

Tecnologia avança mais do que vídeo-arte

Foto LBMA Vídeo Annex

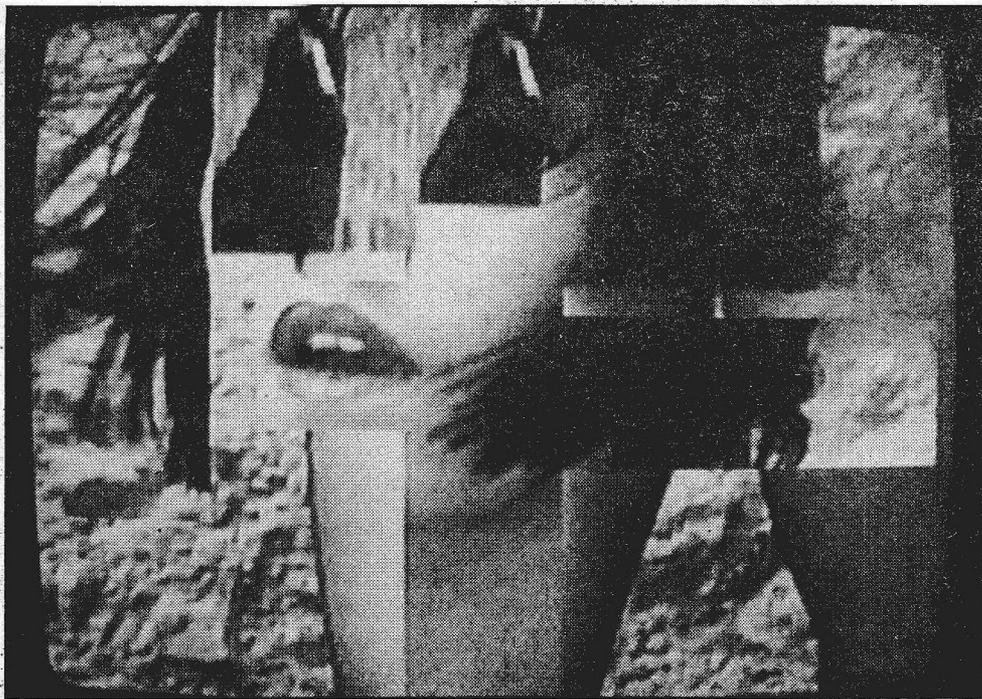


Imagem do vídeo "From the Vaults of Memory", de Anet Ris, a ser exibido em mostra do fórum

A americana, Carole Ann Kloranides, é video-artista e curadora de mostras de vídeo do Long Beach Museum of Art, na Califórnia. Nesta entrevista, ela fala sobre vídeo-arte.

FAB — Quais as principais tendências na linguagem da videoarte atualmente? O que elas tentam explorar?

KLONARIDES — Atualmente não existem tendências principais na videoarte, uma vez que a tecnologia vem avançando e proliferando mais rapidamente do que a produção criativa, o que faz com que possamos optar por novos e melhores meios de expressão da idéia. Existem várias categorias de videoarte, dentre as quais podemos citar: videomúsica, videoanimação, documentário, televisão ou estúdio, não-linear, experimental, recontextualizado, processado, *high-end*, *low-end*, instalação, projeção, espetáculo, *in-camera edited*, videotestemunho, interativo, realidade, virtual, *surveillance* e videoarquitetura.

Com capacidade de multi-sobreposição das categorias das novas tecnologias digitais, existem também sobreposição das categorias acima mencionadas em simples trabalhos de videoarte. Eu vejo uma tendência entre os videoartistas mais jovens em apropriar o estilo de televisão que era predominante no final dos anos 60, o qual professava um ponto de vista alternativo — politicamente consciente — ao jornalismo predominante. Atualmente isto é chamado videotestemunho. Embora seja desejado pelo artista ter tais vídeos vistos como politicamente corretos, eles são na maioria das vezes sobre o *look of low-end*, sendo que a câmera de vídeo portátil implica ação mais do que passividade, a qual às vezes se sobrepõe à mensagem política. Mesmo os anúncios de televisão para tênis NIKE se apoiaram na moda - estilo é satisfação.

FAB — Até que ponto a videoarte existe enquanto arte autônoma em relação à linguagem cinematográfica? Como ela ainda é influenciada pelo cinema?

KLONARIDES — Atualmente a videoarte é tão diversificada em suas manifestações criativas quanto a pintura ou a escultura. Existe uma tendência em generalizar a arte e em afirmar que um meio é superior ao outro, através de afirmações do tipo: "... para ser realmente arte tem que ser uma bela pintura", por exemplo. O mesmo se aplica ao vídeo. Frequentemente eu ouço a crítica de

que "videoarte é monótono" ou "vídeo não é arte". Compreendo como isto possa ter sido dito no início dos anos 70, mas não hoje em dia. Cada nova tecnologia substitui uma passada, tornando-se um tema de debate, e então, uma forma de arte. Assim, cinema é arte, televisão (vídeo) não é. Deve provar a si próprio ou ser para sempre comparado ao cinema.

O que toda videoarte tem em comum é o seu sentido temporal. Vídeo, como outras tecnologias de áudio, tem a característica peculiar do *replay* instantâneo, pós-imagem e *feedback*, mas tanto com imagem, quanto com som. E com esta imagem, existe também uma leitura diferente entre vídeo e cinema. A "leitura" da imagem simulada do vídeo, dá ao vídeo uma textura peculiar própria que é específica desta mídia. Hoje em dia, com a tecnologia digital há uma combinação entre filme e vídeo — o filme vem sendo transferido para os lares; utilizado para edições, vem



Carole: "Digitalização influenciara criação

sendo transferido para os lares; utilizado para edições de efeitos especiais e o tamanho original de filmes 35mm é detonado em muitas mídias: vídeo 8, filme 16mm, fita de vídeo Betacam SP and filme 35mm que é possivelmente exibido num cinema depois em televisão (!). Existe um discernimento de como a mídia é usada, criando uma linguagem visual que pode ser especificamente lida por aqueles que conhecem bem a mídia. Embora o cinema ainda seja considerado por muitos como uma arte superior, ele é hoje frequentemente experimentado com uma imagem digitalizada!

Desde o advento e a popularização do equipamento portátil de vídeo, no final dos anos 60, os artistas vêm experimentando criativamente com esta mídia. Muitos deles trabalharam antes em outras mídias e grande parte deles teve experiência em *performance*. Pessoalmente, eu sempre achei que a videoarte foi mais influenciada pela *performance* e pela improvisação da televisão ao vivo, do que pelo cinema. O artista Nam June Paik foi membro do Fluxus que era um grupo interdisciplinar de artistas que pregavam a anti-arte. Educado como compositor, Paik foi o primeiro artista reconhecido nos Estados Unidos por ter utilizado o vídeo como uma forma artística e por ter manipulado arte televisiva ao vivo. Paik está mais próximo da *performance* televisiva de Ernie Kovaks (famoso nos Estados Unidos por algumas das primeiras televisões experimentais, no final dos anos 40 e início dos anos 50), do que do cineasta Ingmar Bergman. Se existe alguma influência do cinema na videoarte, ela ocorre através do seu simulacro televisivo.

FAB — Como as experimentações mais abstratas do vídeo podem ser assimiladas pela televisão?

KLONARIDES — Desde as primeiras experimentações televisivas de Paik tem havido muito videoarte abstrato difundido pela televisão americana. As televisões inglesa e francesa financiaram e apresentaram alguns dos videoartes norte-americanos, mas enfatizando mais novas tecnologias do que idéias. É interessante notar que o canal MTV (Music Television) tem mostrado interesse em reintroduzir a imagem manipulada do vídeo experimental. Não pode ser esquecido que a primeira apresentação de vídeo de Paik foi no "Café a Go-Go", em Nova Iorque e o vídeo musical surgiu do cenário de discoteca. O *feedback* do vídeo vem se tornando o novo show eletrônico e, definitivamente, tem futuro em promover as estrelas de rock dos anos 90.

Uma área de interesse é o uso da experimentação em vídeo em espaços públicos e com a arquitetura. Talvez, como a pintura, a experimentação em vídeo possa ser melhor realizada num ambiente onde possamos interagir com o aparato tecnológico que gera a produção. Onde quer que sejam colocadas telas criando um clima de mídia no qual imagens que se movem se substituem aos elementos arquiteturais, surge uma qualidade "sem costura" entre o que é real e o que é experimentado — funcionando como espelhos e vidro o foram no passado, mas com infinitas possibilidades para uma experiência virtual. Atualmente, as pinturas se movem e estão se modificando, talvez eliminando a idéia do autor, uma vez que o observador pode manipular e interagir com a imagem através de recursos tecnológicos mais recentes.

FAB — A digitalização da imagem não poderá provocar uma transformação radical da linguagem da videoarte? Assim, não ficará a videoarte mais próxima da abstração da pintura do que da estrutura narrativa do cinema?

KLONARIDES — A questão agora é como a supervelocidade da mídia vai influenciar a expressão criativa pelo uso de novas tecnologias. Pode-se afirmar que tanto quanto a imprensa impressa, a digitalização da informação causou uma revolução. Sua proliferação causou uma mudança enfática — não é mais apenas uma área para se experimentar, mas sim um recurso mais valioso do que qualquer outro anterior — principalmente porque não é material. É, isto sim, invisível e persuasivo. Não é totalmente controlado ainda, mas toda tentativa está sendo feita para controlá-lo. É um tempo perfeito para fazer arte ou redefinir a produção da imagem, isto é, se for uma imagem tal qual conhecemos atualmente. Se for verdadeiramente virtual, nós apenas "seremos a imagem".