

A ARTE DO VÍDEO COREANO: DO TELEVISOR À FANTASMAGORIA PÓS-CIBERNÉTICA*

THE ART OF KOREAN VIDEO: FROM TELEVISION TO POST-CYBERNETIC PHANTASMAGORIA

Sílvia Catarina Pereira Diogo

ARTIS – Instituto de História da Arte, Faculdade de Letras, Universidade de Lisboa, Portugal.

silviadiogo@campus.ul.pt - ORCID | 0000-0002-6945-0822

RESUMO

Enquanto que nos anos 80 a exploração do vídeo como matéria bruta domina o panorama de vídeo coreano, os anos 90 seguem pela exploração da imagem como propriedade do vídeo cujas qualidades podem ser exacerbadas, para, nos anos 2000, com a instalação completamente instaurada, a imagem abrir, lançar-se para fora do ecrã e ir pousar nas paredes de museus e galerias, habitando não apenas o monitor mas tudo quanto pode fazer parte do espaço expositivo. Naquilo que é hoje o vídeo na Coreia do Sul, a imagem domina os *mediums* na iminência de se imiscuir de forma subreptícia no subconsciente do sujeito. A imagem, por um lado, galvanizante, pretende à supressão visual do *medium*, de forma a conjurar para o espectador um mundo fantasma, como numa *Afterimage* ou num efeito *Fantasma de Pepper*. O *medium* torna-se desta forma em tudo o que é visível, como havia profetizado Jean-Louis Baudry a par de leituras à obra de Platão.

PALAVRAS-CHAVE

Vídeo coreano | *Medium* | Tecnofilia | Aparato

ABSTRACT

The Korean video scene of the 80's explored video in its brute form and the 90's followed up by exploring the image as a property of video itself, demanding that the qualities of the image become exacerbated. By the 2000's installation was imbedded in video art scene thus making for image to go to great lengths and plaster itself all around museum and gallery walls. Thereafter, image came to inhabit not only the monitor but also every surface upon which it could possibly project itself. Today, virtually generated images dominate every medium and insinuate themselves onto the subconscious of the beholder. In one way, image is galvanizing, in other way, it aims to visually suppress the medium, causing the beholder to watch a spectacle of phantoms, afterimages and Pepper's Ghost effects. The medium thus becomes what is visible as prophesied by the likes of Jean-Louis Baudry following up from Plato readings.

KEYWORDS

Korean video | *Medium* | *Technophilia* | *Apparatus*

* As razões para este ensaio surgem da frequência da unidade curricular de História da Arte Contemporânea, lecionada pelo Professor Pedro Lapa ao longo de tópicos como o filme estrutural, o filme pós-minimalista e o vídeo como médium, para mencionar alguns, secundados por nomes tais quais Michael Snow, Paul Sharits, Mel Brochner, Dan Graham, Nam June Paik, etc. Devemos o desabrochar da nossa ideia às sêances críticas que surgiam em aula dos diálogos entre as obras em apreço no seu devir contínuo e o professor e alunos. A escolha da Coreia do Sul como destino para o qual se inclinou a nossa devota escrita deveu-se por fim a uma afinidade solipsista para com o país e sua cultura, que cremos estar devidamente exposta com a progressão do manuscrito.

Estamos na cidade de Gwacheon, situada na província de Gyeonggi, a 24 km de distância de Seul, capital da Coreia do Sul, e deparamos com o nosso corpo dentro daquela que para nós é a artéria principal do Museu Nacional de Arte Moderna e Contemporânea da Coreia (MMCA) porque nos apresenta uma exposição sobre vídeo arte coreana, cujo bloco temporal abrange os anos 70, 80 e 90 do século passado e os primeiros anos de 2000. Olhamos diante de nós o cartaz representativo da exposição epigrafado com a seguinte fórmula, distribuindo-se por igual a língua coreana e a inglesa: 한국 비디오 아트 7090/ Korean Video Art from 1970's to 1990's/ 시간 이미지 장치 / Time Image Apparatus (Fig. 01).¹ A nossa atenção desloca-se para estes três últimos vocábulos e interessa-nos sobretudo a sua função no placar. Serão lidas 시간, 이미지 e 장치 (tempo, imagem e aparato) avulsamente ou cumprirão elas uma proposição? A tradução do inglês apresenta-nos qualquer coisa como “aparato de imagem-tempo”, ou mesmo, “aparato de imagem de tempo”. A língua coreana, porém, é mais complexa. As palavras em coreano flutuam desbaraçadas umas das outras, sem conectores que as possam relacionar numa proposição. Talvez no cartaz se dê por falta da vírgula que as separe, mas, tradicionalmente, a língua coreana não tem grande uso para vírgulas, pelo que a sua utilização como sinal de pontuação é normalmente rebatida em detrimento do ponto final, mas nem sempre. Se as palavras 시간, 이미지 e 장치 forem lidas isoladamente, o que nos parece ser a forma mais adequada de as lermos, significa que no decorrer da exposição a nossa atenção deverá percorrer as obras estando desperta para a função do tempo, da imagem e do aparato no que cada um destes étimos tem de transversal a cada obra de vídeo em exposição, e não necessariamente como a tradução do inglês nos levaria a crer, que estaríamos diante de aparatos circunscritos ao tema de imagem-tempo.

A palavra 장치, traduzida por “aparato”, chama a nossa atenção, tanto mais que não resistimos a interrogar essa escolha, de «aparato» para correspondência de 장치. Terá essa escolha sido feita pela conveniência da tradução ou por meio de uma intuição propositada da parte do tradutor? A palavra 장치 pode subsumir-se para uma miríade de traduções, cabendo-lhe geralmente a associação eletrónica ou mecânica. Além de “aparato”, pode significar “instalação”, “aparelho” e, não menos importante para a nossa leitura, “dispositivo”. Esta mnemónica pela tradução da palavra faz-nos retomar singularmente a teoria de Jean-Louis Baudry sobre o aparato² (Baudry, 1975: 56-72), e não nos parece inusitado que ela se insinue no póster que dá ao espectador a imagem prévia do que é a exposição, tanto mais não seja pelo facto de esta teoria se harmonizar com o *topos* da exposição, que é a vídeo arte e que teve o seu advento reconhecido unanimemente a partir das experimentações de Wolf Vostell (1932-1998), em 1958 (Youngblood, 1970: 383-386), e de Nam June Paik (1932-2006), em 1963 (Youngblood, 1970: 302-308),³ com o aparelho televisivo e a disseminação desta prática nos anos 60 e 70. A escolha da tradução não deixa de ser curiosa e louvamo-la pela referência, ainda que ténue e talvez especulativa, a Jean-Louis Baudry. Mas, não ponhamos de parte o teórico francês, pois muito em breve nesta pesquisa retornaremos a ele.

Dizíamos justamente que nos encontrávamos na artéria principal que constitui o museu, ao longo das galerias 3, 4, 5 e 6. Ora, sabemos que a exposição⁴ se organiza tematicamente por sete núcleos conceptuais⁵ e contempla 130 trabalhos de vídeo⁶ em torno de 60 artistas de nacionalidade coreana, de entre os quais se destacam os nomes privilegiados pelo folheto informativo do programa da exposição, a saber: Kim Ku Lim, Park Hyun Gi, Kim Young Jin, Yook Keun Byung, Song Joo Han, Choi Eun Kyung, Moon Joo, Yook Tae

1 Link para o cartaz da exposição: <https://www.mmca.go.kr/eng/exhibitions/exhibitionsDetail.do?exhld=201911200001208> (Acesso: 01 Setembro 2020).

2 Sobre o *aparato*, reconhecido também nos étimos *dispositivo* e *aparelho*, termos empregados por Jean-Louis Baudry, que têm origem nos equivalentes franceses *dispositif* e *appareil*, que interrogam a função do *medium* a par de uma constituição psicológica e ontológica do espectador perante a máquina e seus efeitos *traumáticos* pós-exposição, aventamos para leitura “Le dispositif” (1975) e “Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base” (1970) do autor francês.

3 A propósito de Nam June Paik, a internet oferece um escopo de textos variados assinados pelo próprio, cujas missivas descrevem o *savoir faire* da arte de trabalhar o novo *medium*. Em: <http://www.medienkunstnetz.de/artist/paik/biography/> (Acesso: 01 Setembro 2020).

4 Os curadores da exposição são Bae Myung Ji e Kim Hyoung Mi.

5 A exposição entabula-se em sete *topos* de vídeo, designadamente: “Korean early video art and experimental art” (anos 70), “Post-genre experiments and technology” (finais de anos 80 e início de 90), “Video sculptures and kinetic video art” (finais de anos 80 para as esculturas e meados de 90 para o vídeo cinético), “Body/performance/video” (anos 90), “Society, narrative and video” (anos 90), “Mass consumption culture and video art” (anos 90) e “Single-channel and multi-channel video” (finais dos anos 90 e início dos 2000).“

6 São promovidas várias naturezas do aparelho tecnológico, desde a televisão-vídeo ao magnetoscópio (VTR/VCR) e ao DVD, da máquina de filmar ao computador. Nestes aspectos figuram tanto mono-canais como também multicanais.

Ji, Oh Sang Ghil, Kim Soo Ja, Oh Kyung Hwa, Park Hwa Young, Yang Ah Ham, Nam June Paik e outros.⁷



Fig. 01. Cartaz da exposição *Korean video art. From 1970s to 1990s. Time image apparatus*, 2020, © MMCA.



Fig. 02. Park Hyun Gi, *무제* (sem título), 1979 (14 pedras e monitor, 120x260x260cm), © MMCA.

A exposição é conduzida por salas escuras cujas obras de arte são embrulhadas numa luminosidade parda que tem o condão de fazer destacar os aparatos mecânicos e toda a sorte de ecrãs e projeções visuais que se distribuem espaçadamente pelas alas.⁸ Por toda a parte vemos aparelhos, dispositivos electrónicos, e notamos a presença singular do monitor de televisão presidindo a grande parte dos trabalhos, sobretudo àqueles que fazem a transição de vídeo coreano dos anos 70 para os anos 80, em que naqueles o uso dos monitores e técnicas processuais de sabotagem electrónica são privilegiados e nestes o vídeo é forjado na tentativa de afectar uma aproximação com o que a escultura e a instalação tinham de heterogéneo.⁹ A título de exemplo desta transição, apresentam-se nos obras como as de Kim Ku Lim, *전등* (*luz eléctrica*), 1975 (lâmpada e monitor) e de Park Hyun Gi, *무제* (sem título), 1979 (14 pedras e monitor, 120x260x260cm) (Fig. 02). Estas incorporam, além do monitor de televisão, novos sólidos que ao partilharem o espaço com o aparelho electrónico pro-

⁷ No que diz respeito à onomástica, nomeadamente, à organização dos nomes próprios, optámos por manter a fidelidade à língua coreana: os dois nomes próprios são precedidos pelo sobrenome (por ex., Kim é nome de família, Ku Lim são os nomes próprios, pelo que a ordenação coreana os junta perfazendo a estrutura Kim Ku Lim), à exceção de Nam June Paik devido à sua internacionalização, que fez destacar o sobrenome para o final da estrutura obedecendo a regras ocidentais. Desta forma, ao manter o nome escrito segundo a ordenação coreana, a pesquisa pelos autores torna-se menos confusa.

⁸ Link para o *trailer* da exposição Em: <https://youtu.be/kqHkEy7-wps> (Acesso: 01 Setembro 2020).

⁹ A publicação oficial do MMCA estabelece a associação, que naturalmente não escapou à nossa atenção. Em: <https://www.mmca.go.kr/eng/exhibitions/exhibitionsDetail.do?exhId=201911200001208> (Acesso: 01 Setembro 2020).

Mais a mais, a artistas como Park Hyun Gi, radicados na sua origem em belas artes e nas práticas de escultura, aprovou recorrer ao vídeo pela facilidade com que este se podia pensar a cenários mais convencionais do meio artístico e integrar esculturas, por exemplo, contribuindo assim para a criação de instalações.

duzem interações curiosas entre a aparelhagem de que são compostas e o observador. Apenas para que nos sirva de ponto cardeal, podemos talvez dizer que estas produções podiam integrar, embora tarde e nem sempre por causa do modo como são executadas, o contexto familiar das neovanguardas tais como o pós-minimalismo, o *happening*, a *arte conceptual*, etc., apenas para mencionar alguns exemplos. E com esta afinidade que aqui tecemos não obsta a que o *medium* tivesse sido explorado – embora tarde quando o inscrevemos temporalmente no seio das neovanguardas – na sua função «ontológica» ou levado a ser perscrutado pelas suas possibilidades tecnológicas no seio da arte dos artistas coreanos.¹⁰ Na Coreia do Sul dos anos 70, mas sobretudo dos anos 80, a televisão parece pois ser trabalhada de modo bastante assíduo, como dissemos, na esteira de pioneiros como Wolf Vostell e Nam June Paik (Hanhardt, 1986: 9-23), à semelhança do que havia sucedido pelos EUA e pela Alemanha dos anos 60, nomeadamente,

com a manipulação do novo *medium*¹¹ em festivais designados para o efeito (Youngblood, 1970: 102-105, 281-282, 306-308, 330) e intervenções dos artistas em canais televisivos cujas produções *ad hoc* eram conteúdo exclusivo para ser apresentado em emissão televisiva (Youngblood, 1970: 292). O televisor profundamente massacrado e objecto de severo estudo da parte destes artistas coreanos parece ressentir-se numa época visivelmente fustigada em consequência da separação das Coreias e da guerra que sobreveio a essa separação, períodos compreendidos entre a segunda metade dos anos 40 e os primeiros anos da década de 50. O televisor, por talvez a partir dos anos 70 se tornar acessível à sociedade em expansão económica, e por se consubstanciar num objecto representativo da cultura de massas, supunha uma fonte inesgotável de experimentação. Quando deparamos com certas produções coreanas dos anos 70 e dos começos dos anos 80 o resultado experimental nos ecrãs parece insinuar isso.¹²

10 A função ontológica diz respeito às possibilidades que o *medium* oferece *per se* enquanto aparelho a ser explorado nas suas diversas vertentes. As possibilidades de um meio explorado são afloradas nas neovanguardas, daí a pertinência desta leitura de afinidades.

11 Acerca de aspectos do *medium*, sugerimos para leitura o ensaio “Mediaespectrologias”, da autoria do Prof. Doutor Pedro Lapa, sobre a obra em filme e vídeo de James Coleman. Através do estudo da obra do artista, o autor debruça-se sobre os mais variados assuntos no contexto do *medium* e de toda a heterogeneidade de que ele se repassa, na acepção *kraussiana*, com disseminação a partir dos anos 60. Fazemos nosso o silogismo do autor para a leitura da cultura do vídeo e da imagem de que nos ocupamos: “O papel do aparato técnico no contexto geral da obra torna-se passível de uma reflexão, pois que não é dissimulado. Podemos afirmar que a sua presença diante da imagem e do som tem a função de um suplemento” (Lapa, 2005: 73). Esta reflexão, evocativa de teóricos como Jean-Louis Baudry e Rosalind Krauss, ganha para nós especial atenção tanto mais que adivinha o sentido das obras em vídeo que aqui dispomos para análise, que apesar de tematicamente circunscritas ao tema do vídeo abrangem muito mais que o *aparato técnico*.

12 Muito embora não nos vamos deter sobre impressões biográficas, não podemos deixar de invocar em nosso auxílio o testemunho do multifacetado artista Kim Ku Lim (1936) sobre a constituição artística do indivíduo na época da sua juventude e as décadas contempladas pelo nosso estudo. Em: <https://youtu.be/OA1bn3ZhM-c> (Acesso: 01 Setembro 2020). Kim Ku Lim informa-nos de que, no tempo em que era 청년 (jovem) e se havia convertido à esfera artística, apenas pôde conhecer as práticas artísticas desenvolvidas nos EUA através de uma revista que desinteressadamente encontrou estendida a um canto de uma livraria de segunda mão. A revista circunscrevia-se ao lote de magazines pertencentes à base militar dos EUA, destacada, nessa época, para salvaguardar os interesses nacionais da Coreia do Sul. Essa revista, *Life*, veio abalar tudo o que o jovem conhecia sobre arte. A partir desse momento, Kim Ku Lim dedica-se a estudar as práticas artísticas estrangeiras à medida que coleciona as revistas *Life* e *Time*. À conta desses estudos, porque não tinha livros ou outros meios para conhecer as façanhas artísticas que se praticavam fora do seu país, o artista pôde aperfeiçoar e reforçar a sua técnica e comprar uma câmara de filmar com a que começou a produzir trabalho no final dos anos 60. Sobre Kim Ku Lim veja-se, ainda os seguintes links: http://kimkulim.com/home/bbs/content.php?co_id=a1; <https://londonkoreanlinks.net/2016/03/14/kim-kulim-in-london/> (Acesso: 01 Setembro 2020).

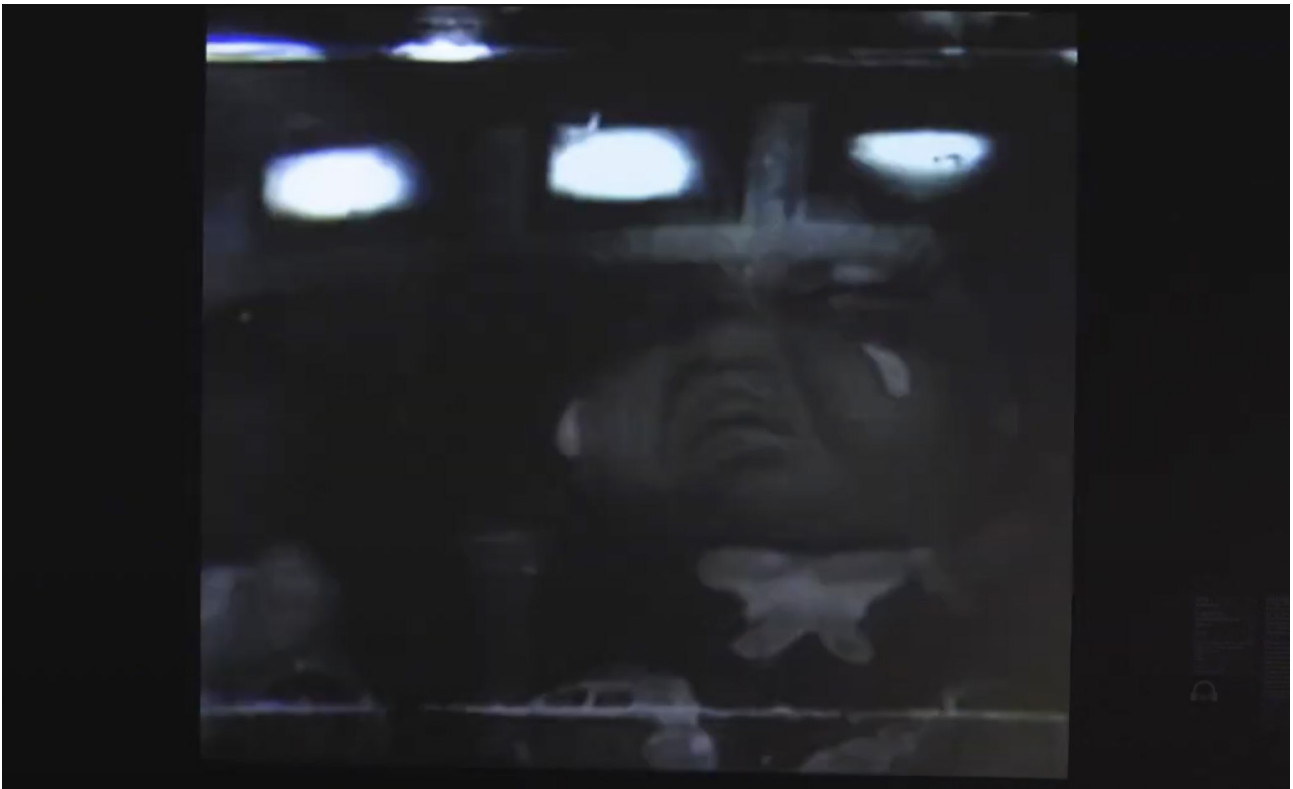


Fig. 03. Kim Ku Lim, *1/24 초의 의미* (*Significado de 1/24 segundos*), 1969 (vídeo mono-canal, 16 mm, cor, sem som, 10 min.), © MMCA. Vídeo promocional, via <https://www.youtube.com/watch?v=tn7Ri3REE8s>.



Fig. 04. Kim Ku Lim, *문명, 여자, 돈* (*Civilização, dinheiro, mulheres*), 1969-2016 (filme 8 mm, vídeo mono-canal, 22 min.), © MMCA. Vídeo biográfico, via <https://youtu.be/OA1bn3ZhM-c>.

O MMCA configura a produção de Kim Ku Lim *1/24 초의 의미* (*Significado de 1/24 segundos*), de 1969 (vídeo mono-canal, 16 mm, cor, sem som, 10 min.) (Fig. 03), como o momento de charneira para o começo do vídeo na Coreia do Sul. Com a obra, o artista pretendeu dar a conhecer uma sociedade coreana contemplada a 24 fotogramas por segundo numa época que começava a resvalar para a velocidade da tecnologia e que, por essa razão, se confrontava com duas situações não necessariamente antagónicas mas que invariavelmente produziam uma certa impressão de perturbação no indivíduo quando sopesadas no mesmo quadro, por um lado os efeitos da guerra da Coreia ainda muito presentes no tecido sociocultural e na memória colectiva do povo e por outro a emergência tecnológica que velozmente acompanhava a reorganização das estruturas sociais do país. A obra de 1969 marca um género de obras feitas pelo autor para registo de uma sociedade, como, por exemplo, também veio a surgir *문명, 여자, 돈* (*Civilização, dinheiro, mulheres*), 1969-2016 (filme 8 mm, vídeo mono-canal, 22 min.) (Fig. 04), numa época em que a preocupação ainda não era a de explorar as possibilidades da câmara de vídeo, mas de utilizá-la para registo.

Depois dessa primeira obra de Kim Ku Lim abrir as portas artísticas à produção de vídeo, outras do mesmo autor seguiram-se, não necessariamente correspondentes no *savoir faire*, mas cuja feitura incorporava elementos de outras práticas artísticas que estavam a ser experimentadas na época orientadas para o valor imaterial do vídeo. Disso é exemplo a gravação *걸레* (*Cloth*), 1974 (vídeo, som, cor, 2 min. e 7 segundos), submetida à exposição de 8 horas *Impact Art Video Art 74*, em Lausanne, na Suíça, do mesmo autor, executada após se decidir a fixar no Japão e levar para o seu trabalho formas de espiritualidade nipónica através do ato manual de limpar

produzido por movimentos circulares do braço que o autor designa de ascético (수행).¹³ Este trabalho de Kim Ku Lim parece incorporar elementos de *performance*, que nos podem fazer remeter para algumas produções de Bruce Nauman, como por exemplo a célebre *Dance or walk on the perimeter of a square*, de 1967-68, no aspecto singular de o autor coreano ter procurado fazer uma gravação a certos gestos e movimentos acompanhados de uma moldura que os circunscrevem a um espaço.¹⁴

Tal como nos diz o teórico Yi Won Kon, na Coreia do Sul dos anos 70 o vídeo existia como apêndice para as neovanguardas que começavam a ser experimentadas pelos artistas. Disto se quer dizer que, não raras vezes, o vídeo resultava de exercícios que surgiam de encontros entre diversos artistas circunscritos a movimentos que se formavam dentro de determinados grupos (AG, The Fourth Group, Esprit, ST, etc.). O vídeo gozava, pois, de um estatuto condicionado à sua função acessória e, como suplemento, não granjeou da mesma projeção que a sua versão homóloga usufruía nos EUA e nos países europeus. Podemos avançar que o Festival de Arte Contemporânea de Daegu (대구현대미술제),¹⁵ formado no início dos anos 70, teve um papel fundamental na divulgação de trabalhos e práticas de artistas no domínio do vídeo, sobretudo na fase de 1974 até 1979. E, não se deve, pois, descurar a pertinência de a 4.ª edição do festival ter sido agraciada com um segmento dedicado a filme e vídeo, em que vários artistas puderam combinar esforços, de modo a obedecer às necessidades que o novo *medium* exigia, de ser desbravado e assim, através de um esforço colectivo, dar-lhe projeção na esfera artística, convertendo o vídeo e tudo o que o vídeo trazia consigo num meio susceptível de conviver com os seus congéneres e não num mero artifício do seu tempo.¹⁶

13 Quando nos debruçamos sobre a palavra 수행 vemos que ela significa "prática", "execução", "diligência", mormente aplicada no contexto de executar uma tarefa com diligência. O vocábulo pode também significar "asceta" ou mesmo "virtuoso". O autor não desamarra um conceito do outro. Os movimentos que o autor pratica tanto partilham de diligência quanto de ascetismo, na medida em que a prática contínua e afincada desse movimento leva à sua execução virtuosa, e por extensão, asceta.

14 Para as diferenças entre os dois projetos, um tal plano exigia que antes se regularizasse um número de questões preliminares, outras acrescidas, o que apenas bastava para um ensaio autónomo e distinto que cremos não conseguir por aqui enveredar por um lado, devido aos limites tipográficos que o ensaio nos impõe, por outro porque o tema merecia ser desenvolvido com alguma profundidade e cuidado que não somos capazes de aqui cumprir.

15 Daegu é a quarta maior cidade da Coreia do Sul, na época um grande centro para as artes experimentais e toda a cena neo-avant-garde.

16 Alguns dos artistas que participavam no festival e se dedicavam a fazer vídeo são, como figurados no site do MMCA: Park Hyun Gi, Lee Kang So, Kim Young Jin, Lee Hyun Jae e Choi Byung So. Também, sobre o impacto de Daegu no panorama artístico coreano sugerimos a leitura da reportagem de Shim Woo Hyun em conversa com um dos curadores da exposição do MMCA, tornado acessível em: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20191211000708> (Acesso: 01 Setembro 2020). Não menos importante para a nossa leitura, sobre a emergência do vídeo e de todo um novo campo artístico experimental na Coreia do Sul a partir dos anos 60 e a força propulsora de Nam June Paik, sobre a superação da condição acessória do vídeo e a transição do *medium* para um patamar

Não nos parece inusitado dizer que os artistas que se consagraram ao vídeo no final dos anos 60 e no decorrer dos anos 70 o fizeram pela novidade que ele representava. Raras vezes pudemos ver o vídeo como *medium* no seu estado “puro”, ou mesmo *perilizante*, porque ele é desde o seu começo vítima da heterogeneidade das neovanguardas, herda consigo esse traço e não parece desembaraçar-se dele (Krauss, 2000: 30-31, 44-45). De resto, o vídeo, até ao que vimos, parece, todavia, nunca tutelar ou presidir como *deve ser* a uma obra, pois que se configura nele com frequência uma mnemónica de outras coisas que com ele são aduzidas. Por essa razão, o vídeo acaba por subsumir-se para outras contrapartes dentro da obra a que se destina e é dessa forma engolido ao interior de outros *mediums* que com ele podem lograr disputar um lugar de destaque na apresentação da obra de que participam (Krauss, 2000: 30-31). Para todos os efeitos, propomos para hipótese que o seu auge na esfera artística da Coreia do Sul tenha ocorrido à época do seu advento, no final dos anos 60 e início dos anos 70, e esta hipótese confirma-se precisamente pelo valor híbrido a que o vídeo tem sido reconduzido em épocas mais recentes e mesmo hodiernas com a instalação, muito embora, como vamos ver, o vídeo hoje na Coreia do Sul seja genericamente arrebanhado pela grande âncora do capital.¹⁷ Estas preocupações parecem ser com efeito transversais não só às primeiras décadas do vídeo mas também aos tempos mais atuais, especialmente, quando se fala em vídeo e no aparato que o pode sustentar. É pois manifesto que estas preocupações servem de base a uma estrutura que tem vindo a ser

constantemente interrogada e que no geral resulta de uma intuição muito importante de teóricos vetustos nestas matérias de aparato e vídeo: como não podia deixar de ser, a condição híbrida que estes mecanismos contraem à nascença é pois salutar e, asseveramos, necessário que se faça cada vez mais presente (Krauss, 1976: 50-64; Krauss, 2000: 30-31; Michelson, 1985: 151-166; Youngblood, 1970: 257-337; Antin, 1986: 147-166; Ross, 1986: 167-178; Paik, 1986: 219-222; Baudry, 1970: 13-26, Lapa, 2005: 73-115).

A partir dos anos 80 e da difusão dos trabalhos de Nam June Paik na emissora televisiva coreana KBS, o público pareceu tornar-se mais suscetível ao novo *medium*. Dessa forma surgiram novos artistas predispostos a trabalhá-lo ativamente, tanto de forma isolada quanto em parceria com a emissora coreana (Yi, 2020: 1-15), o que nos conduz à época dos anos 90. O vídeo floresce positivamente para a instalação fazendo-se acompanhar de novos aparatos que os artistas traziam das várias áreas científicas em que se formavam academicamente e da crescente globalização a que se viam vinculados, sobretudo decorrida das efemérides dos Jogos Olímpicos de 1988, com residência em Seul, e da Bienal de 1995, em Gwangju (Yoo, 2016: 1-5). Com efeito, o vídeo parece concentrar-se menos na realização processual crítica para se imbuir de uma maior performatividade, não lhe pressupondo necessariamente uma *praxis* circunscrita ao *medium* e para as possibilidades tecnológicas do *medium* como até então havia ocorrido.

mais confortável no seio da arte coreana, e, não descurando a abordagem à obra de Park Hyun Gi e à de muitos outros artistas de vídeo, vide o artigo científico da autoria do teórico e artista da primeira vaga de arte experimental na Coreia do Sul, Yi Won Kon, originalmente publicado na revista coreana *Art in Culture* (tradução): https://www.theartro.kr:440/eng/features/features_view.asp?idx=3026&b_code=10 (Acesso: 01 Setembro 2020).

¹⁷ Para uma abordagem transversal ao tema de vídeo e performance na Coreia do Sul sobretudo a partir dos anos 2000 até formas de vídeo mais recentes, vide o artigo do Prof. Doutor Yoo Jin Sang em https://www.theartro.kr:440/eng/features/features_view.asp?idx=162&b_code=10 (Acesso: 01 Setembro 2020).



Fig. 05. Yook Keun Byung, *풍경의 소리 + 터를 위한 눈* (*Sound of Landscape + Eye for Field*), 1989/2019, © MMCA. Vídeo promocional em: <https://www.youtube.com/watch?v=tn7Rt3REE8s> (Acesso: 30 Novembro 2021).

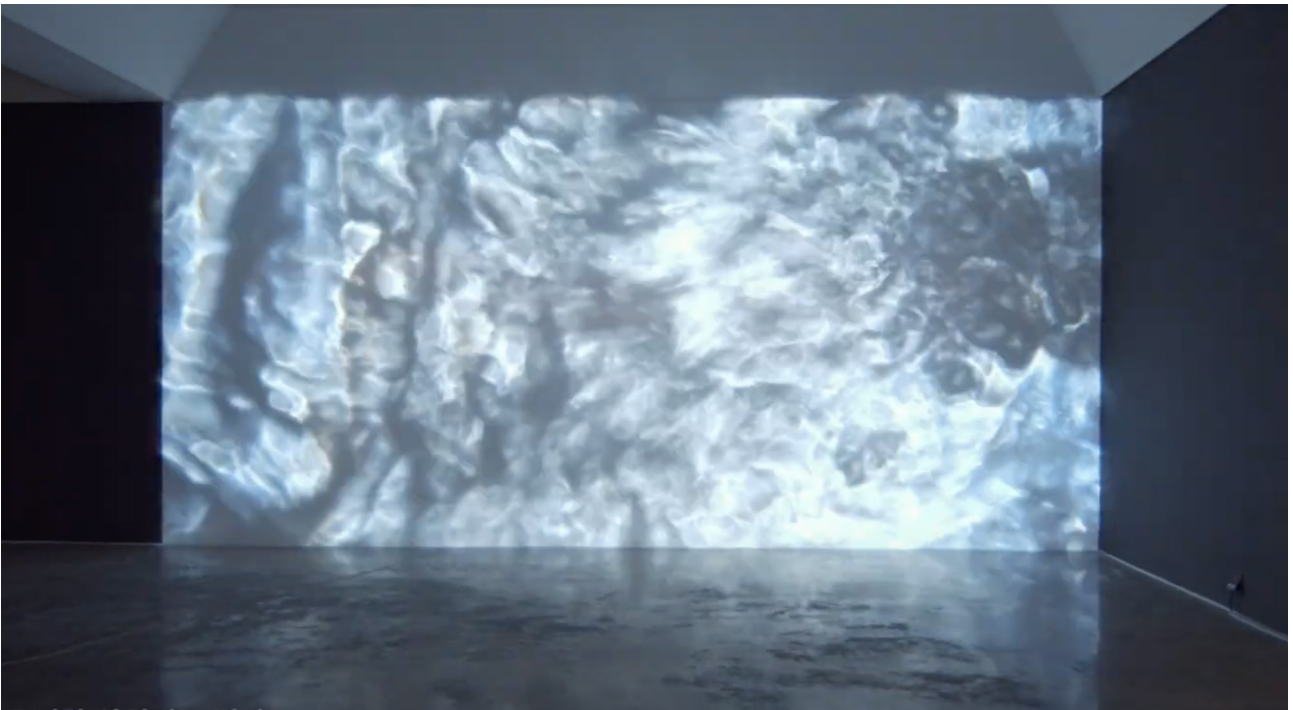


Fig. 06. Kim Young Jin, *액체-투명한 상실의 그림자* (*Fluids: a Transparent Shadow of Loss*), 1995/2008, slide projector, 110x60x190 cm, © MMCA. Vídeo promocional em: <https://www.youtube.com/watch?v=tn7Rt3REE8s> (Acesso: 30 Novembro 2021).

Ora, o vídeo, na qualidade de mediador entre e para diversos meios de fazer (Youngblood, 1970: 54-56), era consentâneo com a novidade e tomava ares de

mecanismo bastante convidativo à experimentação empírica e *tutti quanti*, não obstante a afinidade performativa que o convidava a outras carreiras artísticas. Os anos 90 foram por isso férteis em matéria de projetores (Yi, 2020: 11-14), manipulados ao serviço de uma agenda de imagens premeditadas para exibição ou, noutra configuração, sabotados na sua

relação com o espaço ocupado num determinado ambiente ou perante as vicissitudes do *medium* subordinado à obsolescência orgânica. Estes elementos, ao fim e ao cabo, fazem-nos recordar timidamente as produções minimalistas dos anos 60, através da dicotomia entre o objeto selecionado previamente para projeção e o objeto *in situ* alvo de projeção, cuja imagem projetada pode corresponder não apenas a uma gravação preliminar desse mesmo objecto, mas também a uma sucessão de gravações intervaladas e interpenetradas feitas ao vivo numa *pastiche* representativa daquilo a que ambicionamos chamar de 'objecto-tempo'. Estão desta forma implícitas a brevidade do directo por oposição à gravação fabricada de antemão, que se pode prolongar indefinidamente, repetindo-se *ad infinitum* até que o *medium* se esgote na sua deterioração. Estes aspetos podem ser esmiuçados mais declaradamente nas obras *풍경의 소리 + 터를 위한 눈* (*Sound of Landscape + Eye for Field*), 1989/2019, de Yook Keun Byung (fig. 05), *액체-투명한 상실의 그림자* (*Fluids: a Transparent Shadow of Loss*), 1995/2008, de Kim Young Jin (fig. 06), *The Fall*, 1996, de Kong Sung-Hun, *소리* (*Ruído, som*), 1998, de Park Hwa Young, entre vários outros.

E, todavia, não podemos descurar a importância que os programas para edição de vídeo de natureza mais ou menos ingénua surtiram na capacidade criativa desta geração de artistas activos nos anos 90. Neste quadro figuram programas de maior complexidade como o Adobe Premiere (1991) e o Final Cut (1998) nas suas versões embrionárias. E mais tarde, com o final da década, surge novo software que, inserido previamente no computador e anterior à compra, se imiscui pela comunidade de vídeo tornando o corte e a costura num processo mais simplificado. Este software é reconhecido nos nomes iMovie (1999) e Windows Movie Maker (2000). Com a introdução do vídeo digital, o quadro analógico torna-se obsoleto, portanto. Pouco a pouco as produções de vídeo vestem singularmente, em quantidade e em extensão, as paredes dos museus de arte com os multicanais. A imagem digital parece pois não dar tréguas a esta geração de artistas.¹⁸

Mas esta condição híbrida de que nos abeiramos quando falamos sobre vídeo é genial do ponto de vista dos efeitos visuais por ele convocados ao nível

da aparelhagem que o sustenta, sobretudo quando reposicionamos o estudo do vídeo e do aparato aos nossos dias, e sob muitos aspectos quando se trata de vídeo coreano. Ora, vejamos de que contornos típicos se reveste o vídeo coreano que está a ser processado na atualidade. A projeção de vídeo passou a tomar um formato mais próximo daquele veiculado pelo cinema e, hoje em dia, acaba por superar o ecrã panorâmico. Vimos manifestamente que o monitor de televisão deu lugar à banda de vídeo e, por extensão, à instalação monocal ou multicanal, que não raras vezes se apresenta sob uma escala de proporções monstruosas, não só no espaço da galeria e do museu, mas também nos panoramas exteriores. Quer isto dizer que a galeria de arte parece transfigurar-se à medida que o vídeo evolui e assim mutar-se com ele e com a *mise en scène* de que ele se faz acompanhar.

Vamos sair de Gwacheon rumo ao sul da Coreia, à cidade de Busan. Em Busan, dirigimo-nos para a galeria Kukje, naquele que é o seu terceiro núcleo e cuja sede fica em Seul. À nossa frente abre-se um pórtico que facilita a entrada por uma estrutura mosqueada de azul cuja fachada de aberturas espiraladas no metal nos convida para um armazém de arte. Dentro do armazém vamos simultaneamente deter-nos defronte de toda a estrutura que sustenta o nosso peso e ser absurdamente engolidos por uma construção magnífica que muito pouco tem daquilo a que chamaríamos 'construção', sob o aspecto de toda ela ser digital e prolongar a realidade numa vídeo instalação que acaba por redundar num fabuloso efeito de *fantasmagoria* ou de *diorama*, na aceção de Susan Buck-Morss (Buck-Morss, 1992: 22-33). Esta vídeo instalação, de nome *Starry Beach*, 2020 (vídeo, mapeamento de vídeo), da autoria da unidade artística *a'strict*, é constituída por uma sala forrada de mar noturno, cujas ondas convergentes para o mesmo ponto da sala se prolongam infinitamente a par de um jogo de espelhos.¹⁹ A atmosfera é negra e o som do mar contribui para a espetacularidade da cena, tornando obsoleto aquilo que Jean-Louis Baudry dizia, que o som na caverna de Platão não era fabricável (Baudry, 1975: 58-59). A 'caverna' pós-moderna é com efeito hiper-realista, propositadamente escura, e o som ajuda na cristalização atmosférica.

18 Sobre a emergência de vídeo coreano na sua relação com a cultura pop dos anos 90, vide Mun, 2020: 60-73.

19 Link para a exposição: <https://m.kukjegallery.com/news/808> (Acesso: 01 Setembro 2020).



Fig. 07. Park Sang Hwa, *무등판타지아-사유의 가상정원 (Mudeung Fantasia – Jardim virtual de pensamento)*, 2018, vídeo, instalação, © Gwangju Biennale. Vídeo promocional, via https://www.instagram.com/p/Bo0uDtYlnws/?utm_medium=copy_link (Acesso: 10 Novembro 2021).



Fig. 08. a'strict, *WAVE*, 2020, Public Media Art, © d'strict. Via https://www.instagram.com/p/CEi0o3EpHYS/?utm_medium=copy_link (Acesso: 10 Novembro 2021).

Esta instalação configura no panorama artístico sul coreano uma nova forma de *construção* mas sem a efetivação material de uma ‘construção’. Tanto mais que a realidade imbuída no vídeo não se consegue separar da nossa que, estacados ou em movimento, experimentamos as impressões das ondas. Trata-se de ondas do mar cuja espuma põe no conjunto um rasgo de calma, mas que, todavia, nos ultrapassa. Que juízo faria Immanuel Kant desta Natureza virtual toda ela sublime?²⁰ Saímos da primeira leitura à obra como da segunda e da terceira, pasmados. É um canal medial que nos vence através de sincronias processadas sob a égide da pós-modernidade cibernética e tecnológica. Afigurar-se-á como uma antecipação do futuro para a arte do vídeo? É certo que a produção nos faz lembrar outras do mesmo género, como a instalação de escultura e vídeo *Dive in*, 2019, da autoria do grupo dinamarquês Superflex. Com a diferença de que em *Starry Beach* somos convidados a figurar no meio do ‘oceano’. Também o artista Park Sang Hwa traz à colação a série *무등판타지아-사유의 가상정원* (*Mudeung Fantasia – Jardim virtual de pensamento*), 2018 (vídeo, instalação) (Fig. 07), cujo intuito é o de semelhar natureza virtual dentro da galeria. Também a galeria *Arte Museum*, na ilha de Jeju, na Coreia do Sul, se dedica à criação de atmosferas virtuais imersivas, na tentativa de encenar uma *natureza eterna* à qual se possa aceder de forma ilimitada. O cenário das naturezas virtuais recorda-nos subitamente as reflexões de Johann Wolfgang von Goethe sobre a *câmara escura*, no livro *As Afinidades Eletivas*, e o estranho efeito de transporte para fora do espaço que a versão portátil da câmara punha nas pessoas que se juntavam para contemplar os desenhos captados.²¹

Não obstante, o exemplo do grupo autoral *a’strict*²² aparenta querer suplantam a aparência tradicional do monitor ou do projetor a todo o custo. Esta equipa encarrega-se também de fazer reabilitação de vídeo

para exteriores. No seu manifesto, o grupo admite evoluir da herança artística de Nam June Paik para uma realidade cujos limites se consignam às superfícies de edifícios, a escalas colossais, através de hologramas interativos e mapeamento de vídeo. A instalação *WAVE*, 2020 (Fig. 08), fixada à entrada do Coex Artium, em Gangnam, ao interior de Seul, trata-se de um aquário virtual gigante dentro do qual uma onda tempestiva luta contra o espaço na tentativa de se libertar. A onda ameaça desprender-se da jaula que a retém a qualquer momento para se lançar num dilúvio contra o exterior. E o intuito de subverter os ‘90 minutos de identificação’, sobre que Peter Gidal se debruçou (Gidal, 1978: 4), aparece aqui obliterado perante uma imersividade apocalíptica em cuja natureza se podem desvelar rasgos de obscenidade pela forma como as impressões cinemáticas se imiscuem teatralmente ao interior da retina do observador, sem que este possa votar a favor ou contra a sua assimilação, consenti-la ou rejeitá-la de todo.

Quer-se com a instalação vencer as barreiras da multimédia e da realidade? Este aquário de alta tecnologia mono-canal representa a expressão do momento no que a devolução de uma experiência estética do capitalismo, através do *sensorium*, tem de transacional. A transação dá-se pela alienação que ocorre ao nível pré-linguístico no indivíduo, em que o observador prescreve da sua posição crítica para se deixar engolir pelas ondas siderais flutuantes. A multimédia oscila para vários estágios de onda e não é especialmente dominada pelo modelo narrativo, tanto na produção *WAVE*, no espaço público, quanto em *Starry Beach*, ao interior da galeria. Coloca-se a hipótese de neste momento se impor uma dialéctica do ecrã para o espectador, que é a da experiência, pela emoção e pelo capital, aquando da apreensão pré-linguística da imagem. Estacado diante da banda de vídeo, o espectador leva a sentença a si próprio:

20 Esta inflexão interrogativa surge na forma retórica de um pensamento que nos remete para a imagem de Immanuel Kant, na *Crítica da Faculdade do Juízo*. Quando o filósofo se apercebe da sua pequenez em face da sublime natureza, combate essa sensação reforçando a sua *superautoridade* através do auto-reconhecimento da sua independência da natureza. Com efeito, a tomada de conhecimento é decisiva para o diagnóstico que torna o homem superior à natureza. Diante de uma imagem que a represente virtualmente, como reagiria este filósofo? Estes aspetos encontram revisão em Buck-Morss, 1992: 8-9.

21 Mais um pensamento, a crer, porventura, inusitado, mas que, todavia, reflete positivamente na singular disposição de corpos em volta de uma imagem, cujo efeito de imersão está lá contido. Ontem como hoje as imagens, embora passando de estáticas a móveis, retêm o efeito de imersão, parecendo-lhes intrínseco. Cf. Goethe, 2017 [1809]: 242-243. A este propósito, e sobretudo na senda do tema da câmara escura e dos efeitos que ela traz consigo, vide Baudry, 1970: 13-14.

22 A título informativo, a unidade *a’strict* formou-se recentemente à salvaguarda da companhia *d’strict*, que há mais de uma década se tem notabilizado pela criação de conteúdos digitais de alta tecnologia para usufruto em espaço público. A empresa, forjada, com efeito, numa artéria capitalista, imiscui-se para o campo da arte lançando preceitos mercantis, vistos, principalmente, na emoção que se gera em torno do objecto virtual artístico *in motion*. Veja-se o vídeo promocional da exposição que o grupo realizou em honra da obra de Nam June Paik. Em: <https://vimeo.com/421490610> (Acesso: 01 Setembro 2020). Sobre o grupo *a’strict* sugerem-se, ainda, os seguintes links: <https://m.kukjegallery.com/news/808>; [https://www.theartro.kr:440/kor/features/features_view.asp?id=3535&b_code=10e&page=1&searchColumn=&searchKeyword=&b_ex2=](https://www.theartro.kr:440/kor/features/features_view.asp?id=3535&b_code=10e&page=1&searchColumn=&searchKeyword=&b_ex2=;); <http://www.district.com/kr/> (Acesso: 05 Setembro 2020).

o aquário que pesponta das paredes do edifício devora cada qual na sua onda e essa onda incute no espírito o estatuto artificioso de que este tipo de objectos se repassa, a autorreflexividade, que promove uma desassociação no sujeito e na sua constituição idiossincrática (Krauss, 1976: 50-64, Buck-Morss, 1992: 37-41, Baudry, 1970: 13-26). Esta desassociação define-se a par de fenómenos estudados por Jean-Louis Baudry, nos ensaios “Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base” (1970) e “Le dispositif: approches metapsychologiques de l'impression de réalité” (1975), de que nos serviremos brevemente com mais acuidade, dentro dos quais o aparelho cinematográfico é desmontado para denunciar o artifício do dispositivo, do qual não se exclui o papel do observador.

E nesta onda coreana que repõe o vídeo num contexto multimédia flutuante, a *mise en scène* não é pois alheia àquela veiculada por Jean-Louis Baudry. No ensaio de 1970 o autor francês traça, através de um périplo que percorre a Antiguidade Clássica e vem desembocar nos nossos dias, a ideia de que a janela da câmara de filmar não é mais do que uma tela e um convergir de perspectivas numa pintura inerte, reconvertida em fotograma para depois ser rebatida por uma nova pintura que lhe sucede, também transformada em fotograma (Baudry, 1970: 16-17). O dispositivo de filmar inscreve-se na consciência, segundo diz o autor, pelo que é lançado para uma deontologia psicanalítica no inconsciente do indivíduo. No fim de contas, a visualização de um filme pode ser, tão, e somente, a reconstituição da fase do espelho de Jacques Lacan pelo sujeito, na medida em que a formação de um todo especular no imaginário do indivíduo é encenada (Baudry, 1970: 23-25).²³ Desta forma se opera a formação da unidade na retina e, simultaneamente, a constituição de um sujeito preenchido de uma unidade ilusória é consubstanciada *ad hoc*, na sala de cinema (Baudry, 1970: 24-25). Perante a instalação *WAVE*, estamos diante de uma configuração semelhante. Não é tão bem aparelhada, contudo. Porque o observador está de facto em espaço público e não dentro da sala de cinema, pelo que o movimento do seu corpo não está costurado à cadeira (Baudry, 1970: 23; 1975: 59-60). A leitura não deixa, todavia, de ser pertinente e somos levados a crer que possa ser ampliada

para espaço público. Por seu turno, a vídeo instalação *Starry Beach* parece melhor corresponder à descrição do autor francês e desse modo disputar com o cinema o primado da alienação.

Estas duas produções de vídeo instalação que vimos não procuram fazer uma devolução crítica ou um protesto crítico da sua condição. A obra de arte, por defeito, faz essa devolução crítica à sociedade. As duas instalações provocam apenas um efeito de imersão no espectador: há de facto um prolongamento dos efeitos do capital (artifícios visuais e *fantasmagoria* reconhecidos dos centros comerciais, promovidos por monitores, cartazes publicitários, etc.), que vão habitar o território da galeria. O ecrã da rua infiltra-se na galeria, portanto. Pode-se especular que a arte, na sua expressão geral, tem estado protegida desta invasão, porém, o território do vídeo é bastante mais movediço. De modo geral, dá-se a contaminação dos efeitos do exterior para o espaço interior da galeria e não se distingue bem os limites de um e de outro.

Depois do que vimos, podemos avançar, tomando como nossas as reflexões de Baudry no ensaio de 1970, e sobretudo no de 1975, que o dispositivo que governa a caverna de Platão, tal como discutido pelo autor, semelhante ao da sala de cinema (Baudry, 1970: 23; 1975: 62-64), cuja identificação temos a liberdade de trazer para aqui, tomando-a com efeito de empréstimo, pode ser reaproveitado para servir uma muito necessária reconfiguração da mecânica em que o vídeo se apoia. Parece-nos que o vídeo na sua acepção medial converge nesse sentido, modelando-se à conta destes dois precursores – o dispositivo da caverna e o dispositivo da sala de cinema –, em muito semelhante um desejo de aperfeiçoar a natureza de um *medium* que acaba, a nosso ver, por ser arrebatado pela doença do capital. Parece que a tecnofilia pretende cada vez mais avançar sub-repticiamente sobre o espectador, levando a que se reproduzam sonoramente as palavras de Jean-Louis Baudry:

“Voix réelles donc, ce seront celles des porteurs, des machinistes, des monteurs de marionnettes – il manque un relais dans le renvoi à la réalité – mais tout de même rendues au dispositif, intégrées à lui

²³ A câmara devolve um efeito especular de uma imagem única e contínua: o aparelho de projeção encarrega-se de negar a descontinuidade dos fotogramas através do efeito especular da sucessão. Todavia, este efeito só é possível através da apreensão ocular do sujeito, ou do ego transcendental, na pessoa de quem junta através de várias impressões na retina as imagens numa só imagem especular. Estes aspectos são explicados em Baudry, 1970: 23-25 e achamos que dentro do enunciado do autor podem ser pertinentes para a economia do nosso texto juntamente com as reflexões que se avizinham nos parágrafos sucedâneos, sobre os efeitos do capital, que facilmente se harmonizam com a dependência dos efeitos especulares ao interior do sujeito.

pour autant qu'il réclame un effet total sous peine de dénoncer l'illusion" (Baudry, 1975: 60).

É sobretudo no vídeo coreano que desvelamos esse estado hipertecnológico do vídeo que aspira à ilusão e que exerce o seu poder de sedução sobre o consumidor. Os efeitos do capitalismo sobre a arte parecem assim pretender fazer parte do fatalismo a que ela está condenada. As obras sobre que discorremos, sobretudo as iniciais, não nos levam a crer que tenham algo do fatalismo que aqui julgamos. Elas mostram, porém, como com o decorrer das décadas e o aperfeiçoar da máquina que outrora se podia chamar de *medium*, a situação foi, por razões acrescidas, de tal ordem irreparável que o *medium* conquistou capacidade para convergir para a estrutura do capital,

especialmente a partir dos anos 90. É neste contingente temporal que o *medium* cai refém, embora paulatinamente, dos esforços do capital. Este manuscrito pretende, assim, mostrar esse efeito, que somente é tornado visível, a esforços, quando fazemos a des-trinça temporal respeitante a cada momento do vídeo coreano. Por essa razão escolhemos estudá-lo sob o jugo das décadas. Dessa forma, num *crescendo* irre-cuperável, o vídeo assume o seu acme à conta do capital, com o século XXI, com as estruturas colossais de instalação multimédia, que o desabilita da acepção medial estruturada pelas primeiras três décadas que o viram nascer e reproduzir. Ao convergir numa espuma reabilitada pelo capital, o vídeo, tornado artificio, reproduz uma e outra vez as denúncias de Jean-Louis Baudry.

BIBLIOGRAFIA

- ANTIN, David – "Video: The distinctive features of the medium". HANHARDT, John G. (ed.) – *Video culture. A critical investigation*. Nova lorque: Gibbs M. Smith, Inc., 1986.
- BAUDRY, Jean-Louis – "Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base". *Cinéthique*, 7/8 (1970), 1-8.
- _____ – "Le dispositif: approches metapsychologiques de l'impression de réalité". *Communications*, 23 (1975), 56-72.
- BUCK-MORSS, Susan – "Aesthetics and Anaesthetics: Walter Benjamin's Artwork Essay Reconsidered". *October*, 62 (1992), 3-41.
- GIDAL, Peter (ed.) – *Structural Film Anthology*. Londres: British Film Institute, 1978.
- GOETHE, Johann Wolfgang – *As Afinidades Electivas*. Lisboa: Bertrand Editora, 2017 [1809].
- HANHARDT, John G. (ed.) – *Video Culture. A Critical Investigation*. Nova lorque: Gibbs M. Smith, Inc., 1986.
- KRAUSS, Rosalind – "A Voyage on the North Sea". *Art in the Age of the Post-Medium Condition*. Nova lorque: Thames and Hudson, 2000.
- _____ – "Video: The Aesthetics of Narcissism". *October*, 1 (1976), 50-64.
- LAPA, Pedro – "Mediaespectrologias". *James Coleman*, Lisboa: Museu do Chiado, 2005, 73-115.
- MICHELSON, Annette – "Frampton's Sieve". *October*, 32 (1985), 151-166.
- MUN, Hye Jin – "Voice of the MTV Generation: Early Video Work of Sejin Kim". *Critical Writings on Korean Contemporary Art*. Seul: Korea Arts Management Service, 2020.
- PAIK, Nam June – "La vie, satellites, one meeting – one life". HANHARDT, John G. (ed.) – *Video Culture. A Critical Investigation*. Nova lorque: Gibbs M. Smith, Inc., 1986, 219-222.
- ROSS, David – "Truth or consequences: American television and video art". HANHARDT, John G. (ed.) – *Video Culture. A Critical Investigation*. Nova lorque: Gibbs M. Smith, Inc., 1986, 167-178.
- YI, Won Kon – "Pivotal Moments in Korean Video Art". *The Artro*. 2020. Em: https://www.theartro.kr:440/eng/features/features_view.asp?idx=3026&b_code=10 (Acesso: 08 Agosto 2020).
- YOO, Jin Sang – "Video and Performance Art in Korea". *The Artro*. 2016. Em: https://www.theartro.kr:440/eng/features/features_view.asp?idx=162&b_code=10 (Acesso: 08 Setembro 2020).
- YOUNGBLOOD, Gene – *Expanded Cinema*. Nova lorque: Clarke, Irwin & Company Limited, 1970.