

O mundo monitorado

The Monitored World

Hermano Arraes Callou

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura

Rio de Janeiro, RJ, Brasil

Resumo

Este ensaio interroga o vídeo enquanto meio, entretendo a hipótese de que os pioneiros da videoarte conceberam o vídeo como um meio de monitoramento. O que o texto procura observar é o modo como obras paradigmáticas do vídeo dos anos 1960 e 1970 interpretaram seu próprio meio, apontando como, nos trabalhos eleitos, espectador e mundo se relacionam pelo monitor. O ensaio pretende esboçar, em dez esquetes, uma imagem do que poderia ser uma compreensão hermenêutica do meio do vídeo.

Palavras-chave: Videoarte. Meio. Mundo. Monitoramento.

Abstract

This essay interrogates video as a medium, entertaining the hypothesis that the pioneers of video art conceived of video as a medium of monitoring. What the text seeks to examine is how paradigmatic works of video from the 1960s and 1970s have interpreted their own medium, showing how, in the selected pieces, viewer and world are related through the monitor. The essay ultimately aims to sketch, in ten vignettes, an image of what might be a hermeneutic understanding of the video medium.

Keywords: Video art. Medium. World. Monitoring.

1.

A ideia do “fim do vídeo” nunca se colocou como uma questão importante na crítica de arte. Diferente do cinema, o vídeo não foi eleito um objeto de luto. A digitalização, ainda que tenha deslocado o vídeo de seus fundamentos na imagem eletrônica, não representou uma crise de identidade significativa para o meio. Sua história sempre foi a história de uma transformação contínua dos seus parâmetros técnicos, a começar pela introdução no mercado de projetores de vídeo, o lançamento de formatos analógicos de alta definição e a ampliação do acesso a ilhas de edição não-linear, que desfizeram a imagem original do vídeo como transmissão contínua em um monitor, fonte de uma imagem difusa que fosforescia em meio ao ruído eletrônico.

Nascido como um meio de transmissão simultânea de imagens, o vídeo foi acolhido no mundo da arte nos anos 1960 e 1970, mas como um meio com características distintivas, que deveria ser diferenciado da forma dominante da imagem em movimento — o cinema —, com o qual os artistas se ocupavam desde o começo do século XX. Diferente do cinema, o vídeo participava do mesmo espaço e tempo concreto do observador, trafegando em uma experiência ambiental que havia sido recentemente descoberta por tendências de neovanguarda, em especial pelo minimalismo. O monitor de vídeo solicitava nessas condições um modo de percepção particular, que eu gostaria de chamar de *monitoramento*, tomando de empréstimo uma formulação de Stanley Cavell (2005), originalmente utilizada para falar da televisão comercial. A videoarte teria nos ensinado a nos relacionar com o mundo monitorando-o. A experiência de monitoramento é o enigma central deste ensaio.

Pretendo retornar, neste texto, aos pioneiros da videoarte, de modo a entreter a hipótese de que o vídeo foi concebido originalmente como um meio de monitoramento. O que procuro compreender, neste ensaio, é como um conjunto de artistas e obras paradigmáticas do vídeo dos anos 1960 e 1970 interpretaram seu próprio meio. O que chamo de “vídeo” é, primeiramente, portanto, uma expressão da maneira como tais trabalhos compreenderam o meio que manifestavam.

O recorte que faço dos pioneiros da videoarte é, certamente, parcial. Um dos pontos de partida deste ensaio é que interpretar um meio é interpretar suas instâncias paradigmáticas e o que conta como uma instância paradigmática é resultado de um gesto de escolha crítica. A interpretação do meio do vídeo proposta aqui é condicionada, naturalmente, pelos limites das minhas escolhas.

Este ensaio pretende reabrir a questão do vídeo como meio, rompendo, contudo, com a compreensão fisicalista de meio que domina a historiografia do vídeo.¹ O meio não deve ser entendido como as condições materiais de uma certa prática artística, condições que seriam, por princípio, exteriores a seus usos. O meio, ao contrário, é constituído pela prática artística, que descobre quais aspectos da mídia utilizada são artisticamente significativos. Os artistas *inventam* o meio, revelando quais são as suas possibilidades a serem levadas em conta (Cavell, 1979, p. 31-32). Este ensaio supõe que a relação entre o meio e suas instâncias particulares tem a forma de um ciclo hermenêutico: nos aproximamos de obras individuais do interior de uma compreensão implícita do meio e, desde sempre, entendemos o meio a partir de suas obras paradigmáticas. O meio é, portanto, o horizonte de sentido no qual cada instância se revela e, ao mesmo tempo, o fundo de experiência que ela retroalimenta.

O que os artistas revelam quando descobrem um novo meio não são, portanto, as suas propriedades específicas, que seriam válidas para todo e qualquer trabalho no meio, tampouco são meras propriedades materiais. O que eles descobrem é *um mundo*, um mundo que não existiria sem um meio que oferecesse – mais que um suporte – uma *habitação*. Interpretar o meio do vídeo é se interrogar a respeito desse mundo.

Qual o sentido, contudo, em reabrir a questão do vídeo como meio, quando sabemos que a pergunta pelo caráter distintivo do vídeo perdeu o seu sentido histórico? Os pioneiros do vídeo descobriram um meio que nem acabou, nem persistiu propriamente, tendo se mantido apenas como parte dos campos de possibilidade da imagem em exposição. O que pretendo é oferecer uma interpretação do vídeo que permita melhor compreender seu mundo, para que talvez possamos nos perguntar o quanto ele é ainda o nosso. Este ensaio deve terminar, portanto, com um epílogo, em que discuto uma obra recente que remedia a experiência do vídeo.

2.

Em 1972, Dan Graham concebeu uma das suas primeiras performances de vídeo, *Duas projeções de consciência*. A performance institui um conjunto de elementos que reconhecemos como comuns de grande

¹ Uma notável exceção é Rosalind Krauss, que abre seu célebre ensaio *Vídeo: uma estética do narcisismo* com uma crítica aguda a uma forma fisicalista de compreensão do meio: nos seus termos, precisamos romper com uma noção de meio enquanto “estado-de-objeto, separado do próprio ser do artista, através do qual suas intenções devem passar” (Krauss, 1976, p. 52). É preciso, portanto, um conceito de meio no qual o ser do artista está desde sempre em jogo e suas intenções já estão dadas como possibilidades constitutivas do meio.

parte das proposições artísticas em vídeo dos anos 1960 e 1970: uma câmera, corpos humanos e um monitor posicionados em uma situação social regrada. A proposta de Graham institui uma situação na qual é posto em cena um ato de percepção, segundo condições determinadas. A cena consiste em uma mulher diante de um monitor e de um homem com uma câmera, que seguem a instrução de exprimir o conteúdo de suas consciências.

Uma mulher concentra sua consciência apenas na imagem de si mesma transmitida por um monitor de televisão e deve verbalizar imediatamente (com a maior precisão possível) o conteúdo de sua consciência. O homem concentra sua consciência apenas fora de si, na mulher, observando-a objetivamente por meio da câmera conectada ao monitor. Ele também verbaliza suas percepções. A intenção — consciente, inconsciente ou fantasiada — do homem e da mulher, encerrada em si mesma, é projetada. O público vê na tela de vídeo o que o homem e a mulher estão “objetivamente” vendo ao mesmo tempo em que ouve as visões interiores dos dois performers (Graham, 1979, p. 4).

O trabalho de Dan Graham coloca como problema fundamental a distinção entre o que vemos e o que estamos conscientes de ver. A distinção é concebida pelo trabalho a partir da diferença entre o que é visto e o que podemos dizer do que é visto. O homem vê, pelo visor da câmera, a mesma mulher que se percebe pelo monitor do vídeo e, no entanto, o que ele dirá sobre o que vê será necessariamente diferente do que ouviremos dela.

O trabalho convoca seus participantes a pôr em discurso o que percebem do mundo e, no momento que o fazem, o mundo pode recuar. A proposição do artista imagina a situação a partir de uma topologia da visão na qual haveria uma “visão interna”, em que a consciência é projetada e um mundo externo, objetivado pelo monitor. A topologia de Dan Graham tem uma matriz histórica particular, que precisamos retornar se quisermos entender o que seu trabalho revela sobre o vídeo.

A cena que Dan Graham constrói é uma cena na qual sentimos a consciência dos participantes como uma interface, que se interpõe entre eles e o mundo. O trabalho constrói um teatro reminescente, portanto, do mito do ceticismo moderno, que conhecemos da primeira meditação de Descartes. Na primeira meditação, o filósofo meditante se pergunta se podemos, de fato, conhecer o mundo, instalando a dúvida se nós não estaríamos para sempre isolados no interior das nossas representações. A meditação de Descartes institui uma cena pela qual o sujeito é convocado como aquele para o qual o mundo aparece e que tem o mundo como um problema de sua consciência.

A cena proposta por Dan Graham é herdeira da primeira meditação de Descartes. As regras do seu jogo revelam uma inspiração cartesiana. O filósofo, no momento em que suspende sua crença no mundo, também se encontra imóvel como nossos dois participantes, sentado com seu roupão e pena em mãos. A imobilidade do filósofo é expressão de uma certa compreensão do sujeito do conhecimento como um tipo de espectador. Ele também se propõe a falar simplesmente o que se encontra em sua consciência, como faz o homem e a mulher de Dan Graham, dizendo o que se encontra literalmente na sua frente, sobre o qual não deveria pairar nenhuma dúvida, como sua lareira, no interior do seu quarto. A lareira de que fala Descartes se tornou agora um monitor de vídeo. O filósofo se descobre, como fazem os participantes da performance, como alguém trancado no interior da sua própria experiência, condenado a se relacionar com o mundo representando-o para si mesmo.

A experiência do solipsismo que Descartes introduziu na compreensão moderna do que é ser um sujeito ressoa no fundo da proposição de Dan Graham. Ele parece suspeitar que o isolamento metafísico de Descartes pode se tornar uma possibilidade existencial mais palpável quando pensado do ponto de vista da consciência de si (a mulher que se observa pelo monitor) e da diferença sexual (o homem que observa a mulher) – experiências marcadas por formas sociais de alienação. Uma diferença fundamental é introduzida, contudo, por Dan Graham: a obra instala uma cena paradoxal de solipsismo socialmente compartilhado, como se o espectador que duvida do mundo fosse, ele próprio, posto em dúvida por um outro espectador, presente no mesmo mundo, e ambos são exibidos juntos em uma cena comum.

O monitor de vídeo tem um papel importante a cumprir nesse teatro. Ele mostra “o que o homem e a mulher estão ‘objetivamente’ vendo” (Graham, 1979, p. 4). O teatro que propõe Dan Graham é de um homem e uma mulher que projetam sua consciência no mundo e a de um monitor que nos devolve o mundo objetivado. O monitor promete, portanto, nos dar a ver o mundo de fora de nossas projeções interiores, um mundo feito desses dois corpos, de suas presenças, dos seus gestos, que podemos ver de fora de sua representação.

O que devemos compreender dessa forma de visão que Dan Graham afirma encontrar no monitor? Este parece mostrar coisas presentes na cena, como os objetos de que fala Robbe-Grillet (1969, p. 17), “*ali* antes de serem *alguma coisa*” e “*ali* depois de o serem”, “duros, inalteráveis, eternamente presentes, zombando do seu próprio sentido”. A citação de Robbe-Grillet é a epígrafe de abertura de um texto de Dan Graham (1993, p. 38) sobre o minimalismo. O olhar preconizado pelo *nouveau roman* ganha expressão na

experiência do observador diante dos poliedros minimalistas, que é confrontado na duração concreta do encontro com o caráter literal dos objetos postos em cena. O vídeo solicita um olhar semelhante, no qual o observador constata as coisas do mundo numa duração similar, indefinidamente prolongada.

O que Dan Graham sugere é que o vídeo – assim como, antes dele, a fotografia e o cinema – não representa o mundo, mas o mostra; ele nos promete dar a ver o mundo sem o fardo da representação. A performance coloca em cena pela imagem videográfica “um mundo mais sólido, imediato” (Robbe-Grillet, 1969, p. 17), que se encontra prestes a se evaporar como fantasma quando se torna objeto de nossa consciência. A proposição de Dan Graham é difícil de compreender fora dessa promessa de visão e de sua falência.

O que significa, contudo, ver o mundo pelo vídeo?

3.

Os pioneiros do vídeo reconheceram que o que era significativo no meio era sua existência como *tecnologia de visão*, um meio pelo qual monitoramos o mundo. O vídeo, como espelhos, microscópios, telescópios, é um meio que nos possibilita ver. O que os pioneiros demonstram é que o vídeo é uma tecnologia de visão que, apenas de maneira secundária, também é uma tecnologia de produção de imagens. O que os artistas do vídeo dos anos 1960 e 1970 encontraram no meio foi, justamente, uma maneira de conduzir nossa visão sem para isso ter que representar o mundo – o vídeo é uma pintura eletrônica apenas para os maus artistas. As condições da visão videográfica são, contudo, bastante distintas da nossa forma de percepção natural: o vídeo inventou, na verdade, um novo *modo de ver*, cujas características fenomenológicas particulares foram testadas incansavelmente pelos artistas do vídeo.

O vídeo é uma tecnologia de visão porque a imagem videográfica é uma *imagem transparente*². O que o monitor de vídeo nos oferece é uma forma de ver-através. A consciência do vídeo como uma imagem transparente é bastante frequente no discurso e nas obras dos artistas de vídeo dos anos 1960 e 1970. O “monitor de vídeo” pode aparecer, no discurso de Vito Acconci, como “um ponto numa relação face a

² A ideia de transparência é fundamental para este ensaio. Ela deve ser entendida no sentido preciso dado a esse termo por Walton. Uma imagem transparente é um meio de percepção do mundo, não apenas um meio de representação e não somente um veículo de semelhança. O que permite assimilar o vídeo, tal como o cinema e a fotografia, um modo de percepção é o seu automatismo (Walton, 1984, p. 261-262). O que vemos-através do vídeo não são representações das coisas, mas as próprias coisas.

face” (Acconci, 1976, p. 8), porque, pelo monitor situado na sala expositiva, nós vemos *literalmente* o artista, nos confrontamos de fato com ele, cara a cara: os vídeos de Acconci não são essencialmente autorretratos. O artista, contudo, não está *aqui*. A sua imagem, escreve Acconci, “quebra o face a face: o observador encara uma tela de mim, uma imagem sob o vidro, eu-em-um-aquário (Acconci, 1976, p. 8). O que o artista diz é que o observador vê um indivíduo ausente.

A fotografia havia separado a nossa capacidade de entrar em contato perceptual com um objeto da sua presença. O vídeo, por sua vez, inventa uma nova modalidade de ausência. O trabalho mais conhecido de Vito Acconci, *Centers* (1971), revela justamente uma das formas de ausência característica da visão videográfica: o artista aponta o dedo indicador para algum lugar, mas para onde ele aponta? O dedo assume no gesto de apontar uma função dêitica, isto é, ele se esvazia imediatamente de todo poder de referência fora da situação atual de significação. Qual a situação *atual* em questão, contudo?

O vídeo nasceu como uma tecnologia de transmissão que, apenas tardiamente, se transformou em um meio de registro eletromagnético. Os artistas pioneiros do vídeo tomaram a condição de *imagem transmitida* como um fator significativo, que definia a temporalidade da visão videográfica. “O vídeo”, escreve Dan Graham (1979, p. 62), “é um meio em tempo presente”: “sua imagem pode ser simultânea à sua percepção pelo público (...) isso o distingue do cinema, que é, necessariamente, uma representação editada do passado”. A imagem videográfica pode, é claro, ser tanto um videotape gravado anteriormente quanto transmitida em tempo real: o vídeo, contudo, não distingue perceptualmente o que se encontra ao vivo e que está gravado, reivindicando a possibilidade de simultaneidade.

O vídeo se dirige para o presente, ele é performado no aqui e agora em que se encontra o espectador. O dedo de Vito Acconci aponta para o corpo presente do espectador, que ele confronta no seu *aqui* (“na tela, eu encaro o observador, fora da tela” [Acconci, 1976, p. 8]). O seu dedo, por sua vez, treme, incapaz de se sustentar no ponto correto, no tempo aberto e instável de um presente que se tornou passado. Eu vejo o passado pelo monitor, sempre consciente, contudo, da possibilidade de sua transmissão em tempo real, que colore minha experiência.

O gesto de apontar também é uma imagem conhecida do que seria nossa existência na linguagem, comentada por Wittgenstein (2012) nos parágrafos iniciais de *Investigações filosóficas*. Conhecer o sentido das coisas é, de acordo com a imagem, saber apontar no mundo o que elas significam. Quando Dan Graham diz “o público vê na tela de vídeo o que o homem e a mulher estão ‘objetivamente’ vendo” é como se ele

estivesse apontado o dedo e dizendo: olhe, é *isso* que o homem e a mulher estão vendo. A câmera de vídeo, e antes dela a câmera fotográfica, parece ter um poder natural de significação dêitica.³ Qual teria sido nossa surpresa, contudo, se descobríssemos que Dan Graham havia apontado a câmera não para a mulher sentada na nossa frente, mas para o espaço que ela ocupa?

4.

A importância que os pioneiros reconheciam na transparência do vídeo pode ser sentida pelos seus modelos de predileção. Os trabalhos de vídeo dos anos 1960 e 1970 não cansaram de multiplicar janelas, espelhos e superfícies transparentes, dispositivos que pretendiam modelar a experiência videográfica. O monitor de vídeo era, escreveu certa vez Joan Jonas, “um espelho em andamento” (*ongoing mirror*) (Jonas, 1976, p. 73), exprimindo o vídeo como transparência em curso contínuo, condenada à duração indefinida da transmissão.

Os modelos que fascinavam os pioneiros parecem ser as metáforas mais desgastadas da história da arte apenas para quem não percebe que elas são aqui usadas em um sentido radicalmente novo. O vídeo é uma janela em um sentido que não devemos assimilar de modo algum à janela albertiana. Ao contrário, o vídeo solicitou os poderes da janela para afirmar, justamente, sua distintividade em relação à pintura. O vídeo descobria, na metáfora da janela, na verdade, sua vocação como arquitetura. O vídeo sentiu maior afinidade com a arquitetura porque suspeitou que ele produz o visível pela organização do espaço antes do que pela sua representação.⁴

Em 1974, Dan Graham concebeu um trabalho que tomava como ponto de partida a janela panorâmica, uma convenção arquitetônica vernacular da moradia moderna americana. A janela panorâmica consiste em uma transparência ampla na fachada da sala de estar de uma residência, por meio da qual se pode ver o interior do lar de um ponto de vista exterior.

A janela panorâmica encena “o código publicamente aceito da privacidade” (Graham, 1979), oferece uma imagem pública da vida familiar. Em *Picture Window Piece*, Dan Graham modeliza o que chamou em

³ O texto fundamental para essa conversa é, evidentemente, *A câmara clara* (Barthes, 2008). Rosalind Krauss (2014) também discute o tema a respeito da fotografia. O meu comentário é, contudo, irônico – nem a fotografia nem o vídeo manifestariam uma significação dêitica por si próprios, o que pode apenas ter lugar, naturalmente, em contextos pragmáticos de enunciação.

⁴ Sobre vídeo e arquitetura, ver o ensaio célebre de Duguet (1988).

outro lugar de “uma adição à moradia convencional” (1976, p. 60): o artista instala um circuito fechado, formado por dois monitores de vídeo posicionados na lateral da janela panorâmica, exibindo a vista de uma perspectiva reversa: o ponto de vista interior e exterior podem agora contemplar a si mesmos pelo monitor. Eu me vejo sendo visto de fora, você se vê me vendo aqui dentro.

O ponto de partida do trabalho é a intuição de que “a câmera/monitor de vídeo é análoga à janela, ambos mediam o espaço interno e externo, mas de um ponto de vista do espaço arquitetonicamente (e socialmente) controlado” (Graham, 1976, p. 61). O vídeo solicita uma forma de olhar similar à de uma janela, um olhar que precisa ver *ao mesmo tempo* a janela e *através* dela (“observar a janela panorâmica em si mesma: simultaneamente material (...) e signo, a convenção arquitetural” e “olhar literalmente através da janela, ver o que está dentro ou fora” (Graham, 1976, p. 35).

A condição de janela marca, sobretudo, o poder do vídeo de transformar o espaço social (Graham, como as artistas feministas do vídeo, sabia que o vídeo não deixava inalterado nossas noções de público e privado). O vídeo, como colocou Paul Virilio, é a instalação de uma teletopografia, que não apenas redistribui as distinções entre espaço interno e externo, mas colapsa as escalas da experiência. O monitor na sala de estar é uma invaginação da atmosfera terrestre, com seus satélites em órbita.

A videoinstalação *Points of View* (1974), de Nancy Holt, por exemplo, declara que se encontra situada no espaço terrestre. Quatro monitores são posicionados pela artista na direção dos quatro pontos cardinais: norte, sul, leste e oeste. Os quatro monitores mostram uma visão parcialmente bloqueada do que veríamos de quatro janelas circulares da Clocktower Gallery, onde o trabalho foi originalmente instalado. A videoinstalação de Nancy Holt dobra, portanto, o espaço arquitetônico sobre si mesmo, tratando os monitores como janelas diferidas. Ao mesmo tempo, ela o situa no espaço qualitativamente distinto do globo terrestre, com suas coordenadas geográficas, insinuando o colapso escalar do vídeo. Nos monitores, ouvimos vozes que discutem o que veem. Como em *Duas projeções de consciência*, temos novamente aqui um experimento sobre a relação entre perceber e estar consciente do que se percebe. A ameaça de solipsismo tem a forma de um experimento social, que toma posição em um espaço comum.

O sujeito que monitora sempre vê, portanto, do ponto de vista situado em um espaço partilhado com o objeto visto. A reivindicação do espaço arquitetônico, ou do espaço cartográfico, manifesta a consciência de que ver um vídeo é, primordialmente, ver um vídeo *no mundo*, num mundo contíguo à nossa presença, no qual podemos nos ver, um mundo que o monitor não apenas mostra, mas *reorganiza*. Os trabalhos que

comentamos nos forçam a reconhecer o vídeo como uma coisa diferente da imagem no monitor, quando concebida fora da situação global em que é transmitida: o meio se revela, na verdade, como as próprias circunstâncias em que o monitor se situa. O meio do vídeo é, portanto, a totalidade aberta que monitora a si mesma.

5.

O vídeo não apenas introduziu um novo meio na arte, mas mudou nossa própria compreensão do que é um meio. O meio, nos diz o vídeo, é um *sistema*. A noção de sistema havia sido introduzida no mundo da arte por Jack Burnham (1978) no fim dos anos 1960, para confrontar a compreensão objetual de meio dominante no campo da arte e reconduzir os artistas para os objetivos do Novo Estado Industrial (Galbraith, 1967), no qual as necessidades sociais fundamentais teriam se deslocado da criação de produtos para problemas de organização e comunicação. O que Burnham propunha era um redesenho do campo artístico do ponto de vista dos saberes emergentes da cibernética, da teoria dos jogos e da teoria dos sistemas. Os artistas, escrevia ele, deveriam superar o mero trabalho de design de produtos para assumir um papel muito mais fundamental: os artistas deveriam reconfigurar sistemas a partir do seu interior, atuando como parte integrante da grande tecnoestrutura da nova sociedade industrial.

O que define um sistema, diz Burnham (1978, p. 164), é o “foco conceitual antes que limites materiais”, que instaura um complexo de elementos em interação. A noção de sistema era confrontada com a ideia de arte como um objeto, “uma obra única e finita” (Burnham, 1978, p. 160), que ocupa indiferentemente um certo lugar. O conceito de sistema permitia sublinhar o caráter relacional das produções artísticas que surgiram, sobretudo, a partir das tendências ambientais de neovanguarda, na medida em que marcava a interação dinâmica entre os elementos, que não podiam ser pensados mais em isolamento e independentes do tempo, tampouco como contidos no interior de uma obra autônoma, desprovida de relações com seu meio: “a consistência do sistema pode ser alterada no tempo e no espaço, seu comportamento determinado tanto pelas condições externas quanto por seus mecanismos de controle” (Burnham, 1978, p. 164).

A convicção que encontramos nos pioneiros da videoarte era a de que o vídeo é um meio absolutamente transparente e, ao mesmo tempo, condicionado por um processo de mediação infinitamente complexo. O que vemos pelo vídeo são eventos do mundo, mas os acontecimentos que vemos-através do

vídeo o vemos por meio de um complô sociotécnico insondável. Os pioneiros do vídeo podiam tratar o meio como um sistema no qual deveríamos interferir (*Zen for TV*, de Nam June Paik, *TV Dé-coll/Ages*, de Wolf Vostell); um circuito no qual era preciso se infiltrar (*Television delivers People*, de Richard Serra); um sistema que deveria ser modelizado no espaço expositivo (as instalações de circuito fechado de Bruce Nauman, Peter Campus, Nancy Holt e Dan Graham); um sistema inteiro que deveria ser montado desde o início (os projetos de televisão a cabo comunitária, imaginados por artistas como Nam June Paik e Dan Graham).

A noção do vídeo como sistema é uma contrapartida da consciência do vídeo como tecnologia de transmissão, na qual o que conta como o fato da transmissão é o próprio trânsito entre pontos emissores e receptores. O vídeo é, portanto, a totalidade envolvida no processo de transmissão, na qual se inclui, necessariamente, o artista e o observador. Qual a posição que o observador ocupa no interior do sistema e como o mundo aparece para ele?

6.

O maior sistema de monitoramento do mundo jamais imaginado até então foi a televisão comercial. Em um ensaio tardio, Stanley Cavell esboçou uma interpretação da televisão que talvez possa ser iluminadora para a experiência do vídeo que quero discutir.

A “base material” da televisão, escreve Cavell (1979, p. 26), é o “fluxo de recepção simultânea de eventos”, uma formulação que pretendia enfatizar a centralidade da transmissão em tempo real da televisão, que mediará a totalidade da experiência com o meio. O que a televisão nos mostra, escreve Cavell, “não é o mundo, mas um acontecimento destacado do mundo”; ela “mantém algo em vista”, como quem mira um alvo. A televisão dirige nosso foco para a possibilidade de um acontecimento significativo. Os diversos programas televisivos, concebidos sempre em formatos seriados, em grade horária, descobriram um modo de estruturar o tempo contínuo da televisão, nos preparando para reconhecer um incidente significativo no interior de uma experiência essencialmente repetitiva, definida pelo absolutamente rotineiro.

A televisão nos ensinaria, portanto, a monitorar o mundo, “preparando nossa atenção para ser acionada diante de certas eventualidades” (Cavell, 2005, p. 78), ao mesmo tempo que nos ensina a buscar companhia na continuidade interminável, sem incidentes significativos, que monitoramos na tela. A realização mais pura da experiência da televisão, dizia Cavell, era o monitor de videovigilância, em um sistema de circuito fechado – o modelo de tantas experiências da videoarte.

7.

Os trabalhos dos pioneiros do vídeo frequentemente nos levam a perguntar: o que acontece com o mundo quando ele é visto em um monitor? O vídeo, diferente do cinema, *não nos dá o mundo* como um todo. O vídeo nos mostra um setor do mundo – eles parecem nos dizer.

O cinema, escreve Dan Graham (1979, p. 62), “constrói uma ‘realidade’ separada e incongruente em relação à situação da audiência, (...) o corpo do espectador está fora do enquadramento”. O cinema é, portanto, “contemplativo e distanciador; ele desloca o espectador da realidade presente e o transforma em espectador”. O cinema deve ser pensado a partir desse duplo movimento de alienação e de separação, que são as condições pelas quais o mundo aparece no cinema como totalidade imaginada.

As consequências das observações de Dan Graham são decisivas porque elas definem a estrutura de horizonte da experiência cinematográfica. O cinema estabelece condições nas quais o mundo nos é dado como um objeto virtual de percepção. As palavras do artista ressoam, curiosamente, as de André Bazin (2018, p. 196): “no cinema, contemplamos solitários, escondidos em um quarto escuro, (...) um espetáculo que nos ignora (...), nada vem se opor a nossa identificação imaginária com o mundo que se agita à nossa frente, que se torna *o Mundo*”.

O cinema, portanto, “substitui o universo em vez de incluir-se nele (Bazin, 2018, p. 196). A nossa exclusão é o preço que precisamos pagar pela totalidade do mundo.

A capacidade do cinema de nos dar o mundo depende da estrutura que Dan Graham descreve. Excluído e distanciado pela tela, eu não vejo, contudo, um espaço separado como no teatro, cujas regras são diferentes do mundo natural. O menor acontecimento no cinema, diz Bazin (2018, p. 206), permite a precipitação do universo inteiro (“o estremecimento de um simples galho de uma bétula ao vento, sob o sol, poderia bastar para evocar todas as florestas do mundo”).

A capacidade de nos dar o mundo inteiro nos mostrando apenas um fragmento é uma propriedade fenomenológica fundamental da experiência do cinema que Bazin evoca pela figura da câmera como uma lanterna. A lanterna, como a câmera, explora o ambiente ao redor, iluminando, como “um cometa incerto a noite do nosso sonho acordado” (Bazin, 2018, p. 202), o espaço indefinidamente aberto do cinema. O vídeo, por sua vez, é como um feixe de laser, que dispara direto ao alvo, limpo, retilíneo, controlado e, no entanto, incapaz de iluminar o ambiente.

O monitor, usualmente, não nos entrega, nem nos promete, o mundo. O vídeo, escreve Dan Graham, produz uma situação radicalmente distinta do cinema, marcada por relações diferentes de tempo e espaço, assim como uma relação distinta entre quem observa e o que é observado: o vídeo retroalimenta “dados locais do ambiente imediato, em tempo presente, ou conecta contínuos de tempo/espaço paralelos”, um ambiente no qual o espectador pode estar por princípio incluído (Graham, 1979, p. 62). O observador no vídeo não é, portanto, um espectador, ele participa do vídeo como aquele que monitora. O que é monitorado, podemos dizer, é um setor do mundo atual. O que caracteriza um setor é sua posição no interior de uma organização, na qual o vídeo é um fator estruturante.

A descrição de Dan Graham do vídeo parece de início se aplicar somente a instalações de circuito fechado. Os grandes trabalhos em videotape dos anos 1960 e 1970 solicitam, contudo, uma forma de ver que é fundada em uma estrutura de horizonte similar. O braço de Vito Acconci, que aponta o centro da tela em *Centers*, delimita também as dimensões espaciais do setor a ser monitorado, enfatizando o formato quadrado da tela. O que se revela é o monitor como um mecanismo de encerramento. Uma forma similar de “autoencapsulamento”, no qual o corpo do artista se transforma no seu próprio ambiente pode ser encontrada “em todo lugar no *corpus* da videoarte”, escreve Rosalind Krauss (1976, p. 53).

8.

Qual é, então, a posição que ocupamos diante de um monitor, se ele não nos separa do mundo?

A posição que a audiência ocupa em *Duas projeções de consciência* pode nos oferecer o modelo. A audiência é convocada a monitorar de início a diferença entre o que o homem e a mulher veem e o que eles estão conscientes de que veem, mas logo entendemos que o sistema proposto pelo artista é mais complexo. A performance de Dan Graham institui um sistema em que se realiza um experimento global, no qual todas as partes estão envolvidas em uma forma de causalidade circular. Trata-se, portanto, de um circuito de *retroalimentação*.

O que um dos participantes diz tem sempre um efeito sobre o que o outro participante pode dizer, de modo que muito rapidamente eles se veem capturados em um movimento recursivo. A presença e as reações da audiência também transformam o que eles dizem, assim como sofrem os efeitos da totalidade do sistema. O trabalho modeliza, portanto, um sistema em processo de auto-organização.

As proposições de Dan Graham, nas palavras de Hal Foster (2009), são remissivas de “um laboratório [...] onde o espectador é convidado a ser cientista e rato ao mesmo tempo”, um laboratório de psicologia comportamental, no caso de *Duas projeções de consciência*. Um grande número de trabalhos clássicos de vídeo evoca um estudo laboratorial, no qual o corpo humano descobre a si mesmo como objeto de protocolos experimentais e suas reações são monitoradas, ao mesmo tempo que ele é o sujeito que monitora. O gosto por situações laboratoriais era uma forma de revelar a simpatia do vídeo por uma sociedade laboratorial, um mundo no qual, como McLuhan colocou na época, o público se encontra em um experimento perpétuo.

A proposição de Dan Graham institui uma situação completamente controlada. O que ele nos oferece, no entanto, são os eventos fortuitos, produzidos estocasticamente pelo sistema, ruídos de comunicação entre homem e mulher, entre percepção e linguagem, entre câmera e monitor. O que se monitora se monitora sempre do ponto de vista do controle e, no entanto, é um acidente que se espera.

O que pode ser significativo no vídeo pode ser um incidente aparentemente de menor interesse, que apenas sutilmente se destaca do meramente rotineiro: um artista incapaz de sustentar seu braço apontando para o centro da tela – um corpo monitorado que não consegue levar a contento sua performance. O vídeo nos ensina a monitorar, isto é, a observar os acidentes ao redor na situação controlada em que eles têm lugar, ele nos prepara para o acontecimento.

Quem monitora não inspeciona (sua atenção é mais fria), nem examina (o seu trabalho nunca chega a término – o seu tempo é contínuo). O olhar que monitora objetiva o mundo em um setor, que é capturado em um tempo indefinidamente prolongado, em que ele espera que, sob o fundo do absolutamente rotineiro, algo significativo aconteça.

9.

O vídeo nos promete uma forma de presença virtual, na medida em que quem monitora sempre atua em um mundo de que faz parte, no qual pode encontrar a si mesmo, como num espelho. A experiência da videoarte mostrou, contudo, que o vídeo pode superar a estrutura alienante do cinema apenas quando cria suas formas próprias de alienação. A questão já havia sido posta por Dan Graham em *Duas projeções de consciência*, em que ele encena a possibilidade de solipsismo de uma mulher diante da imagem espelhada de si mesma.

O videotape *Boomerang* (1974), de Nancy Holt e Richard Serra, coloca a questão de maneira exemplar. Os artistas conduzem o que parece à primeira vista um experimento para pôr a percepção em discurso semelhante ao de Dan Graham. A artista fala diante de um microfone que devolve suas palavras em *delay* em um fone de ouvido, num processo de causalidade circular. Ela monitora cuidadosamente o processo de autoafetação em que se vê envolvida, verbalizando o que sente e percebe. Um sistema de retroalimentação é, portanto, instaurado.

O que Nancy Holt descobre, contudo, é uma experiência de não-coincidência fundamental entre ela e ela mesma: “as palavras se tornam semelhantes a coisas”, diz, como se não pudesse mais se reconhecer nas suas palavras, que retornam como um objeto estranho. A voz estranhada se torna gradualmente o ambiente em que ela se vê imersa. As palavras que escuta são completamente reconhecíveis, mas elas não são mais uma linguagem humana, são a voz muda das coisas.

O videotape de Holt e Serra nos mostra um sujeito que monitora a si mesmo mergulhando lentamente numa experiência de autoalienação. A história da videoarte é marcada por experiências similares de autopercepção, na qual o sujeito que vê experimenta uma separação fundamental do objeto visto que, no entanto, é ele mesmo.

A obra paradigmática da questão é a instalação de circuito fechado de Bruce Nauman *Live-Taped Video Corridor* (1970). No fim de um corredor estreito, dois monitores mostram, respectivamente, uma transmissão em tempo real do ambiente e um videotape anteriormente gravado do mesmo ponto de vista, no qual vemos o corredor vazio. O observador é solicitado a percorrer o corredor em direção ao monitor, por onde avista a si mesmo, de costas.

Quando procura se ver na tela, caminhando em sua direção, sua imagem de repente começa a se afastar. A velocidade com que se afasta na tela é, contudo, maior do que a velocidade com que caminha no corredor, confundindo o observador. A diferença de velocidade é resultado do uso de uma lente grande angular, que amplia as distâncias relativas do espaço gravado. O observador se dirige em direção à própria imagem que, no entanto, lhe é devolvida pelo monitor como a de um estranho, que se movimenta bruscamente para longe dos seus olhos.

“A sensação que eu tinha em relação a muito daquele trabalho”, dizia Bruce Nauman (2005, p. 64), “era como a de subir escadas no escuro e encontrar um degrau a mais que você não esperava, ou não

encontrar um que achava que estaria lá — esse tipo de passo em falso que te surpreende toda vez que acontece”. O que o passo em falso de *Live-Taped Video Corridor* revela é a separação entre o sujeito que apreende o mundo cinesteticamente, do ponto de vista de sua presença motora no espaço, e o si mesmo enquanto objeto da percepção: “é isso que é a obra: esse material que não se une”.

O observador que caminha pelo corredor de Bruce Nauman se descobre alienado de si mesmo, como quem percebesse, pela primeira vez, uma cisão fundamental: como posso ser eu, o sujeito que vê o mundo, do qual o mundo todo depende para ser representado, ser também esse objeto *no* mundo, esse objeto entre outros, cuja existência no mundo é meramente contingente? O cinema projeta um mundo no qual estamos sempre ausentes, ele nos poupa de estar no mundo. O vídeo nos promete, ou nos ameaça, com a nossa presença, ao mesmo tempo que não se cansa de disseminar nosso desencontro com nós mesmos. O que deseja o vídeo quando nos solicita a monitorar a nós mesmos, em condições em que não nos reconhecemos?

O corredor vigiado de Bruce Nauman exala um profundo sentimento de “terror”, dizia um crítico da época no *Los Angeles Times* (Benezra, 1994, p. 28). Uma imagem de nós mesmos em que, no entanto, não conseguimos nos reconhecer é, de certa forma, uma imagem do nosso cadáver. O que esperamos impassivelmente diante do monitor da instalação de Bruce Nauman, nos vendo de costas para nós mesmos, encurralados no corredor, se não que um vulto insuspeito entre no nosso campo de visão e nos apunhale por trás com uma faca em mãos? O monitor ao lado, que mostra sempre o corredor vazio, não deixa de instalar um certo ar fantasmagórico, nos sugerindo um mundo em que definitivamente desaparecemos.

Não seria essa a promessa final da simultaneidade do vídeo, a de testemunharmos nossa própria morte? O que queremos monitorar, afinal, senão o momento em que vamos morrer?

10.

Este ensaio pretendeu entreter a hipótese de que o vídeo foi originalmente concebido como um meio de monitoramento – ao menos por um grupo significativo dos seus pioneiros. “O que é o vídeo?” é uma pergunta que pode apenas ser investigada observando como trabalhos em vídeo compreendem seu próprio meio, revelando suas possibilidades significativas. O percurso partiu da revelação do vídeo como meio transparente (2 e 3), encontrando, em seguida, o modo de existência do vídeo como totalidade sistemática aberta (4 e 5). Nessas condições, pudemos compreender o que caracteriza a experiência de monitoramento, mostrando em que forma o mundo aparece no vídeo (6 e 7) e como, pelo monitor, o espectador toma posição

no sistema e se relaciona, por meio dele, consigo mesmo (8 e 9). O mundo do vídeo, *o mundo monitorado*, é o horizonte de sentido que se abre quando sustentamos, na nossa experiência, a totalidade dessas relações.

Termino este texto com uma obra recente, que interroga o mundo monitorado em pessoa. Esse trabalho não é, propriamente, um trabalho de vídeo, no sentido que desenvolvemos neste ensaio. Ele é uma obra que remedia o vídeo e, portanto, permite colocá-lo em questão.

Astronauta e cosmonauta (2024), de Mayana Redin, tem como ponto de partida um acidente apreendido a partir de uma experiência de monitoramento transmitido na escala do globo terrestre: a desintegração do ônibus espacial Challenger, durante seu lançamento em 28 de janeiro de 1986.

A escolha da explosão do Challenger é especialmente significativa para a nossa questão. A explosão da espaçonave apresenta-se como uma alegoria de todo acidente possível – e, portanto, uma alegoria do vídeo como um todo. A combustão súbita do Challenger é, na verdade, uma imagem do maior acidente de todos, aquele que não cansamos nunca de monitorar: o fim do mundo. Pois o destino dos grandes desastres espaciais é o de serem vividos como mito – mito da ascensão e da queda da humanidade.

A videoinstalação consiste em dois monitores sincronizados, que mostram duas vidas amplamente televisionadas: Christa McAuliffe, morta no acidente, e Valentina Tereshkova, primeira mulher a viajar no espaço. O trabalho apresenta lado a lado a iconografia construída em torno dessas duas representantes da mulher comum e, portanto, da humanidade inteira: a vida familiar, sua rotina, seus trabalhos ordinários e o início de seu treinamento para a viagem espacial, conforme imaginados por um dos dois lados do mundo dividido pela Guerra Fria.

A justaposição dos monitores revela ao mesmo tempo a semelhança das suas respectivas trajetórias e a distância que separa os dois mundos. As rotinas, os gestos e as poses se espelham mutuamente em uma sincronia misteriosa, como se interceptassem os mesmos sinais elétricos.

Em cenas de treinamento para a viagem espacial, reencontramos o corpo monitorado que conhecemos dos pioneiros do vídeo, recolhido em um teste perpétuo, pronto para colapsar todas as distâncias e deixar o mundo para trás. Qual destino aguarda os corpos que abandonam seu centro de gravidade e se projetam infinitamente para longe?

O centro da videoinstalação é uma cena de monitoramento na qual vemos a partida das duas viagens espaciais. A partida do Challenger é vista em vídeo em tempo contínuo, em uma imagem que imaginamos ter sido transmitida em tempo real pela televisão, quando o acidente teve lugar. Na duração indefinida da espera, nos preparamos para o acidente. Especialistas monitoram o lançamento em uma central de controle, local que reconhecemos facilmente de filmes ficção científica – daquelas cenas em que descobrimos, pela boca de um general sisudo, que a catástrofe é iminente.

Depois da desintegração de uma das espaçonaves, seguimos vendo as duas trajetórias paralelas. Os restos mortais da astronauta são recuperados em alto-mar, depois da queda dos destroços do Challenger, e ela recebe as devidas honras fúnebres. A cosmonauta, por sua vez, se torna a primeira mulher a ir para o espaço, se casa, tem filhos e constitui família – sob o fundo silencioso da queda da civilização comunista.

A videoinstalação de Mayana Redin produz um retrato do mundo monitorado em escala planetária, formado pela justaposição das imagens que contam como significativas nesse mundo, imagens que passeiam com naturalidade entre o ambiente doméstico e o complexo industrial-militar, marcadas pela tensão infinita entre o absolutamente rotineiro e o incidente que elas sempre nos ensinam a esperar – incidente elevado, no caso, à máxima potência, isto é, a hecatombe final.

O trabalho reivindica a simultaneidade como a experiência temporal fundadora do vídeo, oferecendo, de uma forma muito própria, uma visão simultânea do tempo. Os dois monitores formam no seu espelhamento mútuo uma imagem de um tempo que não para de se bifurcar – ascensão e queda, tragédia e comédia, capitalismo e comunismo –, apreendido, contudo, como um todo cristalizado, que se manifesta, imponente, na sincronidade precisa dos dois monitores. O que contemplamos é a totalidade simultânea da vida, que desconhece a diferença entre elevação e descida.

Astronauta e cosmonauta não nos solicita, portanto, a monitorar o mundo. Ele nos entrega, na bifurcação de suas imagens, *a própria possibilidade de haver mundo*. O luto infinito que lentamente se inscreve na experiência dessas imagens — o luto das tragédias individuais e dos desastres coletivos — não cumpre outra função senão a de cultivar uma forma de anseio pelo mundo, um anseio que ultrapassa toda experiência de monitoramento.

Astronauta e cosmonauta é também sobre o luto interminável do século XX, um momento marcado por um horizonte de expectativas infinitamente mais largo que o nosso – um luto, portanto, também do seu

meio definitivo, o vídeo. A experiência da imagem eletrônica celebrada pelos pioneiros da videoarte no espaço expositivo e transmitido em TVs de tubo nas residências privadas de todo o globo parece ter perdido a relevância. O predomínio no cubo branco da imagem projetada em formato HD, editada e composta, que define hoje a experiência da imagem em movimento no mundo da arte sugere que o cinema tenha se tornado um modelo muito mais significativo para os novos artistas que as experiências mais distintivamente videográficas dos anos 1960 e 1970.

A experiência de se relacionar com o mundo monitorando-o se tornou, contudo, pervasiva, quando a digitalização, a multiplicação de monitores e automação do processamento de informação possibilitaram uma escala de monitoramento que o vídeo nunca teria sido capaz de realizar sozinho, um processo no qual o vídeo é apenas uma pequena parte, cada vez menos importante isoladamente, de um sistema de vigilância, controle e gestão comportamental global. O vídeo, portanto, parece, por fim, ter se dispersado – como a poeira que no ambiente se espalha.

Hermano Arraes Callou

Doutor em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), realiza estágio pós-doutoral no Programa de Pós-Graduação de Comunicação da UFRJ como bolsista Faperj Nota 10. Mestre em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro e graduado em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3085-4838>

E-mail: hermano.callou@gmail.com

Referências

ACONCCI, Vito. 10-Point Plan for Video. *In*: SCHNEIDER, Ira; KOROT, Beryl (eds.). **Video Art: An Anthology**. New York: Harcourt Brace Jovanovich; Raindance Foundation, 1976.

BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Ubu, 2018.

BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Lisboa: Editora 70, 2008.

BENEZRA, Neal (org.). **Bruce Nauman: Exhibition Catalogue and Catalogue Raisonné**. Minneapolis; New York: Walker Art Center; Distributed Art Publishers, 1994.

BURNHAM, Jack. Systems Esthetics. In: KONSTELANETZ, Richard (ed.). **Esthetics Contemporary**. New York: Prometheus Books, 1978.

CAVELL, Stanley. **The World Viewed**. Cambridge: Harvard University Press, 1979.

CAVELL, Stanley. The Fact of of Television. In: ROTHMAN, William (ed.). **Cavell on Film**. New York: State University of New York Press, 2005.

DUGUET, Anne-Marie. Dispositifs. **Communications**, Paris, n. 48, pp. 221-242, 1988.

FOSTER, Hal. Dan Graham: Whitney Museum of American Art. **Artforum**, v. 48, n. 2, 2009.

GALBRAITH, John Kenneth. **The New Industrial State**. Boston: Houghton Mifflin, 1967.

GRAHAM, Dan. Interior Space/Exterior Space. In: SCHNEIDER, Ira; KOROT, Beryl (eds.). **Video Art: An Anthology**. New York: Harcourt Brace Jovanovich; Raindance Foundation, 1976.

GRAHAM, Dan. **Rock my Religion: Writings and Projects 1965-1990**. Cambridge, MA: MIT Press, 1993.

GRAHAM, Dan. **Video-Architecture-Television: Writings on Video and Video Works 1970-1978**. Halifax: The Press of the Nova Scotia College of Art and Design; New York: New York University Press, 1979.

JONAS, Joan. Untitled. In: SCHNEIDER, Ira; KOROT, Beryl (eds.). **Video Art: An Anthology**. New York: Harcourt Brace Jovanovich; Raindance Foundation, 1976.

KRAUSS, Rosalind. Video: The Aesthetics of Narcissism. **October**, v. 1, Spring 1976.

KRAUSS, Rosalind. **O fotográfico**. Barcelona: Editora Gustavo Gili, 2014.

NAUMAN, Bruce. **Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words: Writings and Interviews**. New Ed. New York; Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.

ROBBE-GRILLET, Alain. **Por um novo romance**. São Paulo: Editora Documentos, 1969.

WALTON, Kendall L. Transparent Pictures. **Critical Inquiry**, vol. 11, n. 2, 1984.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Annablume, 2012.

Recebido em 23 de julho de 2025.

Aprovado em 25 de outubro de 2025.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Attribution Non-Commercial (CC-BY-NC 4.0), que permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, e embora os novos trabalhos tenham de lhe atribuir o devido crédito e não possam ser usados para fins comerciais, os usuários não têm de licenciar esses trabalhos derivados sob os mesmos termos.