

Assimilando a evolução tecnológica vídeos e caleidoscópios na pós-modernidade

Saul Edgardo Mendez Sanchez Filho¹

Resumo: A linguagem audiovisual se destacou com o aparecimento de novas tecnologias como suporte para a produção artística não somente devido à crescente maleabilidade de som e imagem, mas também por lidar com algumas das maiores questões pós-modernas: a *construção fragmentada* e o *tempo*. Com o advento da digitalização, o vídeo abandona a linearidade da composição e também, como expressão artística, a exploração consciente e naturalista da figura clássica, definindo-se cada vez mais na direção da desintegração e da abstração das formas, adquirindo constantemente, em suas obras, características de uma estética *caleidoscópica*. O trabalho apresenta as relações entre *evolução tecnológica* e aspectos do *momento pós-moderno*, buscando identificar as características mais relevantes da influência desses nas criações artísticas em vídeo. Para tanto, é utilizado um referencial teórico baseado não só no estudo das peculiaridades da linguagem, como também através do estudo dos avanços tecnológicos pertinentes ao meio, da sociologia da arte e da pós-modernidade.

Palavras-chave: tecnologia; audiovisual; pós-modernidade

Abstract: The audiovisual language was distinguished with the appearance of new technologies as a medium for the artistic production, not only due to the increasing malleability of sound and image, but also for dealing with some of the major post-modern questions: the *fragmented construction* and the *time*. With the advent of digital, the video language also abandons the linearity of the composition and, as an artistic expression, the conscientious and naturalistic exploration of the classic figure, defining itself each time more into the direction of disintegration and abstraction of the forms, acquiring, constantly in its expressions, characteristics of an kaleidoscopic aesthetic. This work presents the relations between *technological evolution* and aspects of *post-modernity*, aiming to identify the most relevant characteristics of their influence in the artistic creations in video. For such purpose, we are based not only upon the study of the peculiarities of the audiovisual language, but also upon the study of the technological advances of the medium, theories from the sociology of art and studies from post-modernism theorists.

Keywords: technology; audiovisual; post-modernism

A discussão sobre as tecnologias cresce em volume; é hoje comum e pertinente a análise dos aparelhos que permeiam nosso dia a dia, invadem o espaço de nossas vidas; que nos atiram em meio a um *fluxo* de sons e imagens onde tudo acontece em

¹ Graduado em Comunicação Social (Universidade Estadual de Santa Cruz). Ex-Bolsista de Iniciação Científica/ CNPq. Pesquisador voluntário do grupo de pesquisa ICER (Identidade Cultural e Expressões Regionais), UESC-BA. E-mail: sauldesign@gmail.com

alta velocidade. Tais meios se expandem e se interligam, caminhando rumo à hipermídia e à interatividade. Em torno a essas mudanças, a arte passa por um momento no qual a sociedade, imersa no comercialismo e em um mundo de *advertising*, não tem mais o tempo da *apreciação*; momento no qual são também cultivados novos *valores* que possuem íntima relação com a *comerciabilidade* e a *lucratividade*, uma nova lógica cultural impulsionada pelo capitalismo tardio (Jameson, 1997). Os modos de expressão artística, em sua criação subjetiva e técnica, tampouco permaneceram intactos: distanciando-se das telas de pintura, das esculturas e do espaço físico do museu, seus horizontes se expandiram através do hibridismo das experiências da vanguarda e do pós-vanguarda, chegando hoje a uma era pós-midiática (Guattari, 1993) na qual a forma mais expressiva certamente é o próprio *fluxo* das mídias, girando em torno de seus comerciais e videocliques.

A linguagem audiovisual destacou-se no momento histórico - com o aparecimento de novas tecnologias, como suporte para a produção artística, e não somente devido à crescente maleabilidade de som e imagem, mas também por lidar com algumas das maiores questões pós-modernas: a *construção fragmentada* e o *tempo*. Com o advento da digitalização o vídeo abandona a linearidade da composição e também, como expressão artística, a exploração consciente e naturalista da figura clássica, definindo-se cada vez mais na direção da desintegração e da abstração das formas - confundindo realidade e imaginário, construindo obras onde certas vezes não há sequer mensagem ou significado, somente exercício de técnica e estética do *ritmo*.

A expressão artística audiovisual tende a ser analisada, portanto, não somente através das peculiaridades da linguagem, como também através do estudo dos avanços tecnológicos, da sociologia da arte e das teorias da pós-modernidade. O estudo apresenta as relações entre a *evolução tecnológica* e aspectos do *momento pós-moderno*, buscando identificar as características mais relevantes da influência dos mesmos na atual produção artística e/ou cultural em suporte videográfico. Para tanto, realizou-se pesquisa bibliográfica, pesquisa na *web* (Internet) e pesquisa videográfica. Foi selecionado um videoclipe da dupla The Chemical Brothers dirigido pelo videoartista Michel Gondry, intitulado “Let Forever Be” (disponibilizado em www.youtube.com/watch?v=Hmpxsk3dHaA), para uma análise exemplificatória da hipótese de uma estética *caleidoscópica* que pode estar se tornando uma *dominante* (Jameson, 1997) nas expressões artísticas em vídeo.

Tecnologia

Na evolução humana, as tecnologias estiveram sempre presentes. Tal presença começa a se tornar marcante a partir do momento em que o ser pré-humano descobre que pode promover alterações na natureza através de intervenções específicas, e nisso consiste o trabalho ou a criação artística. Segundo Ernst Fischer (1987), o homem tornou-se homem através do uso das ferramentas, ele produziu a si mesmo fazendo e produzindo ferramentas com as quais alterar a realidade estabelecida. Fischer afirma que:

Todo organismo biológico possui relações de metabolismo com o mundo circundante; continuamente tira algo do mundo e dá-lhe algo. Mas isso é feito sempre diretamente, sem intermediários. Só o trabalho humano é um *metabolismo mediatizado* (Fischer, 1987: 24-25).

Assim, concorda coincidentemente com McLuhan (1971), ao definir os meios como *extensões do homem*; como exemplo, descreve uma cena na qual um pré-humano tenta alcançar uma fruta no alto de uma árvore, porém seu braço é muito curto e ele não o consegue – assim, após várias tentativas, sua atenção é compelida a uma vara, com a qual seu braço possa se *estender*. Testando as diversas varas que encontra uma a uma, passa a avaliar-lhes a eficiência e descobre então a habilidade de comparar, entre diversos objetos, aquele que lhe servirá como aumento de suas capacidades.

Com a utilização de instrumentos, em princípio, nada mais é definitivamente impossível. Basta encontrar o instrumento adequado para conseguir aquilo que anteriormente não podia ser conseguido. Conquistou-se uma nova força sobre a natureza e esta nova força é potencialmente ilimitada. Nessa descoberta, precisamente, está uma das raízes da mágica, e, por conseguinte, da arte (Fischer, 1987: 26).

Os *objetos* passam a ter uma *função*, e dessa forma passam a ser *ferramentas*. Por meio da experimentação constante, começam a surgir os instrumentos padronizados. Mas isso que antes era resultado de uma busca aprimorada sofre então mais uma mudança: o pré-humano descobre que não só pode utilizar objetos para transformar a natureza, como pode, também, alterar o próprio objeto, para assim *torná-lo uma ferramenta* apta para o trabalho. Descobre que “em cada pedra existe a potencialidade de tornar-se pontuda ou cortante, quer dizer, a possibilidade de se transformar num instrumento eficaz” (Ibid., p. 28).

Vemos então como se iniciou da história da tecnologia. O homem adquiriu consciência, a partir desse momento, não só de que pode *criar* a partir do uso de ferramentas, como também que pode *criar ou aprimorar as próprias ferramentas*. O que vemos na sociedade atual é um constante aprimoramento de nossas ferramentas de trabalho - e podemos concluir que tem sido assim ao longo da história da humanidade; em diversos aspectos, todas as ferramentas vêm sendo aprimoradas conforme suas funções, e outras vão sendo criadas conforme a demanda de cada época ou momento social.

Foi através do desenvolvimento do *trabalho conjunto* nas sociedades, juntamente ao constante uso e criação de ferramentas, que as relações sociais foram ganhando mais complexidade - e foi assim que a *língua* evoluiu, segundo Fischer: juntamente com a evolução dos instrumentos. Inicialmente, as pinturas em cavernas possuíam um aspecto místico, visto que as relações sociais ainda não possuíam grande complexidade; pintavam-se bisões sendo atacados por um grupo de homens, por exemplo, no intuito de enfraquecê-los antes da caça, como um ritual mágico (Gombrich, 1988), e para esta representação simples não era necessária muita técnica nem tampouco grande quantidade de ferramentas.

Porém, com o tempo e a evolução das formas sociais tornou-se necessária a criação de linguagens mais complexas, como podemos comprovar na arte Maia, Egípcia, e tantas outras que iniciaram uma organização semelhante ao que viria a se tornar uma *cidade*. Para tanto, também as tecnologias evoluíam: ampliava-se a paleta de cores, criavam-se novas ferramentas e novos suportes, como o papiro, visto que também o leque de representações ampliava-se consideravelmente - o mundo do homem tornava-se maior. A maioria dessas linguagens era ainda pictórica, iconográfica, e possuía bases religiosas ou místicas. Segundo Pierre Francastel (1993),

Como todas as linguagens, a arte visa à organização e à descrição do campo perceptivo da humanidade. Essa organização é ativa, ela implica não no reconhecimento, mas na criação dos valores. Todo objeto assim como todo signo é uma criação coletiva, um terreno de encontro entre os homens. O homem cria objetos como as palavras. Ele encarna, em cada um deles, um comportamento que não se explica a não ser pela dupla necessidade de agir sobre o mundo que o cerca e de *intercambiar idéias com seus semelhantes*. Ele não decifra um universo estático, ele o amolda incessantemente de uma maneira original, criando sempre simultaneamente as formas e as significações (Francastel, 1993: 61).

Podemos concluir que, para a criação dessas linguagens estritamente visuais, foram necessários não só *ferramentas e técnicas* precisas, como também aspectos *estéticos*. Para Francastel, toda criação - mesmo as ferramentas - comporta necessariamente um aspecto prático e um aspecto estético.

Assim foi desde o início da evolução humana. Todas as artes nasceram com efeito do manuseio da matéria e, reciprocamente, em toda intervenção do homem sobre a matéria existe uma parte de adaptação que depende da estética, isto é, de uma intenção ou de uma finalidade distinta da simples feitura (Ibid., p. 50).

Por isso mesmo, tanto a arte das cavernas quanto hieróglifos egípcios, máscaras de tribos africanas, enfim, todas as formas antigas ou primitivas de *representação*, todas convergem, de uma forma ou de outra, para a história da arte, e, ao mesmo tempo, tudo aquilo que faz parte da história da arte converge para os estudos sociais e antropológicos (Gombrich, 1988). Francastel analisa que o estudo das linguagens plásticas não só deve ser juntado às fontes da informação sociológica como também que a evolução da arte é inseparável da evolução técnica em nossa época, assim como em todas as outras. Segundo ele,

Nossa época tem a arte que merece e esta arte está longe de estar em contradição com a técnica. Ao contrário, está em perfeito acordo com ela - acordo tanto mais estreito pelo fato de, hoje como sempre, a arte e a técnica serem incapazes de criar verdadeiramente uma sem a outra (Ibid., p. 62).

É levando em consideração tais teorias da sociologia da arte que se torna necessária uma análise do momento pós-moderno para a compreensão das características da arte audiovisual, assim como uma análise das ferramentas e técnicas decorrentes da evolução tecnológica em seu estágio atual. A tecnologia permeia ambos os aspectos da criação artística, visto que a obra de arte constitui um fenômeno duplo: *técnico e intelectual*, respectivamente *forma e conteúdo*.

Certamente que a tecnologia possui sua influência nas questões técnicas da criação, diretamente ligada à habilidade do artista, como afirmam Fischer e Francastel; mas, e no plano intelectual, no conteúdo ou produto da imaginação? Se levarmos em conta as teorias de Pierre Lévy (1993), a mente humana sofre também alterações em suas formas de raciocínio devido às constantes mudanças tecnológicas; para tanto, divide a história da sociedade em três tempos, que seriam respectivamente: o tempo da *oralidade*, o tempo do *registro escrito* e por fim a *era da informática*. Sua análise baseia-se na crescente profusão de aparatos tecnológicos que criam mudanças significativas na forma com a qual o homem lida com o mundo: “Ao desfazer e refazer as ecologias cognitivas, as tecnologias intelectuais contribuem

para fazer derivar as fundações culturais que comandam nossa apreensão do real” (Lévy, 1993: 10).

O plano intelectual, portanto, não deixa de ser abalado pela tecnologia, principalmente porque esta modifica, ainda segundo Lévy, as formas organizacionais do homem, ou seja, causa alterações no plano cognitivo, no (in)consciente coletivo e, conseqüentemente, no plano social. Levando em consideração tal teoria e também a sociologia da arte, é certo analisar o momento pós-moderno como base para a compreensão das características das expressões artísticas atuais tanto em seus aspectos *técnicos* quanto *intelectuais*, respectivamente, forma e conteúdo.

Pós-modernidade

Temática de difícil análise e constantes controvérsias, os respectivos e interligados termos *Pós-Moderno*, *Pós-Modernismo* e *Pós-Modernidade*, já são por si só indicadores de sua complexidade. Em um fórum da web (<http://www.zmag.org/ScienceWars/forumchom.htm>), Noam Chomsky diz que até agora, o que leu nessas áreas parece ser ou um fato auto-evidente, há muito aceito, ou um absurdo, incompreensível (no original: *So far, what I read in these domains seems to me either near truism, long accepted, or absurd, incomprehensible, or “obfuscatory”*). A verdade é que, segundo Santaella (1996) se tratam de mudanças perceptíveis, mas são tantas as imbricações entre uma e outra que isso torna qualquer explicação pouco contundente, e quase irrealizável uma análise abrangente e completa. Levantaremos aqui os aspectos mais relevantes para o estudo das produções em vídeo na atualidade.

Segundo muitos dos teóricos que criticam a diferenciação entre *Modernidade* / *Pós-Modernidade*, que acreditam na continuidade do momento Moderno, a questão mais clara de suas idéias estaria no fato de que Flaubert, Mallarmé, Gertrude Stein e tantos outros artistas poderiam claramente se encontrar inseridos em uma exposição da temporalidade pós-modernista - portanto, qual seria a necessidade desse novo termo? Isso nos é explicado pela teoria de Fredric Jameson (1997). A questão que Jameson coloca é que não se trata somente dos aspectos *estéticos* em questão, mas também do momento histórico-econômico no qual se encontra inserida a produção cultural. Segundo ele, existe um “posicionamento muito diferente do pós-modernismo no sistema econômico do capitalismo tardio e, mais ainda, devido à transformação da própria esfera da cultura na sociedade contemporânea” (Jameson, 1997: 31). Certamente ele se refere ao estágio que alcançou a indústria cultural, à atual torrente das mídias (Gitlin, 2001) e à total *comerciabilidade* das obras instituída dentro do sistema de economia internacional.

Tais mudanças de posicionamento afetaram o plano estético de tal forma que, obras que no modernismo surgiam como uma ruptura - Pablo Picasso ou James Joyce - e que em sua época eram consideradas feias e até obscenas, hoje não só são aceitas, como nos parecem bastante realistas - resultado da canonização e institucionalização do modernismo. Estas obras se tornaram hoje os clássicos com os quais toda uma contracultura, a partir dos anos 60, passa a se confrontar e também a se apropriar nas formas de *pastiche* (a paródia sem riso), e nas *collages*, porém com um aspecto muito mais superficial e com uma perspectiva de atenuidade da fronteira entre cultura de elite e cultura popular, entre o elitismo e o *kitsch* (Jameson, 1997). Fora isso, existe também a questão da dominante cultural:

As rupturas radicais entre dois períodos geralmente não envolvem mudanças completas de conteúdo, mas, antes, a reestruturação de um certo número de elementos já dados: traços que eram subordinados, num período ou sistema anterior, tornam-se então dominantes, e traços que tinham sido dominantes, por sua vez, tornam-se secundários. Nesse sentido, tudo o que descrevemos aqui pode ser encontrado em períodos anteriores, muito especialmente no modernismo propriamente dito; o ponto que sustento é que, até hoje, essas coisas foram aspectos secundários ou menores da arte modernista, mais marginais do que centrais, e que temos algo de novo quando elas se transformam nos aspectos centrais da produção cultural (Jameson, 1993: 41).

Essa explicação já seria o bastante para defender a diferenciação *Modernismo / Pós-Modernismo*, porém a pós-modernidade abrange muitos outros aspectos, inclusive as mudanças ocorridas quanto à percepção do sujeito no mundo, seus valores e comportamentos. Em um esboço cronológico, Santaella coloca que:

A modernidade começou onde começou o capitalismo, onde começaram a filosofia e a ciência modernas, quando a pintura se tornou portátil e a música saiu da igreja. A crise da modernidade, que coincidiu com a crise do império da razão, foi um processo lento, tendo se acelerado no final do século XIX, com Nietzsche, para terminar sua derrocada em Freud. Aquilo que é chamado de modernismo nas artes funciona como uma passagem intermediária entre a modernidade e pós-modernidade, passagem marcada pela desconstrução implacável dos códigos e valores do moderno [...] a única e nítida diferença entre, que marca a passagem para o pós-moderno, está na crescente incredulidade, a partir dos anos 60, em relação aos ideais heróicos, aos sonhos utópicos que o modernismo acalentou (Santaella, 1996: 130).

Assim, Santaella chega a uma mesma conclusão à qual chegaram Jameson e também Beatriz Sarlo (2004): A perspectiva utópica acalentada tanto pela modernidade quanto pelo movimento modernista foi destruída com o fim das vanguardas, com a dessacralização da arte finalizada por Duchamp e com a desconstrução dos valores do sujeito moderno realizada finalmente na obra de Freud. A partir daí, percebe-se tanto a questão da *relativização* da estética quanto da *fragmentação* ou morte do sujeito segundo Jameson. Para Sarlo,

Nesse contexto, o debate estético perdeu seu fundamento provavelmente para sempre. Não existe deus nem fora nem dentro do espaço artístico que nos venha a entregar o livro em que estejam escritos os valores da arte. O processo de dessacralização se concluiu. Um de seus méritos é a instituição do relativismo estético. Esta é também uma de suas conseqüências mais perturbadoras (Sarlo, 2004: 145).

Prosseguindo esse pensamento, Sarlo define o mercado como um espaço que atua como um ambiente de suposta *pluralidade* em um mundo onde o comércio é mundializado. As estéticas estão, portanto, intimamente ligadas ao sistema econômico do capitalismo tardio e a essas transformações na esfera da produção cultural, o que torna as expressões midiáticas as mais características do momento pós-moderno - expressões como a publicidade e o videoclipe.

Torrente das Mídias

A torrente de sons e imagens proporcionada pelas mídias não só é uma característica que tem seu auge no momento tecnológico ou econômico atual, como que já se encontra tão diluído na cultura e no senso comum, e há tanto tempo que, por vezes, se torna até imperceptível (Gitlin, 2001). A idéia de *fluxo* nas teorias sobre a televisão, da *noosfera* ou floresta de signos em trânsito (Santaella, 1996) estão hoje amplificados em uma magnitude antes impensável, e isso pode ser evidenciado inclusive no conteúdo de obras artísticas como as instalações de Nam June Paik (<http://www.panix.com/~fluxus/FluX/ESH.html>), filmes e animações como *Serial Experiments Lain* (http://content.answers.com/main/content/wp/en/thumb/4/4e/250px-Lain_hacker_small.jpg) - todas elas discutem a importante presença do *fluxo* no momento pós-moderno. Segundo Jameson, “as obras parecem de algum modo penetrar na rede dos processos reprodutivos e assim nos oferecer um vislumbre do sublime pós-moderno ou tecnológico” (Jameson, 1997: 63).

Em seu estudo sobre a obra de Walter Benjamin, Susan Buck-Morrs (1980) analisa a idéia de *fantasmagoria* ou “aparência de realidade que engana os sentidos através de manipulação técnica” (que no século dezanove se multiplicava com o crescimento tecnológico) e da suposta anestesia perceptiva gerada por esses meios. Segundo ela, a conclusão à qual Benjamin chegou tem muito a ver a uma função social que hoje poderíamos denominar como pertencente à indústria cultural o simplesmente ao comércio generalizado:

Fantasmagorias são tecnoestéticas. As percepções que oferecem são ‘reais’ o quanto baste – o seu impacto sobre os sentidos e nervos é ainda ‘natural’ de um ponto de vista neurofísico. Mas a sua função social é em cada caso compensatória. O objetivo é a manipulação do sistema sinestésico através do controle dos estímulos ambientais. Tem o efeito de anestésiar o organismo, não por entorpecimento, mas pela *inundação dos sentidos*. Estes sentidos estimulados alteram a consciência, em certa medida como uma droga, mas o fazem pela distração sensorial ao invés de pela alteração química e – o que é mais significante – os seus efeitos são experimentados coletivamente ao invés de individualmente [...] A adicção sensorial a uma realidade compensatória torna-se um meio de controle social (Buck-Morrs, 1980: 27/28).

Frente a isso, é importante levar em conta também a consideração de Néstor García Canclini (2003), ao afirmar que

A inovação estética interessa cada vez menos nos museus, nas editoras e no cinema; ela foi deslocada para as tecnologias eletrônicas, para o entretenimento musical e para a moda. Onde havia pintores ou músicos, há *designers* e *discjockeys*. A Hibridização, de certo modo, tornou-se mais fácil e multiplicou-se quando não depende dos tempos longos, da paciência artesanal ou erudita e, sim, da habilidade para gerar hipertextos e rápidas edições audiovisuais ou eletrônicas. Conhecer as inovações de diferentes países e a possibilidade de misturá-las requeria, há dez anos, viagens freqüentes, assinaturas de revistas estrangeiras e pagar avultadas contas telefônicas; agora se trata de renovar periodicamente o equipamento de computador e ter um bom servidor de *Internet* (Canclini, 2003: xxxv/xxxvi).

Portanto, em meio a essa ambientação, os produtos artísticos e/ou culturais tendem a adquirir a estética “fantasmagórica” de *fragmentação* e *velocidade* da nova

cultura das mídias (Santaella, 1996) e do momento pós-moderno, visto que não somente ocorreram mudanças no sujeito criador, como no próprio ambiente difusor da cultura e nas *ferramentas de criação*.

Tempo

A tecnologia permeia todas mudanças na pós-modernidade visto que contribuiu não só para a instituição do atual sistema econômico, através da redução de distâncias entre as fronteiras e do desenvolvimento das telecomunicações, como também 1-para as mudanças na esfera dos produtos culturais através da midiaticização, e 2-para as mudanças cognitivas através dos sistemas informacionais, do *hipertexto* (Lévy, 1993) e 3- das relações sociais, relativas também à evolução das telecomunicações e das mídias, aspecto já citado também por Lévy (1993) e por Castells (2000). É claro que nada teria chegado ao seu atual estágio se não fosse pela própria demanda de *velocidade* já instaurada na sociedade, *velocidade* que aumenta constantemente com a evolução das máquinas e que atingiu hoje, através do hipertexto e nos moldes de uma cibercultura, a quase *sincronicidade fragmentária* representada pelas interfaces computacionais.

Segundo Félix Guattari (1993), a partir do século XVIII o homem passou a ter suas estruturas convulsionadas pelos processos maquínicos - principalmente quanto ao tempo, a partir de então esvaziado de seu ritmo natural em uma manipulação promovida por máquinas cronométricas (que visavam a exploração do trabalho). A criação do relógio de pulso, o cálculo individual do tempo, remete ao século XX. Entramos hoje na idade da informática planetária, na qual “com a temporalidade introduzida pelos microprocessadores, quantidades enormes de dados e de problemas podem ser tratados em lapsos de tempo minúsculos” (Guattari, 1993: 187).

Paul Virilio (1993) analisa como o ato de *mensuração de espaço e tempo* foi um aspecto crucial para as mudanças às quais chegamos na atualidade.

Medir é portanto deslocar, não somente deslocar-se para tomar as medidas, mas ainda deslocar o território em sua *representação*, sua redução geométrica ou cartográfica; deportar a realidade morfológica do território para uma configuração geodésica que possui apenas um valor relativo e momentâneo (Virilio, 1993: 43).

Tratar-se-ia então, desde o princípio, de uma concepção *hiperrealista*. Assim, quanto à questão do tempo, Maurice Merleau-Ponty (1999) observa que:

Uma consciência estética do tempo, que o domine e o envolva, destrói o fenômeno do tempo. Se devemos encontrar uma espécie de eternidade, será no coração de nossa experiência do tempo e não em um sujeito intemporal que estaria encarregado de pensá-lo e de pô-lo (Merleau-Ponty, 1999: 557).

Já Virilio propõe uma alteração ao pensamento de Merleau-Ponty: tal consciência não *destrói* o tempo, e sim *(des)constrói* o tempo, propondo uma nova construção do mesmo, claramente, uma construção *hiperreal*.

Mesmo durante o modernismo, a velocidade dos disparos de uma metralhadora e o trânsito de automóveis fascinavam os Futuristas, tanto que em seu Manifesto Futurista, Marinetti proclamava: “*We affirm that the world’s magnificence has been enriched by a new beauty: the beauty of speed*”. Tal admiração era mesmo representada, por exemplo, nas obras de Giacomo Balla

(*Dynamism of a Dog in a Leash*, 1912). Essa velocidade, com o advento da midiática mundializada, elevou-se ainda mais. Segundo Todd Gitlin (2001),

É a ilimitada torrente das mídias que aguça a sensação de que toda vida está disparando rumo a – ou através de – alguma última barreira da velocidade [...] A aceleração mais disseminada, mais importante de nosso tempo, é a corrida de imagens – a rapidez com que passam pelo mundo, a rapidez com que dão lugar a outras iguais, o andamento em que se movem Gitlin, 2001: 117).

O ritmo acelerado e ausência de silêncio ou de vazio de imagem são efeitos que, desde o princípio, tendiam a aumentar – segundo Sarlo (2004), a televisão não pode arriscar-se, porque tanto o silêncio quanto o branco (ou a permanência de uma mesma imagem) chocam-se contra a cultura perceptiva que ela mesma implantou e que seu público lhe devolve multiplicada pelo *zapping*, a troca de canais ininterrupta.

Essas alterações relacionadas à percepção do tempo na pós-modernidade, vieram também a afetar a percepção do ser no mundo – para tanto leva-se em consideração que

Todas as nossas experiências, enquanto são nossas, se dispõem segundo o antes e o depois, porque a temporalidade, em linguagem kantiana, é a forma do sentido interno, e porque ela é o caráter mais geral dos ‘fatos psíquicos’. Mas na realidade [...] já encontramos uma relação muito mais íntima entre o tempo e a subjetividade (Merleau-Ponty, 1999: 549).

Essa relação com a subjetividade do indivíduo, ou mesmo com uma subjetividade social (se levarmos em conta o *consciente coletivo* de Lévy), está certamente ligada com a fragmentação do sujeito e, portanto, com as obras artísticas fragmentadas que encontramos hoje nas diversas mídias.

Fragmentação

Segundo Eduardo Subirats (1991), um importante aspecto da pós-modernidade relativo à *linguagem* é a “fragmentação da experiência e sua tradução estética”, estreitamente ligado à estética da *collage* e do *pastiche*. Tal fragmentação do homem encontra reiterada expressão nas obras de nosso tempo, e que está associada a mudanças que vêm ocorrendo desde a modernidade.

Intimamente ligada à tremenda mecanização e especialização do mundo moderno, com a força opressora de suas máquinas anônimas, com o fato de a maior parte de nós ser forçada a se empenhar na execução de tarefas que constituem apenas pequena parte de processos cujo significado e desenvolvimento global permanecem fora do alcance de nossa posição (Fischer, 1987: 108).

De fato, o sujeito perdeu sua capacidade de estender de forma ativa suas protensões e retensões em um complexo temporal e organizar seu passado e seu futuro como uma experiência coerente. Assim, a produção cultural acaba resultando em “um amontoado de fragmentos, e em uma prática da heterogeneidade a esmo do fragmentário, do aleatório” (Jameson, 1997).

Para chegar a tal conclusão, Jameson analisa a exposição sobre a esquizofrenia em Lacan. Lacan descreve a esquizofrenia (omitindo aqui o pano de fundo mais ortodoxamente psicanalítico) como sendo a ruptura na cadeia dos significantes, isto

é, as séries sintagmáticas encadeadas de significantes que constituem um enunciado ou um significado.

Quando essa relação se rompe, quando se quebram as cadeias da significação, então temos a esquizofrenia sob forma de um amontoado de significados distintos e não relacionados. A conexão entre esse tipo de disfunção lingüística e a psique do esquizofrênico pode ser entendida por meio de uma proposição de dois níveis: primeiro, a identidade pessoal é, em si mesma, efeito de uma certa unificação temporal entre o presente, o passado e o futuro da pessoa; em segundo lugar, essa própria unificação temporal ativa é uma função da linguagem, ou melhor, da sentença, na medida em que esta se forma no tempo, ao redor do seu círculo hermenêutico [...] Com a ruptura da cadeia de significação, o esquizofrênico se reduz à experiência dos puros significantes materiais, ou, em outras palavras, a uma série de puros presentes, não relacionados no tempo (Jameson, 1997: 53).

A doença de “neurastenia”, identificada em 1869 como um construto patológico, é também citada por Buck-Morss (1980) em sua análise sobre o “Ensaio Sobre a Obra de Arte” de Walter Benjamin. Segundo ela, as metáforas predominantes da doença na época refletem nervos “abalados”, “colapso” nervoso, “feito em pedaços”, “fragmentação da psique”. O interessante aqui é que tal desordem era causada por “excesso de estimulação” (stenia), e a “incapacidade de agir ao mesmo” (astenia), e podia ser suscitada por “trabalho em demasia”, o “desgaste” da vida moderna, a “prevalência do sistema fabril”, entre outros. Tais aspectos, a *stenia* e a *astenia* possuem relação direta com a idéia da torrente das mídias de Todd Gitlin (2001), e assemelham-se aqui com os mesmos efeitos de *esquizofrenia* descritos por Jameson.

Baudelaire fora um dos primeiros a afirmar que “a imaginação toma o conjunto da criação à parte; de acordo com leis originadas no âmago da alma, ela junta e ordena as partes, fazendo delas um novo mundo” (Fischer, 1987, p. 108), porém Rimbaud foi o primeiro a quebrar a forma tradicional da estrutura poética, construindo obras onde as imagens se perseguem e uma correnteza sem principio nem fim carrega tudo, todos os despojos de uma realidade desconstruída. Em *Le Bateau Ivre*, Rimbaud escreve: “*eu que avançava envolto em lúnulas elétricas / - prancha demente entre alas negras de hipocampos - / vendo os julhos aluir a bastonadas tétricas / nas ígneas faces, céus ultramarés escampos*”. Tal método inventado por Rimbaud - no qual os fragmentos de um mundo desmembrado, belos e feios, brilhantes e vulgares, lendários e reais, são montados em seqüências oníricas para, com a audácia de um cientista, virem a compor uma nova “substância” - revolucionou o que antes se entendia por poesia. Para Ernst Fischer, “Tal desenvolvimento foi inegavelmente o resultado da decadência, mas é igualmente verdade que ele levou a um grande enriquecimento nas possibilidades e nos novos meios de expressão” (Ibid, p.110). O método de Rimbaud pode ser claramente percebido hoje nos videoclipes em sua (des)construção da realidade visual (Dorfles, 2001), e nas expressões artísticas mais caracteristicamente pós-modernas.

Jameson conclui seu raciocínio baseado em Lacan com a teorização de uma *disjunção esquizofrênica* na atualidade, o que ocorre quando todos esses aspectos antes citados são difundidos e generalizados na forma de um estilo ou estética cultural. Assim, o que antes seria uma obra de arte se transformou agora em um texto ou *écriture* cuja leitura não procede por unificação e sim por diferenciação, por

heterogeneidade, descontinuidade, fragmentação.

Aqui também a tecnologia apresenta sua contribuição, visto que a estética do *hipertexto*, uma sintaxe alinear interativa tecida de nós e conexões, apresentada através da interface computacional, que podemos presenciar na estrutura de *softwares* e principalmente na *World Wide Web*. Segundo Santaella (2003), a *Internet* e os sistemas baseados em computador são sistemas primordialmente abertos, onde ocorre um fluxo interativo e descontínuo de signos, sendo, portanto, os representantes máximos da *noosfera*.

Qualquer coisa armazenada em forma digital pode ser acessada em qualquer tempo e em qualquer ordem. A não linearidade é uma propriedade do mundo digital. Nele não há começo, meio ou fim. Quando concebidas em forma digital, as idéias tomam formas não lineares (Santaella, 2003: 94).

Temos, portanto, uma importante contribuição para a *fragmentação*, promovida também pela evolução das *ferramentas* de produção cultural do ser humano - com o advento da idade da informática planetária (Guattari, 1993) e da cibercultura (Lévy, 1993).

Vídeo

Segundo Guattari (1993), vivemos uma promissora passagem de uma era *consensual* midiática a uma era *dissensual* pós-midiática, que “permitirá a cada um assumir plenamente suas potencialidades processuais e fazer, talvez, com que esse planeta [...] transforme-se num universo de encantamentos criadores” (Guattari, 1993: 188). Certamente, o que torna isso possível é, ao mesmo tempo, a *digitalização* dos meios e o *nomadismo*.

Os novos avanços tecnológicos concebidos pelo computador ampliaram as possibilidades de produção artística áudio-visual; Tanto a digitalização da imagem quanto a digitalização do som permitem uma maior liberdade de criação, pois estes deixam de ser informações “fechadas” e se abrem para a manipulação de seus elementos. Essa maleabilidade se une também à *miniaturização* progressiva dos meios eletrônicos, hoje representados por *discmans*, *laptops* e *palmtops*, *celulares*, *bips* e outras máquinas - miniaturização que visa a satisfazer o individualismo pós-moderno, a noção de heterogeneidade dos indivíduos, e a fortalecer, também, o próprio efeito da esquizofrenia analisado por Jameson - todos aspectos do *nomadismo* (Gitlin, 2001).

É, portanto, um momento onde apostas como as de Guattari proliferam; a produção artística individual está não só possibilitada pelas tecnologias acessíveis como também ampliada em suas capacidades pela digitalização. O vídeo permeia isso tudo (provavelmente por sua fusão entre som, imagem e suas características de construção não-linear no tempo) como um meio privilegiado pelas mídias (Gitlin, 2001) e também, segundo Jameson (1997), como “a forma de arte por excelência do capitalismo tardio”, visto que “sua aparelhagem domina e despersonaliza de forma única tanto o sujeito quanto o objeto, transformando o primeiro em um aparato quase material do registro mecânico do segundo, e da imagem, ou ‘fluxo’ total, do vídeo” (Jameson, 1997: 99).

Os primeiros vídeo-artistas remetem aos anos 60 - nomes como Wolf Vostell e o supostamente criador de tudo, o coreano Nam June Paik - mesma época de

hibridização da arte e de um experiencialismo artístico característico do pós-modernismo, onde se viram surgir instalações, performances, *et cetera*. Certamente o início disso tudo remete a uma hibridização própria dos suportes e ferramentas disponíveis aos artistas e propiciadas pela “sobreposição crescente e sincronização conseqüente das culturas artesanal, industrial-mecânica, industrial-eletrônica e teleinformática” (Santaella, 2003: 135). Porém as grandes possibilidades da linguagem do vídeo como meio expressivo só começaram realmente a despontar quando as tecnologias portáteis para uso pessoal surgiram:

Apesar da penetração crescente da videoescultura e vídeo instalação, principalmente esta última ainda bastante presente neste início do século XXI, quando se deu, em meados dos anos 60, o surgimento do equipamento portátil de vídeo, novas maneiras de extrair novas formas de linguagem do vídeo começaram a ser exploradas pelos artistas. Com isso, abriram-se portas para a videoarte. Aliás, um dos primeiros a comprar um equipamento de Portapak foi justamente Paik, em 1965. Quando ligou o aparelho, seguindo uma visita do Papa pelas ruas de Nova York, e passou o vídeo naquela noite no Café a Go Go, esta é considerada por muitos como a primeira obra de videoarte no mundo (Ibid, p.159).

Certamente que o meio só se tornou expressivo para o uso artístico a partir do momento em que as ferramentas deixaram de ser apenas disponíveis às emissoras de TV e passaram a evoluir como uma tecnologia de uso pessoal. A própria evolução tecnológica não só do meio como de seus suportes, com o advento da hibridização propiciada pela digitalização, deu também por iniciada a semiodiversidade da *noosfera* e início à própria cultura das mídias ou torrente de sons e imagens deste século.

As afirmações de Arlindo Machado (1996; 2002) são axiomáticas a respeito da não-referencialidade do vídeo. Segundo ele, se acompanharmos a evolução dos suportes do vídeo já poderemos ter uma idéia de que nada do que é captado possui realmente uma similaridade com o real: da granulidade antes presente nos rolos de filme de 8mm, 16mm, e tantos outros diversos; das constantes mudanças na configuração da reprodução de cor nos monitores, na sua transformação em sinais eletrônicos, entre NTSC, PAL, SECAM e suas subdivisões; e, mesmo depois da imagem fotoquímica do *videotape*, a própria imagem eletrônica não passa de um fluxo maleável de pontos de luz, que também possui variáveis entre qualidades e formatos, como o MOV, o AVI ou o MPEG. “Fluidas e ruidosas, escorregadias e infinitamente manipuláveis, a imagem eletrônica e a fotografia processada digitalmente já não autorizam um tratamento no plano da mera referencialidade” (Machado, 2002: 249). Ou ainda, segundo Edmond Couchot, “a imagem-matriz digital não apresenta mais nenhuma aderência ao real: libera-se dele” (Couchot, 1993: 42).

A particular mudança das relações *homem/ferramenta* entre uma época e outra, se baseia principalmente no processo antes hábil - concentrado nas extremidades das mãos - do uso de ferramentas como o lápis, o pincel, e que hoje, com os equipamentos tecnológicos, como no presente caso, o vídeo, se transforma em um processo muito diferente visto que as ferramentas são máquinas de linguagem, máquinas mais propriamente semióticas (Santaella, 2003). Assim, o vídeo se inscreve na atualidade - e também por sua importância no ambiente midiático do capitalismo tardio - como uma ferramenta da *noosfera*. A prova disto se encontra nas afirmações tanto de Arlindo Machado quanto de Fredric Jameson e Paul Virilio.

O que agora vemos na tela mosaicada é a paisagem da própria mídia, ou seja, imagens que têm por referência outras imagens, ou então imagens que remetem continuamente ao seu próprio processo interno de fabricação e produção de sentidos (Machado, 1996: 54).

Para Jameson isso constitui um ambiente um tanto caótico, que não conota mais a vida cotidiana segura de uma nova sociedade constituída pelo homem - como visto em muitas obras do modernismo - mas sim “o ruído e os sinais embaralhados, o inimaginável lixo de informações da nova sociedade da mídia” (Jameson, 1997: 104). Já Virilio analisa aspectos semelhantes à “fantasmagoria” da análise de Benjamin em Susan Buck-Morrs (1980):

Não podemos falar hoje do desenvolvimento do audiovisual sem questionar igualmente este desenvolvimento das imagens virtuais e sua influência sobre os comportamentos, ou ainda sem indicar também: a industrialização da visão, a implantação de um verdadeiro mercado da percepção sintética (Virilio, 1993: 127).

É como pertencente da *noosfera* que podemos analisar hoje as respectivas consequências de uma construção composta de significantes embaralhados, digna de um momento pós-moderno onde o sujeito criador é um sujeito fragmentado.

Porém, como veremos também em Paul Virilio, o vídeo como imagem eletrônica é pura *dromosfera* (do grego *dromo*, corrida), isto é, se inscreve na temporalidade, e pode ser descrita em termos de ritmo, de frequência; a própria varredura da tela, com seus intervalos horizontais e verticais de rastreamento, funciona como uma espécie de compasso. Segundo Jameson (1997), “Às vezes o fluxo acelerado das imagens mixadas parece dar forma a uma certa urgência temporal, o tempo do delírio, digamos assim” (Jameson, 1997: 105).

O vídeo se insere então, por sua característica intrínseca no domínio da “quarta dimensão” (Machado, 2002), no espaço da velocidade antes reverenciada pelo movimento futurista. Levando em consideração que os diversos aspectos da evolução tecnológica, da cultura da *sincronicidade fragmentária* da interface computacional, do tempo real da transmissão midiática, todos levaram a alterações características na percepção do tempo pelo sujeito, aspecto aqui já discutido, é certa a afirmação de Jameson de que justamente por estar no domínio do tempo o vídeo seja “a dominante cultural de uma nova conjuntura econômica e social [...] o mais rico dos veículos alegóricos e hermenêuticos de uma nova descrição do próprio sistema” (Jameson, 1997: 93).

Fora os aspectos de sua predominância nos espaços da *noosfera* e da *dromosfera*, a própria evolução na criação audiovisual propiciada tanto pelo advento da informática e pela amplitude cada vez maior da *digitalização* nos mostra o porquê da importância do vídeo como meio expressivo na atualidade. A busca pelo menor constituinte da imagem, representada no modernismo pelas experiências do Impressionismo e, sobretudo do Pós-Impressionismo (apoiando-se nas técnicas de divisionismo e pontilismo), chegaram a um fim na *pixelização* propiciada pela matriz numérica computacional.

O computador permitia não somente dominar totalmente o ponto da imagem – pixel – como substituir, ao mesmo tempo, o *automatismo analógico* das técnicas televisuais pelo automatismo calculado, resultante de um tratamento numérico da informação relativa à imagem. A procura do constituinte último da imagem concluía-se com o pixel, ponto de

convergência, se pode dizer isso, de duas linhas de investigação tecnológica: uma que procurava o máximo de automatismo na geração da imagem; outra, o domínio completo de seu constituinte mínimo. A imagem é, daí por diante, reduzida a um mosaico de pontos perfeitamente ordenado, um quadro de números, uma matriz (Couchot, 1993: 38).

Devido ao nível em que tal busca por um “constituente mínimo” levou a tecnologia atual, é clara a diferença entre as obras dos anos 70 ou 80, onde a manipulação videográfica ainda não se dava completamente por pontos de informação e sim por blocos (o que dava a impressão de camadas de imagem sobrepostas e embaralhadas como nas *collages* dadaístas), enquanto que hoje essa manipulação está muito mais assemelhada à liberdade de criação das animações (Fig. 1).

Precisamos explorar a possibilidade de que o precursor mais instigante da nova forma seja a animação ou o desenho animado, cuja especificidade material [...] tem pelo menos dois aspectos: por um lado, envolve uma combinação ou adequação entre a linguagem musical e a visual [...] e, por outro lado o caráter palpavelmente produzido das imagens de animação, as quais em suas incessantes metamorfoses, obedecem agora a leis ‘textuais’ da escrita e do desenho, em vez da verosimilhança, a força da gravidade, etc. (Jameson, 1997: 100).

Fora a capacidade de manipulação, também temos a atual possibilidade de criação de imagens e sons sem qualquer referente real, sem a captação de qualquer material bruto - sons e imagens caracteristicamente computacionais. Nisto se incluem a música eletrônica, a modelagem tridimensional e também a geometria fractal de Benoit Mandelbrot. Tais características da imagem eletrônica possuem duas tendências: a primeira é a busca da representação fiel, da completa referencialidade - a busca de um “realismo” na imagem digital - representada por experiências na construção de modelos com a maior semelhança possível à natureza das coisas, tal qual se observa em filmes como *Final Fantasy*, onde ao invés de atores temos personagens tridimensionais que buscam a fidelidade com o referencial real de um ser humano (o detalhe dado à criação dos cabelos, sinais de pele, e expressões faciais é indiscutivelmente realista).

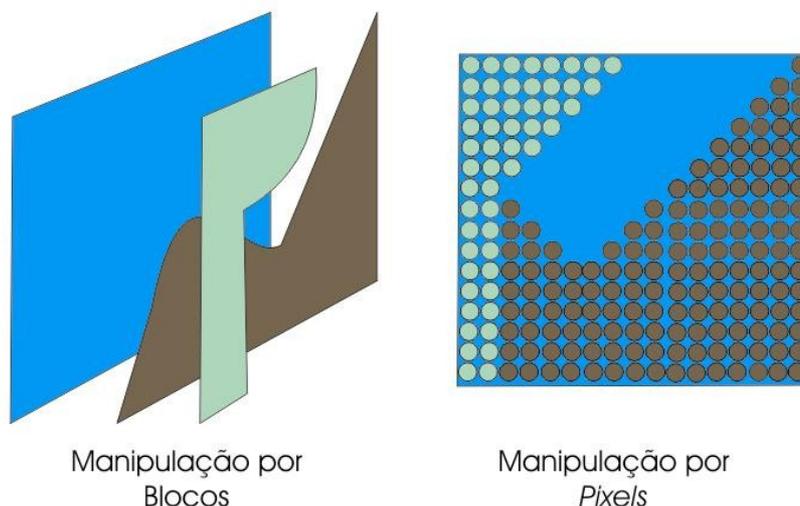


Figura 1: Evolução nos meios de manipulação videográfica

Porém, se levarmos em conta as próprias características do suporte videográfico, sua virtualidade, baixa definição e labilidade cromática, tal busca já nasce falha. A segunda tendência é a fuga completa de qualquer referencialidade, a construção do onírico ou do não-figurativo, das *metamorfoses* e *anamorfoses* (Machado, 2002) da matéria bruta que é a imagem, perspectiva para a qual a pós-modernidade, segundo Machado, caminha.

Caleidoscópio

As características da linguagem do vídeo aliada às suas atuais possibilidades técnicas, juntamente com um processo de criação estritamente pós-moderno, passa a gerar aspectos específicos em suas obras. Estas passam a apresentar semelhanças com um velho objeto, chamado caleidoscópio - palavra de origem grega onde *kalos* (belo), *eidos* (imagem) e *scópeo* (vejo), formam “vejo belas imagens”, ou seja, se trata de um aparelho de visualização de imagens de cores e formas atraentes. A peça, inventada em 1816 na Inglaterra por Sir David Brewster, em sua forma mais famosa - o *cellscope* (<http://www.brewstersociety.com/types.html>) - é composta de fragmentos coloridos, de diversas formas e tamanhos, mergulhados ou não em líquido. Tais fragmentos, ao serem observados através de um tubo composto de três ou mais espelhos corretamente posicionados, geram imagens aleatórias conforme interagem no espaço-tempo. A infinidade de resultados possíveis no caleidoscópio é ainda ampliada pela capacidade de remoção-inserção de fragmentos personalizados.

É compreensível que o caleidoscópio tenha se tornado um “ícone” dos anos 60/70, época em que uma busca ou aceitação do hibridismo e da abstração do indivíduo convergia com a estética da contracultura. A busca de uma liberdade das formas e expressões (inclusive da já citada fuga dos cânones do modernismo) no momento encontrou seu maior representante na aleatoriedade do objeto criado há mais de um século por Sir Brewster. E embora o caleidoscópio tenha representado, naquela época, muito mais um modismo estético um tanto superficial de “psicodelia das cores” do que uma real mudança nos aspectos da construção de significado ou produção artística, este representava ainda assim uma prévia dos aspectos que viriam a permear a sociedade e o indivíduo pós-modernos, as gerações pós-contracultura - fragmentação, hibridização e libertação das formas, e certamente a percepção espaço-temporal.

Hoje, as expressões artísticas do vídeo assemelham-se à maleabilidade das formas da imagem caleidoscópica. Segundo Arlindo Machado (2002), “a imagem eletrônica é mais propriamente uma síntese temporal de um conjunto de formas em mutação” (Machado, 2002: 247). Tais formas são os *pixels* ou pontos de luz que se alteram no tempo de varredura do monitor ou tela - tal qual os fragmentos coloridos de um *cellscope*. Essa libertação da geometria proferida pela criação artística espaço-temporal, em um meio maleável, causa a impressão de uma crescente superficialidade e falta de estilo citada por Jameson, ou da pura estética do ritmo, da *dromosfera* - ainda assim, segundo Machado,

Anamorfoses e as dissoluções de figuras, os imbricamentos de imagens umas nas outras, as inserções de textos escritos sobre as imagens, os efeitos de edição ou de *collage*, os jogos das metáforas e metonímias, a síntese direta da imagem no computador não são meros artifícios de valor decorativo; eles constituem, antes, os elementos de articulação do quadro

fotográfico como sistema de expressão (Ibid., p.249).

Como sistema de expressão, portanto, Machado considera que as infinitamente manipuláveis imagens eletrônicas “já não autorizam um tratamento no plano da mera referencialidade, no plano do registro documental puro e simples” (Ibid., p.249), pelo contrário, dirigem-se cada vez mais à abstração das formas, à não-referencialidade e à fuga do modelo consciente e naturalista da figura clássica. Mergulham então, no plano de uma criação pós-moderna, fragmentada que, por sua peculiaridade espaço-temporal e não-linear, tem como representante, por uma estrutura e características similares, o caleidoscópio.

Não raro, em filmes, comerciais e videoclipes, diversas vezes e cada vez mais freqüentemente, a estética do caleidoscópio é incorporada. De início, enquanto a tecnologia ainda não alcançava seu estágio de evolução e a digitalização dos meios estava ainda em processo, os filmes de animação representavam bem essa estética, como na imaginativa seqüência de *Dumbo* (Fig. 2), da Disney. Nos anos 80, com o aparecimento da MTV, os videoclipes, apresentando uma reduzida duração dos *takes*, o uso de um modelo de *collage* (permitido pela manipulação através de blocos ou camadas) e cores alteradas, numa estética semelhante aos prévios trabalhos de Nam June Paik (Machado, 2002). Tudo isso só vem sendo amplificado com o decorrer dos anos.



Figura 2: Seqüência de animação em *Dumbo* (1941)

Fonte:

http://www.tiswasonline.com/frame.php?titles=on&table=episode190981&frame_number=24

É certo que o vídeo possui um horizonte muito mais amplo do que aquele permitido pela construção imagética de um caleidoscópio, visto que este, embora permita uma aleatoriedade quase infinita de cores e formas, ainda está preso (por seus próprios aspectos físicos de um objeto construído a partir de lentes e espelhos) a uma *geometria* dos fragmentos da qual o vídeo hoje escapa. A imagem caleidoscópica não se permite borrar, não se permite “escorregar” a informação contida em um fragmento tal qual a imagem do vídeo permite em sua matéria. É como diferenciar a maleabilidade da areia para a da água; porém, as exemplificações máximas de fragmentação e aleatoriedade dos *pixels* no espaço-tempo hoje encontradas na produção artística/cultural do suporte vídeo, certamente se assemelham à estética do caleidoscópio.

Devido à situação da produção de cultura (Jameson, 1997) e da torrente das
Lumina - Juiz de Fora - Facom/UFJF - vol. 8, n.1/2, p. 79-100 - jan/dez 2005 94
ISSN 1516-0785

mídias (Gitlin, 2001) - o lugar para onde muitos artistas do vídeo e mesmo do cinema acabaram, em sua maioria, migrando, foi, certamente, o mercado dos comerciais televisivos, da publicidade e dos videocliques - que são, também, atualmente e em sua funcionalidade social, comerciais televisivos (Dorfles, 2001). Isso se deve ao fato de que, em meio a diversos outros formatos existentes no universo midiático do vídeo, estes claramente se abrem muito mais à experiência estética, à fantasmagoria (Buck-Morrs, 1980) e, portanto, permitem uma maior liberdade criativa, pairando no intermédio entre uma obra de expressão artística da sociedade pós-moderna e, ao mesmo tempo, mais um constituinte da cultura do comércio.

A imersão de tais artistas em formatos específicos do ambiente midiático atual contribui ainda mais na absorção dos aspectos da pós-modernidade analisados - o que acaba por sua vez gerando obras de estética semelhante à caleidoscópica, que muitas vezes são metalingüísticas quanto às capacidades manipulativas decorrentes da atual tecnologia de produção, e que possuem grande capacidade de refletir o próprio momento histórico e a situação do sujeito na era pós-moderna. É o caso do exemplo que analisaremos com mais atenção: o videoclipe *Let Forever Be*, da banda Chemical Brothers, dirigido por Michel Gondry.

Let Forever Be

Embora Pierre Schaeffer já tenha sido um precursor da música eletrônica, esta só veio a se aprimorar durante os anos 80, e, por fim nos anos 90 tornou-se uma dominante cultural. O estilo possui uma estrutura rítmica repetitiva e hipnotizante (um dos sub-estilos característicos da música eletrônica se chama, inclusive, *trance*) e as festas de música eletrônica -conhecidas como *raves* - são, também, regadas a drogas sintéticas como o MDMA ou *êxtase*. Tais drogas causam alterações como um “colapso temporal” e outras reações relacionadas à percepção visual. A isso se une, comumente, a iluminação frenética, os flashes de cores e videocliques projetados em telões, ou mesmo sobre a pista de dança. The Chemical Brothers é uma dupla musical das mais influentes na história do estilo eletrônico, e remete diretamente ao início da cultura *clubber* e ao momento de predominância das *raves* em meados dos anos 90.

Devido à sua necessidade tecnológica e à sua atual predominância sobre os outros estilos musicais (os quais se apoderam de elementos do estilo) podemos perceber que a música eletrônica vem se tornando uma *dominante cultural* (Jameson, 1997) no momento pós-moderno. No videoclipe da música “*Let Forever Be*”, o ritmo eletrônico se à direção do artista Michel Gondry, responsável por filmes como *Eternal Sunshine of a Spotless Mind* (Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças) e clipes anteriores dos (também precursores da música eletrônica) Björk e Massive Attack.

A premissa do videoclipe é, por si só, baseada na fragmentação: a personagem, conforme muda entre dois planos de existência (o mundo real e o mundo onírico), divide-se em sete - e também os elementos constituintes de sua realidade se fragmentam ao seu redor. Essa mudança é marcada pelo relógio, ou seja, a questão do tempo como fator importante para a fragmentação está implícito na obra. A garota aperta o botão do relógio e deita-se em sua cama - imediatamente entra em outro plano, no “mundo onírico” onde tudo é fragmentado; quando o despertador toca, os fragmentos se unem novamente e ela volta ao “mundo real”. Um aspecto interessante que define essa mudança é o próprio suporte com o qual as cenas foram filmadas: as

cenar do mundo real com uma DVCCAM, o que proporciona uma imagem menos “limpa” em relação às do mundo onírico que foram captadas em rolo de filme de 35mm.

A ambientação do mundo real em si mesma é bastante contrastante: do apartamento pequeno e mal-organizado à larga avenida de grandes construções que a personagem observa da janela; daí ao grande ambiente do shopping-center, com sua estrutura metálica - nos conformes do novo espaço social característico da pós-modernidade, como explica Beatriz Sarlo (2004) - e ao ambiente fechado, ainda mais metalizado e totalmente organizado da loja de cosméticos, ambiente de trabalho da personagem. Em todas as cenas que se passam na avenida ou no shopping-center a garota aparenta estar perdida.

A ambientação do mundo onírico é repleta de constituintes da cultura midiática: a dança e as coreografias da personagem (fragmentada em sete) remete ao espetáculo, ou mesmo aos musicais do cinema de outras décadas - e em contraste com a vida robotizada do mundo real, que se restringe a acordar/ir ao trabalho/voltar do trabalho/dormir, sugere agitação e imprevisibilidade. Fora isso, existem símbolos que remetem diretamente aos aspectos midiáticos da sociedade atual, como a tela colorida que simboliza o fim da transmissão de um canal, o fim do fluxo televisivo; ou quando, através de uma janela (quadrada como um monitor) é fragmentada ao longo de um eixo de profundidade e a(s) personagem(ns) teatraliza(m) um fenômeno de realimentação característico do ato de filmar o mesmo monitor que transmite as informações captadas pela câmera (Bellour, 1997). O próprio fato de estas cenas terem sido filmadas em um rolo de cinema, 35mm, já representa a idéia mesma do diretor.

O videoclipe se desenvolve a partir das mudanças entre um ambiente e outro. Porém, a partir de certo momento a personagem passa a perceber alterações no mundo real, e o diretor nos mostra isso embaralhando todas as informações, todos os referenciais, a ponto de não mais haver uma fronteira entre os diversos ambientes que se fundem; enfim, a construção signica da *noosfera*, representada pela cultura das mídias, causou suas repercussões na realidade. Na cena final, a garota observa o relógio (que agora triplicou seu tamanho) e esconde-se sob os lençóis - mais uma vez, a questão da temporalidade se impõe como um fator fundamental nas mudanças que ocorrem na sociedade atual.

Outro aspecto a ser salientado seria a própria análise do discurso inserido na música, cujo título, “*Let Forever Be*” remete a um efeito de “eternidade” proporcionado pela unificação de presente, passado e futuro decorrente da quebra na cadeia dos significantes, ou seja, remete à teoria da esquizofrenia de Lacan. Ao longo da música, Noel Gallagher canta “*How does it feel like / to sail in on the breeze?/ to breathe with everything?*”, onde com uma análise maior certamente poderíamos ressaltar a relação de deixar-se “navegar na brisa” ou na *noosfera*, e de “respirar com qualquer coisa” ou satisfazer-se na aleatoriedade de signos, com a vida em uma grande metrópole na pós-modernidade.

Segundo Arlindo Machado, o videoclipe

Trata-se, antes de tudo, de uma aparência de relato, a sugestão pura e simples de um universo fictício possível mas nunca efetivado. É como se o videoclipe contasse uma história, à maneira do cinema: lá estão personagens, cenários e fragmentos de uma possível ação; a história está

sempre a ponto de constituir-se, mas nunca chega a tornar-se apreensível, não se torna jamais articulada numa seqüência de acontecimentos coerentes (Machado, 1996: 161).

Michel Gondry se apropria desse modelo para construir uma representação da situação pós-moderna, na qual todos os referentes sugeridos de um mundo real e os de um mundo sígnico e fragmentado vão, aos poucos, embaralhando-se e mergulhando um no outro.

Para alcançar tal resultado, o diretor trabalhou com a estética caleidoscópica como uma representante do universo fragmentado. As técnicas de realização fundem efeitos digitais como *morphing* e também a própria trucagem dos cenários – essa fusão está restrita mais especificamente às entradas/saídas entre um mundo e o outro, entre as passagens, e conforme o vídeo evolui começam a ocorrer com mais frequência. As técnicas de fragmentação/fusão criadas por Gondry apareceram também em outros vídeos seus, em específico nos comerciais realizados para a campanha *Holiday* da GAP, três vídeos intitulados *Kids*, *Mountains* e *Trees*. É comum que, ao descobrir uma nova forma de uso das *ferramentas* tecnológicas, isso venha a ser repetido mais e mais vezes, apropriado pela cultura midiática, tal qual ocorreu com o efeito de *bullet-time* criado pelos irmãos Wachowsky para o filme *The Matrix*, que hoje se repete à exaustão em tantos outros filmes e seriados televisivos.

O videoclipe “*Let Forever Be*” é, portanto, influenciado pela *fragmentação* e *temporalidade* características do momento pós-moderno. Consciente da pós-modernidade inserida no discurso da música, e essencialmente na própria música eletrônica e no formato do videoclipe, Michel Gondry realiza uma reflexão sobre a experiência da vida urbana na sociedade atual - e, mesmo optando pelo pouco uso dos efeitos de computação gráfica, explora novas possibilidades para a tecnologia, possibilidades ampliadas por uma captação de cenários e coreografias estrategicamente planejadas, construindo enfim uma importante comparação entre a produção cultural da atualidade e a estética caleidoscópica.

Conclusão

É certo que as tecnologias - a partir do momento que abandonam o mero espaço da habilidade, em sua relação intrínseca com a mão, e que passam a influenciar na produção de linguagem de forma a se relacionar ainda mais com o cognitivo humano - passam a interagir com os meios de produção cultural. Tal interação se dá *diretamente* no que diz respeito às técnicas, e *indiretamente* no que diz respeito ao subjetivo individual e da sociedade, visto que a história da humanidade é também a história mesma da evolução tecnológica. Segundo a sociologia da arte, dessas interações se dá o que chamamos de *estética*, uma união entre as características de *forma* e *conteúdo* de um produto artístico/cultural.

O momento histórico conhecido como Pós-modernidade, tem como principais características 1- uma mudança na lógica cultural ou mesmo da produção de subjetividade, que possui suas relações com a total imersão social no *fluxo* midiático; e 2- a evolução tecnológica alcançada pela informatização planetária, pela digitalização e pelas telecomunicações, que possui relações diretas com a mundialização da economia e tantos outros aspectos da sociedade atual. Sendo o momento pós-moderno um momento de predominância da torrente midiática, e sendo o audiovisual a linguagem de privilégio das mídias, o vídeo é o suporte mais

característico de uma expressão pós-moderna, mesmo por sua flexibilidade às atuais tecnologias *nômades* como celulares, *palm-tops* e câmeras digitais, e por suas características de maleabilidade e manipulação decorrentes da *pixelização* imagética.

Visto que o conceito de estética está ligado ao momento social e às particularidades tecnológicas do meio, as características estéticas de um produto em vídeo na pós-modernidade estarão atreladas 1- à forma fragmentada de criação decorrente das ferramentas de criação digital e da própria subjetividade do indivíduo na atualidade, no domínio da *noosfera* e 2- à alteração na percepção do espaço-tempo pelo indivíduo da era da informática, espaço-temporalidade na qual está inscrita a linguagem audiovisual, no domínio da *dromosfera*. Esses aspectos tornam a estética da produção videográfica cada vez mais semelhante à estética do caleidoscópio, o que poderá ser percebido, em maior ou menor grau, nas expressões características do momento pós-moderno, e no próprio *fluxo* das mídias, através de seus formatos mais abertamente criativos, como os comerciais publicitários e os videoclipes.

Referências

- BUCK-MORSS, Susan. Estética e Anestésica: O “Ensaio Sobre a Obra de Arte” de Walter Benjamin Reconsiderado. In: **Travessia – Revista de Literatura**. Santa Catarina: Editora da UFSC, 1980.
- BELLOUR, Raymond. **Entre-Imagens**. São Paulo: Papirus, 1997
- CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas Híbridas**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2003.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade Em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- COUCHOT, Edmond. Da Representação à Simulação: Evolução das Técnicas e das Artes da Figuração. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- FISCHER, Ernst. **A Necessidade da Arte**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.
- FRANCASTEL, Pierre. **A Realidade Figurativa**. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- GITLIN, Todd. **Mídias Sem Limite**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- GOMBRICH, E.H. **A história da arte**. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1988.
- GUATTARI, Felix. Da Produção de Subjetividade. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- JAMESON, Fredric. **Pós-Modernismo - A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio**, São Paulo: Ática, 2002.
- JAMESON, Fredric. O Pós-Modernismo e a Sociedade de Consumo. In: KAPLAN, E. Ann (org.). **O Mal-Estar no Pós-Modernismo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993. p. 25/44.
- LET FOREVER Be. Direção: Michel Gondry; Produção: Julie Fong; Direção de Arte: Peter Andrus; Edição: The Post Group, LA; Efeitos Visuais: BUF Compagnie; Música de: The Chemical Brothers. Ano de Produção: 1999. Web (3:46 min),

son., color. Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=Hmpxsk3dHaA>.
Acesso em: 26 jul. 2007.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e Pós-cinemas**. São Paulo: Papirus, 2002.

_____. **Máquina e Imaginário**. São Paulo: EDUSP, 1996.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1971.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das Mídias**. São Paulo: Experimento, 1996.

_____. **Culturas e Artes do Pós-Humano: Da cultura das Mídias à Cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SARLO, Beatriz. **Cenas da Vida Pós-Moderna: intelectuais, arte e videocultura na Argentina**, Rio de Janeiro: EdUFRJ, 2000.

SUBIRATS, Eduardo. **Da Vanguarda ao Pós-Moderno**. São Paulo: Nobel, 1991.

VIRILIO, Paul. **O Espaço Crítico**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

VIRILIO, Paul. A Imagem Virtual Mental e Instrumental. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.