



Vídeo: a estética do narcisismo

Rosalind Krauss

Segundo a autora, a videoarte e as especificidades de seu medium possuem narcisismo inerente. Essa característica está presente em experiências em que o auto-envolvimento do artista combina-se à utilização expressiva dos mecanismos eletrônicos próprios desse gênero, em estratégias psicológicas e abordagens do projeto psicanalítico que possibilitam discussões acerca da reflexividade do self. Presente nas obras de Vito Acconci, Richard Serra e Nancy Holt, Bruce Nauman, Lynda Benglis, Joan Jonas e Peter Campus, essa fusão de sujeito e objeto, artista e técnica, reafirma as divergências da videoarte diante das demais artes visuais.

Videoarte, videoperformance, arte e psicanálise.

Na crítica dos anos 60 foi lugar-comum afirmar que a rigorosa aplicação da simetria permitiria ao pintor “indicar o centro da tela” e, desse modo, invocar a estrutura interna da pintura enquanto objeto. Assim, “indicar o centro” serviu como um dos muitos blocos da intrincada ponte com a qual a crítica da década passada¹ procurou conectar arte e ética, pela “estética do reconhecimento”. O que, porém, significa indicar o centro de uma tela de tevê?

De modo certamente condicionado pelas atitudes da Pop Art, os vídeos de artistas lidam sobretudo com a paródia dos termos críticos da abstração. Assim, quando Vito Acconci grava um vídeo intitulado *Centers* (1971), torna literal a noção crítica de “indicar” ao se filmar indicando o centro de um monitor de televisão, gesto que sustenta por 20 minutos, tempo de duração do trabalho. A qualidade burlesca do gesto de Acconci, com óbvia dívida à ironia duchampiana, visa declaradamente renunciar e romper com toda uma tradição crítica. Tratava-se de mostrar o *non sense* do engajamento crítico com as propriedades formais de uma obra ou, ainda, de um gênero de obras – como o

‘vídeo’. Evidentemente, o tipo de crítica que *Centers* ataca é aquele que assume seriamente as qualidades formais de uma obra ou procura analisar a lógica particular de um dado *medium*. No entanto, por seu simples *mis-en-scène*, *Centers* exemplifica as características estruturais do vídeo e seu *medium*. Nele, Acconci utiliza o monitor de vídeo como espelho. Quando vemos o artista mirando seu braço e dedo indicador esticados em direção ao centro da tela que olhamos, o que reconhecemos é uma tautologia sustentada: uma linha de visibilidade que começa no plano de visão de Acconci e termina nos olhos de sua duplicação projetada. Nessa imagem de auto-observação é configurado um narcisismo tão endêmico aos trabalhos de vídeo, que me deparo querendo generalizá-lo como a condição implícita à totalidade de seu gênero. Contudo, qual o significado da afirmação “o *medium*² do vídeo é narcisismo”?

Por um motivo, essa observação tende a criar uma fissura entre a natureza do vídeo e a das outras artes visuais. Pois essa declaração descreve condição mais psicológica do que física, e, embora estejamos acostumados a

Peter Campus,
mem. 1974/1975
Fonte: [www.medienkunstnetz.de/
works/mem/](http://www.medienkunstnetz.de/works/mem/)

pensar em estados psicológicos como assuntos possíveis das obras de arte, não pensamos na psicologia como constituinte de seu *medium*. Por seu lado, o *medium* da pintura, da escultura ou do filme tem muito mais a ver com os fatores materiais e objetivos, específicos de uma forma particular: pigmentos cobrindo superfícies, matéria estendida ao longo do espaço, luz projetada através do celulóide em movimento. Isto é, a noção de *medium* contém o conceito de objeto-estado, separado do próprio ser do artista, pelo qual suas intenções devem passar.

O vídeo depende – como tudo que se queira experimentar – de um conjunto de mecanismos físicos. Então, talvez seja mais simples dizer que esse dispositivo – em seus níveis presentes e futuros de tecnologia – compreende o *medium* da televisão e nada mais acrescentar. Entretanto, no contexto do vídeo, a facilidade de defini-lo nos termos de seus mecanismos não parece coincidir com a exatidão; e minhas experiências pessoais a esse respeito continuam a me instigar em direção ao modelo psicológico.

O discurso cotidiano contém o exemplo da palavra '*medium*'³ usada em sentido psicológico; o terreno incomum para esse uso bastante freqüente é o mundo da parapsicologia: telepatia, percepção extrasensorial e comunicação com a vida após a morte, pelas quais indivíduos com determinados poderes psíquicos são reconhecidos como médiuns. Acreditando ou não em experiências mediúnicas, compreendemos as referências da linguagem que as descrevem. Sabemos, por exemplo, que se configurou dentro do sentido parapsicológico da palavra *medium* a imagem do receptor (e emissor) humano de comunicações que surgem de fonte invisível. Além disso, o termo contém a noção de que o canal humano existe em relação particular com a mensagem, isto

é, a circunstância temporal. Assim, nas palestras de Freud sobre o fenômeno dos sonhos telepáticos, ele informa o público de que é insistentemente repetido nos relatos de tal matéria o fato de que o sonho e o evento real ocorrem no mesmo momento (porém invariavelmente distantes).

Então, estes são os dois aspectos da utilização corrente de *medium* significativos para a discussão sobre o vídeo: a projeção e recepção simultâneas de uma imagem, e a psique humana usada como canal, pois a maioria das obras produzidas no brevíssimo período de existência da videoarte utilizaram o corpo humano como seu instrumento central. No caso de obras com imagens gravadas, o corpo do próprio artista foi o mais freqüente. No caso das videoinstalações, foi mais usado o corpo do espectador participante. Não importa que corpo tenha sido selecionado para a ocasião, há outra circunstância que está sempre presente. Diferente das outras artes visuais, o vídeo é capaz de gravar e transmitir ao mesmo tempo, produzindo imediato *feedback*.⁴ 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.

Os efeitos desse centralizar são múltiplos. E em nenhum outro exemplo são mais claramente nomeados do que num vídeo realizado por Richard Serra, com a ajuda de Nancy Holt que fez de si mesma seu voluntário e eloqüente objeto. Trata-se de *Boomerang* (1974), cuja situação é um estúdio de gravação no qual Holt se posiciona num *close-up*⁵ firmemente emoldurado, usando *headsets* profissionais.⁶ Quando Holt começa a falar, suas palavras são retransmitidas através de seus fones de ouvido. Como o aparelho está conectado a um

instrumento de gravação, há um ligeiro atraso (inferior a um segundo) entre sua locução real e o *feedback* do áudio, que ela é forçada a escutar. Nos 10 minutos do vídeo, Holt descreve a situação em que se encontra. Fala sobre a forma como o *feedback* interfere em seu processo normal de pensamento e a confusão causada pela falta de sincronismo entre seu discurso e o que dele ouve. “Às vezes”, diz ela, “percebo que não consigo completar uma palavra porque ouço uma primeira parte voltar e esqueço a segunda parte, ou meu pensamento é estimulado em outra direção pela primeira metade da palavra.”

Enquanto assistimos a Holt falar e escutar essa voz atrasada ecoando em seus ouvidos, somos testemunhas de uma extraordinária imagem de distração. Porque o atraso do áudio continua hipostasiando⁷ suas palavras, ela tem grande dificuldade em coincidir consigo mesma enquanto sujeito. É situação, diz ela, que “distancia palavras e sua apreensão

– sua compreensão”, situação que é “como uma reflexão-especular... de modo que estou envolvida por mim, e minha mente me envolve... não há escapatória”.

A prisão que Holt tanto descreve quanto experimenta, de onde não há escapatória, poderia ser denominada a prisão de um presente em colapso, isto é, um tempo presente completamente separado de um sentido de seu próprio passado. Captamos algo da sensação do que é estar preso nesse presente quando Holt, em determinado momento, diz: “estou arremessando coisas no mundo, e elas estão *boomeranging... boomeranging... eranging-ing... anginging*”.⁸ Mediante essa confusa reverberação de uma única palavra – um fragmento-palavra – forma-se uma imagem do que é estar totalmente separado da história e, nesse caso, da história imediata de uma frase que alguém acabou de pronunciar. Outro nome para essa história da qual Holt se sente desconectada é ‘texto’.



Peter Campus
dor, 1975
Fonte: Collection SFMOMA;
Accessions Committee Fund purchase,
photo: Ben Blackwell,
[www.sfmoma.org/press/
pressroom.asp?do=images&id=328](http://www.sfmoma.org/press/pressroom.asp?do=images&id=328)

Naturalmente, a maioria dos performers costuma atuar ou interpretar um texto, seja uma coreografia prefixada, um roteiro escrito, uma partitura musical ou algumas notas esboçadas e a partir das quais improvisa. Conseqüentemente, a performance se liga à realidade de algo que existiu antes do momento dado. De forma imediata, essa consciência de algo anterior refere-se ao texto específico para uma performance a se realizar. Contudo, de forma mais abrangente, evoca a conexão histórica mais ampla entre um texto específico e a história construída por todos os textos de um gênero dado. Independente do gesto produzido no presente, essa ampla história é fonte de significado para esse gesto. O que Holt está descrevendo em *Boomerang* é uma situação em que a ação de reflexão-especular (nesse caso, auditiva) a desliga de um sentido do texto: das primeiras palavras ditas por ela; e da maneira pela qual a linguagem a conecta simultaneamente a seu próprio passado e a um mundo de objetos. Ela se encaminha para um espaço em que, como observa, “estou envolvida por mim.”

O auto-encapsulamento – o corpo ou a psique em seu auto-envolvimento – pode ser facilmente encontrado no *corpus* da videoarte. *Centers*, de Acconci, é um exemplo; seu *Air time*, de 1973, é outro. Em *Air time*, Acconci se coloca entre a câmera de vídeo e um grande espelho a sua frente. Durante 35 minutos, dirige-se a seu próprio reflexo em monólogo no qual os termos “eu” e “você” – embora supostamente se refiram a ele mesmo e a um(a) amante ausente – são indicadores do intercurso autônomo entre Acconci e sua própria imagem. Tanto *Centers* quanto *Air time* constroem uma situação de clausura espacial, promovendo uma condição de auto-reflexão. O performer responde a uma imagem contínua e renovada dele mesmo. Essa imagem, suplantando a

consciência de qualquer coisa anterior a ela, se transforma no texto imutável do performer. Atado a seu próprio reflexo, ele está comprometido com o texto da perpetuação dessa imagem. Assim, a concomitância temporal dessa situação é, como o efeito-eco de *Boomerang*, a consciência de um presente em colapso.

Os vídeos de Bruce Nauman também são exemplos do duplo efeito da performance para o monitor. Em *Revolver upside down* (1968), Nauman filma-se através de uma câmera invertida, de modo que o chão em que se encontra, está no alto da tela. Durante muito longos 60 minutos, Nauman se move vagarosamente, girando em um pé só, das profundidades de seu estúdio e avançando em direção ao monitor, então volta e repete essa atividade até a gravação terminar.

Em *Now*, de Lynda Benglis, há similar nivelamento dos efeitos da temporalidade. O vídeo mostra a cabeça de Benglis, de perfil, atuando colada à tela de um grande monitor, em que se vê gravação prévia dela mesma fazendo as mesmas ações, mas invertendo os lados esquerdo e direito. Os dois perfis, um ‘ao vivo’ e o outro gravado, movem-se em sincronia espelhada um com o outro. Os dois perfis de Benglis executam um acoplamento auto-erótico, o qual, por estar sendo gravado, torna-se o fundo de outra geração da mesma atividade. Mediante essa espiral de infinito retorno, enquanto seu rosto se funde com as duplas e triplas projeções de si mesma fundindo-se consigo, a voz de Benglis é ouvida tanto emitindo o comando “agora!” quanto a pergunta “é agora?” Claramente, Benglis está usando a palavra “agora” para enfatizar a ambigüidade da referência temporal: notamos que não sabemos se o som da voz está vindo da fonte ao vivo ou gravada e, se vem da última, de qual nível de gravação. Assim como tam-

bém percebemos que, devido à reprodução das transmissões anteriores, todas as camadas do “agora” estão igualmente presentes.

Em *Now*, porém, o que chama muito mais atenção do que a banalidade tecnológica da pergunta “qual ‘agora’ é mencionado?” é a maneira pela qual a gravação atua em um tempo presente em colapso. Nessa persistência, conecta-se aos vídeos já descritos de Nauman e Acconci, e finalmente a *Boomerang*. Em todos esses exemplos, a natureza da videoperformance é especificada como atividade que coloca o texto “em suspensão” e o substitui pela reflexão-especular. O resultado dessa substituição é a apresentação de um *self* que não teria nem passado, nem conexão alguma com quaisquer objetos externos a ele, pois o duplo que aparece no monitor não pode ser chamado de verdadeiro objeto externo. Ou, melhor,

ele é um deslocamento do *self*, que tem o efeito – como a voz de Holt em *Boomerang* – de transformar a subjetividade do performer em outro, espelho, objeto.

É nesse momento que alguém pode querer voltar à proposição inicial desse argumento e levantar uma objeção. Mesmo se for consenso, pode-se perguntar, que o *medium* da videoarte é a condição psicológica do *self* dividido e duplicado pela reflexão-especular do *feedback* sincrônico, como isso causa uma ‘fissura’ entre o vídeo e as outras artes? Não se trata, na verdade, de como o vídeo utiliza novas técnicas para dar continuidade às intenções modernistas do resto das mídias visuais? Especificamente, não é a reflexão-especular uma variante do modo reflexivo pelo qual a pintura, a escultura e o filme contemporâneos, sucessivamente, se entrincheiraram em seus domínios? Implícita nessa questão



Lynda Benglis
Now, 1973
Fonte: <http://museumhours.blogspot.com/2008/01/momas-contemporary-feminine-side.html>

está a idéia de que a auto-reflexão e a reflexividade se referem à mesma coisa – ambas são casos da consciência que se volta sobre si mesma a fim de executar e registrar a separação entre formas de arte e seus conteúdos, entre os procedimentos do pensamento e seus objetos.⁹ Em sua forma simplificada, essa questão seria a seguinte: exceto por suas tecnologias divergentes, qual é a diferença, de fato, entre *Centers*, de Vito Acconci, e *American flag*, de Jasper Johns?

Resposta: a diferença é total. Reflexão, quando é caso de espelhamento, é movimento em direção à simetria externa; enquanto reflexividade é estratégia para alcançar assimetria radical, vinda de dentro. Em *American flag*, Johns utiliza a sinonímia¹⁰ entre uma imagem (a bandeira) e seu campo (os limites da superfície pictórica) para desequilibrar a relação entre os termos 'quadro' e 'pintura'. Forçando-nos a visualizar a parede real em que a tela está pendurada como fundo para o objeto pictórico como um todo, Johns evidencia uma separação entre dois tipos de relação figura/fundo: uma que é interna à imagem; e outra que, de fora, trabalha para definir esse objeto como uma pintura. A relação figura/fundo de uma superfície plana e limitada, pendurada numa parede, é isolada como uma condição preliminar categórica, em que são dados os termos do processo de pintar. A categoria 'Pintura' é estabelecida como um objeto (ou um texto) cujo assunto se torna esta pintura específica – *American flag*. A bandeira é ao mesmo tempo o objeto do quadro e o assunto de um objeto mais amplo (Pintura) para o qual *American flag* pode reflexivamente apontar. Reflexividade é precisamente essa fratura entre duas entidades categoricamente diferentes que podem elucidar uma a outra, na medida em que sua separação é mantida.

A reflexão-espécular, por seu lado, implica vencer essa severa distinção. Seu movimento inerente encaminha-se para a fusão. O *self* e sua imagem refletida, é claro, são literalmente separados. Mas a operação de reflexão é uma forma de apropriação, de ilusionisticamente apagar a diferença entre o assunto e o objeto. Espelhos postos frente a frente em paredes opostas comprimem o espaço real entre eles. Quando assistimos a *Centers*, vemos Acconci mirando, por meio de seu braço alongado, o centro da tela que olhamos. Mas o que está latente nessa configuração é o monitor que ele mesmo está olhando. Não há como visualizar *Centers* sem deduzir essa prolongada conexão entre o artista e seu duplo. Assim, para nós tanto quanto para Acconci, o vídeo é um processo que permite a fusão desses dois termos.

Poder-se-ia dizer que, se a reflexividade da arte modernista é um *dédoublement* ou um voltar-se para si mesmo a fim de localizar o objeto (e assim as condições objetivas de uma experiência única), a reflexão-espécular com *feedback* absoluto é processo de suspensão do objeto. Essa é a razão por que parece inapropriado falar de um *medium* físico em relação ao vídeo – o objeto (o equipamento eletrônico e seus recursos) tornou-se mero acessório. Em vez disso, o *medium* real do vídeo é uma situação psicológica em que se busca retirar a atenção de um objeto externo – um Outro – e investir no *self*. Conseqüentemente, não estamos falando apenas de uma condição psicológica qualquer. Trata-se da condição de alguém que, nas palavras de Freud, “abandonou o investimento libidinal nos objetos e transformou o objeto-libido no ego-libido”. E essa é a condição específica do narcisismo.

A partir dessa conexão, pode-se reformular a oposição entre o refletivo e o reflexivo,

nos termos do projeto psicanalítico. Porque é aí, também, no drama do sujeito deitado no divã, que a reprojeção narcisística de um *self* congelado se opõe ao método analítico (ou reflexivo).¹¹ Encontramos descrição particularmente útil desse esforço na obra de Jacques Lacan.

Em *The language of the self*,¹² Lacan começa por caracterizar o espaço da transferência terapêutica como um vazio extraordinário criado pelo silêncio do analista. Nesse vazio, o paciente projeta o monólogo de sua própria narrativa que Lacan chama de “a construção monumental do seu narcisismo”. Usando esse monólogo para explicar-se e sua situação para o silencioso ouvinte, o paciente começa a experimentar profunda frustração. Essa frustração, Lacan enfatiza, embora pensada inicialmente como provocada

pelo silêncio enlouquecedor do analista, descobre-se finalmente que tem outra origem:

Não se trata, antes, de uma frustração que seria inerente ao próprio discurso do sujeito? Esse discurso não o engaja numa despossessão cada vez maior de si mesmo, e, à força de retratos sinceros que deixam dissipar sua imagem, de esforços degeneradores que não conseguem libertar sua essência, de apoios e defesas que não impedem sua estátua de vacilar, de abraços narcísicos que se esgotam tentando animá-la com seu sopro, ele acaba reconhecendo que esse ser não passa de uma obra imaginária e que esta obra não lhe pode dar qualquer certeza. Pois em seu trabalho de reconstruí-la para o outro, ele encontra a alienação fundamental que o fez construí-la como um outro,



Vito Acconci, 1973
Air Time

e que sempre esteve destinada a ser tomada por um outro.

O que o paciente percebe é que esse *'self'* é um objeto projetado e que sua frustração se deve a sua própria captura pelo objeto com o qual ele nunca consegue realmente coincidir. Além disso, essa “estátua” que ele mesmo criou e na qual acredita é a base de seu “estado estático”, pelo constantemente “renovado *status* de sua alienação”. O narcisismo caracteriza-se, então, como a condição fixa de uma frustração perpétua.¹³

A análise é o processo de interromper o poder dessa fascinação do espelho; e, para tal, o paciente deve perceber a diferença entre sua subjetividade vivida e as projeções fantasiosas de si mesmo como objeto. “A fim de que voltemos para uma forma mais dialética de entender a experiência analítica”, escreve Lacan, “eu diria que a análise consiste, precisamente, em distinguir a pessoa deitada no divã do analista e a pessoa que está falando. Com a pessoa que está ouvindo (o analista), compõem-se três pessoas presentes numa situação analítica, e entre elas há a regra da questão... a ser colocada: Onde está o *moi* do sujeito?”¹⁴ O projeto analítico é então aquele no qual o paciente se liberta da “estátua” de seu *self* refletido e, pelo método de reflexividade, redescobre o tempo real de sua própria história. Ele troca a atemporalidade da repetição pela temporalidade da mudança.

Se a psicanálise entende que o paciente se encontra engajado em recuperar seu ser nos termos de sua história real, o modernismo acreditou que o artista localiza sua própria expressividade pela descoberta de condições objetivas de seu *medium* e de sua história. Isto é, as próprias possibilidades de encontrar sua subjetividade dependem de que o artista reconheça a independência material

e histórica de um objeto externo (ou *medium*).

De modo distinto, o *feedback* circular do vídeo aparenta ser o instrumento de uma dupla repressão, pois através dele tanto a consciência da temporalidade quanto a da separação entre sujeito e objeto são simultaneamente submersas. O resultado dessa submersão é, para o realizador e o espectador da videoarte, uma espécie de queda imponderável no espaço suspenso do narcisismo.

Há, naturalmente, um complexo conjunto de respostas à questão de por que o vídeo atrai um grupo crescente de participantes e colecionadores. Essas respostas implicariam uma vasta análise, desde o problema do narcisismo incluso no mais amplo contexto cultural até as especificidades de funcionamento interno do mercado de arte atual. Embora eu preferisse adiar essa análise para um futuro ensaio, é importante estabelecer uma conexão aqui. Trata-se da relação existente entre a instituição de um *'self'* formado pelo *feedback* do vídeo e a situação real existente no mundo da arte, de onde provêm os realizadores. Nos últimos 15 anos, esse mundo tem sido profunda e desastrosamente afetado por sua relação com a comunicação de massas. Pois o fato de um trabalho artístico ser publicado, reproduzido e disseminado pela mídia tornou-se, para a geração que se formou no decurso da última década, praticamente a única forma de verificar sua existência como arte. A procura de *replay* instantâneo¹⁵ na mídia – a criação de trabalhos que de fato não existem a não ser no *replay*, como acontece na arte conceitual e também na body art – encontra seu correlativo em um modo estético no qual o *self* é criado por meio de dispositivos eletrônicos de *feedback*.

Existem, de qualquer forma, três fenômenos no *corpus* da videoarte que contrariam

o que venho dizendo até agora – ou, pelo menos, são, de algum modo tangenciais a isso: 1) gravações que exploram o próprio *medium* a fim de criticá-lo a partir de seu interior; 2) gravações que representam agressão física ao mecanismo do vídeo, a fim de quebrar seu poder psicológico; e 3) instalações de vídeo que utilizam o *medium* como subespécie de pintura ou escultura. A primeira é representada por *Boomerang*, de Richard Serra.¹⁶ Exemplo do segundo caso pode ser o trabalho *Vertical roll*, de Joan Jonas.¹⁷ E o terceiro está limitado a algumas instalações de Bruce Nauman e Peter Campus, particularmente nas duas peças complementares de Campus, *mem* e *dor*.

Já descrevi como o narcisismo é encenado em *Boomerang*. Mas o que o separa de, vamos dizer, *Now*, de Benglis, é a distância crítica que ele mantém com seu próprio as-

sunto. Isso se deve, primeiramente, ao fato de que Serra privilegia o *feedback* do áudio em vez do *feedback* visual. Por conta disso, nosso ponto de vista não coincide com o circuito fechado da situação de Holt, e o vemos a partir do exterior. Ainda, a condição narcisística nos é dada através de uma forma mentalizada de linguagem, que abre simultaneamente para o plano da expressão e para o plano da reflexividade crítica.

Significativamente, a separação de Serra em relação ao assunto de *Boomerang*, sua posição “de fora”, promove uma atitude em relação ao tempo que difere de vários outros trabalhos de vídeo. A brevidade da gravação – 10 minutos – é por si só ligada ao discurso: quanto tempo leva para formalizar e desenvolver um argumento; e quanto tempo leva para que o receptor atinja o ‘ponto’. Latente dentro da situação de *Boomerang*,



Joan Jonas
Vertical Roll, 1972
videostill
Fonte: <http://www.medienkunstnetz.de/kuenstler/jonas/biografie/>

esconde-se sua própria conclusão, alcançada no final do vídeo.

Vertical roll é outro caso em que o tempo foi forçado a entrar na situação do vídeo, e em que esse tempo é entendido como propulsão para o fim. Nesse trabalho, o sentido de tempo é despertado a partir da perda de estabilidade da imagem projetada, através da dessincronização das frequências dos sinais na câmera e no monitor. O registro rítmico das imagens, assim como sua estrutura ascendente para o topo da tela, causa um senso de decomposição que parece trabalhar contra a natureza dessas 525 linhas de imagem das quais é feito o vídeo. Como o caráter intencional é reconhecido, o rolamento das imagens é percebido como a operação de vontade contrária a uma condição estabilizada eletronicamente. Através do efeito constante de limpar a imagem, cria-se um sentido de relação reflexiva quanto ao campo visual do vídeo e ao suporte ou base para o que acontece na imagem.

Alheio a isso é concebido o assunto de *Vertical roll*, que visualiza o tempo como o curso de um dissolver contínuo através do espaço. Nele, uma seqüência de imagens e ações é vista de diferentes posições – em termos tanto de distância da câmera quanto de sua orientação a partir da base horizontal. Com a gramática ordinária do cinema e do vídeo, esses desvios deveriam ser registrados quer pelo movimento da câmera (no qual o *zoom* está incluído como possibilidade), quer pela técnica do corte. E mesmo sendo verdade que Jonas teve de usar essas técnicas ao fazer *Vertical roll*, o constante fluxo de imagens toma esses movimentos invisíveis, isto é, a gramática da câmera sofre erosão pelo deslocamento do registro. Como eu já havia dito, cria-se a ilusão de um contínuo dissolver através do tempo e do espaço. O monitor, como instrumen-

to, parece enrolar em si mesmo uma lista de experiências, como uma linha de pesca sendo freqüentemente puxada pelo molinete, ou ainda como uma fita magnética sendo enrolada num cilindro de rolamento. O movimento de contínuo dissolver torna-se, então, uma metáfora para a realidade física, e não apenas das linhas de varredura do tubo do vídeo, mas também da realidade física do compartimento de gravação, cujas bobinas objetivam uma quantidade finita de tempo.

Já descrevi a situação paradigmática do vídeo como um corpo centralizado entre os parênteses da câmera e do monitor. Devido à referência visual de *Vertical roll*, através da ação do monitor sobre a realidade física da gravação, um lado desses parênteses se faz mais ativo do que o outro. Por seu lado, o monitor age como uma espécie de carretel que nos faz sentir a configuração iminente de uma meta ou término do movimento. O fim é alcançado quando Jonas, que vinha realizando as ações gravadas, de dentro da continuidade circular do circuito câmera/monitor, rompe com a clausura dos parênteses da situação de *feedback* e mira a câmera diretamente – e a operação de rolamento da imagem do monitor é interrompida.

Se o movimento emparelhado de varredura do vídeo e da fita da bobina é isolado como objeto físico em *Vertical roll*, o que é objetivado em *mem* e *dor* de Campus é o *stasis*¹⁸ do plano da parede. Em ambos os trabalhos de Campus existe um relacionamento triangular criado entre :1) a câmera de vídeo, 2) o instrumento que projetará a imagem ao vivo, captada pela câmera, na superfície de uma parede (em tamanho real e aumentado), e 3) a própria parede. A experiência do espectador com os trabalhos é a soma cumulativa das posições que seu corpo assume dentro dos vetores formados por esses três elementos. Quando o espec-

tador se retira do campo triangular dos trabalhos, nada vê a não ser o grande e luminoso plano de uma das paredes na sala escura. Só quando se desloca no raio de ação da câmera, ele é capaz de perceber uma imagem (a sua) projetada no campo pictórico da parede. De qualquer modo, as condições para perceber essa imagem são bastante especiais nos dois vídeos, *mem* e *dor*.

Em *dor*, a câmera está localizada no corredor que conduz à sala em que se encontra o projetor. Dentro da sala, o espectador está fora do alcance da câmera, e assim nada aparece na superfície da parede. Só quando deixa a sala ou, melhor, quando está posicionado no limiar da porta, com iluminação e distância adequadas ao limite focal da câmera, o espectador tem sua imagem registrada. Visto que essa imagem é projetada na mesma parede em que se localiza a porta, a relação do espectador com sua própria imagem é totalmente periférica – ele está num plano não apenas paralelo ao plano da ilusão, mas a ele contínuo. Portanto, seu corpo é tanto a substância da imagem quanto a substância ligeiramente deslocada do plano sobre o qual a imagem é projetada.

Em *mem*, tanto a câmera quanto o projetor estão em um dos lados do plano da parede, posicionados de tal forma, que o alcance da câmera engloba um corredor muito estreito, como uma fatia do espaço paralela e quase fundida à parede iluminada. Por isso, para ser registrado, o espectador deve estar praticamente contra a parede. À medida que ele se afasta da parede para que se possa ver, a imagem torna-se distorcida e desfocada, mas assim que se move o suficiente para colocar-se em foco, fica tão próximo do suporte da imagem, que não pode realmente vê-la. Conseqüentemente, tanto em *mem* quanto em *dor*, o corpo do espectador identifica-se fisicamente com o plano da parede como o 'lugar' da imagem.

Faz sentido afirmarmos que esses dois trabalhos de Campus apenas assumem o tempo real do *feedback* da câmera e do monitor, vivido pelo videoartista que grava em seu estúdio, e o recriam para o leigo visitante da galeria. Entretanto, *mem* e *dor* não são tão simples assim. Dois tipos de invisibilidade estão construídos nessas situações: a presença do espectador na parede em que ele próprio está ausente; e sua ausência relativa de uma vista da parede que se torna a condição para sua presença projetada sobre sua superfície.

As peças de Campus confirmam o narcisismo poderoso que impulsiona o espectador desses trabalhos para frente e para trás, diante desse campo 'muralizado'. A partir do movimento de seu próprio corpo, erguendo seu pescoço e girando a cabeça, o espectador é forçado a reconhecer esse motivo [do narcisismo]. A condição desses trabalhos, porém, é reconhecer a separação das duas superfícies nas quais a imagem está detida – o corpo do espectador e a parede – e produzir seus registros como absolutamente distintos. É nessa distinção que a superfície da parede – a superfície pictórica – é percebida como Outro absoluto, como parte do mundo dos objetos externos ao *self*. Além disso, trata-se de especificar que o modo de o indivíduo se projetar naquela superfície implica reconhecer todas as possibilidades nas quais ele não coincide com a projeção.

Existe, naturalmente, uma história da arte dos últimos 15 anos na qual trabalhos como *mem* e *dor* se incluem, embora pouco se tenha escrito a respeito. Essa história envolve atividades de certos artistas que em sua produção fundiram meios psicológicos e formais para conseguir fins muito particulares. A arte de Robert Rauschenberg é caso a mencionar. Ao reunir grupos de objetos reais e imagens prontas, e suspendê-los em matrizes

estáticas de um campo pictórico, procura converter esse campo em algo que poderíamos chamar de plano de memória. Ao fazer isso, o campo pictórico estático torna-se simultaneamente psicológico e expandido no tempo. Argumentei em outro texto¹⁹ que o impulso por trás desse movimento surgiu a partir de questões relacionadas com o fetichismo utilitário.²⁰ Rauschenberg, entre muitos outros artistas, vinha trabalhando contra uma situação na qual a pintura e a escultura vêm sendo absorvidas pelo mercado de luxo, de tal forma que seu conteúdo vinha sendo profundamente condicionado por seu *status* de prêmios-fetichismo²¹ a serem colecionados e, assim, consumidos. Em resposta, a arte de Rauschenberg impôs outra relação, alternativa, entre o trabalho de arte e seu espectador. Para isso, Rauschenberg recorreu ao valor do tempo: o tempo que se leva para ler um texto, ver uma pintura ou praticar a atividade de diferenciação cognitiva que se impõe para alcançar um resultado. Isto é, ele queria contrapor os valores temporais da consciência contra o *stasis* do fetichismo-utilitário.

Embora respondendo às mesmas considerações, os valores temporais construídos na escultura minimalista dos anos 60 estavam engajados, principalmente, com as questões de percepção. O espectador, portanto, envolvia-se com uma decodificação temporal de questões de escala, localização ou forma – questões inerentemente mais abstratas, do que, por exemplo, conteúdos de memória. Pura, devemos dizer, em oposição à psicologia aplicada. Mas no trabalho de certos escultores iniciantes, Joel Shapiro por exemplo, as questões do minimalismo foram inseridas num espaço que, como o campo pictórico de Rauschenberg, se define como mnemônico. Portanto, a distância física de um objeto escultórico é entendida como indistinguível de um afastamento temporal.

É nesse corpo de trabalho que gostaria de incluir a arte de Campus. A clausura narcisística inerente ao *medium* do vídeo torna-se, para ele, parte de uma estratégia psicológica na qual é possível examinar as condições gerais do pictorialismo em relação a seus espectadores. Isto é, pode considerar criticamente o narcisismo como forma de “suspensão”²² do mundo e de suas condições, ao mesmo tempo em que reafirma a facticidade²³ do objeto em oposição às motivações narcisísticas para a projeção.

Rosalind Krauss é crítica de arte contemporânea, historiadora da arte e professora na Universidade de Columbia (NY). *O Fotográfico* (Gustav Gili, 2003), *Os Papéis de Picasso*, (Iluminuras, 2006) e *Caminhos da Escultura Moderna* (Martins Fontes, 2007) são alguns de seus livros publicados no Brasil. Este texto foi traduzido de *October*, v.1, Nova York, Primavera 1976: 50-64.

Tradução: Rodrigo Krul e Thais Medeiros

Revisão técnica: Ana Cavalcanti

Notas

- 1 Este texto foi escrito em 1976, portanto, a “década passada” se refere aos anos 60. [N.T.]
- 2 Optou-se por manter o termo no latim original. [N.T.]
- 3 Para preservar a associação proposta pela autora, o termo foi mantido no original. [N.T.]
- 4 Optou-se por manter *feedback* (retorno) no original. [N.T.]
- 5 *Close-up* é o enquadramento em que a câmera aproxima o objeto dos limites de seu plano visual. [N.T.]
- 6 O *headset* é composto de um par de fones de áudio com um transmissor vocal anexado. [N.T.]
- 7 Hipostasiar – Considerar falsamente (uma abstração, um conceito, uma ficção) como realidade; transformar uma relação lógica como substância (no sentido ontológico da palavra). [Fonte: Houaiss, Antônio e Villar, Mauro de Salles. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001.] [N.T.]
- 8 O *boomerang* é um instrumento de arremesso cuja principal característica é o *feedback* à mão de seu arremessador após o lançamento. No contexto do vídeo de Richard Serra, o termo *boomeranging* refere-se ao processo de

- feedback* imediato das informações de áudio, emitidas e recebidas, devido a seu controle técnico programado. No depoimento de Nancy Holt, a interlocutora da experiência, as reverberações *eranging-ing* e *anginging*, são os “fragmentos-palavra” que a autora cita no texto, resultado do atraso entre a locução real e o *feedback* do áudio. [N.T.]
- 9 Por exemplo, essa equação completamente errônea permite a Max Kozloff escrever que o narcisismo é “o correlato emocional das bases intelectuais por trás da auto-reflexão da arte moderna”. Consultar: Pygmalion Reserved, *Artforum*, nov. 1975: 37.
- 10 Do grego, *synonymía*, pelo latim tardio *synonymia*. Qualidade ou caráter de sinônimo; relação entre palavras sinônimas. [N.T.]
- 11 O pessimismo de Freud sobre as perspectivas de tratamento para o narcisismo é baseado em sua experiência com a incapacidade inerente ao narcisista de entrar em situação analítica: “A experiência mostra que pessoas que sofrem de neuroses narcisísticas não têm capacidade para realizar a transferência, ou dela realizam apenas insuficientes remanescentes. Voltam-se para o médico não com hostilidade, mas com indiferença. Dessa forma, não são por ele influenciadas; o que ele diz deixa-as frias, não lhes causa nenhuma impressão, e, portanto, o processo de cura, que pode ser levado a cabo com os outros, a revivificação de um conflito patogênico e a superação da resistência resultante das repressões, sobre elas não têm efeito. Elas permanecem como são.” Sigmund Freud, *A general introduction to psychoanalysis*. Tradução de Joan Riviere, Nova York: Permabooks, 1953: 455.
- 12 Jacques Lacan, *The language of the self*. Tradução de Anthony Wilden. Nova York: Delta, 1968: 11. (Há edição brasileira: Jacques Lacan. Função e campo da fala e da linguagem em psicanálise. In: *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998. A tradução do trecho citado foi feita do texto original em francês *Fonction et champ de la parole et du langage en psychanalyse* disponível em <http://www.ecole-lacanienne.net/pastoutlacan50.php> [N.T.]
- 13 Ao explicar essa frustração, Lacan aponta para o fato de que mesmo quando “o sujeito faz de si um objeto, posando diante do espelho, possivelmente não se satisfaz consigo mesmo, já que, embora possa atingir a mais perfeita semelhança com essa imagem, ainda seria o prazer do outro que ele causaria ao ser assim reconhecido.” Id., *ibid.*: 12.
- 14 Id., *ibid.*: 100. Embora *moi* traduza-se como “ego”, presumidamente, Wilden conservou o termo em francês para sugerir a relação entre as diferentes ordens do ‘self’, pelo contraste implícito entre *moi* e *je*.
- 15 No original, *instant replay*. [N.T.]
- 16 Esse vídeo encontra-se disponível na internet no endereço: http://www.ubu.com/film/serra_boomerang.html (acesso em 24 de maio de 2008). [N.T.]
- 17 Esse vídeo encontra-se disponível na internet no endereço: <http://www.medienkunstnetz.de/werke/vertical-roll/> (acesso em 24 de maio de 2008). [N.T.]
- 18 No original em inglês, *stasis*. Nas histórias de ficção científica, o termo *stasis* ou *hypersleep* significa o controle das capacidades de animação – fala e movimentos voluntários – de um indivíduo. Nesse processo, não há perda das funções vitais, apenas sua inoperância, facilmente desativada através de dispositivos controladores do *stasis field* – o campo espacial de ação da *stasis*. Nesses campos, é freqüente a suspensão do tempo, aproximando-o do quase-infinito, e suas superfícies reflexivas aproximam-se da perfeição, protegendo a matéria inanimada de ser destruída. [N.T.]
- 19 Ver meu ensaio “Rauschenberg and the Materialized Image”, *Artforum*, XIII, dez. 1974.
- 20 No original, *commodity-fetichism*. [N.T.]
- 21 No original, *fetish-prizes*. [N.T.]
- 22 No original, *bracketing-out*. [N.T.]
- 23 No original, *facticity*. Etim: *fáctico + i + dade*, ver: *faz*. Qualidade do que é factual, do que se relaciona aos fatos. No *heideggerianismo*, situação característica da existência humana que, lançada ao mundo, está submetida às injunções e necessidades dos fatos. No *existencialismo* sartriano, conjunto das circunstâncias factuais cuja absoluta contingência dissolve as verdades e as fundamentações ordinárias para a existência humana, o que termina por conduzi-la à liberdade. Fonte: Houaiss, Antônio e Villar, Mauro de Salles. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001. [N.T.]