

gem e não num texto, quadro que consiste em imagens e sinais informativos e não em palavras. É um discurso em que a percepção do mundo está referida aos quadros culturais que o artista partilha com o público. Não se trata mais do quadro da história da arte, mas daquele mundo das mídias, a respeito do qual ele se entende com seu observador.

A arte buscou caminhos na meia-luz da produção e da reprodução a fim de se assegurar contra a apresentação individual da qual ela resulta. Raramente é possível escapar da atração surgida quando uma reprodução técnica é realizada com uma assinatura pessoal e um traço de pincel corre pelo meio da retícula de impressão. Walter Benjamin não podia prever que a arte sobreviveria por meio dessas artes mutantes também na era das imagens técnicas. Na era do computador, porém, apresenta-se novamente uma situação que não pode ser vista apenas com os olhos de Peter Greenaway (pp. 331-32). Em nosso contexto, a cultura do cotidiano foi, nas primeiras gerações do pós-guerra, uma contraimagem da história da arte, da qual a arte queria se libertar. Hoje surgem diferentes linhas de fronteira nas quais a distinção entre *high* e *low* não aparece mais de maneira tão evidente como antes, quando era polemicamente convertida em programa.

## O TEMPO NA ARTE MULTIMÍDIA E O TEMPO DA HISTÓRIA

O ponto de vista do “fim da história da arte” serve também para lançar um olhar sobre o vídeo e a instalação, resultando dessa vez, no entanto, uma imagem diferente. A história da arte, como crônica oficial de um acontecimento coerente, nem sequer tomou pé ainda, isto é, não começou, por assim dizer, a elaborar um acontecimento que já tem entretanto três décadas e incontestavelmente ocupou lugar no cenário artístico. O que não significa que falte literatura a respeito. Ela já alcançou nesse meio tempo um volume enorme e, no entanto, não encontrou lugar na historiografia da arte há muito praticada, para o que existe uma série de motivos evidentes. Mas não é o debate interminável em torno do caráter artístico desses produtos que impediu a integração no discurso especializado. É antes a estrutura distinta da obra que, com a sua complicada documentação, introduz obstáculos precisamente ao modo de trabalho da história da arte, colocando-a desse modo em questão. Não é minha intenção esclarecer a um leitor, que talvez só espere pelos meus enganos, o que a arte multimídia tem de importante. Não,

permaneço no meu argumento e examino adiante o conhecido modelo de pensamento da “história da arte”, mas desta vez no caso do emprego da arte multimídia.

O tema do tempo se oferece para uma investigação desse tipo já pelo fato de que os videoartistas sempre se ocuparam desse tema. Porém eles não visam exatamente o “tempo oficial da história”, no qual os artistas frequentemente entraram em cena de muito bom grado. Motivo suficiente, portanto, para se aprofundar no seu conceito de tempo e, desse modo, conhecê-los. Mas isso também requer tempo. Em primeiro lugar, existe a forma temporal do próprio *medium*, que, de maneira semelhante ao filme, consiste em ter de ser exibido e, conseqüentemente, em ter certa duração. Além disso, como material efêmero, quando não desfruta do auxílio de procedimentos custosos de conservação, o vídeo é tão prejudicado pelo tempo, que já se pode inaugurar agora uma arqueologia da videoarte.

O problema do tempo é dramatizado no caso da videoinstalação, ainda que se trate aí de uma arte espacial: a instalação só existe enquanto está montada em algum lugar e se encontra ligada. Em contraste com o videoteipe, que pode ser exibido em qualquer lugar, ela está presa a uma situação de apresentação, tal como no teatro. Mas diferentemente do teatro e do filme, ela não possui nem texto nem roteiro, respectivamente. A seqüência de suas imagens só pode ser vista no próprio local, isto é, durante a visita de um observador que assiste a ela na sala. Também não pode ser documentada com fotos ou dia-

positivos e, por isso, não pode ser nem mesmo descrita, como aquelas pinturas reproduzidas ao lado do texto. Só se pode retê-la no mesmo *medium*, ou seja, no vídeo. Porém, como pude experimentar em minhas próprias tentativas em Karlsruhe, não existe ainda, momentaneamente, nenhum modelo satisfatório para isso. Nessa modalidade, portanto, e por mais que seja inundada com teorias, a arte multimídia não está de modo algum efetivamente presente como gênero artístico, tal como a pintura, que sobrevive nos corpos de suas obras. Exatamente por isso, ela parece ser um campo de jogo para teorias que não nascem da observação, mas conduzem os artistas mais diferentes a um único e mesmo conceito.

À primeira vista não parece nada difícil classificar a arte multimídia num período da história, pois sem dúvida trata-se de uma invenção dos anos 60 – o que não precisa ser demonstrado aqui mais uma vez. Basta abrir o notável volume organizado por Beryl Korot e Ira Schneider sob o título *Video Art* de 1976 para se ter a impressão a mais abrangente possível sobre esse começo. Ira Schneider, ele próprio artista de mídias, já havia dirigido por alguns anos a revista *Radical Software*, na qual organizava um fórum para a discussão sobre novas mídias. No prefácio do volume mencionado, recorda generosamente os anos 60, quando a indústria fazia pela primeira vez uma oferta favorável à aplicação não comercial da mídia e, desse modo, proporcionava possibilidades modestas aos artistas. Nisso David Antin é bem menos cordial em sua brilhante crítica da televisão

no mesmo volume, ao falar de um *theater of poverty* [teatro da pobreza] em que as leis econômicas dos meios de comunicação de massa, nas mãos das grandes corporações, são anuladas somente no campo de jogo de artistas marginais. A mídia estaria nas mãos do grande irmão (TV), como ele demonstra detalhadamente, sendo caracterizada não por sua tecnologia, mas por uma não nobre finalidade (também técnica) de consumo.

Quando se escreve a história da arte multimídia, ela é frequentemente confundida com a história do desenvolvimento tecnológico, que naturalmente é muito mais simples de ser contada. Depois do vídeo-sintetizador veio uma onda progressiva de digitalização que ainda hoje não diminuiu e promete o controle ilimitado sobre todas as imagens, quer sejam gravadas em outro lugar quer sejam inventadas aqui. O arquivo total de imagens fica à disposição do laboratório todo-poderoso. O arquivo, como uma memória técnica, oferece o material para as invenções imagéticas com o *software*, o qual – de encontro a toda experiência anterior – não desgasta o arquivo, mas apenas aumenta o seu tamanho durante a utilização. Também as barreiras temporais entre presente e passado caíram diante do alcance da “magia digital”, como é chamada pelo autor de ficção científica A. C. Clarke. Do ponto de vista técnico, abre-se caminho para a dissolução da história num presente inevitável, em que tudo e todos estão disponíveis e tudo pode ser feito e refeito. Porém esse não é o tema do qual devo tratar, ainda que talvez determine o conceito de tempo.

Façamos aqui um breve excursão, antes de nos voltarmos definitivamente para o meu argumento, e sigamos ainda por um instante a conexão entre arte e tecnologia. Se na arte multimídia trata-se realmente de arte, isso não é decidido mediante a sua técnica, e sim mediante a sua aplicação. O que mais poderia ser além de arte, uma vez que não oferece informações aproveitáveis e tampouco serve ao entretenimento, já que para isso é muito “maçante” e também demasiado “complicada”? É uma lenda indemonstrável que ela faça invenções que alteram o padrão da tecnologia. Invenções são muito mais caras do que aquelas que poderiam ocorrer no domínio da arte multimídia. Inversamente, porém, ela precisa da transferência veloz de invenções que ocorrem principalmente na técnica armamentista.

O problema da arte multimídia não reside precisamente no seu caráter artístico, mas na sua posição periférica em relação à indústria de entretenimento das fábricas eletrônicas de sonhos da Califórnia, seja a firma de computadores Silicon Graphics, seja o mais velho estúdio de efeitos especiais Industrial Light and Magic (ILM), do diretor George Lucas, que já em 1977 dava o que falar com o seu *Guerra nas estrelas*. Ali começou uma nova era, da qual Walt Disney ou Hollywood foram apenas singelos precursores, desde que o filme de Spielberg *Jurassic Park* exibiu dinossauros em imagens realísticas. Em seu filme *Terminator II*, James Cameron libertou a técnica de computador para um pandemônio de imagens alucinatórias das quais está banida como produto supérfluo toda realidade

da experiência. Está aberto o caminho para uma nova era de filmes, em que a técnica de computador falsifica um mundo de fantasia filmado. Nessa comparação, a arte multimídia não pode deixar nenhuma impressão em termos tecnológicos. Trata-se antes de um enclave elitista no mundo das mídias e, por isso, dependente do sucesso no cenário artístico. Ela surgiu inclusive com a intenção de aprofundar uma experiência artística que fazia muito tempo havia se tornado excessivamente superficial no mercado de arte dominante.

Com isso voltamos novamente ao tema. O tempo da arte multimídia, que é um pouco diferente do tempo na arte multimídia, já dura várias décadas, embora não se tenha conseguido, até onde sei, escrever a sua história ou a sua evolução como gênero artístico de acordo com um esquema garantido, descobrir afinal um desenvolvimento num sentido linear. Uma forma temporal só pode ser comprovada na obra de artistas individuais que perseguem determinada problemática, mas isso não vale para a prática heterogênea como um todo. Somente os começos apresentam-se como um advento ocorrido no círculo do Fluxus e da *body art*. Já nessas manifestações artísticas está presente a crítica de uma arte há muito tempo mercantilizada, uma crítica que obtém reconhecimento em manifestações distantes do mercado. Sob essa perspectiva, o videoartista é um herdeiro do antigo *performer*. Essa sucessão se mostra ali onde

ele aparece pessoalmente e faz do observador seu cúmplice. No Fluxus, o artista conquistara com o próprio corpo o lugar da obra e a obra, em sua existência física e venal, é substituída por sua autoapresentação que deixava atrás de si apenas um vestígio passageiro. Na videoarte, o mesmo artista utiliza como espelho um *medium* que não foi inventado verdadeiramente para a expressão pessoal, num gesto totalmente arbitrário. Situação semelhante ocorre quando ele sustenta um espelho diante do observador para obter a sua atenção. Com isso, traz para dentro de uma mídia veloz, que normalmente serve ao consumo cego, uma lentidão do olhar, tal como ela está associada a qualquer atividade semântica: a interpretação aberta toma o lugar da comunicação ou informação fechadas; as perguntas pacientes, o lugar de respostas impacientes.

Nessa situação especular está inserida uma autorreflexão que afinal também nos torna acessível o conceito de tempo que procuramos. A autorreflexão ocorre numa consciência que produz um “tempo interno”, desviando-se do mundo exterior e de seu tempo real. A experiência do “eu” também é tematizada por muitos artistas multimídia conhecidos, invocando-a e abjurando-a, como se fosse exatamente essa experiência que hoje ainda importa. À primeira vista parece estranho que venham falar disso justamente no contexto de *editing* [edição]. Como se sabe, isso significa a edição de uma fita de vídeo, em que a sequência da câmera é alongada ou encurtada segundo a vontade do artista e alterada com inserções de todo tipo. Nessa colagem

temporal perde-se imediatamente o tempo real em que se originou a gravação e cessa também a ilusão do tempo narrativo, que no filme e no entretenimento televisivo dirige uma narrativa para o seu final desejado. O artista detém o controle sobre a sua matéria para conferir a ela uma forma aberta e estabelecer o diálogo com o observador numa “linguagem” pessoal. Aqui a colagem temporal representa, na ideia, o “tempo interno” da consciência. Com o que se torna compreensível o significado de editar no nosso contexto.

Nam June Paik também trata do mesmo tema no ensaio que publicou no volume coletivo *Video Art* sobre *input-time* e *output-time*, isto é, sobre o tempo de gravação e tempo de transmissão: “alguns artistas, a fim de contestar o tipo de entretenimento da CBS, recusam-se a editar ou modificar de qualquer modo que seja a estrutura temporal da performance ou do local do acontecimento”. Por isso, Paik faz que a nossa consciência e a nossa memória, as quais podem igualmente proceder de qualquer maneira com o tempo armazenado, se recordem do seguinte: “Essa metamorfose (não apenas da quantidade de tempo, mas também da qualidade do tempo) é precisamente a função do nosso cérebro [...], e do mesmo modo o complicado processo de edição não é senão a simulação dessa função cerebral”. A videoarte imita a natureza precisamente em sua “estrutura temporal íntima”, em que mais uma vez “estrutura temporal” aparece entre aspas, visto que não é uma categoria do tempo real.

A analogia com o cérebro, o qual também pode dispor soberanamente de tudo que foi em certo momento armazenado nele, reluz neste aforismo inesperado: “Quando alguém é captado no vídeo não pode mais morrer – em certo sentido”. Paik jogou com essa ideia ao dedicar ao sexagenário John Cage um vídeo com recordações da sua vida ou ao trazer de volta para o presente o já falecido Marcel Duchamp, segundo a maneira arditamente honesta da reprise. Em Cage o registro de um concerto mudo, medido com um relógio de bolso, despertou em Paik a ambição de levar a uma função originária a música e a imagem eletrônicas e então mandá-las novamente juntas para o picadeiro, a fim de comemorar e parodiar uma à outra com uma mascarada profundamente ousada. O lema soava agora: “*This is zen for tv*” [Isto é zen para a televisão]. A colagem de som e imagem em seu círculo infinito, mesmo quando a fita acaba, justifica-se devido à sua proximidade com a nossa consciência tão saturada de tempo quanto desobrigada dele.

No mesmo ensaio, causa admiração a alusão enigmática à arte “maçante” (*boring*). Se a arte é boa ou ruim, isso não tem nada a ver com o fato de ser maçante, pois “ser maçante é tudo menos uma coisa negativa”. A solução do enigma é encontrada quando abrimos novamente, no mesmo volume, o texto de David Antin: “O contraste mais marcante entre o vídeo artístico e a televisão está em sua relação com o tempo”, pois o primeiro é sempre descrito como “longo ou maçante”, mesmo quando é breve. A televisão, ao contrário, vive do total

controle sobre o tempo, que é infinitamente mais caro e, portanto, constitui uma forte unidade de medida econômica. Esse controle implacável do tempo é cuidadosamente dissimulado pelo entretenimento atraente e a transmissão ao vivo de informação para o público. Dessa perspectiva, o vídeo artístico representaria uma inversão completa da situação da televisão e, por conseguinte, uma crítica propriamente dita da cultura de massa. Ele cultiva, por assim dizer, “um estilo literário que só chega ao fim quando se esgotou a sua fraca energia narrativa. A obra termina somente quando sua intenção é realizada. O tempo é aqui uma unidade interna, ou seja, exatamente aquela quantidade de tempo que é usada para um tema determinado”.

Já Nam June Paik levou o “longo instante” a um auge solitário, ao montar em 1974, numa inspiração momentânea, um Buda japonês que ele mesmo possuía na frente de um aparelho de televisão japônes, isto é, com design de capacete de astronauta [fig. 19]. Com isso colocava em xeque, por assim dizer, o tempo infinitamente rápido da técnica da televisão por meio de uma imagem refletida (fotóstato) do Buda, que como uma estátua tridimensional não apresenta nenhum movimento. Para essa finalidade utilizava justamente o “curto-circuito” de monitor da câmera do *closed circuit* [circuito fechado], que normalmente é usado para transmissões ao vivo. Por fim, parodiava também os telespectadores, pois, como se sabe, Buda cultivava somente

a visão interna, motivo pelo qual, mesmo que pudesse, não *queria* ver nada na televisão. O tempo, que na televisão é medido normalmente em frações de segundos, é suspenso aqui numa atemporalidade em que nada mais ocorre além daquilo que o observador, normalmente tão passivo, despende nesse caso em energia intelectual.

Era compreensível, por isso, que Michael Baudson quisesse tomar emprestada a obra, quando organizou em 1984, em Bruxelas, a exposição *Zeit – die vierte Dimension in der Kunst* [Tempo – a quarta dimensão na arte]. No entanto o Museu Stedelijk, de Amsterdã, ao qual a obra já pertencia, não a emprestou, e então Paik inventou uma nova, que, todavia, compreende o tema de outra maneira: o *Hidra-Buda* de duas cabeças [fig. 20]. Aqui, duas máscaras, moldadas no rosto de Paik e fundidas em bronze, ocupam o lugar do espectador. Elas “observam” na instalação duas fitas de vídeo totalmente diferentes: ora com uma colagem desordenada das obras de Paik, ora com a gravação de uma performance silenciosa da vida dele. Para completar o paradoxo, uma das máscaras contrai o “rosto” irritada ao olhar para a fita da colagem turbulentamente caótica (a linguagem já não cria mais tais descrições). Mas a outra máscara de bronze fuma satisfeita um cigarro olhando para o caminho de areia em que Paik, outrora músico, traz um violino nas costas. O violino também está – *in corpore* – diante dos monitores, mas dividido em duas metades, assim como em Paik estavam divididas arte e vida, e, por sua vez, as mídias na arte. Em ambos os casos o

monitor representa, portanto, um espelho em que o artista observa a si mesmo e encontra nisso o “tempo interno” de sua dupla obra na performance corporal e no vídeo incorpóreo.

É exatamente essa situação especular da videoarte que Rosalind Krauss, já em 1976, tomou como alvo de sua crítica. Seu ensaio no primeiro número da revista *October* [1976], a qual veio a ser posteriormente muito bem-sucedida, tem o significativo título “Video: The Aesthetics of Narcissism” [Vídeo: a estética do narcisismo]. “Na imagem do olhar sobre si mesmo está contido um narcisismo”, tão logo esse olhar se perde no domínio intermediário entre a imagem e o eu. A perda da “separação de sujeito e objeto conduz a uma queda sem gravidade”, num espaço em que tudo é somente a nossa própria projeção e o tempo exterior é excluído. Pressente-se a preocupação marcada por certa visão de mundo, quando a autora quer considerar correta a crítica ou a paródia dessa situação. Por isso, elogia também o vídeo de Richard Serra *Boomerang*, de 1974, em que Nancy Holt, que aqui aparece como *performer*, sente-se trancada numa gaiola, sem saída, e grita: “Estou cercada apenas por mim mesma!”. Seus gestos e palavras retornam do vídeo em sua direção, como um bumerangue.

Desde então o vídeo desenvolveu-se em muitas direções, mas a situação especular exerce ainda um encanto mágico. Videomakers renomados, como Gary Hill e Bill Viola, como sempre, tam-

bém se colocam como atores na imagem, com o corpo de uma mídia viva, quando podem e querem estabelecer um diálogo mudo com o observador, pelas vias da intuição. Por isso deixamos pensativo o que Rosalind Krauss escreveu então sobre a perda do texto no vídeo. Ela não tinha em mente a perda de determinado texto (como o roteiro) nem a renúncia ao emprego de textos no vídeo, mas o abandono do texto simplesmente, ao qual o vídeo não quer mais estar referido (com exceção de Gary Hill), do texto como controle de toda significação e como lugar de obrigatoriedade intelectual. Com isso perde-se também o texto de todos os textos, a partir do qual se constitui uma história comum do campo de visão. A consciência individual é um lugar precário do entendimento, e a tão calculada magia da imagem pertencente à ideia sem texto do artista utiliza um espaço livre em que sentido e não sentido se encontram um ao lado do outro.

Os moralistas e precursores no domínio da videoescultura e videoinstalação são conscientes do perigo de perder o contato com temas públicos e de dispensar o público de uma tomada de posição para a qual não oferecem mais nenhum ponto de vista. A imagem do homem, que nesse momento começa a se dissolver em todas as fronteiras até aqui ainda preservadas, fornece matéria intelectual suficiente para tomar posição diante da experiência humana na mídia dos novos gêneros artísticos com seu alcance fotográfico. Penso em Marie-Jo Lafontaine e Klaus vom Bruch, para mencionar dois colegas de Karlsruhe, os quais, ao mesmo tempo, não quero colocar em primeiro plano em razão

dessa estreita proximidade. Como se trata de questões fundamentais, os dois norte-americanos Bill Viola e Garry Hill, com recursos totalmente distintos da mídia, apresentam-se como representantes do gênero, sem que eu proponha com isso uma avaliação. Por motivos quase fortuitos, conheci melhor recentes instalações desses dois últimos, por isso quero utilizá-las como exemplo.

Bill Viola e Gary Hill são ambos, distintamente, fascinados por aquele tempo subjetivo que escapa de modo tão flagrante ao conceito objetivo que é próprio de uma consciência histórica. Numa nova entrevista, publicada no catálogo da exposição de Viena e Amsterdã de 1993, Gary Hill anuncia: “O tempo é uma temática central do vídeo, mas não se trata do tempo linear, e sim de um movimento no próprio processo mental. Aqui se dispõe, por assim dizer, uma topologia do tempo. Minhas obras nascem de uma prática autorreflexiva que me inclui na apresentação como autor/*performer*”. Ele exige da sua mídia, contudo, assim como Bill Viola, estruturas e argumentos mediante os quais possa chegar a um entendimento com o público.

A ciência da arte teria simplesmente de perseguir o conceito atual de tempo na arte multimídia até o cenário artístico geral dos anos 60 (cf. p. 308). Mas seria algo completamente diferente, se quisesse estabelecer para a história da arte multimídia uma sucessão temporal passível de ser narrada. Nesse ínterim, ela pode, no entanto, sem se entregar a esses problemas, desenvolver metodicamente um conceito de obra que tem de ser novo, uma vez que vídeo e instalações espaciais têm apenas

uma semelhança longínqua com a obra de arte de feitiço tradicional. Os trabalhos a esse respeito exigem precisamente esse exercício analítico, pois se colocam no museu, ou seja, no mesmo local de discussão em que as obras de arte desde sempre se tornaram o tema de monografias. Por isso, de acordo com o meu contexto, gostaria de descrever três obras a fim de verificar nelas a concepção de tempo da arte multimídia, que é meu tema. Começemos com dois trabalhos de Bill Viola de 1992.

Assim que pisamos a sala escura [fig. 24b], *Slowly Turning Narrative* [Narrativa girando lentamente] nos conduz imediatamente a um palco. A tela encontrasse no meio da sala, de tal modo que temos de contorná-la, e recebe de ambos os lados duas sequências de imagens inteiramente diferentes. Além disso, ela é tela apenas na parte dianteira, o seu verso é um espelho. Como gira lentamente em torno do próprio eixo, ela aparece à nossa visão, dessa dupla perspectiva, como imagem e espelho alternadamente. Já por isso, não podemos mais perceber frontalmente a imagem, como normalmente obriga a tela, e entramos nós mesmos na imagem, quando o espelho giratório passa por nós. As duas sequências de imagens circulam finalmente pelas paredes com o raio de luz ou com o reflexo de espelho do monitor giratório. Como mostra nossa reprodução, podemos às vezes discernir as duas sequências de imagens juntas, uma diretamente e a outra refletida.



A alternância entre imagem e espelho adquire importância quando descobrimos a antítese instalada nas duas sequências de imagens. De um lado, o rosto sonhador do artista, com sua visão interna, é tirado do escuro pela luz pálida do monitor. Do outro, num ritmo diferente, sucedem-se fragmentos desconexos de uma videocolagem, que, por sua fluidez, trazem do mundo uma coleção de impressões. São, por assim dizer, pedaços de lembranças que não conseguem se impor contra a presença do rosto no lado contrário. A antítese se repete no duplo som que acompanha as imagens: de um lado um barulho confuso de fundo, do outro uma voz monótona que narra tudo o que faz uma pessoa, ou seja, ama, sofre, dorme e morre: “*The one who*” [Aquele que] é tanto o tipo como o indivíduo, o conceito universal de uma mônada.

Nesse procedimento são tirados os fundamentos de qualquer conceito de tempo, seja ele derivado do tempo real ou narrativo de um relato. A narrativa gira incessantemente em círculo, sem começo nem fim, e de tal maneira que podemos supor o narrador na face e as suas projeções nas imagens em movimento. Mas essa distância entre um e outro, o narrador e as imagens, é quebrada tão logo nos movimentamos nesse espaço interno, cujas paredes são inundadas pelo rio de imagens e somos também apanhados pelo espelho. O sujeito que descreve a ladainha no alto-falante está dividido em autor e observador, e no entanto é uma única pessoa. Trata-se do *conceito* de um sujeito que não tem corpo, apenas consciência. É a *nossa* cons-

ciência que está encerrada nesse espaço interno simbólico. Na corrente de imagens está exposto o vestígio de nossa existência.

Em sua encenação teatral, o trabalho de Viola é um produto típico do gênero. Ele centra o observador como ator principal do eu e constrói para ele um espaço de ressonância, no qual as imagens estão descentralizadas, evaporam-se em sua substância e legibilidade. Por isso, assim quero entender, Viola inverte essa tendência num outro trabalho do mesmo ano e permite o renascimento da imagem atomizada, ao inventar um foco de atenção para uma única imagem. *Heaven and Earth* [Céu e terra] [fig. 24a] não é outra coisa senão um diálogo entre duas imagens de monitores que estão montados, num suporte em coluna, não lado a lado, mas um sobre o outro verticalmente, justamente como o céu e a terra no mito. Essa descrição contém uma contradição, na medida em que fala de uma única imagem e, ao mesmo tempo, de uma imagem dupla; no entanto, essa contradição se deve à intenção do artista. Ela se resolve quando a analogia entre imagem do vídeo e espelho transforma-se aqui, de uma maneira totalmente original, num verdadeiro instrumento de encenação. Nós mesmos mantemos o olhar apenas na imagem de baixo, mas a superfície convexa do monitor apanha misteriosamente, pelo efeito de espelho, a imagem de cima, de modo que uma segunda imagem se reflete no meio da imagem. Digamos de uma vez: no rosto de uma criança recém-nascida reflete-se a morte na figura de uma mulher velha no leito de morte. Não digo: já se reflete, porque não é minha intenção

exibir como troféu um lugar-comum iconográfico e regozijar-me com a reedição eletrônica da velha ideia de vaidade. Deve-se falar antes de como o artista utiliza aqui a sua mídia e qual conceito de tempo visualiza nisso. Que ele se regozije com símbolos, não quero por isso censurá-lo, afinal os símbolos ainda são imagens muito privilegiadas, quando não são barateadas.

A instalação consiste propriamente em apenas dois monitores sem os gabinetes, dos quais, porém, basta apenas um único para capturar uma imagem dupla. A antiga analogia entre imagem e espelho explica também a nova relação entre *software* e *hardware*. O aparelho, em sua constituição material, é apenas o espelho de uma imagem imaterial. Se a imagem do vídeo reduz-se a um reflexo e a um espelhamento, ela sempre pressupõe então outra realidade, que primeiro é apanhada pela câmera, antes de poder ser reproduzida ou refletida na tela. A metáfora do espelho, contudo, é logo substituída por outra, a metáfora da luz. Os dois monitores são as únicas fontes de luz na sala escura e evocam a associação com lâmpadas cirúrgicas, o que apenas corresponde aos motivos da imagem e produz um efeito de aura, como se fôssemos espectadores de um processo de vida e morte. Imagem e luz não podem mais ser distinguidas uma da outra. Em vez de a luz entrar na imagem, a imagem surge apenas *com* a luz e *na* luz dessa técnica.

O material utilizado é tirado da produção de Bill Viola *Nantes-Triptychon*, que mostra no lado esquerdo o nascimento do seu filho e, no direito, a morte de sua mãe como sequência

fílmica. Mas não precisamos nos preocupar com os seus dados biográficos, pois afinal todos nós nascemos um dia e por isso também morreremos. Porém a edição desse material filmado isola o rosto da criança, que nos é mostrado na mesma visão inferior plana como a da própria tela e se une, também na curvatura do rosto, pele à pele, ao corpo convexo do monitor. Algo semelhante vale para a cena de morte, com a diferença apenas de que podemos vê-la a distância e a criança de perto. O ponto alto dessa encenação é atingido na ambivalência entre estátua e movimento. Vemos sempre apenas esse único rosto, mas ele se move continuamente, como se pudéssemos ver a própria criança que representa a sua vida no movimento de corpo. O contraste com o reflexo da mulher moribunda, em que cessa todo movimento e também para a respiração, é completo. No movimento a imagem assume a condução do suporte imóvel de imagem, o aparelho. A imagem de vídeo sem corpo expressa, no aparelho, o movimento do corpo vivo. A tela, com a sua moldura fixa, é ludibriada nessa encenação corporal.

Rosalind Krauss também teria aqui todos os motivos para exprimir a suspeita de narcisismo, pois na metáfora do tempo não se ultrapassa o cordão mágico de isolamento que é próprio da autorreflexão. No nascimento e na morte recebemos apenas as datas extremas entre as quais está a unidade de tempo de uma vida. Elas tornam indiretamente visíveis o que escapa a toda visibilidade. Começo e fim emolduram apenas a extensão de tempo em que se forma a nossa consciência. Agora retorna

nossa impressão inicial de que o artista não quer nos mostrar senão imagens: uma imagem condiciona e relativiza a outra. O homem não está presente nem na imagem do começo nem na imagem do fim, mas antes no observador que está diante dessas imagens e as relaciona consigo. Ele é um *typus*, pois é destituído de qualquer situação histórica e está sem uma biografia unificada temporalmente, embora seja dotado de uma consciência em que recolhe as imagens com as quais interpreta a si mesmo. Delas fazem parte o nascimento, do qual ele se recorda, e a morte, que ainda não conhece. A colocação entre parênteses da existência autorreferida nessa instalação é registrada fotograficamente em duas pessoas diferentes de uma maneira definitivamente mítica. As imagens, como espelho, apenas reproduzem o que é o homem que está diante delas. Com isso Viola formulou de maneira nova um antigo tema da pintura.

Gary Hill é muito mais cético ao utilizar numa nova mídia as imagens ainda possíveis no presente e ao relacioná-las com uma imagem atual do homem. Ele questiona seu meio e seu tema, o conteúdo, portanto, de uma maneira radical, que se relaciona às estratégias da filosofia da linguagem. Trata-se, em verdade, do mesmo tema de Viola, quando Hill reúne dezesseis perspectivas parciais do corpo humano em um mesmo número de monitores, formando um conjunto opressivo. Assim ganhava a oportunidade inesperada de desconstruir, num

primeiro passo, a imagem isolada e, num segundo passo – que somente nós devemos executar –, liberar uma ideia da existência humana a partir da soma de imagens. “*Inasmuch as it is Always Already Taking Place*” [Na medida em que isto já está sempre acontecendo] [fig. 23a-d] – já o título, que alude ao nosso processo mental, exprime um enigma. Parece que, nessa aventura analítica, o artista quer trazer à luz novamente a “epistemologia do ser”, como costuma dizer, no campo de escavação da linguagem e das imagens. O ser tal como é concebido e do qual se toma conhecimento. Enquanto outros procuravam isso na linguagem, Hill o investiga na mídia das imagens de vídeo, mantendo todavia um olho na linguagem.

A instalação transpõe uma antiga experiência da pintura e se abre desde a parede como um retrato, diante do qual estamos, num primeiro momento, como perante uma natureza-morta, uma natureza-morta com um espaço literal e não apenas pintado. Somente então distinguimos as janelas imagéticas individuais que se abrem nos monitores. Mas apenas o som de fundo desperta o impulso de nos inclinarmos mais para a frente e procurar no retrato – que, tal como uma pintura, não podemos adentrar com o nosso corpo – aquele corpo que a preenche. Assim somos puxados para lá e para cá, entre o perto e o longe, como se isso se devesse à própria natureza do *medium*: a imagem permanece atrás do retrato, sobre o qual ela sempre surge novamente, mesmo no *close* mais intimista, a uma fria distância. A simulação jamais se transformará num corpo. O som

incompreensível – um murmúrio e um gemido acompanhados do arranhar de unha numa página de um texto, que se reproduz num dos monitores menores – também nos reporta de modo semelhante à distância, embora testemunhe a presença de um ser vivo. Nessa presença confusa está, como já foi dito, a ideia de uma existência que não se deixa mais compreender por um conceito persuasivo de imagem, ou seja, pela equação de retrato e pessoa.

Partes isoladas do corpo, banidas em imagens de vídeo, preenchem o antigo espaço imagético. As fitas de vídeo, cujo contador permanece visível, rebobinam sem parar. Ali está uma orelha. Um pé é visto por baixo. Uma grande parte da barriga, respirando. Um olho piscando num rosto sem visão interior. Imaginamos que todos esses fragmentos pertençam a um único corpo masculino, que aqui é decomposto lexicalmente em suas “letras e palavras” individuais. A voz também participa, sussurrando: “*I can't say*” [Não posso dizer]. As partes são imagens isoladas, “sílabas imagéticas” abreviadas, sem que ocorra uma sincronia, nem sequer no movimento. Trata-se sempre apenas de um aspecto externo, a visão da pele, que encerra uma vida interna invisível. O dedo arranha um texto que o dedo não compreende. O que o dedo tem a ver com a pessoa? Onde termina o corpo e onde começa a consciência?

Não se poderia decompor um corpo vivo, porém os aparelhos isolados não são membros do corpo, apenas imagens deles. A imagem sem corpo e o aparato técnico, que possui o falso corpo, são compelidos com esforço absurdo a um termo

genérico comum. Não que essa equação deva ter resultado exato: os recortes do corpo mostrados por Hill não têm nenhuma conexão com o formato do monitor individual. Porém a pele se estende tão abaixo da superfície dos monitores sem gabinete, que o tema do corpo adquire subitamente, como uma aparição, predomínio sobre o *medium*. A invocação mágica de membros vivos tira vantagem também da analogia entre a imagem de vídeo que vibra silenciosamente e a pele que respira. Ficam borradas as fronteiras entre a imagem e o tema do corpo. Nossa percepção é zombada como ilusão, por trás da qual, no entanto espera uma presença indescritível.

No “cenário anatômico”, do qual escreve Hill, é executada a desconstrução da imagem do corpo, mas não com a intenção de aniquilar o ser ou o “eu” que se encontra por detrás dela. A alfabetização de nossa percepção também não tem a finalidade de dissolver com a percepção a existência da qual ela não contém nenhuma prova realmente conclusiva. No retrato, assim como no próprio corpo, surge desse modo a diferença entre aparência e ser, entre imagem e vida. Por isso tudo é reportado de volta a um centro invisível ou a uma forma coletiva não descritível. A “verbalização” das imagens abre para o artista a possibilidade de analisar o meio e tornar visíveis os seus limites, os quais, por fim, são os limites de toda imagem.

A “verbalização” persegue o objetivo “de destituir o poder das imagens” por essa via indireta, como diz Hill. Isso acontece na medida em que ele se volta novamente das imagens para um

corpo humano que tem uma voz com a qual pode falar e que, portanto, possui linguagem. A percepção, com todas as suas ilusões, termina no corpo, que não é mera percepção. A imagem está numa relação com o corpo semelhante àquela que ele tem com o ser, isto é, numa relação de diferença. A busca por um apoio no fluxo interminável de imagens que se abre no abismo eletrônico depara com o desvio do corpo e o seu ato de fala: o ato de fala com o seu tempo físico e a sua “manifestação”, no sentido literal, de existência. Em outros trabalhos, o artista também chama atenção para filósofos da linguagem, como Martin Heidegger e Maurice Blanchot, cujo texto *L’Espace littéraire* (1955) [*O espaço literário*] é pronunciado na instalação *Beacon*, segundo uma edição livre da tradução inglesa. A sobrecarga de linguagem também era ali uma estratégia para relacionar a linguagem consigo mesma e retirar-lhe, na contradição, o sentido já gasto. No caso das imagens, a estratégia consiste em defender a superioridade do invisível em meio ao contexto do visível e da reprodução.

O enigma da relação entre imagem e tema ocupou os artistas durante séculos, mas os seduz frequentemente a um jogo com a ilusão, que Gary Hill transforma em seu oposto. Pode-se mesmo falar de um anti-ilusionismo que nos impõe um controle impiedoso sobre a nossa própria percepção. A instalação, porém como uma tentativa numa longa série de outras tentativas semelhantes, torna-se realmente interessante somente ali onde deparamos com a desconfiança de Hill diante de imagens

infinitamente novas e eficazes do meio eletrônico. Essa suposição pode ser confirmada ao consultarmos seus textos e lermos na já mencionada entrevista (p. 160) que ele quer unir todas as imagens às sílabas individuais faladas numa proporção 1:1, para interromper sua fuga do espaço físico e de um tempo ainda individual da experiência.

Assim Hill associa o seu conceito de tempo ao conceito de corpo em defesa de uma corrente de imagens amorfas e de um espaço sem lugar. “A linguagem sonora foi para mim um meio de marcar fisicamente com o corpo o tempo no ato de fala.” O som, quando é transferido para o corpo, é mais bem preparado contra a perda do eu do que a imagem. A linguagem mostra-se para o artista precisamente como “libertação” do labirinto das novas imagens e de sua onipotência inumana. Aqui o pensamento seria infenso ao narcisismo, pois, mesmo que o tempo interno da autorreflexão entre novamente em discussão, deparamos com ele repetidas vezes na videoarte. A análise do *medium* ocorre a partir da contraposição do corpo, que ainda promete uma noção de identidade. O *medium* não pode enfim executar nenhuma autorreflexão. Essa teoria prática das mídias apresenta-se como uma posição de vanguarda, pois ela trabalha com o *medium* para criticá-lo e mobilizá-lo contra o abuso.

Essa posição traz à luz evidentemente aqueles problemas que surgem com as novas invenções, sem que ela deva ser atribuída a algum inimigo das mídias. Nesse contexto, a escolha entre vídeo e instalação tem um papel importante. “O vídeo não

pode mais existir tal como existem por natureza a instalação e a escultura, porque elas estabelecem uma relação física com o observador” e conservam de maneira íntegra a sensação corporal. A sensação corporal, que Hill denomina “*visceral experience*”, é um local de resistência e um meio de recepção artística: nele nos reencontramos num terreno conhecido com sinalizações no caminho da história da arte. O debate que se esboça nos trabalhos multimídia tem seus dois polos na noção de consciência e na insistência sobre a sensação corporal: na consciência como modelo da edição de vídeo e na sensação corporal como modelo de instalação. Os temas antropológicos não se deixam ignorar, apesar de todo o espetáculo da técnica.

Hill declara-se, portanto, pela instalação, mas também reconhece a sua sedução pelo “momento teatral, que procuro manter reduzido”. Por isso ele quer desviar a atenção fixa da tela e de suas “imagens intermináveis”, naturalmente numa encenação artisticamente exigente. Numa exibição com imagens, em vez de numa exibição *na* imagem. A estratégia consiste em não devolver às imagens a sua substância e a sua ilusão, o que resultaria no mesmo. Pelo contrário, as novas imagens, “que desde o início são imateriais, têm de perder ainda mais a sua falsa identidade” quando ele as “deixa escorregar pelo corpo físico e desaparecer na profundidade do espaço (simplesmente e sem vestígio)”. Essa visão do fim do século e da recente arte multimídia é surpreendente. Poder-se-ia falar mais uma vez, num discurso histórico, do início de uma nova história da arte?

## **A HISTÓRIA DA ARTE NO NOVO MUSEU: A BUSCA POR UMA FISIONOMIA PRÓPRIA**

A disputa em torno da história da arte tem o seu lugar atual e também futuro no museu de arte contemporânea. Nesse local não é exposta apenas arte contemporânea, mas se encontra também sempre representada aquela ideia que possuímos sobre a história da arte. Porém, exatamente aqui, existem hoje dúvidas pertinentes sobre se a ideia de expor a história da arte no espelho da arte contemporânea ainda é universal e se ela ainda se sustenta. Os conceitos totalmente diferentes de arte que hoje estão em circulação suscitam a questão de se ainda somos capazes de chegar a um acordo no que diz respeito a uma ideia comum de história da arte, que possa ser exposta sem problemas nos museus. De fato, não basta simplesmente apresentar obras se elas não podem testemunhar a favor de uma ideia do curso da história da arte e da situação da arte. Ainda estamos presos a um sentido de arte cada vez menos compreendido, que conseguimos identificar apenas no quadro de sua história prévia, qualquer que seja a maneira que quisermos nos representar essa história.