

Vídeo, narcisismo e esquizofrenia¹

Video, narcissism and schizophrenia

Daniel Edgardo G. Salgado²

Resumo

O presente trabalho investiga o vídeo como processo relacional fundamental de nossos agenciamentos com a imagem na contemporaneidade. Para tal, traço um panorama das obras e exercícios da videoarte, desde os anos 60, na tentativa de destrinchar procedimentos e exercícios com a imagem, principalmente quanto à autoimagem ou filmagem de si, que funcionem como produção de resistência diante de um capitalismo que investe na experiência, na estética e nos modos de vida como práticas de consumo. Ressalto a produção de um exercício esquizofrênico com a imagem, que está em consonância com a própria lógica da produção capitalista, e atualizo o contexto do vídeo nas sociedades contemporâneas tomadas por telas e redes virtuais.

Palavras-chave: artes do vídeo; autoimagem; estéticas de si; esquizofrenia; capitalismo.

Abstract

The present work investigates video as a fundamental relational process of our assemblages with image in the contemporaneity. To do so, I outline the works and exercises of videoart, since the 60s, in an attempt to unravel procedures and exercises with image, especially as to self-image or self-filming, that function as a resistance to a capitalism that invests in experience, aesthetics and ways of life as consumption practices. I emphasize the production of a schizophrenic exercise with image, which is in line with the very logic of capitalist production, and actualize the context of video in contemporary societies dominated by screens and virtual networks.

Keywords: video arts; self-image; aesthetics of the self; schizophrenia; capitalismo;

Parece importante fazer o esforço de perceber como as imagens operam através de nós, dado que sua realidade se processa em conjunto com a nossa. Na atualidade, dos computadores aos celulares, do cinema à televisão, dos *outdoors* aos sonhos, fantasias, obsessões e delírios estéticos, da fotografia analógica à disseminação das *selfies* na internet, estamos diante da imagem como

¹ Trabalho apresentado no GT 2 – Estudos da imagem e do som, durante o XV Poscom PUC-Rio, de 6 a 9 novembro de 2018.

² Mestre em Comunicação e Cultura pelo Pós-ECO/UFRJ. Bacharel em Comunicação Social (Rádio/TV) pela ECO/UFRJ. degsalgado@gmail.com.

elemento marcante da existência e temos as ferramentas necessárias para dialogar com elas em diversos níveis, elaborá-las de acordo com os mais diversos dispositivos e modelos, expandir suas possibilidades ao infinito.

Anne-Marie Duguet (2009) define o vídeo como um lugar privilegiado em que se trabalham passagens e retomadas, sendo, portanto, um espaço de transformação que envolve uma multiplicidade de modelos. As experiências do vídeo, dos anos 60 em diante, se apresentam como formas de problematizar os regimes de visualidade e representação no ocidente. É através do vídeo que se agenciam as reflexões, problematizações e desconstruções que buscam pensar e negociar as relações imagéticas em sociedade. É no vídeo, portanto, que se podem observar as negociações e agenciamentos do imaginário estético na relação dos sujeitos com si próprios e na forma como as expressões imagéticas se apresentam no campo do social.

Duguet (2009) ressalta, em consonância com Dubois (2004), que o vídeo “não passa de um processo, pura virtualidade de imagens” (2009, p. 54). O vídeo aparece, para a autora, como um aparato privilegiado no questionamento dos sistemas de representação vigentes, uma vez que é capaz, com facilidade, de pôr em evidência seu próprio funcionamento, revelar os seus procedimentos e suas possibilidades. Apresenta, portanto, potencial para romper com os limites entre a arte e o cotidiano, propondo, assim, um pensar artístico sobre este, o que pode expandir e atualizar as possibilidades de resistência e, conseqüentemente, de outras experiências e modos de vida.

Para Dubois (2004), uma vez que a máquina deixa de reproduzir para gerar seu próprio real, o que se coloca em questão não é a de uma imagem que reproduz a realidade, e sim de um “real” que vem a se assemelhar à imagem. Trata-se, portanto, de uma espiral infinita, uma analogia circular, cuja manifestação se expressa fortemente no vídeo, em que os corpos e objetos do mundo se tornam virtualmente desfiguráveis e reconfiguráveis. A relação mimética funciona, então, “como os dois espelhos paralelos que se refletem e se repercutem ao infinito sem que saibamos qual foi o ponto de partida” (DUBOIS, 2004, p: 53).

Em 1967, a Sony lança as suas primeiras câmeras Portapak, dispositivos de filmagens portáteis e acessíveis ao consumidor comum. Foi o início da massificação das filmagens caseiras, para além das indústrias e estúdios de produção audiovisual (tanto cinema quanto televisão). Trata-se de um contexto em que a indústria cultural e o acesso aos dispositivos televisivos estão já bem

difundidos, principalmente nos Estados Unidos e na Europa, o que facilita a difusão de uma cultura e de um imaginário da produção audiovisual dentro e fora do campo da arte.

Muitos artistas plásticos da época, entre eles, o sul-coreano Nam June Paik, a quem muitas vezes é dado o título de pioneiro da videoarte, passaram a fazer uso das facilidades de filmagem das Portapak para produzir obras. Paik era participante do grupo Fluxus, iniciativa de alguns alunos de John Cage no início dos anos 60, cuja produção artística era marcada por happenings, performances, experimentações musicais e eletrônicas, artes plásticas, dança, poesia e demais interfaces que convergiam nos trabalhos do grupo, ao qual Anne-Marie Duguet credita como sendo o marco inicial do “vídeo de artistas” (DUGUET, 2009, p: 50).

Paik foi um dos primeiros artistas a se aventurar no campo dos dispositivos eletrônicos receptores de imagens e fez inúmeros trabalhos que lidavam com intervenções nos sinais de emissão do aparelho televisivo: distorções, erros, delays, sobreposições, ressignificações dos diversos aparatos atrelados ao filmar, à reprodução e à transmissão. *Global Groove* (1973) talvez seja um de seus trabalhos mais emblemáticos, com suas apropriações de imagens de televisão do ocidente e oriente, sua mutabilidade imanente e ironia pulsante. Paik anuncia uma estética que reencontramos de modo cada vez mais constante em produções na internet – em vídeos, gifs e demais tipos de imagem, e que a partir delas talvez já possamos encontrar as primeiras pistas de um processo esquivo: deslocamento de vetores que desencadeiam desterritorializações de códigos, marcas, signos e significações, um mosaico de imagens e devires humanos e inumanos que se apresentam enquanto processo, subjetividades imbricadas em constante produção de realidade. São práticas de codificação e descodificação que destrincham e tensionam os mecanismos de produção dos sentidos estabelecidos.

De modo geral, Paik explorou uma série de possibilidades de videoinstalações, vídeo-objetos e vídeo-esculturas, utilizando, inclusive, o próprio monitor de TV como material para construir suas figuras, como em *Mirage Stage* (1986). Seus trabalhos de arte abrem um leque de possibilidades para muitos outros artistas plásticos que passam a voltar sua atenção para os dispositivos de filmagem e reprodução. Uma série de obras que colocam em xeque as relações emissão/recepção dos sinais eletrônicos difundidos passa a ser produzida. Nesse contexto dos anos 60, muitos artistas sentiram necessidade de problematizar as novas relações que passam a se estabelecer entre os sujeitos, as telas e os dispositivos, assim como as que se processam entre essas assimilações, o mundo vivido e as nossas percepções sensíveis. Trata-se, aqui, de uma sociedade

que vem a se constituir, progressivamente, com a presença excessiva dos meios tecnológicos de comunicação de massa, difusores de imagem, som e informação.

A videoarte, cuja grande difusão de práticas e possibilidades se inicia entre os anos 60 e 70, apresenta-se em um contexto de crítica às estruturas estéticas e imagéticas das produções audiovisuais de massa, principalmente no que diz respeito à televisão. Seus procedimentos são menos rigorosos quanto às formas e às estruturas convencionais de produção, e são marcados pela experimentação e por maior valorização de um exercício de suspensão acima de uma estruturação narrativa formal. Victa de Carvalho, ao refletir acerca da produção artística desse período, ressalta:

A experimentação artística dos anos 60 e 70 desafiou todo um conjunto de hierarquias e limites que governavam a identidade e a natureza do trabalho de arte da época, assim como sua função, sua relação com o público e seu lugar de apresentação, com a particularidade de jamais instituir novos lugares e novos padrões. A falta de especificidade e de homogeneidade dos trabalhos videográficos desta época é sintomática de uma arte que é difícil de ser definida e classificada e que toma como ponto de partida sempre o deslocamento da arte e do observador de seus papéis habituais. (CARVALHO, 2008, p. 41).

Diante da inovação técnico-estética do vídeo, nossa relação com a realidade imagética expandiu suas virtualidades e potências de uma maneira nunca antes vista, permitindo a intensificação de nosso diálogo com este meio, o que elevou em grande nível a escala de permeabilidade e retroalimentação entre esses processos.

Rosalind Krauss (2008), ao pensar o vídeo e os processos em que se inserem a videoarte e o videoartista, aponta para o narcisismo como condição inerente ao medium videográfico. Muitos dos trabalhos dos anos 60 e 70 envolveram o processo de artistas que se colocaram diante do dispositivo de filmagem e fizeram dessa relação o cerne de muitas de suas produções.

Para Krauss, o objeto artístico do vídeo é o desdobramento do self do autor/artista diante do dispositivo e do feedback por ele produzido. Pode-se pensar a relação narcísica com o vídeo presente na videoarte como início de um processo que se massifica nas relações com a produção imagética contemporânea, principalmente no que diz respeito à autoimagem. A autora propõe que o medium da videoarte seja o desdobramento do self, um processo narcísico que se dá entre o dispositivo, o artista e sua imagem virtual projetada em um feedback imediato no monitor (KRAUSS, 2008).

A história de produção da videoarte, afirma Krauss (2008), é marcada pela projeção e recepção simultânea de uma imagem, em que a psique humana é usada como canal e o corpo como

instrumento central do vídeo. A performance do artista diante de uma câmera voltada para si é composição de boa parte dos trabalhos artísticos em vídeo, desde seu início, em meados dos anos 60. Krauss indica que “o auto-encapsulamento – o corpo ou a psique em seu auto-envolvimento – pode ser facilmente encontrado no corpus da videoarte” (2008, p: 148). A respeito do medium videográfico, a autora comenta:

Diferente de outras artes visuais, o vídeo é capaz de gravar e transmitir ao mesmo tempo, produzindo imediato *feedback*. Portanto, é como se o corpo estivesse centralizado entre duas máquinas, que abrem e fecham parênteses. A primeira delas é a câmera; a segunda o monitor, que reprojeta a imagem do performer com imediatismo de espelho. (KRAUSS, 2008, p. 146).

Anne-Marie Duguet procura analisar as possibilidades de criação do vídeo para além da discussão a respeito de sua natureza, mas que, implicitamente, continua perpassando por esta questão. Para a autora, foi através das experimentações relativas aos dispositivos que o vídeo “contribuiu de maneira mais viva para o desenvolvimento de novas concepções da obra de arte contemporânea” (2009, p. 49).

Ao comentar acerca dos procedimentos videográficos, dos processos e experimentações que foram responsáveis por desestruturar os modelos de representação vigentes, Duguet aponta que o vídeo põe em xeque os modelos que fundam as artes da representação no ocidente através de “jogos de ausência, de dissociação e de espera”. (2009, p. 57). Segundo a autora, a imagem não é mais fornecida de maneira frontal, de acordo com as estruturas perceptivas habituais, devendo ser, a partir de então, merecida, isto é, fazendo-se desejar. Sobre as considerações de Krauss (2008), Duguet afirma:

Rosalind Krauss considerou o narcisismo uma característica definidora do vídeo (...). Sem aderir totalmente à generalização que ‘psicologiza’ o meio, mas reconhecendo a importância desse processo num grande número de obras, consideramos o investimento narcísico, numa palavra, como um motor essencial ao funcionamento do dispositivo, como um gerador de energia que autoriza a experimentação de uma obra, cujo desafio também é descobrir suas próprias regras. (2009, p.57-58, grifo da autora).

Além de ter Foucault e Deleuze como pontos de partida para suas reflexões, Carvalho (2008; 2011) articula suas análises ancorada no trabalho de importantes teóricos do vídeo, entre eles, Duguet, Fargier e Bellour, a partir dos quais a autora extrai a seguinte ideia, de extrema relevância para o que se pretende problematizar aqui:

A videoarte é o elemento por excelência que promove o processo de desterritorialização do cinema, que o força a uma reformulação de seu dispositivo,

e leva a uma nova forma de pensar as passagens entre imagens, da Tavoletta de Brunelleschi aos atuais dispositivos de realidade virtual. O vídeo seria então um dispositivo privilegiado capaz de radicalizar a experiência com a imagem, promovendo uma indistinção de corpos – do observador e da imagem - e a criação de novas temporalidades. (CARVALHO, 2008, p. 40).

Destaco a obra de videoartistas como Vito Acconci, cujos trabalhos consistem em narrativas e relações, muitas vezes perversas, entre o autor e sua imagem virtual, intermediada pela recepção do dispositivo e pela reprodução imediata na tela. Acconci usa o próprio corpo para performar para si - e para um espectador imaginário - diante da câmera. Explora o corpo de formas que oscilam entre o banal e o grotesco, jogando com a monstruosidade e a alteridade problemática do exercício de autoimagem – como em *Open Book* (1974) ou *Conversions* (1971a), onde busca o tempo inteiro enganar e provocar o espectador com representações dele mesmo e de suas ações, que proporcionam desagrado e estranhamento, esrachando o dispositivo de filmagem e seu processo inerente de estetização.

Acconci também faz uso do diálogo com a câmera, que em fato é um monólogo pressupondo um ouvinte imaginário. Como em *Undertone* (1973a) ou *Theme Song* (1973b), onde o autor usa a fala para provocar e persuadir este espectador imaginário, trabalhando com um falso e perverso senso de intimidade e fantasia: ele deseja uma mulher embaixo da mesa, esfregando suas coxas. Há uma mulher ali: ele precisa acreditar que há alguém ali, acariciando-o. É ele ali, mas ele precisa acreditar ser a mulher, o seu desejo, seu outro que não é ele mesmo esfregando sua própria coxa. O monólogo voltado para o dispositivo aparece como um potente processo que Acconci utiliza para explorar suas narrativas videográficas.

A performance em si atua como elemento inerente aos trabalhos de Acconci. Em *Prying* (1971b), a relação de tensão entre masculino/feminino e, em uma noção aprofundada, a relação entre espectador/autor ou as relações abusivas de poder, controle, persuasão e resistência estão todas demarcadas e exploradas na performance em vídeo feita por Acconci e Kathy Dillon. O corpo é colocado como veículo de performance literal dos desejos e de resistência aos contatos íntimos. Acconci, por 17 minutos, insiste violentamente em tentar abrir os olhos de Dillon, à força, deseja escancará-los. Dillon insiste em mantê-los fechados. Ambos convulsionam em uma dança intensa e agressiva.

Os processos de Acconci, seu jogo com ângulos que estabelecem senso de proximidade, de intimidade perversa com quem o assiste, seu uso simplório do dispositivo, sem rigores formais,

lidando com a câmera tal qual um espelho - do qual se pode ver do outro lado - foram pontos de partidas para o desenvolvimento da videoarte nos anos 60.

Muitos de seus trabalhos explicitam, de diversas formas, a relação narcísica e fetichista que se estabelece com o vídeo, assim como propriamente uma postura esquizo, a qual procuro desenvolver ao longo deste trabalho: Acconci flerta com sua consciência a respeito do processo em que se encontra, se deixa levar pelo exercício de si mesmo e explicita sua construção como imagem. Seu trabalho é pornográfico, no sentido em que apresenta as relações de maneira obscena, escancarada. O teor de suas produções é irônico e diabólico, e gostaria de ressaltar essa postura como uma prática já muito presente na videoarte em seu momento inicial.

Essa tendência que destaco é a de um exercício de produção de uma subjetividade difusa, atravessada pelas imagens e suas tecnologias, um procedimento em aberto que, ao mesmo tempo narcísico ou hedonista, é também autodestrutivo: no sentido da morte de um “eu”, sujeito soberano que reivindica a si próprio na tentativa vã de reconstituir migalhas. O vídeo flerta constantemente com esse abismo.

Trabalhos marcos da videoarte, como *Vertical Roll* (1972), de Joan Jonas, materializam esse sujeito estraçalhado, inscrito na fita magnética e posto à reprodução incessante. Reprodução que não representa, mas produz e caotiza a personalidade fragmentada da artista. A imagem finge se constituir e logo revela sua perversidade e autonomia, não se definem contornos precisos, as subjetividades se embaralham: imagem, vídeo e humano se atravessam perpetuamente, mutualismo entre existências que não cessam de produzir realidade e se produzirem mutuamente. A psicanálise tradicional identifica neste o comportamento típico do psicótico: sua dissolução nas coisas do mundo, a linha embaralhada que mistura sujeito e objeto. O vídeo não cessa em potencializar essa operação: sua dissolução processual facilita o procedimento esquizofrênico, fazendo dessa desestruturação entre sujeito e objeto uma prática de produção de imagem.

A demanda por um exercício coletivo de expressão de si nos remete a um movimento do capitalismo que vai da disciplina ao controle, como trabalhado por Foucault e Deleuze. Trata-se de uma mudança na perspectiva capitalista, a investida sobre um corpo sem órgãos, criando um mercado de subjetividades. Podemos traçar essas mudanças estruturais a partir dos anos 60, cujos efeitos são, ainda, incessantemente processados pela cultura como um todo. A explosão de produções tecno-estéticas observadas nesse período, principalmente quanto às tecnologias de informação e de imagem e som, altera de maneira definitiva o campo psicossocial. A produção de

subatividades se apresenta como prática chave de um novo mercado que parece investir nas potencialidades e na experiência como consumo. Mais do que bens materiais, trata-se da venda de estilos de vida, maneiras de viver atreladas às demandas do capital.

Deleuze e Guattari consideram a produção capitalista como sendo de natureza esquizofrênica, uma vez que “a descodificação dos fluxos e a desterritorialização do *socius* formam a tendência mais essencial do capitalismo” (ano, p. 52). O capitalismo não cessa em se aproximar do seu próprio limite, propriamente esquizofrênico:

O capitalismo tende a um limiar de descodificação que desfaz o *socius* em proveito de um corpo sem órgãos e que libera, sobre este corpo, os fluxos do desejo num campo desterritorializado. Será correto dizer, neste sentido, que a esquizofrenia é o produto da máquina capitalista [...]? De fato, queremos dizer que o capitalismo, no seu processo de produção, produz uma formidável carga esquizofrênica sobre a qual ele faz incidir todo o peso da sua repressão, mas que não deixa de se produzir como limite do processo. Isto porque o capitalismo nunca para de contrariar, de inibir sua tendência, ao mesmo tempo em que nela se precipita; não para de afastar o seu limite, ao mesmo tempo em que tende a ele. (2011, p. 52-53).

O interessante dessa constatação, dentro do pensamento de Deleuze e Guattari, é propriamente a caracterização positiva do comportamento esquizofrênico, no sentido de que se trata aí de uma produção de desejo livre dos fantasmas da representação. Uma intensa metaestabilidade produtiva. A lógica produtora do sistema capitalista é, portanto, ambivalente. Produz um corpo sem órgão sobre o qual deseja operar e, ao mesmo tempo, reinscrever suas forças coercitivas, liberando os fluxos do desejo para depois condicioná-los. A questão da resistência vem à tona. Já que o que se produz está no limiar de si, é propriamente aí que a potência de resistência pode se encontrar. O que está em jogo é a liberação do processo, a exposição das suas operações estruturais.

Parece pertinente pensar o dispositivo imagético, bem como os processos de subjetivação, sob a perspectiva foucaultiana, no sentido de estabelecer, junto às relações de poder, a questão da resistência e da liberdade nas práticas de si, na elaboração da vida como obra de arte. Para Foucault (2014), a resistência não diz respeito, necessariamente, a um movimento contrário à repressão, não configura, portanto, os processos de libertação de uma situação política específica na qual o poder estaria centralizado nas mãos de um representante. Essas resistências se configurariam, acima de tudo, como práticas de liberdade que surgem dentro das relações de poder, uma vez que nada existe fora desse diagrama de forças. Para Foucault,

(...) o sujeito se constitui através das práticas de sujeição ou, de maneira mais autônoma, através das práticas de libertação, de liberdade, como na Antiguidade –

a partir, obviamente, de um certo número de regras, de estilos, de convenções que podemos encontrar no meio cultural. (FOUCAULT. 2014, p. 284).

Carvalho (2011) indica que a subjetividade, em Foucault, surge como “um novo eixo distinto do saber e do poder que impediria o impasse dispositivo-dominação” (p. 92). Segundo a autora, ao se compreender a subjetivação como uma força que atua em todo e qualquer dispositivo, escapa-se da armadilha do condicionamento absoluto. A possibilidade de resistência, portanto, estaria de alguma forma sempre resguardada. Trata-se, como ressalta a autora, de “compreender o processo de subjetivação como constituição de novas possibilidades de vida, capaz de nos permitir a criação de um outro modo de existência.” (2011, p: 92).

Sendo o capitalismo demarcado por uma operação esquizofrênica, o exercício de uma autoimagem esquizo parece tensionar as relações e torná-las auto evidentes. As forças reguladoras se explicitam quando o que se encontra no limiar decide se apresentar, ou melhor, se fazer ver. Os diferentes dispositivos e vetores correm o risco de serem destrinchados, desconectados e reconectados. Trata-se, pois, de uma autoprodução consciente de sua processualidade.

A interpenetração das imagens na vivência cotidiana atinge níveis exponenciais que não cessam de alargar e surpreender. Os videoartistas em 60 e 70 estavam lidando com elementos que continuam tão pertinentes hoje, pois se trata de uma relação constante que não se acanhou em expandir. Peter Campus, Rebecca Horn, Bruce Nauman e Leticia Parente são alguns dos muitos artistas que trabalharam com a autoimagem e sua processualidade, seu transtorno criativo.

Campus e suas transições, seu corpo tensionado diante da edição e do *chroma-key*, dispositivos de produção de imagem impostos sobre si (*Three Transitions*, 1973); Horn apresenta suas personalidades transtornadas, materializadas pelo estado-imagem que o vídeo proporciona: como imagem ela se permite monstruosa, suas garras enormes rasgando as paredes, seu devir-pássaro e seus olhos em mutação, imagem-animal-humano sob o arcabouço videográfico (*Berlin*, 1974), ou então, sua face de espinhos, incessantemente arranhando e rabiscando a superfície, seus aparatos e extensores sobre os corpos, imbricação de imagem e técnica: performance esquizo como vídeo. A respeito dos exercícios de Campus e da videoarte, Dubois comenta:

A questão da representação do corpo encontra-se consideravelmente afetada: passamos a lidar com um corpo que é imagem(s), e apenas imagem: podemos despedaçá-lo, furá-lo, queimá-lo como imagem, e ele jamais sangra, pois é um corpo-superfície, sem órgão; ao mesmo tempo (e esta é a força de reversibilidade da figura), é a própria imagem que se apresenta plenamente, organicamente, como um corpo [...] uma matéria, uma textura, um tecido dotado de corpo, um corpo

próprio: uma espessura. Em vídeo, tudo provavelmente não passa de imagem, mas todas essas imagens são matéria. (2004, p.89).

Espaço, corpo, movimento e percepção são elementos cruciais tensionados pelas práticas do vídeo: Letícia Parente quando costura materialmente, sobre a própria pele, aquilo que se capta como imagem em processo, traz à tona corpo e tempo como indissociáveis, duração que autoproduz e transforma constantemente a realidade. Nauman e suas práticas de autoimagem anunciam sua persona em desaparecimento (*Art Make-up*, 1967-68), e seus exercícios se estendem até as décadas seguintes em trabalhos como *Clown Torture* (1987), videoinstalação esquizofrênica de múltiplas telas tomadas por palhaços perversos que performam e assombram insistentemente como imagem e som, ou “Anthro/Socio”, cujas autoimagens dilaceradas em vários monitores, forçadas a uma rotatividade sem fim, grunhem, gemem e gritam: “Me alimente! Coma-me! Antropologia... Ajude-me! Machuque-me! Sociologia...”, as ciências humanas, suas práticas e técnicas que fazem surgir o “homem”, aquilo que para Foucault é uma invenção recente e cujo anúncio de seu fim eminente ecoa nesta instalação de 1991. O limite do humano, ou de sua integridade, eu diria, reverbera por toda a videoarte.

No vídeo, as imagens tem sua liberdade reconhecida, sua monstruosidade auto evidente: o diabólico na natureza. Os trabalhos de performance de Marina Abramović são exemplos notórios de um exercício esquivo no cerne da história da videoarte: da famosa afirmação psicótica (“*art must be beautiful, artist must be beautiful*”) à dança tribal, animalesca, que testa o limite de um corpo que impõe a si mesmo até o ponto de exaustão, *Performance Anthology* (1975 -1980) traz à tona um exercício declaradamente monstruoso da imagem. Abramović coloca sua própria humanidade em teste, puxando o corpo para além dos seus limites. Tudo se materializa em vídeo.

O vídeo se torna elemento crucial nas produções estéticas, a extensão das suas possibilidades e de suas mais diversas práticas se dissemina em exercícios constantes que marcam as produções das décadas seguintes, 80 e 90. Na virada do milênio, seu uso se mantém vivo e em expansão. Artistas como Pipilotti Rist, Nadam Guerra, Cao Guimarães, Michel Groisman, Tamás Walickzy, Ryan Trecartin são, dentre muitos outros, autores que produziram exercícios de autoimagem ao longo dessas décadas, processo continuado de exploração do vídeo e da autopoiése imagética.

Os elementos em jogo no processo videográfico se apresentam e se atualizam constantemente ao longo desse tempo, o vídeo parece favorecer o esquivo: Rist, em seus primeiro

trabalho em 1986, numa evidente relação com Joan Jonas, apresenta sua persona fragmentada como imagem, subjetividade borrada e distorcida que dá voz ao ruído, às interferências e suas danças quebradas, seus cortes de ritmo - *I'm not a girl who misses much* - Rist desafia Édipo: a ela nada falta pois não se trata de falta, sua euforia e cantoria psicótica faz pulsar o esquizo que se apresenta em vídeo, imagem que atravessa a subjetividade humana e se inscreve como desejo.

Em *Pickelporno* (1992) Rist elabora um exercício audiovisual capaz de marcar a potência indiscutível do vídeo em tensionar imagem e corpo e fazer pulsar camadas de textura, composição e profundidade que se autonomizam e se animizam em convulsões orgânicas, corpo pulsante tecido em imagem digital, a obra de Rist penetra o âmago dos órgãos, deixando tudo fluir na superfície da pele/tela, dobras imanentes de figuras que se negam em definir seus contornos – a mixagem é a lógica do vídeo – Dubois retoma *Global Groove* ao abordar um “cenário-imagem” (p. 84) e enfatiza a mistura, a composição e a espessura como elementos cruciais no processo videográfico, em detrimento do plano e do extracampo cinematográfico, o vídeo aposta na justaposição imanente de elementos que se desdobram sobre a superfície:

A mixagem permite enfatizar o princípio ‘vertical’ da simultaneidade dos componentes. Tudo está ali ao mesmo tempo no espaço. O que a montagem distribui na duração da sucessão de planos, a mixagem videográfica mostra de uma só vez na simultaneidade da imagem multiplicada e composta. [...] é como se o vídeo não cessasse de afirmar sua capacidade de tudo integrar, como se dissesse que tudo está ali, na imagem (sobre a imagem, sob a imagem), não há nada a esperar de um ‘fora’ que já foi incorporado e interiorizado desde o início. (2004, p. 90; 93).

Rist coloca em jogo, assim como muitas obras da videoarte, elementos abjetos capazes de gerar estranhamento, incômodo, aversões de diversos tipos, pulsões de figura que rompem o tal “anteparo” lacaniano, fazendo com que os objetos nos olhem de volta, nos exponha e dilacere. Que humano é capaz de sustentar o olhar das coisas sobre si? O vídeo-esquizo de Pipilotti Rist, marcado pelo abjeto cada vez mais tematizado pela cultura de massa dos anos 90, permite que as imagens se entreguem à própria destruição e reconstituição: não há unidade que se sustente, toda matéria convulsiona e quebra.

Artistas como Walickzy e Marker exploraram o universo imbricado da computação gráfica, demonstrando a potente capacidade videográfica de ser, ao mesmo tempo em que um estado (com qualidades próprias), um veículo para toda e qualquer imagem, seja digital ou analógica, que tenha

sido ou venha a ser produzida. A computação gráfica se apresenta como vídeo, assim como qualquer coisa que seja capaz de se transmitir em uma tela ou monitor.

Entre meados dos anos 90 e início dos anos 2000 observamos um crescimento exponencial do uso do computador doméstico e da internet, elementos que passam a tomar conta do cotidiano e marcam alterações profundas nos exercícios de subjetividade. A internet surge como promessa de liberdade e de produção de outros mundos, outras realidades – conexões, cortes e universos moleculares que se acoplam, compõem rizomas. Trata-se da ideia de rede, que se apresenta como imagem e opera como vídeo. Trabalhos como o de Trecartin trazem à tona essas várias quebras da subjetividade em vídeo, explorando identidades fragmentadas que se reconstituem sem medo de serem monstruosas.

Em *A Family Finds Entertainment* (2004), Trecartin traz à tona elementos e performances que se destacam como exercícios que se demarcam constantemente ao longo dos anos seguintes, dada à constante presença das imagens da internet e do computador em nossas vidas. A peça esquivo em vídeo de Trecartin explora, como apresentado por Stam et al (2015), tropos bakhtinianos como o carnavalesco, o travestismo, as partes baixas do corpo, e o discurso de mercado. A linguagem da rede e suas relações identitárias maleáveis se fazem presentes, assim como a noção de ruído informacional, que o próprio artista define como uma extensão natural do funcionamento do cérebro.

Certamente estamos em outra relação com este contexto, a internet se desponta como fluxo de desejo e, simultaneamente, se apresenta sobre ela um exercício de fixação, de retenção dos fluxos, de recodificação que procura reestabelecer territórios, coerção propriamente dita. A rede é elemento constante da existência para muitos, hoje, e como imagem nós a experienciamos, via vídeo seu movimento se presentifica. Não cessamos de produzir realidades em conjunto e é inegável que todos esses territórios ainda estão em disputa. Trata-se de uma lógica de metaestabilidade e de relação permanente com o caos, resoluções momentâneas ao longo da passagem do tempo.

Ao pensar a cognição operando como procedimento de autocriação e de produção, sendo o movimento e o tempo elementos que impelem à invenção constante de si e do mundo (Kastrup, 1999), tentar perceber os exercícios videográficos de si, sua história e sua disseminação contemporânea, parece uma maneira de apreender os processos de subjetivação em seu movimento, seu fluxo, individuando-se em paralelo humano- máquina-imagem. Produções desejantes em rede

onde a interpenetração e influência mútua desses diversos objetos parciais se apresenta palpável. Material, pois se trata sempre de produção de realidade e de produção no real.

Imagem e subjetividade em produção mútua. A relação vídeo-humano atinge, hoje, proporções infinitas. É através do vídeo que muito se vê, e muito se faz visto. Os processos de subjetividade contemporâneos perpassam, indubitavelmente, por uma relação com as imagens, engendrando precisamente essa cognição, tal qual descrita por Kastrup, que opera como criação estética. Os exercícios de autoimagem desempenhados por muitos videoartistas ao longo da história passam, hoje, por uma considerável multiplicação, tornando-se um processo que engloba a maior parte das produções mais recentes, o que faz com que esta seja uma das mais importantes formas de subjetivação contemporânea. Propriamente um exercício e uma estética de si, algo que sempre se apresentou como uma questão para a filosofia ocidental.

Esse movimento faz expandir, igualmente, toda possibilidade de criação e impressão estética passível de ser apreendida e experienciadas por qualquer ser humano. Trata-se de universos que caminham em paralelo. E, diante disso, encontramos, no vídeo e seus acoplamentos técnicos e estéticos, uma linguagem potente capaz de traçar uma infinidade de diálogos possíveis entre os mundos, entre o que é objetivo e subjetivo, reestabelecendo um universo reticular cujo alcance não pode ser mensurado. Somente, talvez, percebido.

Referências

- CARVALHO, Victa de. Dispositivo e experiência: relações entre tempo e movimento na arte contemporânea. **Revista Poiésis**, Niterói, RJ, n.12, p. 39-50, nov. 2008.
- _____. Modos de subjetivação no cinema e na arte: um olhar sobre as instalações de Eija-Liisa Ahtila. **Revista Galáxia**, São Paulo, n.22, p.89-101, dez. 2011.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 2011.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Katia (org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.
- Electronic Arts Intermix**. Disponível em: <<http://www.eai.org>>. Acesso em: 18 de out. 2016.
- FOUCAULT, Michel. **Ditos e Escritos – Volume V: Ética, Sexualidade, Política**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014.
- GOLDSMITH, Leo, PORTON, Richard, STAM, Robert. **Keywords in Subversive Film/Media Aesthetics**, Oxford: Wiley Blackwell, 2015
- KASTRUP, Virgínia. **A invenção de si e do mundo: Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição**. Campinas, SP: Papirus, 1999.
- KRAUSS, Rosalind. Vídeo: a estética do narcisismo. **Arte & Ensaios**. Rio de Janeiro: PPGAV-EBA/UFRJ, n.16, p. 144-157, jul. 2008.

Referências de vídeos:

- ABRAMOVIĆ, Marina. **Four Performances**. 1975 -76. Streaming. Disponível em: <https://youtu.be/ihDy3dD-iUg> – acesso em: 10 de junho de 2018.
- ACCONCI, Vito. **Conversions**. 3 partes, preto & branco, mudo, filmado em Super 8, 1971a. Streaming (65m30s). Disponível em: http://ubu.com/film/acconci_conversions.html – acesso em: 10 de junho de 2018.
- _____. **Pryings**. Preto & branco, sonorizado. 1971b (17m10s). Disponível em: http://ubu.com/film/acconci_pryings.html – acesso em: 10 de junho de 2018.
- _____. **Undertone**. Preto & branco, sonorizado, 1973a. Streaming. (09m15s). Disponível em: http://ubu.com/film/acconci_undertone.html – acesso em: 10 de junho de 2018.
- _____. **Theme Song**. Preto & branco, sonorizado. 1973b (33m15s) Disponível em: http://ubu.com/film/acconci_theme.html – acesso em: 10 de junho de 2018.
- _____. **Openbook**. Colorido, sonorizado, 1974. Streaming (10m09s). Disponível em: http://ubu.com/film/acconci_book.html. – acesso em: 10 de junho de 2018.
- CAMPUS, Peter. **Three Transitions**. In: *Persistence Of Vision*. Colorido, 1973. Streaming. Disponível em: <https://youtu.be.com/Ar99AfOJ2o8&t=92s> – acesso em: 10 de junho de 2018.
- HORN, Rebecca. **Berlin**. Colorido, sonorizado. 1975 (40min). Disponível em: http://ubu.com/film/horn_berlin.html – acesso em: 10 de junho de 2018.

- JOAN, Jonas. *Vertical Roll*. Preto & branco, sonorizado. 1972 (19m38s). Disponível em: http://ubu.com/film/jonas_vertical.html – acesso em: 10 de junho de 2018.
- NAUMAN, Bruce. *Art Make Up*. 1967. Streaming. Disponível em: <https://youtu.be.com/D6LppuVHlus&t=259s> – acesso em: 10 de junho de 2018.
- _____. *Clown Torture*. 1987. Streaming. Disponível em: <https://youtu.be/YorcQscxV5Y> (trecho) – acesso em: 10 de junho de 2018.
- _____. *Anthro/Socio (Rinde Facing Camera)*. 1991. Streaming. Disponível em: <https://youtu.be/VD7U5mcEepU> (trecho) – acesso em: 10 de junho de 2018.
- PAIK, Nam June. *Global Groove*. 1973 Disponível em: <https://youtu.be/7UXwhIQsYXY> (trecho) - acesso em: 10 de junho de 2018.
- RIST, Pipilotti. *I'm Not The Girl Who Misses Much*. 1986. Streaming. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hjvWXiUp1hI> – acesso em: 10 de junho de 2018.
- _____. *Pickelporno*. 1992. Streaming. Disponível em: <https://youtu.be.com/Fuj5aWUulCc> – acesso em: 10 de junho de 2018.
- TRECARTIN, Ryan. *Family finds entertainment*. Colorido, sonorizado. 2004 (42min). Disponível em: http://ubu.com/film/trecartin_family.html – acesso em: 10 de junho de 2018.

Apresentado em maio de 2018.

Aprovado em junho de 2019.