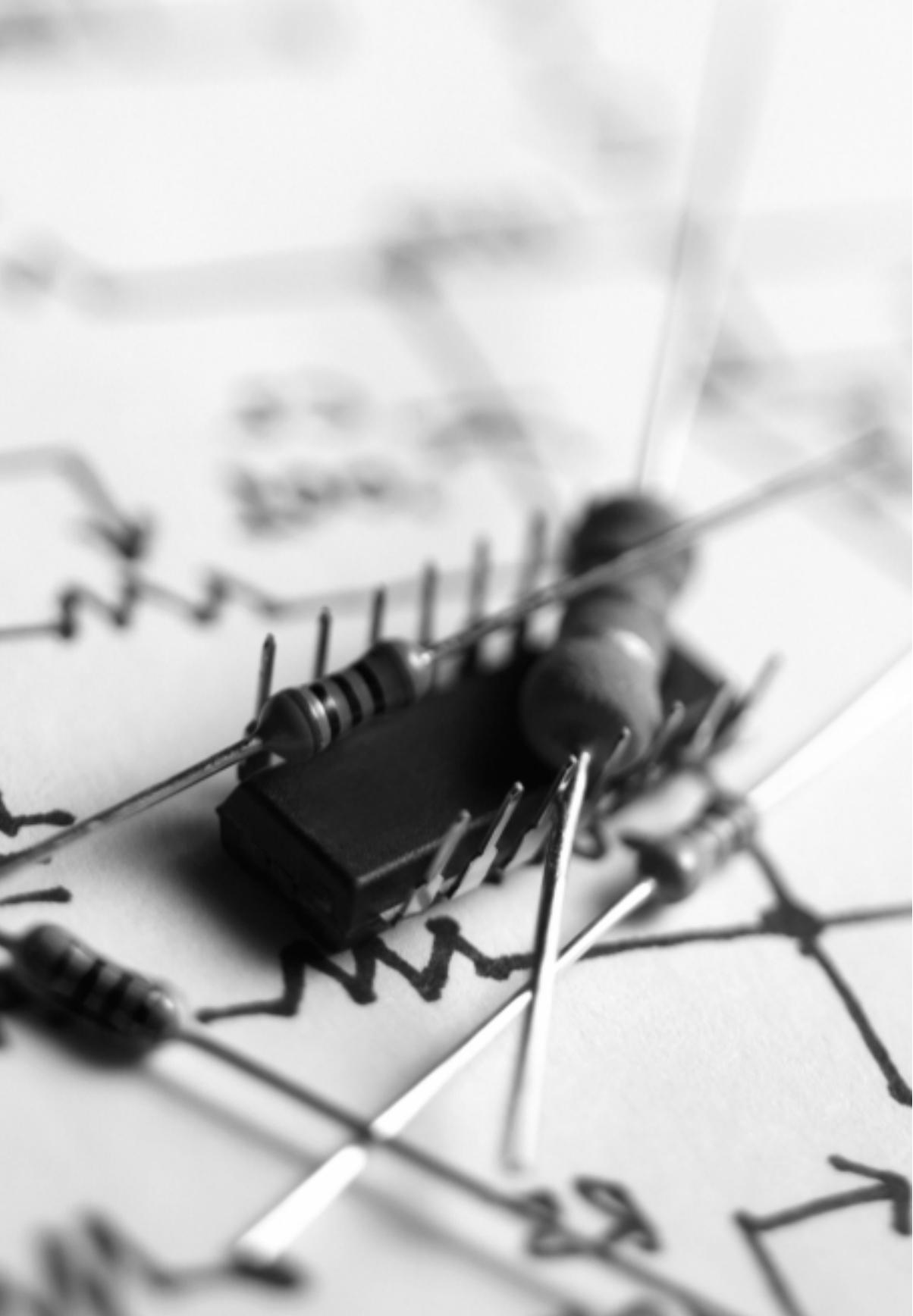


fórum

Interação. Metalinguagem. Interpretação.





Arte e Mídia: aproximações e distinções

ARLINDO MACHADO

Resumo Se é verdade que toda arte é feita com os meios de seu tempo, a artemídia representa a expressão mais avançada da criação artística atual. Hoje, cada vez mais, os artistas lançam mão de câmeras, computadores, sintetizadores para construir suas imagens, suas músicas, seus textos, seus ambientes. De repente, nos damos conta de uma multiplicação vertiginosa de trabalhos realizados com pesada mediação tecnológica. Naturalmente, as técnicas, os artifícios, os dispositivos de que se utiliza o artista para conceber, construir e exibir seus trabalhos não são apenas ferramentas inertes, nem mediações inocentes, indiferentes aos resultados, que se poderiam substituir por quaisquer outras. Eles estão carregados de conceitos, eles têm uma história, eles derivam de condições produtivas bem determinadas. A artemídia, como qualquer arte fortemente determinada pela mediação técnica, coloca o artista diante do desafio permanente de se contrapor ao determinismo tecnológico, de recusar o projeto industrial já embutido nas máquinas e aparelhos, evitando assim que sua obra resulte simplesmente num endosso dos objetivos de produtividade da sociedade tecnológica. Ela traça uma diferença nítida entre o que é, de um lado, a mera produção industrial de desenhos agradáveis para as mídias de massa e, de outro, a busca de uma ética e uma estética para a era eletrônica.

Palavras-chave artemídia, meios de comunicação de massa, mediação tecnológica

Abstract When we consider that the art of every era is made using the media available at that time, it follows that the media arts represent the most advanced expression of current artistic creation. Today, more than ever, artists are using cameras, computers, synthesizers to construct their images, their music, their texts, their environments. Suddenly, we have become aware of the dizzy amount of works all around us created

with a heavy dose of technological means. Naturally, the techniques, the methods, the devices that the artist uses to conceive, construct and exhibit works of art are not mere inert tools, nor innocent means indifferent in regard to the results, which can be interchanged at will by any number of other means. They are charged with concepts, they have a history, they derive from well-defined productive conditions. The media arts, as any art strictly determined through technical means, present the artist with the permanent challenge of counterposing himself or herself against technological determinism, of refusing the preconfigured operative models built into the devices, thus assuring that the resulting artwork is not a mere endorsement of the objectives of productivity of the technological society. They delineate a clear border between what is, on the one hand, mere industrial production of agreeable designs for the mass media, and on the other, the search for an ethics and an aesthetics for the electronic era.

Keywords media arts, mass media, technological mediation

A expressão inglesa *media art* e o seu correlato português *artemídia* são usados hoje para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas. Essa designação genérica apresenta o inconveniente de restringir a discussão da artemídia apenas ao plano técnico (suportes, ferramentas, modos de produção, circuitos de difusão), sem atingir o cerne da questão, que é o entendimento da imbricação desses dois termos: mídia e arte. Que fazem eles juntos e que relação mantêm entre si? Dizer *artemídia* significa sugerir que os produtos da mídia podem ser encarados como as formas de arte de nosso tempo ou, ao contrário, que a arte de nosso tempo busca de alguma forma interferir no circuito massivo das mídias? Em sua acepção própria, a artemídia é algo mais que a mera utilização de câmeras, computadores e sintetizadores na produção de arte, ou a simples inserção da arte em circuitos massivos como a televisão e a Internet. A questão mais complexa é saber de que maneira podem se combinar, se contaminar e se distinguir arte e mídia, instituições tão diferentes do ponto de vista das suas respectivas histórias, de seus sujeitos ou protagonistas e da inserção social de cada uma.

O suporte instrumental parece resumir o aspecto mais simples do problema. A arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo. Bach compôs fugas para cravo porque este era o instrumento musical mais avançado da sua época em termos de engenharia e acústica. Já Stockhausen preferiu compor texturas sonoras

para sintetizadores eletrônicos, pois em sua época já não fazia mais sentido conceber peças para cravo, a não ser em termos de citação histórica. Mas o desafio enfrentado por ambos os compositores foi exatamente o mesmo: extrair o máximo das possibilidades musicais de dois instrumentos recém-inventados e que davam forma à sensibilidade acústica de suas respectivas épocas. Edgar Degas, que nasceu quase simultaneamente com a invenção da fotografia, utilizou extensivamente essa tecnologia, não apenas para estudar o comportamento da luz, que ele traduzia em técnica impressionista, mas também em suas esculturas, para congelar corpos em movimento com o mesmo frescor com que o fazia o rapidíssimo obturador da câmera. A série fundante de Marcel Duchamp *Nu descendant l'escalier* é uma aplicação direta da técnica da cronofotografia (precursora da cinematografia) de Étienne Marey, com que o artista travou contato através de seu irmão Raymond Duchamp-Vallon, cronofotógrafo do Hospital da Salpêtrière, em Paris. Por que, então, o artista de nosso tempo recusaria o vídeo, o computador, a Internet, os programas de modelação, processamento e edição de imagem? Se toda arte é feita com os meios de seu tempo, as artes eletrônicas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem da virada do terceiro milênio.

DESVIANDO A TECNOLOGIA DO SEU PROJETO INDUSTRIAL

Mas a apropriação que faz a arte do aparato tecnológico que lhe é contemporâneo difere significativamente daquela feita por outros setores da sociedade, como a indústria de bens de consumo. Em geral, aparelhos, instrumentos e máquinas semióticas não são projetados para a produção de arte, pelo menos não no sentido secular desse termo, tal como ele se constituiu no mundo moderno a partir mais ou menos do século XV. Máquinas semióticas são, na maioria dos casos, concebidas dentro de um princípio de produtividade industrial, de automatização dos procedimentos para a produção em larga escala, mas nunca para a produção de objetos singulares, singelos e “sublimes”. A pianola, por exemplo, foi inventada em meados do século XIX como um recurso industrial para automatizar a execução musical e dispensar a performance ao vivo. Graças a uma fita de papel cujas perfurações “memorizavam” as posições e os tempos das teclas pressionadas durante uma única execução, o piano mecânico podia reproduzir essa mesma execução quantas vezes fossem necessárias e sem necessidade da intervenção de um intérprete. A função do aparato mecânico era, portanto, aumentar a produtividade da música executada.

da em ambientes públicos (cafés, restaurantes, hotéis) e diminuir os custos, substituindo o intérprete de carne e osso pelo seu clone mecânico, mais disciplinado e econômico. As perfurações de uma fita podiam ser ainda copiadas para outra fita e assim uma única apresentação se multiplicava em infinitas outras, dando início ao projeto de reprodutibilidade em escala que, um pouco mais tarde, com a invenção do fonógrafo, desembocaria na poderosa indústria fonográfica.

A fotografia, o cinema, o vídeo e o computador foram também concebidos e desenvolvidos segundo os mesmos princípios de produtividade e racionalidade, no interior de ambientes industriais e dentro da mesma lógica de expansão capitalista (sobre a relação entre a invenção desses dispositivos técnicos e o contexto político-econômico ver, sobretudo, Winston 1998 e Zielinski 1999). Mesmo os aplicativos explicitamente destinados à criação artística (ou, pelo menos, àquilo que a indústria entende por criação), como os de autoria em computação gráfica, hipermídia e vídeo digital, apenas formalizam um conjunto de procedimentos conhecidos, herdados de uma história da arte já assimilada e consagrada. Neles, a parte “computável” dos elementos constitutivos de determinado sistema simbólico, bem como as suas regras de articulação e os seus modos de enunciação são inventariados, sistematizados e simplificados para serem colocados à disposição de um usuário genérico, preferencialmente leigo e descartável, de modo a permitir a produtividade em larga escala e atender a uma demanda de tipo industrial.

Os atuais algoritmos de compactação da imagem, utilizados em quase todos os formatos de vídeo digital, são a melhor demonstração da “filosofia” que ampara boa parte dos progressos no campo das tecnologias audiovisuais. Eles partem da premissa de que toda imagem contém uma taxa elevadíssima de redundância, entendidas como tal as áreas idênticas dentro de um único quadro e as que se repetem de um quadro a outro, no caso da imagem em movimento. Eliminando-se essa redundância por meio de uma codificação específica, obtém-se uma significativa compactação dos arquivos de imagem. A premissa do vídeo digital é evidentemente discutível, pois só é aplicável à produção mais banal e cotidiana, de onde, aliás, ela foi extraída. Ela não pode aplicar-se a imagens limítrofes da arte contemporânea, como os quadros da *action painting* ou os *flickering films* (filmes “piscantes”, em que cada quadro individual é diferente dos demais) do cinema experimental norte-americano, razão porque obras dessa natureza resultam destruídas pela compactação digital. Experiências desse tipo, que lidam com questões essenciais da arte, como o estranhamento, a incerteza, a indeterminação, a histeria, o colapso, o desconforto existencial não estão obviamente no horizonte do mercado e da indústria, ambientes usualmente positivos, otimistas e banalizados. Algoritmos e aplicativos

são concebidos industrialmente para uma produção mais rotineira e conservadora, que não perfura limites, nem perturba os padrões estabelecidos.

Existem diferentes maneiras de se lidar com as máquinas semióticas crescentemente disponíveis no mercado da eletrônica. A perspectiva artística é certamente a mais desviante de todas, uma vez que ela se afasta em tal intensidade do projeto tecnológico originalmente imprimido às máquinas e programas que equivale a uma completa *reinvenção* dos meios. Quando Nam June Paik, com a ajuda de imãs poderosos, desvia o fluxo dos elétrons no interior do tubo iconoscópico da televisão para corroer a lógica figurativa de suas imagens; quando fotógrafos, como Frederic Fontenoy e Andrew Davidhazy, modificam o mecanismo do obturador da câmera fotográfica para obter não o congelamento de um instante, mas um "*fulminante processo de desintegração das figuras resultante da anotação do tempo no quadro fotográfico*" (Machado 1997: 64); quando William Gibson, em seu romance digital *Agrippa* (1992), coloca na tela um texto que se embaralha e se destrói, graças a uma espécie de vírus de computador capaz de detonar os conflitos de memória do aparelho, não se pode mais, em nenhum desses exemplos, dizer que os artistas estão operando dentro das possibilidades programadas e previsíveis dos meios invocados. Eles estão, na verdade, atravessando os limites das máquinas semióticas e reinventando radicalmente os seus programas e as suas finalidades.

O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa de que ele se utiliza, é manejá-los no sentido contrário de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades.

Vejamos o caso de Conlon Nancarrow, compositor norte-americano que, a partir de 1950, decidiu compor especificamente para a pianola, o mesmo instrumento do século XIX que introduziu, juntamente com a fotografia, a standardização, a reprodutibilidade e a serialização da produção audiovisual. Um século após a invenção do piano mecânico, Nancarrow viu nele algo que as gerações anteriores não puderam ver, limitadas como estavam pela adesão ao projeto industrial do instrumento. Como a música era produzida graças à "memorização" das notas codificada nas fitas perfuradas, ela podia ser produzida através da manipulação direta das fitas e não apenas, como se fazia até então, através do registro de uma performance. Produzindo as perfurações manualmente, era possível fazer o piano soar como nun-

ca havia soado antes, pois já não havia o constrangimento da performance de um intérprete, restrita, como não poderia deixar de ser, aos limites do desempenho humano. A máquina, até então limitada à reprodução de uma performance humana, podia agora produzir uma música que potencializava infinitamente essa performance. Mais que isso: explorando diferentes velocidades de rotação das fitas, “vozes” diferentes podiam ser combinadas de forma complexa em simultâneos *accelerandos* e *ritardandos*. Dessa maneira, ao inverter ou corromper a programação original da pianola, Nancarrow contribuiu para uma radical reinvenção dessa máquina até então restrita a aplicações comerciais banais.

As técnicas, os artifícios, os dispositivos de que se utiliza o artista para conceber, construir e exhibir seus trabalhos não são apenas ferramentas inertes, nem mediações inocentes, indiferentes aos resultados, que se poderiam substituir por quaisquer outras. Eles estão carregados de conceitos, eles têm uma história, eles derivam de condições produtivas bastante específicas. A artemídia, como qualquer arte fortemente determinada pela mediação técnica, coloca o artista diante do desafio permanente de, ao mesmo tempo em que se abre às formas de produzir do presente, contrapor-se também ao determinismo tecnológico, recusar o projeto industrial já embutido nas máquinas e aparelhos, evitando assim que sua obra resulte simplesmente num endosso dos objetivos de produtividade da sociedade tecnológica. Longe de se deixar escravizar pelas normas de trabalho, pelos modos standardizados de operar e de se relacionar com as máquinas, longe ainda de se deixar seduzir pela festa de efeitos e clichês que atualmente dominam o entretenimento de massa, o artista digno desse nome busca se reapropriar das tecnologias mecânicas, audiovisuais, eletrônicas e digitais numa perspectiva inovadora, fazendo-as trabalhar em benefício de suas idéias estéticas. O desafio atual da artemídia não está, portanto, na mera apologia ingênua das atuais possibilidades de criação: a artemídia deve, pelo contrário, traçar uma diferença nítida entre o que é, de um lado, a produção industrial de estímulos agradáveis para as mídias de massa e, de outro, a busca de uma ética e uma estética para a era eletrônica.

A ARTE COMO METALINGUAGEM DA MÍDIA

Como poderíamos entender esse “desvio” do projeto tecnológico original no diálogo com as mídias e a sociedade industrializada? Ora, a artemídia é justamente o lugar onde essa questão encontra uma resposta consistente. O fato mesmo das suas obras estarem sendo produzidas no interior dos modelos econômicos vigentes,

mas na direção contrária deles, faz delas um dos mais poderosos instrumentos críticos de que dispomos hoje para pensar o modo como as sociedades contemporâneas se constituem, se reproduzem e se mantêm. Pode-se mesmo dizer que a artemídia representa hoje a *metalinguagem* da sociedade midiática, na medida em que possibilita praticar, no interior da própria mídia e de seus derivados institucionais (portanto, não mais nos guetos acadêmicos ou nos espaços tradicionais da arte), alternativas críticas aos modelos atuais de normatização e controle da sociedade.

A vídeo-arte talvez tenha sido um dos primeiros lugares onde essa consciência se constituiu de forma clara desde o início. Antes mesmo da invenção do *video tape* portátil e da mídia eletrônica ser reconhecida como campo de possibilidades para a expressão estética, alguns criadores como Wolf Vostell e Nam June Paik já desmontavam os sintagmas televisuais em instalações ao vivo ou através do registro em suporte cinematográfico. Pode-se dizer, como o faz Anne-Marie Duguet (1981: 86), que a perturbação dos signos visuais e sonoros da televisão, o retalhamento e a desmontagem impiedosa de seus programas, de seus fragmentos, ou até mesmo de seus ruídos naturais, constituem a matéria de boa parte das pesquisas plásticas em vídeo. Daí por que não seria exagero dizer que a televisão tem sido o referente mais direto e mais freqüente da vídeo-arte nos seus quase quarenta anos de história.

Algumas verificações. *This is a Television Receiver* (1971), vídeo de David Hall: nele, a imagem e a voz bastante familiares do apresentador da BBC Richard Baker recitando as notícias de um telejornal são progressivamente deformadas em anamorfoses cada vez mais acentuadas, ao mesmo tempo em que suas sucessivas recopiagens vão fazendo desintegrar suas formas originais. Assim, nós assistimos a uma desintegração implacável da face do apresentador, à medida que as anamorfoses a distorcem, tornando-a cada vez mais grotesca, e à medida também que as sucessivas regravações vão degenerando o sinal original, dissolvendo-o progressivamente nos ruídos do canal. O resultado é que essa figura respeitável e emblemática da mídia se vê reduzida àquilo que ela é em sua essência: uma seqüência de padrões pulsantes de luz sobre a superfície da tela. Outra verificação: *Technology/Transformation* (1979), vídeo de Dara Birnbaum, que utiliza imagens "pirateadas" do seriado americano *Wonder Woman* (*Mulher Maravilha*) e as desmonta para discutir a imagem da mulher nos meios de massa. A artista fixou-se basicamente na seqüência da transformação da mulher comum em Mulher Maravilha, um espetáculo típico de seriados juvenis, baseado em efeitos pirotécnicos de mágico de *vaudeville*. Essa seqüência é repetida mais de uma dezena de vezes, até esgotar todo o seu apelo sedutor e resultar banalizada pelo excesso de ênfase.

No caminho que vai da vídeo-arte à artemídia, há uma obra que se pode considerar fundante no que diz respeito ao questionamento da sociedade midiática: a de Antoni Muntadas. De fato, poucas obras, a partir da segunda metade do século XX, foram capazes de revelar o funcionamento mais íntimo e invisível de nossas sociedades com a mesma penetração e radicalidade com que o fez esse artista catalão. As mídias eletrônicas, os espetáculos de massa, os cenários da performance política e econômica, a instituição das artes, a arquitetura e a organização urbana, tudo isso foi dissecado por ele com o rigor de um cirurgião, o alcance de um filósofo, mas sobretudo com a sensibilidade de um artista capaz de experimentar as contradições mais agudas de nosso tempo e exprimi-las na linguagem mais adequada. Em outras palavras, a análise que faz Muntadas das estruturas de poder, que subjazem por baixo das formas aparentemente inócuas de nossas sociedades, não toma a forma de um discurso racional e distanciado, mas é produzida com os mesmos instrumentos e meios com que essas estruturas são construídas. Trata-se, portanto, de um ataque *por dentro*, de uma contaminação interna, que faz com que essas estruturas deixem momentaneamente de funcionar como habitualmente se espera, para que as possamos enxergar por um outro viés, preferencialmente crítico.

A obra de Muntadas é extensa e variada: compreende vídeos, programas para a televisão, instalações multimídia tanto em espaços fechados quanto em espaços públicos, intervenções na paisagem urbana e, mais recentemente, projetos para a Internet. Nela, a tendência mais forte consiste em reciclar materiais audiovisuais, por meio da construção de novos enunciados a partir dos materiais que já estão em circulação nos meios de massa. Nesse aspecto, Muntadas retoma uma grande tradição da arte contemporânea, que começa com os *ready mades* de Duchamp, segue com a reapropriação de objetos industriais pelo dadaísmo, as colagens de Schwitters, Rodtchenko e Heartfield, até a retomada da iconografia de massa pela *pop art*. Mas a sua contribuição particular está em colocar toda essa *poética da reciclagem* a serviço de uma investigação sistemática e implacável do modo como se organizam e se reproduzem as formas de poder no mundo contemporâneo.

Para proceder ao exame crítico dos mecanismos subjetivos com que trabalha, por exemplo, a televisão, Muntadas faz reciclar as imagens e os sons da própria mídia eletrônica, justapondo fragmentos uns em seguida aos outros, como se estivesse praticando o *zapping*, porém, num ritmo muito mais lento, de modo a permitir um exame mais sistemático de seu modo de funcionamento. Basicamente, ele faz correr na tela, tal e qual foram nela encontrados, *spots* publicitários, programas religiosos, propaganda eleitoral ou créditos de abertura e encerramento de programas, todos eles tomados dos mais diferentes canais, dos mais variados modelos de

televisão das várias partes do globo. O resultado perturbador é que tudo, seja qual for a fonte ou a origem, é tristemente igual e repetitivo, confirmando uma espécie de variação infinita em torno da identidade única. *Cross-cultural Television* (1987), realizado em parceria com Hank Bull, é exemplar nesse sentido: imagens eletrônicas provenientes de inúmeros países do globo demonstram que, malgrado as variações locais ditadas por especificidades culturais ou lingüísticas e por diferenças de suporte econômico, a televisão se constrói da mesma maneira, se endereça de forma semelhante ao espectador, fala sempre no mesmo tom de voz e utiliza o mesmo repertório de imagens sob qualquer regime político, sob qualquer modelo de tutela institucional, sob qualquer patamar de progresso cultural ou econômico. Trata-se, nesse vídeo, de tornar evidente o imperialismo do Mesmo na tela pequena.

Os exemplos poderiam se multiplicar ao infinito. Em nosso tempo, a mídia está permanentemente presente ao redor do artista, despejando o seu fluxo contínuo de sedução audiovisual, convidando ao gozo do consumo universal e chamando para si o peso das decisões no plano político. É difícil imaginar que um artista sintonizado com o seu tempo não se sinta forçado a se posicionar com relação a isso tudo e a se perguntar que papel significante pode ainda a arte jogar nesse contexto. As respostas que ele pode dar constituem a diferença introduzida pela intervenção artística no universo midiático. Em lugar de simplesmente cumprir o papel que lhe foi designado, como criador de *demo tapes* atestadores do poder da tecnologia, alimentando assim com enunciados agradáveis a máquina produtiva, o artista, na maioria das vezes, tem um projeto crítico relacionado com os meios e circuitos nos quais ele opera. Ele busca interferir na própria lógica das máquinas e dos processos tecnológicos, subvertendo as “possibilidades” prometidas pelos aparatos e colocando a nu os seus pressupostos, funções e finalidades. O que ele quer é, num certo sentido, “desprogramar” a técnica, distorcer as suas funções simbólicas, obrigando-as a funcionar *fora* de seus parâmetros conhecidos e a explicitar os seus mecanismos de controle e sedução. Nesse sentido, ao operar no interior da instituição da mídia, a arte a tematiza, discute os seus modos de funcionar, transforma-a em linguagem-objeto de sua mirada metalingüística.

A MÍDIA COMO REORDENAMENTO DA ARTE

Mas há também o movimento no sentido inverso. Falamos até aqui de arte como se ela correspondesse a um conceito definitivo. Entretanto, sabemos que arte é um processo em permanente mutação. Arte era uma coisa para os arquitetos egípcios

cios, outra para os calígrafos chineses, outra para os pintores bizantinos, outra para os músicos barrocos e outra para os cineastas russos do período revolucionário. Nesse sentido, não é preciso muito esforço para perceber que o mundo das mídias, com sua ruidosa irrupção no século XX, tem afetado substancialmente o conceito e a prática da arte, transformando a criação artística no interior da sociedade midiática numa discussão bastante complexa. Basta considerar o fato de que, em meios despontados no século XX, como o cinema por exemplo, os produtos da criação artística e da produção midiática não são mais tão fáceis de serem distinguidos com clareza. Ainda hoje, em certos meios intelectuais, há uma controvérsia sobre se o cinema seria uma arte ou um meio de comunicação de massa. Ora, ele é as duas coisas ao mesmo tempo, se não for ainda outras mais. Já houve um tempo em que se podia distinguir com total clareza entre uma cultura elevada, densa, secular e sublimada e, de outro lado, uma sub-cultura dita “de massa”, banalizada, efêmera e rebaixada ao nível da compreensão e da sensibilidade do mais rude dos mortais. Se em tempos heróicos, como aqueles da escola de Frankfurt por exemplo, a distinção entre um bom e um mau objeto de reflexão era simplesmente axiomática, nestes nossos tempos de ressaca da chamada “pós-modernidade”, a cisão entre os vários níveis de cultura não parece tão cristalina. Em nossa época, o universo da cultura se mostra muito mais híbrido e turbulento do que o foi em qualquer outra época.

Mas a idéia de que se possa fazer arte nas mídias ou com as mídias é uma discussão que está longe de ser matéria de consenso. De uma forma geral, os intelectuais de formação tradicional resistem à tentação de vislumbrar um alcance estético em produtos de massa, fabricados em escala industrial. No seu modo de entender, a boa, profunda e densa tradição cultural, lentamente filtrada ao longo dos séculos por uma avaliação crítica competente, não pode ter nada em comum com a epidérmica, superficial e descartável produção em série de objetos comerciais de nossa época, daí porque falar em criatividade ou qualidade estética a propósito da produção midiática só pode ser uma perda de tempo.

Os defensores da artemídia, entretanto, costumam ser menos arrogantes e mais espertos. Eles defendem a idéia de que a demanda comercial e o contexto industrial não inviabilizam necessariamente a criação artística, a menos que identifiquemos a arte com o artesanato ou com a aura do objeto único. No entender destes últimos, a arte de cada época é feita não apenas com os meios, os recursos e as demandas dessa época, mas também no interior dos modelos econômicos e institucionais nela vigentes, mesmo quando essa arte é francamente contestatória em relação a eles. Por mais severa que possa ser a nossa crítica à indústria do entretenimento de massa, não se pode esquecer que essa indústria não é um monolito.

Por ser complexa, ela está repleta de contradições internas e é nessas suas brechas que o artista pode penetrar para propor alternativas qualitativas. Assim, não há nenhuma razão porque, no interior da indústria do entretenimento, não possam despontar produtos — como programas de televisão, videoclipes, música *pop*, etc — que em termos de qualidade, originalidade e densidade significativa rivalizem com a melhor arte “séria” de nosso tempo. Não há também nenhuma razão porque esses produtos qualitativos da comunicação de massa não possam ser considerados verdadeiras obras criativas do nosso tempo, sejam elas consideradas arte ou não.

O fato de determinadas formas artísticas serem criadas no interior de regimes de produção restritivos, estandardizados e automatizados, com o suporte de instrumentos, *know how* e linguagem desenvolvidos pela ou para a indústria do entretenimento de massa, às vezes até mesmo encomendadas e/ou financiadas pelas mesmas instâncias econômicas que sustentam ou promovem essas formas industrializadas de produção, não as torna necessariamente homologatórias dessas estruturas e poderes. Pelo contrário, elas podem estar sendo produzidas sob forte conflito intelectual e com inabalável capacidade de resistência contra as imposições do contexto industrial. Afinal, a cultura de outras épocas não esteve menos constrangida por imposições de ordem política e econômica do que a de agora e nem por isso ela deixou de ser realizada com grandeza. Assim como o livro impresso, tão hostilizado nos seus primórdios, acabou por se revelar o lugar privilegiado da literatura, não há porque a televisão ou a Internet não possam abrigar as formas de arte de nosso tempo.

Talvez possamos com proveito aplicar à arte produzida na era das mídias o mesmo raciocínio que Walter Benjamin (1969: 72) aplicou à fotografia e ao cinema: o problema não é saber se ainda podemos considerar “artísticos” objetos e eventos tais como um programa de televisão, uma história em quadrinhos, ou um *show* de uma banda de *rock*. O que importa é perceber que a existência mesma desses produtos, a sua proliferação e a sua implantação na vida social colocam em crise os conceitos tradicionais e anteriores sobre o fenômeno artístico, exigindo formulações mais adequadas à nova sensibilidade que agora emerge. Uma crítica não dogmática saberá ficar atenta à dialética da destruição e da reconstrução, ou da degeneração e do renascimento que se faz presente em todas as etapas de grandes transformações. O que não se pode é julgar toda essa produção com base numa legislação teórica prefixada, baseada em categorias assentadas e familiares, já que ela está sendo governada por modelos formativos que provavelmente não foram ainda percebidos ou analisados teoricamente (Lyotard 1982: 257-267). Com as formas tradicionais de arte entrando em fase de esgotamento, a confluência da arte

com a mídia representa um campo de possibilidades e de energia criativa que poderá resultar proximoamente num salto no conceito e na prática tanto da arte quanto da mídia, se houver, é claro, inteligências e sensibilidades suficientes para extrair frutos dessa nova situação.

Existe hoje toda uma polêmica com respeito às origens das artes eletrônicas e essa polêmica pode nos trazer alguns ensinamentos. Para alguns, ela nasce no ambiente sofisticado da vídeo-arte, com as primeiras experiências do alemão Wolf Vostell e do coreano Nam June Paik. A vídeo-arte surge oficialmente no começo dos anos 60, com a disponibilização comercial do *portapack* (gravador portátil de *videotape*) e graças, sobretudo, ao gênio indomesticável de Paik. Mas se a televisão puder ser incluída no âmbito das artes eletrônicas (e não há nenhuma razão para que não seja), teremos de acrescentar à galeria de seus pioneiros nomes como o do húngaro-americano Ernie Kovacs e do francês Jean-Christophe Averty, que introduziram na televisão a autoria e a criação artística, além de terem sido os primeiros a explorar largamente a linguagem do novo meio, razão porque alguns autores os considerem os verdadeiros criadores da vídeo-arte, antes mesmo de Vostell e Paik.

Averty, o Méliès da televisão, foi um dos primeiros a propor e a realizar, em quase uma centena de programas, uma televisão autoral e delirante, utilizando largamente recursos de inserção eletrônica quando eles ainda mal tinham acabado de ser inventados. Seus *Ubu Roi* e *Ubu Enchaîne*, produzidos para a Radio et Télévision Française na década de 1960, hipertrofiaram o que já havia de absurdo na peça homônima de Alfred Jarry, inaugurando abertamente uma televisão de invenção. Kovacs, por sua vez, desde o começo dos anos 1950, escreveu, dirigiu e interpretou uma série de programas fulminantemente inventivos para as três principais redes comerciais de televisão dos EUA, onde foram experimentados, de forma sistemática e radical, vários procedimentos que depois seriam conhecidos como *desconstrutivos*: dissociação entre imagem e som, revelação dos bastidores da televisão, com seus aparatos e técnicos, desmistificação das técnicas ilusionistas, constante referência à televisão como dispositivo. Bruce Ferguson (1990: 349-365) chegou a vislumbrar na obra de autores seminais da vanguarda contemporânea, como Michel Snow, Bruce Nauman e Vito Acconci, vários procedimentos desconstrutivos e meta-lingüísticos que já haviam sido utilizados antes por Kovacs.

O sentido das artes eletrônicas adquire rumos completamente diferentes se contarmos a sua história a partir de Paik e Vostell, que vêm do circuito sofisticado e erudito dos museus e galerias de arte, ou a partir de Kovacs e Averty, que despontam da experiência da cultura popular “eletrificada” e ampliada pelas tecnologias eletrônicas. É a mesma tensão que existe entre Eisenstein e Chaplin no cinema, ou

entre Stockhausen e Theremin na música eletrônica. Tradicionalmente, a história da arte contemporânea é contada a partir apenas da primeira perspectiva, ignorando quase completamente a segunda, mas uma artemídia conseqüente tem de ser capaz de encontrar o ponto de fusão das duas principais perspectivas.

Talvez a dificuldade esteja apenas para aqueles que encaram essa questão a partir do prisma das artes tradicionais e para os teóricos que se colocam também nesse horizonte. Quem faz arte hoje, com os meios de hoje, está obrigatoriamente enfrentando a todo momento a questão da mídia e do seu contexto, com seus constrangimentos de ordem institucional e econômica, com seus imperativos de dispersão e anonimato, bem como com seus atributos de alcance e influência. Trata-se de uma prática, ao mesmo tempo, secular e moderna, afirmativa e negativa, integrada e apocalíptica. Os públicos dessa nova arte são cada vez mais heterogêneos, não necessariamente especializados e nem sempre se dão conta de que o que estão vivenciando é uma experiência estética. À medida que a arte migra do espaço privado e bem definido do museu, da sala de concertos ou da galeria de arte para o espaço público e turbulento da televisão, da Internet, do disco ou do ambiente urbano, onde passa a ser fruída por massas imensas e difíceis de caracterizar, ela muda de estatuto e alcance, configurando novas e estimulantes possibilidades de inserção social. Esse movimento é complexo e contraditório, como não poderia deixar de ser, pois implica um gesto positivo de apropriação, compromisso e inserção numa sociedade de base tecnocrática e, ao mesmo tempo, uma postura de rejeição, de crítica, às vezes até mesmo de contestação. Ao ser excluída dos seus guetos tradicionais, que a legitimavam e a instituíam como tal, a arte passa a enfrentar agora o desafio da sua dissolução e da sua reinvenção como evento de massa.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter (1969). "A obra de arte na época de sua reproduzibilidade técnica". *A Idéia do Cinema* (José Lino Grunnewald, org.) Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- DUGUET, Anne-Marie (1981). *Vidéo, la mémoire au poing*. Paris: Hachette.
- FERGUSON, Bruce (1990). "The Importance of Being Ernie". *Illuminating Video* (Doug Hall and Sally Jo Fifer, eds.). New York: Aperture.
- LYOTARD, Jean-François (1982). "Réponse à la question: qu'est-ce que le Post moderne?". *Critique*, Paris, n. 419.
- MACHADO, Arlindo (1997). *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papirus.
- WINSTON, Brian (1998). *Media Technology and Society*. London: Routledge.

ZIELINSKI, Siegfried (1999). *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press.

ARLINDO MACHADO é professor do PEPG em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, onde é coordenador do Doutorado. É autor, dentre outros, de *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges* (2001), *Televisão levada a sério* (2000), *Pré-cinemas & pós-cinemas* (1987), *Máquina e imaginário* (1996), *A ilusão especular* (1985). arlimach@uol.com.br

Artigo recebido e aprovado em junho de 2002.