias diferenciadas, montar salas permanentes de exibição de vídeo, segundo o modelo da sala cinematográfica, mas raramente a idéia se concretiza com sucesso, porque o vídeo se presta muito pouco ao mesmo tipo de recepção cativa do cinema e, por outro lado, o espectador de vídeo em geral resiste a se dirigir a um espaço público de exibição, sobretudo quando ele pode levar a fita para ver em casa ou assistir diretamente na televisão. Tudo isso quer dizer que a atitude do espectador em relação à mensagem videográfica é não apenas eventual e acidental como também, na maioria das vezes, dispersiva e distraída. Por fim, é preciso considerar também que o equipamento de videocassete possibilita a manipulação: pode-se assistir a uma fita na ordem que o espectador preferir, pulando os trechos que ele considerar desnecessários e, em alguns casos, até mesmo reeditando o trabalho, acrescentando ou eliminando partes.

Diante dessas contingências, a produção videográfica se vê permanentemente constrangida a levar em consideração as condições de recepção e essa pressão acaba finalmente por se cristalizar em forma expressiva. Um produto adequado aos modelos correntes de difusão não pode assumir uma forma linear, progressiva, com efeitos de continuidade rigidamente amarrados como no cinema, senão o espectador perderá o fio da meada cada vez que a sua atenção se desviar da tela pequena. O vídeo logra melhores resultados quanto mais a sua programação for do tipo recorrente, circular, reiterando idéias e sensações a cada novo plano, ou então quando ela assume a dispersão, organizando a mensagem em painéis fragmentários e híbridos, como na técnica da *collage*. Se o trabalho se destina à exibição em televisão - canal, aliás, mais adequado ao produto videográfico - há que considerar também a incorporação do *break* à estrutura da obra. O *break* - "intervalo comercial" - não é apenas uma formatação de natureza econômica, imposta pelas necessidades de financiamento na televisão comercial; ele tem uma função organizativa mais precisa, que é garantir, de um lado, um momento de "respiração" para absorver a dispersão (ninguém suportaria, por exemplo, uma ou duas horas de debate na televisão sem intervalos) e, de outro, explorar "ganchos" de tensão que possam despertar o interesse da audiência, conforme o modelo do corte com *suspense*, explorado na técnica do *folhetim*. Por fim, resta a considerar ainda que um produto videográfico é tanto mais rico de conseqüências quanto mais a sua estrutura se mostra aberta à intervenção do espectador, quanto mais solicita o concurso deste último para colocar em ação a máquina articulatória de sentidos, em alguns casos até mesmo com a manipulação física da fita ou dos equipamentos.

Numa palavra, a arte do vídeo tende a se configurar mais como *processo* do que como *produto* e essa contingência reclama um tratamento semiótico fundamentalmente descontínuo e fragmentário. Isso certamente traz conseqüências também a nível da "leitura" operada pelo receptor. Nada garante que este último seguirá o mesmo percurso de associações sugerido ou imaginado pelos realizadores: há uma certa margem de autonomia na "leitura" efetuada pelo espectador, que torna inclusive inúteis quaisquer tentativas mais ambiciosas de *controlar* a mensagem dentro de limites muito definidos. Nesse pormenor, aliás, a montagem videográfica se distingue nitidamente da montagem intelectual de Eisenstein, no sentido de que os resultados, a nível de sig-

nificação, são bem menos controláveis do que o podem ser no cinema.

METAMORFOSES

A terceira grande tendência manifestada na esfera do vídeo diz respeito à *metamorfose* da imagem. O cinema, exceto apenas nas suas experiências limítrofes, sempre esteve entravado por um certo pudor, um receio de intervir sobre a imagem, como se a manipulação do quadro cinematográfico representasse alguma espécie de sacrilégio que se devesse evitar a qualquer custo. André Bazin (1981, pp. 63-80) foi o principal arauto dessa idéia já envelhecida de que a função do cineasta é lançar um olhar sobre o mundo e respeitar, sem interferências, a revelação obtida pela câmera. Mas a imagem eletrônica, a rigor, não nos dá "revelação" alguma. Na verdade, ela nem mesmo conta com os traços materiais da imagem cinematográfica. Ela é uma virtualidade, que desponta apenas quando invocada por alguma máquina de "leitura", atualizadora de suas potencialidades visíveis. O seu suporte, entretanto, não mostra imagem alguma: ele é opaco e vazio a um olhar desaparelhado. A nossa relação com o vídeo é uma relação sempre necessariamente mediada, sempre atravessada por aparelhos, pois falta à imagem eletrônica *substância*: ela é um fluxo de corrente elétrica e, como tal, não pode ser tomada nas mãos, como se toma um plano cinematográfico. Ademais, isso que nós chamamos de "imagem" no universo do vídeo nem é mais uma representação pictórica no sentido exato do termo, ou seja, uma inscrição no espaço. A rigor, em cada intervalo mínimo de tempo, não há propriamente uma imagem na tela, mas um único *pixel* aceso, um ponto elementar de informação de luz. A imagem completa - o quadro-videográfico - não existe mais no espaço, mas na duração de uma varredura completa da tela, portanto no tempo. Ao contrário de todas as imagens anteriores, que correspondiam sempre a uma inscrição no espaço, à ocupação de um quadro, a imagem eletrônica é mais propriamente uma *síntese temporal* de um conjunto de formas em mutação.

Fluxo de corrente elétrica, a imagem videográfica encontra-se permanentemente sob ameaça de pulverização e basta sempre muito pouco para que ela seja dissolvida, devolvida à sua condição fundante de linhas e pontos luminosos sobre a superfície da tela. Se há algo que marca profundamente essa imagem é a sua extraordinária capacidade de metamorfose: ela está sujeita a todas as transformações, a todas as anamorfoses e a todas as distorções, bastando para isso alguns ajustes de circuitos. Pode-se nela intervir infinitamente, subverter os seus valores cromáticos ou os seus níveis de luminância, recortar suas figuras e inseri-las umas dentro das outras, através de recursos como o *chroma key*, gerando paisagens híbridas e exóticas, a meio caminho entre o surrealismo e a abstração. Havendo recursos de pós-produção, sobretudo através de máquinas de efeitos digitais, não há então limites para a fantasia dissolvente do *videomaker*: pode-se silhuetar as figuras, linearizá-las, preenchê-las com massas de cores, alongá-las, comprimi-las, torcê-las, multiplicá-las ao infinito, submetê-las a toda sorte de suplícios, para depois restituí-las novamente, devolvê-las ao estado de realismo especular. Diferentemente das imagens fotográficas e cinematográficas, rígidas e resistentes em sua fatalidade figurativa, a imagem eletrônica resulta muito mais elástica, diluível e manipulável como uma massa de moldar. Não por acaso, essas suas características anamórficas possibilitaram à vídeo-arte, nos anos 60 e 70, retomar o espírito demolidor e desconstrutivo das vanguardas históricas do começo do século e aprofundar o trabalho de rompimento como os cânones pictóricos herdados do Renascimento.

O que isso tudo tem a ver com a nossa discussão sobre a "linguagem" do vídeo? Mais do que pode parecer à primeira vista.

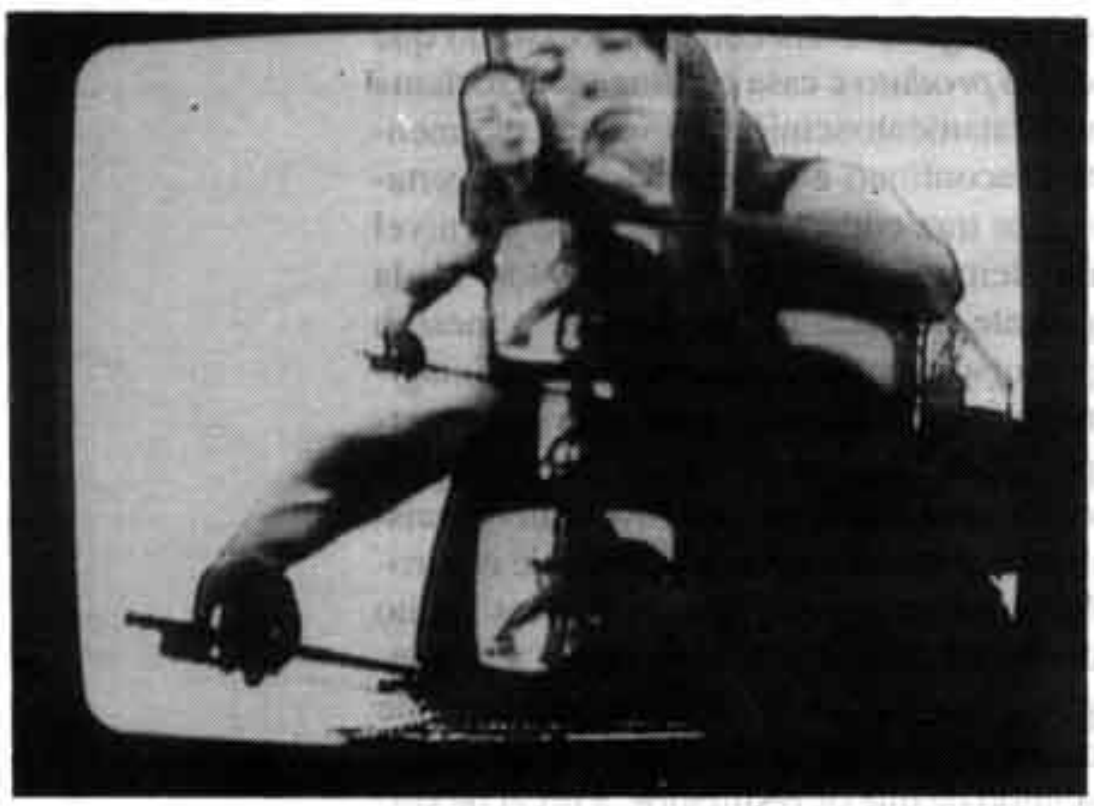
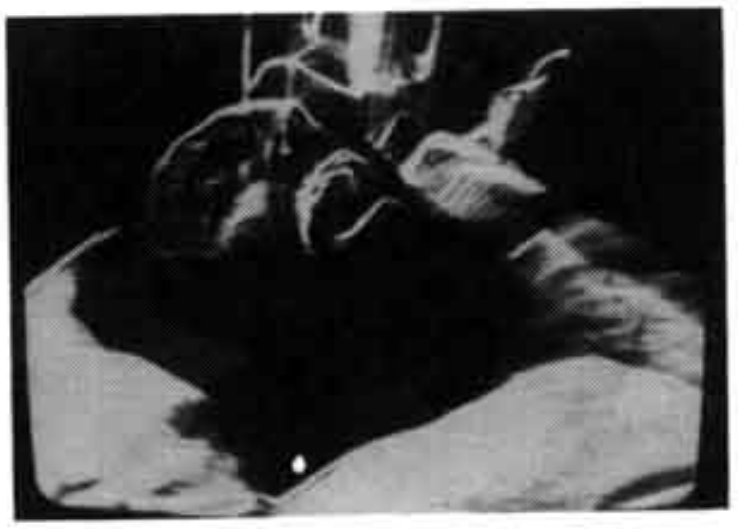


FIGURA 6: ENCAVALAMENTO DE PLANOS E QUEBRA DO EFEITO DE PERSPECTIVA NO *GLOBAL GROOVE* (1974) DE NAM JUNE PAIK.

A imagem do vídeo, fluida, ruidosa, escorregadia e infinitamente manipulável, não autoriza um tratamento a nível da mera referencialidade, a nível do registro documental puro e simples. O efeito de real não se dá no vídeo com a mesma transparência e inocência com que ocorre na fotografia ou no cinema. Pelas suas próprias características, a arte do vídeo se presta muito pouco a uma utilização naturalista, a uma utilização meramente homologatória do "real". Pelo contrário, se a "realidade" comparece em alguma instância na atividade videográfica, ela se dá como decorrência de um trabalho de "escritura". As anamorfoses e dissoluções de figuras, os imbricamentos de imagens através do *chroma key*, a inserção de textos escritos ou falados, os efeitos de edição ou de *collage*, os jogos das metáforas e das metonímias não são meros artifícios de valor decorativo; eles constituem, antes, os elementos de articulação do vídeo enquanto sistema de expressão. As regras dessa articulação cada realizador as inventa, com base em seus próprios critérios de comunicação e de funcionalidade. O que importa, porém, é extrair daí a conclusão de que o vídeo, dentre todas as artes figurativas, é a que menos manifesta vocação para o documento ou para o "realismo" fotográfico, impondo-se, em contrapartida, como intervenção gráfica, conceitual ou, se quiserem, "escritural": é uma arte da relação, do sentido e não simplesmente do olhar ou da ilusão.

Tudo o que apontamos aqui, voltamos a repetir, são tendências gerais da arte do vídeo, mas não configuram necessariamente leis universais, às quais o *videomaker* deva se subordinar obrigatoriamente. Aliás, essas tendências todas não fazem outra coisa que confirmar, endossar, ou cumprir as "possibilidades" do aparato técnico do



vídeo, as "possibilidades" abertas pela câmera eletrônica, pelas ilhas de edição e pelas máquinas de pós-produção. Mas nada nos obriga a nos colocar dentro dos limites do aparato técnico. O que faz um verdadeiro criador é justamente subverter a função da máquina, manejá-la no sentido contrário de sua produtividade programada. Talvez até possamos concluir que um dos papéis mais importantes do vídeo alternativo seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica do instrumento, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas de enunciação, reinventando, em contrapartida, a sua função e as suas finalidades. As obras verdadeiramente fundantes e verdadeiramente independentes, ao invés de simplesmente se subordinarem às "possibilidades" significantes de determinado meio, redefinem inteiramente a nossa maneira de produzir e de nos relacionar com esse meio. Longe de se deixar escravizar por uma norma, por um modo padronizado de se comunicar, por uma "linguagem" no sentido restritivo do termo, cada obra, na verdade, reinventa a maneira de se apropriar de uma tecnologia enunciadora como o vídeo. Nesse sentido, as "possibilidades" dessa tecnologia estão em permanente mutação e crescem na mesma proporção de seu repertório de obras.

BIBLIOGRAFIA

BAZIN, André. *Qu'est-ce que le Cinéma?* Paris, Cerf, 1981.

BONET, Eugeni. "Background/Foreground: Trajecte de l'Obra de Muntadas", in *Muntadas a la Virreina*. Barcelona, Ajuntament de Barcelona, 1988.

BURCH, NoEl. "Film's Institutional Mode of Representation and the Soviet Response", in *October*, 11, winter 1979.

———. "De Mabuse a M: le Travail de Fritz Lang", in *Cinéma: Théorie, Lectures* (org. Dominique Noguez). Paris, Klincksieck, 1978.

GRANET, Marcel. *La Pensée Chinoise*. Paris, Albin Michel, 1968.

IVANOV, Viatcheslav V. "Eisenstein's Montage of Hieroglyphic.Signs", in *On Signs* (M. Blonsky, ed.). Baltimore, Johns Hopkins Univ. Press, 1985.

MACHADO, Arlindo. *Eisenstein: Geometria do Êxtase*. São Paulo, Brasiliense, 1982.

———. *A Arte do Vídeo*. São Paulo, Brasiliense, 1988.

METZ, Christian. *Langage et Cinéma*. Paris, Larousse, 1971.