

## CONTAINER: contendo o vídeo

E assim, quase acidentalmente nos vimos diante da lógica dos *containers*, daquilo que contém, das contenções em suposto conflito com as penetrações e permeabilidades do vídeo. Passamos a descobrir o que é estar contido e conter ao mesmo tempo, no que é trabalhar com uma coisa que contém outras coisas justamente para expandir a circulação: das imagens, das possibilidades de linguagem, do espaço acessível, dos ambientes compartilháveis na cidade, das formas prenes de possibilidades.

---

Cada vez mais vemos surgir novas formas de linguagem e de expressão ligadas ao meio vídeo, uma espécie de *octopus* fagocitóide do meio artístico, absorvendo e transformando, com seus múltiplos tentáculos, todas as formas anteriores (e quiçá ulteriores) de manifestação artística, desde o fim do século passado.

Tudo que se move entre telas grandes e pequenas convive hoje sob tetos mais ou menos conhecidos, entre conflitos e permissividades, herdando influências diversas: do ilusionismo da fotografia cronotópica, da falação do rádio, das abstrações dadaístas dos anos 20, dos *richters*, *vertovs*, *duchamps*, *brackages*, *wharols*, *godards*, *gläubers* e outros tantos do século XX, da arte conceitual, da prensa da TV, dos ruídos do eletrônico, da varredura das poucas linhas de tubos catódicos, do ativismo midiático, da notícia falaciosa, das tecnologias da intimidade, do documental em *streaming*, dos arroubos de ciúme ou de desdém do cinema – essa nave-mãe que é referência de um século inteiro para pensares diversos que moldam nossa cultura e sociedade.

À nossa volta vemos um pouco de tudo: a documentação banal de uma cena trivial via aparelho celular, o registro preciso de uma ação ou performance artística (alongando e multiplicando o seu alcance e visibilidade), a infinita potencialidade de re-pensar o fazer cinematográfico em um filme de longa-metragem, o fazer audiovisual prene de manifestação artísticas mais solitárias e autônomas como a fotografia, a pintura e a literatura (o instrumento câmera buscando a versatilidade de um lápis, um pincel, uma máquina fotográfica), os incrementos e particularidades plásticas e conceituais da imagem digitalizada (não mais um advento químico porém matemático, numérico, binário).

Diante de todas essas possibilidades podemos nos perguntar o que é (ou o que foi) a video-arte. Estranho gênero que parece ter encontrado o seu termo já no início de seu discurso, pois trazia em seu ventre um rebento ainda mais vigoroso (talvez monstruoso?), e dinâmico, que já ensejava outras falas quando ainda aprendia a balbuciar seu próprio nome. Como se sua constituição fundamental fosse mesmo inapreensível, um ser mutante como a própria tecnologia, que, construindo o seu intestino, antes mesmo da ruminação de qualquer matéria para posterior exteriorização na forma de linguagem, já se modifica em uma coisa diferente, inqualificável, não categorizável.

Sendo assim, para que perdermos tempo tentando categorizar em gêneros herméticos os estranhos rebentos gerados pelo vídeo? Diante de formatos implodidos cabe, no máximo, tentar aproximá-los de alguma forma, tecer analogias e partituras para que as obras (como notas musicais) dialoguem entre si.

Para além do fenômeno videográfico, para além de toda a revolução de ~~como~~ transformar qualquer coisa em imagem e som, e como tudo que dá um passo longo demais tende a voltar para a sua origem (no sentido positivo e revitalizador da volta), percebe-se também a possibilidade de reavaliação da forma do fazer e do apreciar uma obra audiovisual.

Vejam os então como se forma esse 'ambiente': o evento 'ir ao cinema', por ser de uma novidade extrema, fascinava o 'público' não só pelo que estava sendo mostrado na tela, como também (e, às vezes, mais que o próprio filme) pelo ambiente onde estava montado, imperando no meio da sala e no meio da gente, aquele estranho objeto que emitia um feixe de luz por sua lente transformando-a em imagem (com todos os múltiplos micro-seres de poeira bailando naquela corrente de luz): o projetor! A sala de cinema, antes de ser um espaço absolutamente neutro para não perturbar a melhor fruição do filme, era um acontecimento no espaço, suas vísceras de luz exibidas sem escrúpulos, seus narradores, os músicos e o piano também estavam lá. Percebendo isso, no processo de um cinema que começava a se transformar em indústria, esconderam o projetor em uma ante-sala e levaram os músicos para um estúdio transformando sua *performance* em som-ótico. E mesmo antes, os narradores que geralmente incorporavam todas as vozes de um filme, além de outras 'presenças', foram também escondidos do público.

Em detrimento da espacialidade do evento cinematográfico (uma sala que tomava de empréstimo ao teatro sua suposta nobreza), os realizadores e os envolvidos neste processo começaram a tomar consciência de outras qualidades fílmicas, como a força de sua temporalidade, os poderes da montagem e naturalmente a nova conveniência do espaço neutro e escuro da sala de cinema. Com esses e outros elementos foi criada uma tal gramática cinematográfica, cartilha mágica, fascinante e poderosa, que, se por um lado imprimiu personalidade e *glamour* ao cinema, aproximando-o (talvez demasiadamente) da literatura e do teatro, por outro, aprisionou-o a um formato aditivo de arte, em lógica importada de outras práticas, com linguagem típica dos *photoplays*, perdendo uma possível essencialidade, sua busca de dizer a quê veio.

Num outro extremo, o vídeo que hoje contamina parte desse mesmo cinema, surgiu do espalhamento da imagem em movimento em meios diversos. Veio, sim, das obras-manifestos do grupo Fluxus e de *loops* a partir de *found footages*. Mas veio também da sala de estar das famílias de classe média. Pouco almejando a cartilha cinematográfica, um circuito definido ou grandioso, esse vídeo foi se espalhando por muitos terrenos, por campos e procedimentos ordinários, extraordinariamente banais inclusive em uma produção espontânea, com potencial de tornar aspectos simples da vida cotidiana em algo digno de ser visto e compartilhado.

Já se sabe anacrônico o embate entre as caixas pretas típicas do cinema e as caixas brancas que caracterizam a galeria. Tudo junto, ou nem um nem outro, sua forma de 'acontecer' vem se dando através das frestas por onde essas caixas se intercomunicam, entre diferentes mídias, espaços e circuitos. A partir dessa confluência surgem práticas em que a sofisticação ou o *glamour* abrem lugar para novas formas de fruição.

Hoje, para além da fascinante história do cinema, seus caminhos e descaminhos, encontramos de novo a obra audiovisual inserida em espaços plurais. Formas cinemáticas explodem por todo o mundo, conferindo à palavra cinema conotações nem sempre referenciadas no formato de entretenimento que marcou o século passado.

Na esteira da segmentação das salas de cinema, que foram diminuindo seus assentos e se multiplicando em pequenos espaços como forma de abrigar uma maior diversidade de público ou de linguagens produzidas, há uma explosão de formatos, fenômenos e experiências de espacialização, que nem sempre se mostram visíveis.

Para além também dos museus, eclodem inúmeras formas de exhibir uma obra, levando em conta aspectos específicos do contexto, da arquitetura, da 'cenotecnia', da imersão na virtualidade ou fisicalidade do espaço, da noção de lugar, das tensões ou facilidades do ambiente.

Falamos aqui de formas de apresentação que levam em consideração, por exemplo, a especificidade temática do filme com relação ao local de projeção, seja em espaços expositivos típicos do circuito da arte ou em locais abertos e espaços públicos urbanos. Já entendemos que as telas podem ser re-dispostas de modo a ocupar mais estrategicamente os campos de visão ou quando não mais apenas assiste-se a um filme, mas também bebe-se, come-se, brinca-se (novamente a criança) com o aparelho sensório e com a percepção.

Pensamos também em dispositivos especialmente montados para receber imagens, vídeo-objetos, telas customizadas, TV's 'preparadas', em flertes com a relação de sentido que se pode obter entre as imagens e essas superfícies, bem como o suposto tempo de permanência do espectador no ambiente ou as condições de luz e som do lugar e suas reverberações. São elementos já pertinentes à própria obra, às vezes definidores de sua própria linguagem.

A sala de projeção reconfigurada, às vezes desmantelada, com suas vísceras de luz e seus intestinos de cabos e dispositivos articulados, de novo encontra aquele velho rebento despudorado, sempre ansioso por reaprender a falar, reencontrar sua essencialidade, interagir com o público, levando em conta o acaso de ser e o acalento de estar. Pois um útero (como um dia pode ter sido chamada uma sala de cinema) não é apenas um lugar para os olhos. A criança quer estar inteira, multi-sensorial, neste lugar. A criança quer conter e estar contida.

Sim, o container, uma coisa que contém outras coisas, é um modelo de muito do que pode ser. Um vir a ser. É diante das limitações que se vislumbram as potencialidades. E estar preche de possibilidades é bem mais do que estar contido. É transportar, intervir no espaço, organizar volumes, entender perspectivas. É lidar com informação, antever fluxos, viabilizar acesso, trabalhar com distribuição. E que a arte possa expandir essas possibilidades.

**cao guimarães**  
**lucas bambozzi**