para enfrentar o conjunto de questões que aborda neste livro: *Cinema, arte contemporânea e novas mídias*.

Quatro linhas me parecem recorrentes nesses textos. Primeiro uma visão do virtual não ancorado num dispositivo técnico, é preciso não reduzir o virtual à dimensão aberta da imagem de síntese. É estratégico operar o virtual como expansão do real num campo problemático que amplia a noção de possível. Segundo, uma ideia de dispositivo que transita da filosofia para a teoria do cinema e da arte sem perder sua complexidade, sua precisão. Os textos da primeira parte deste livro são emblemáticos dessa preocupação. É preciso garantir que a amplitude da dimensão operacional do dispositivo não nos lance nas armadilhas da generalidade. Terceiro, uma proximidade ou, poderíamos dizer, uma afinidade eletiva com um circuito de invenção. Isso é claro na escolha dos artistas e obras a partir dos quais o autor realiza sua costura de diversos momentos da história da arte, no intuito de compor um quadro daquilo que retorna como invenção.

Tal fato nos leva ao quarto ponto, uma relação anacrônica com a história, uma tecitura contínua do que retorna com o que emerge, a construção de linhas de sentido que articulam obras e pensamento em torno de questões que retornam, que insistem como linhas de afirmação de invenção na produção audiovisual. Não é pouco e diria que toda a multiplicidade desse livro está atravessada nessas quatro linhas e acompanhá-las requer um corpo disponível a esse jogo. Com que corpo você pretende ler esse livro?

Alexandre Veras

André Parente

Cinema em trânsito

André Parente

Cinema em trânsito

Cinema, arte contemporânea e novas mídias

O que pode o pensamento? Difícil responder sem considerar com o que ele se compõe, qual sua matéria. A matéria do pensamento é o que lhe solicita, o que lhe provoca, mas ao mesmo tempo o que lhe atravessa em sua composição, o trabalho do conceito. O livro que você tem em mãos assume a difícil tarefa de articular momentos de um pensamento em diferentes embates, esse livro é um acúmulo desses pequenos embates. Há algo de lúdico na leitura de um livro assim, aceitar o jogo de se mover junto, de acompanhar os lances, as voltas, as retomadas. São três os movimentos que compõem esse livro, um primeiro que articula conceitos, um segundo em direção ao outro, à obra do outro enquanto intercessor e um terceiro movimento que retorna à obra do autor enquanto gesto artístico, a obra já como um gesto de pensamento.

No gesto de publicar um livro, uma figura sempre volta, o arremesso. O que é esse gesto? Para onde ele aponta? Como ele se prolonga? Onde principia, onde finda? Textos escritos durante seis anos, cada um, um pequeno arremesso, recompor esses pequenos gestos num outro esforço. Um arremesso começa sempre antes e só finda depois. Esse é um dos sentidos do arremesso, seu movimento é sempre duplo, uma linha que volta enquanto a outra segue. O que retorna, o que insiste no pensamento de um autor? Cada novo texto-arremesso guarda a marca do que foi lançado, mas já é um outro. É esse o jogo, fazer girar o pensamento numa espiral de sentidos tramados no que retorna, assim definimos o que nos inquieta, o que insiste em nós como uma necessidade de pensamento.

Pensar é tomar lugar. André tem a vantagem de transitar bem entre três lugares: filosofia, arte contemporânea e teoria do cinema. Isso o posiciona bem

Cinema em trânsito

Cinema em trânsito

Cinema, arte contemporânea e novas mídias

André Parente

Azougue editorial
2011

Coordenação editorial
Sergio Cohn

Projeto gráfico e capa
Carolina Noury

Equipe Azougue
Ana Helena Lima, Anita Ayres, Carolina Noury, Elisa Ramone, Evelyn Rocha, Filipe Gonçalves, Giselle de Andrade, Ismar Tirelli Neto, Larissa Ribeiro, Marta Lozano, Miguel Jost e Tiago Gonçalves.

Revisão
Ingrid Vieira e Evelyn Rocha

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ
P252c

Parente, André, 1957-
Cinema em trânsito / André Parente. - Rio de Janeiro : Beco do Azougue, 2011.

Inclui bibliografia
ISBN 978-85-7920-050-2
1. Cinema - Semiótica. 2. Cinema - História. I. Título.

10-4915. CDD: 791.43
CDU: 791

27.09.10 11.10.10 021924

[2011]
Beco do Azougue Editorial Ltda.
Rua Jardim Botânico, 674 sala 605
CEP 22461-000 - Rio de Janeiro - RJ
Tel/fax 55_21_2259-7712

www.azougue.com.br
azougue - mais que uma editora, um pacto com a cultura

Para Katia Maciel: que tudo continue a girar.

Apresentação
7

Parte I
Tudo gira
Cinema de vanguarda, cinema expandido,
cinema do dispositivo
13

A forma cinema: cinema do dispositivo e as instalações panorâmicas
33

Tudo gira
55

Os três regimes da imagem cinematográfica
71

Parte II
Cinemáticos
Alô, é a Letícia ?
83

O cristal especular de Sonia Andrade
93

Caetano Dias e sua estética relacional
105

O golpe do corte de Solon Ribeiro
111

Os *Excitáveis* ou l'art d'apprivoiser
121

Parte III
Atravessamentos
Cinema em contracampo
129

Paisagens virtuais
141

As virtualidades da imagem panorâmica
153

Atravessamentos (Visorama - NBP)
175

Nota do autor
197

Origem dos textos
198

Referências bibliográficas
199

Apresentação

Este livro reúne alguns artigos que escrevi nesses últimos seis anos em revistas, livros de coletâneas e catálogos, tendo como temática principal a questão do cinema no campo expandido das artes contemporâneas.

A primeira parte, intitulada "Tudo gira", é composta por artigos mais gerais e teóricos que analisam o problema, muito atual, do dispositivo do cinema, do vídeo e das instalações contemporâneas.

Na segunda parte, intitulada "Cinemáticos", reuni os artigos escritos sobre a obra de certos artistas brasileiros que me tocam profundamente, pelas razões que o leitor poderá apreciar: Sonia Andrade, Letícia Parente, Caetano Dias, Solon Ribeiro e Sérvulo Esmeraldo.

A terceira parte, intitulada "Atravessamentos", é formada por textos relacionados a certas questões colocadas mais diretamente pelo meu próprio trabalho de artista.

Nesse livro, um conceito ou noção podem aparecer mais de uma vez, o que pode parecer uma falha de revisão. Na verdade, optei por manter essas repetições, seja porque elas possuem variações que enriquecem o seu entendimento, seja porque do ponto de vista da escrita criam uma espécie de ritornelo que me agrada: isso me faz lembrar os filmes de Fellini, onde as falas e os ruídos aparecem e desaparecem como ondas do mar.

Gostaria deixar o meu agradecimento a alguns amigos e colaboradores, entre eles Katia Maciel, Anne-Marie Duguet, Raymond Bellour, Christa Blumlinger, Philippe Dubois, Alexandre Veras, Beatriz Furtado, Victa de Carvalho, Solon Ribeiro, Luciano Figueiredo, Ricardo Basbaum, Lucas e Júlio Parente, com quem eu pude, em muitas ocasiões, debater muitas das questões aqui presentes direta ou indiretamente.

O apoio do CNPq foi decisivo para a realização das pesquisas que resultaram nesses escritos.

PARTE 1
tudo gira

Cinema de vanguarda, cinema experimental e cinema do dispositivo

Para Fernando Cocchiarale

Ao longo de sua história, o cinema, como prática social, sofreu profundas transformações. No entanto, nenhuma das transformações foi tão profunda quanto a da criação, por volta de 1908, da forma cinema, isto é, do modelo narrativo-representativo-industrial (N.R.I.). Na verdade, a história do cinema se confunde com a história mesmo desse modelo hegemônico de espetáculo, que dura mais ou menos duas horas, que acontece em uma sala escura (sala que o cinema herdou do teatro italiano), onde assistimos à projeção de um filme (projeção resultante da invenção técnica do cinema), geralmente narrativo (narrativa cuja forma o cinema herdou do romance dos séculos XVIII/XIX).

É evidente que as profundas transformações produzidas pela emergência do cinema sonoro (por meio do qual o cinema se torna um sistema de representação audiovisual), da imagem televisiva (a tevê representa a diáspora do espetáculo cinematográfico, até então restrito à sala) e da imagem digital (que está na base do cinema interativo: o *video game*, o cinema em rede, as instalações interativas etc.) contribuíram, ao contrário do que muitos pensam, para consolidar a forma hegemônica do cinema, ou seja, do modelo N.R.I., que impera até hoje, ainda que o cinema de sala tenha sofrido, nas últimas quatro décadas, um esvaziamento quantitativo considerável.

Há, entretanto, uma outra história do cinema, geralmente marginal à história do modelo N.R.I., na qual o cinema de invenção e de experimentação de outras formas cinematográficas é o personagem principal, e para a qual a contribuição dos artistas é fundamental.

Os artistas desde sempre fizeram cinema, seja porque integraram o cinema em suas experiências visuais, a exemplo dos futuristas, dadaístas e surrealistas, seja porque se tornaram cineastas. Mais recentemente, os cineastas se puseram a fazer arte, fenômeno este que vem se intensificando, na medida

em que o cinema vem ganhando espaço nos templos da arte, em um movimento novo chamado "cinema de museu" ou "cinema de artista".

Parece-nos possível dizer que a relação entre cinema e artes plásticas teve, ao longo do século XX – para muitos, o século do cinema –, três momentos privilegiados: o período das vanguardas históricas (futurismo, dadaísmo, surrealismo, expressionismo, abstracionismo), os movimentos ditos pós-modernistas (*pop art*, neoconcretismo, minimalismo, arte conceitual, Fluxus, *body art*, *land art*) e o período recente, no qual assistimos a disseminação de instalações audiovisuais.

Gostaríamos de retomar cada um desses momentos para neles situar algumas tendências que marcaram a história da relação entre cinema e artes plásticas. É preciso dizer que não temos nenhuma pretensão de fazer uma síntese histórica.

As vanguardas históricas

O cinema abstrato

Em 1912, o futurista Bruno Corradini, em um texto intitulado "Cinema abstrato, música cromática", descreve suas experiências cinematográficas. Quatro anos depois, Bruno Corradini e seu irmão, Arnaldo Ginna, publicam, juntamente com Filippo Tommaso Marinetti, Emilio Settimelli, Giacomo Balla e Remo Chiti, o primeiro manifesto do cinema de artista, o "Manifesto da cinematografia futurista", publicado no número 9 do jornal *A Itália Futurista*. A exemplo dos manifestos da música, da literatura e do teatro, o manifesto do cinema futurista termina com uma síntese, na qual o cinema é considerado uma sinfonia de cores, ritmos e formas.

Em 1916, Leopold Survage escreve o seu clássico *O ritmo colorido*, lançando a ideia de que o cinema abstrato está mais apto a expressar os nossos sentimentos visuais do que a pintura.

Outros dois movimentos de vanguarda profundamente relacionados ao cinema foram o dadaísmo e o surrealismo. As experiências dos pintores dadaístas Hans Richter e Victor Eggeling culminaram na invenção de um cinema puramente abstrato. Para eles, o cinema era um prolongamento natural da pintura, uma pintura em movimento. Em *Rythmus 21* (Richter, 1921) e

Sinfonia diagonal (Eggeling, 1923), os autores produzem imagens de grande complexidade plástica, em que as formas e movimentos sugerem figuras virtuais, como a diagonal que dá título ao filme. Victor Eggeling, chamava *Sinfonia diagonal* de "eidodinâmica", uma vez que ele pretendia, com o cinema abstrato, atingir uma eidética do movimento. É como se a matéria-movimento, em sua essência, possuísse duas faces; uma voltada para a formação de um eixo vertical e uma outra, para a formação de um eixo horizontal, ambas formando um processo complexo de encadeamento e transformações das formas numa matéria-movimento.[1]

O cinema onírico (a imagem–sonho)

O cinema europeu enfrentou muito cedo um conjunto de fenômenos: amnésia, hipnose, alucinação, delírio e, sobretudo, o sonho. Este era um dos aspectos importantes do cinema soviético e de suas alianças variáveis com o futurismo e o construtivismo; do expressionismo alemão e de suas alianças variáveis com a psiquiatria; ou da escola impressionista francesa e de suas alianças variáveis com o surrealismo e a psicanálise.

Para Gilles Deleuze, a história é a variação do esquema sensório-motor, isto é, a variação de uma imagem especial (subjetividade) quando esta imagem se reporta a uma situação. As ligações entre o homem e o mundo, o que ele vê (imagem-percepção), sente (imagem-afeto), faz (imagem-ação), podem ser expressas pelo encadeamento de imagens atuais. Mas, é possível que o homem se encontre confrontado com situações que perderam seu prolongamento motor.

Quando nos encontramos diante de uma situação-limite (situações ameaçadoras violentas ou iminência de morte) ou diante de estados psíquicos alterados – déficits de atenção, amnésia, hipnose, alucinação, conflitos inconscientes etc. – ou de estados oníricos, a ligação sensório-motora fica suspensa ou é retardada. De fato, com as perturbações psicológicas (seja por motivos externos ou internos), a imagem atual do que percebemos não se encadeia mais com uma imagem-motriz (ação, afeto, percepção ou mesmo lembrança), mas entra em contato com um conjunto de imagens virtuais,

1 As ideias de Eggeling nos fazem lembrar o neoplasticismo de Mondrian.

flutuantes e desencadeadas: estados difusos da consciência, devaneios, fantasmas, alucinações, sonhos etc.

As imagens-sonho formam um vasto circuito – "o envelope extremo de todos os circuitos" (Deleuze, 1985, p. 75-86) –, em que cada uma pode ser virtual em relação à outra, que a atualiza. Foi um sonho que inspirou o pintor Hans Richter em seu curta-metragem *Filmstudies* (1926). O resultado obtido, sob um ritmo lento, é um cortejo de anamorfoses de formas circulares: cabeças suspensas que se metamorfoseiam em olhos, olhos que se transformam em luas, as luas em tipos de pontos, os pontos em chuva que faz ondular a superfície da água até formar ondas, que, finalmente, empurram as cabeças etc. O cinema dos surrealistas estava estreitamente ligado à imagem-sonho. Segundo Richter, enquanto o surrealismo "deixasse penetrar o sonho no reino da arte e no seu programa", ele aceitava "de bom grado a etiqueta de surrealismo".

Todo cinema surrealista reclamava o sonho, expresso na frase de Robert Desnos: "Do desejo do sonho participam o gosto e o amor pelo cinema". Enfim, todo o cinema europeu de vanguarda reclamava o sonho, incluindo Artaud, para quem, "se o cinema não é feito para traduzir os sonhos ou tudo o que na vida desperta se aproxima do domínio dos sonhos, então o cinema não existe". De fato, muitos são os filmes em que a presença do sonho ou bem é indicada ou bem é sugerida. *Dreams that money can buy* (Hans Richter com a colaboração de Leger, Ernst, Duchamp, Ray e Calder, 1946), *Le retour à la raison* (Man Ray, 1923), *Emak Bakia* (Man Ray, 1926), *Étoile de mer* (Man Ray, 1929), *La souriante Madame Beudet* (G. Dulac, 1922), *La coquille et le clergyman* (G. Dulac, 1927), *Entracte* (R. Clair, 1924), *Um cão andaluz* (L. Buñuel e S. Dali, 1928), *L'age d'or* (L. Buñuel, 1930) e *Le sang d'un poète* (J. Cocteau, 1929) são, todos, autênticas visões de sonho, com tudo o que isso implica: série de anamorfoses que procedem por todo tipo de efeitos visuais – fusões, movimentos de câmara, efeitos especiais de cenário e de laboratório etc. – indo até as abstrações hipnóticas de Marcel Duchamp (*Anemic cinema*, 1924), Walter Ruttman (*Opus 1*, *2* e *3*, 1921-1925) e Oskar Fischinger (*Spirals*, 1926).

Balés mecânicos e sinfonias das metrópoles

Quando os movimentos do filme se liberam inteiramente das situações narrativas, quando as imagens flutuantes não são mais atribuídas a um personagem (alguém com distúrbios psicológicos ou acuado por uma situação limite), diríamos que elas passam a exprimir a alma do mundo. É o caso de balés mecânicos tais como *Ballet mécanique* (Leger, 1924), *Photogénies* (Epstein, 1924), *Photogénies mécaniques* (Grémillon, 1924), *Entracte* (Clair, 1926), *Emak Baktia* (Ray, 1926), *Ballets of hands* (Simon, 1928), *Mechanical principles* (Steiner, 1930), *Hands* (Steiner, 1942) e *Object lesson* (Young, 1941).

É também o caso dos filmes que se apresentam como sinfonias de cidades, tais como *Manhattan* (Strand e Sheeler, 1921), *Berlin Symphonie einer Grosstadt* (Ruttman, 1927), *Skyscraper symphonie* (Florey, 1928), *Skyscraper* (Murphy, 1929), *City symphonie* (Weinberg, 1929), *O homem da câmera* (Vertov, 1930), entre muitos outros. Alberto Cavalcanti, arquiteto de formação, é o mais conhecido cineasta brasileiro de vanguarda, tendo participado tanto do movimento impressionista francês como da escola documental inglesa. Um dos seus filmes mais conhecidos é *Rien que les heures* (1926), um clássico da cinematografia impressionista.

No Brasil, dois outros filmes foram influenciados pelas vanguardas históricas. *Limite* (Mário Peixoto, 1930) é, sem dúvida, um filme com todas as características do impressionismo francês: a determinação cinética da luz, o simultaneísmo da montagem, a música impressionista, a importância do tema da água. Tivemos ainda *São Paulo, a sinfonia da metrópole* (Adalberto Kemeny e Rudolph Rex Lustig, 1929), filme baseado no filme homônimo alemão. Entretanto, o filme brasileiro é um híbrido sem muito interesse, uma vez que mistura os acentos vanguardistas com procedimentos descritivos dos documentários acadêmicos da época.

O cinema de vanguarda, seja de tendência impressionista, expressionista ou surrealista, desenvolverá todo tipo de balé mecânico, música visual, ritmo colorido ou cinema puro, livre das convenções narrativas, mas, entretanto, relacionado a uma radicalização das flutuações oníricas. De fato, as experiências cinematográficas dos artistas Hans Richter, Victor Eggeling, Fernand Leger, Man Ray, Marcel Duchamp, Walter Ruttman e Oskar Fischinger deixaram marcas profundas no cinema.

Os movimentos pós-modernistas

Da imagem-sonho ao cinema do corpo

Adams Sitney, ao intitular um dos capítulos do livro *Visionary film* "Do transe ao mito", havia pressentido a dívida do cinema *underground* americano (Maya Deren, Marie Menken, Kenneth Anger, Gregory Markopoulos etc.) para com as vanguardas históricas do cinema "subjetivo", "simbólico",[2] "onírico".

O que há em comum entre todas essas correntes, que une o experimental às vanguardas históricas, é que as imagens perderam seu prolongamento motor imediato. Tratava-se, para o cinema europeu (e mais tarde para o cinema americano), de romper com os limites do realismo americano da imagem-ação, mas, também, de trazer à consciência mecanismos inconscientes do pensamento. Como observa Deleuze, "trata-se de atingir um mistério do tempo,[3] de unir as imagens ébrias, o monólogo ébrio – a matéria plástica carregada de todo tipo de traços de expressões – ao pensamento primitivo e inconsciente do autômato espiritual".

Muitos filmes do "cinema subjetivo" terminam com uma flutuação sutil entre "sonho" e "realidade". É o caso de *Meshes of the afternoon* (Maya Deren, 1943), *Fireworks* (Kenneth Anger, 1947), *Psyche* (Gregory Markopoulos, 1947), *The potted psalm* (James Broughton e Sidney Petterson, 1946), só para citar quatro clássicos. No capítulo "surréalisme USA" (MITRY, 1974), Jean Mitry nota que o essencial dessa corrente do experimental é a oposição, a justaposição e a confusão incessante entre o passado e o presente, o real e o imaginário, a ficção e a realidade, a realidade mental e a realidade sensível, como elas aparecem na consciência. Nesse sentido eles retomam o onirismo do cinema de vanguarda, em filmes em que os universos noturnos, a angústia e a confusão mental frequentemente culminam com a morte ou a loucura – as perseguições noturnas: *Meshes of the afternoon* (1943) e *Ritual in transfigured time* (Maya Deren,1946), *Fragment of seeking* (Curtis

2 Malcom Le Grice nota que o cinema *underground* tem suas raízes no cinema surrealista. Malcolm Le Grice. *Abstract film and beyond*. Londres: Studio Visa, 1977. p. 87.
3 O mistério do tempo é o mistério agostiniano, o fato de o tempo tornar-se movimento do espírito.

Harrington, 1946), *Swain* (Markopoulos, 1950); os fantasmas, sonâmbulos e as estátuas que ganham vida: *The potted psalm* (James Broughton e Sidney Peterson, 1946), *Mother's day* (Broughton, 1948), *Narcisse* (Markopoulos, 1953), *The pleasure garden* (Broughton, 1953).

Entretanto, a novidade do cinema experimental americano diante do cinema de vanguarda europeu não está na imagem onírica, e sim na imagem do corpo. De fato, se no cinema de vanguarda os corpos se encadeiam em anamorfoses oníricas, no cinema experimental americano, ao contrário, os corpos não se encadeiam mais conforme a situação sensório-motora, nem conforme suas propriedades representativas. Não se trata mais de mostrar as reações dos corpos uns sobre os outros, de lhes impor um balé ou concerto visual e sonoro, ou mesmo de reabilitar o corpo e a sexualidade, fazendo do corpo o objeto de uma reconquista global ou seletiva. O que o "cinema do corpo" produz "é a gênese de um 'corpo desconhecido' que temos atrás da cabeça, como o impensado no pensamento, nascimento do visível, que se oculta à vista" (Deleuze, op.cit, p.262). O corpo deixa de ser um objeto naturalizado e faz ver o que não se deixa mostrar.

No cinema do corpo, os corpos são afetados pelo tempo, pela duração (presente vivo), de tal forma que eles exprimem uma pluralidade de maneiras de estar no presente. Não é que os corpos não ajam mais, mas suas ações – a perambulação, a conversa, a dança, a espera, o voyeurismo etc. – já não são determinadas em relação ao espaço vivido. É o caso dos seios (*Cosmic Ray nº 1, 2, 3*, de Bruce Conner), das bundas (*Cosmic Ray nº 3*, de Bruce Conner; *Taylor Mead's ass*, de Andy Warhol, *Nº 4* de Yoko Ono), dos pênis (*Fuses,* de Carolee Schneemann, *Cosmic Ray nº 3*, de Bruce Conner e *Relativity*, de Ed Emshwiller) e vaginas (*Kodak Ghost Poems*, de Andrew Noren) que aparecem aqui e ali como imagens óticas puras, deslocadas de suas funções motoras, sexuais ou oníricas.

O cinema do corpo introduz a duração nos corpos, retirando-os do presente linear composto de uma sucessão de instantes presentes. Para obter tal resultado, ora o filme monta a câmara sobre o corpo cotidiano, como nos célebres ensaios de Warhol, oito horas de um homem que dorme (*Sleep*), ora o filme produz uma cerimônia qualquer – seja iniciática, litúrgica, paródica –, na qual o que importa é a espera, a duração: a longa preparação do casal

em *Mechanics of love* (1955) de Maas e Moore, as longas esperas do michê em *Flesh* (1968) e do viciado em *Trash* (1968, Andy Warhol e Paul Morrissey).

Cinema marginal

O cinema do corpo, entre nós, adquiriu os meios de cotidianidade que não param de decorrer nos preparativos de uma cerimônia (cerimônia paródica em Rogério Sganzerla, cerimônia diabólica em Mojica Marins, cerimônia cômica em Ivan Cardoso) ou de uma teatralização cotidiana do corpo (estilização burlesca em Andrea Tonacci, teatralização do espetáculo em Júlio Bressane, carnavalização em Neville D'Almeida). As atitudes e posturas do corpo (a demonstração de posturas categoriais da imagem em Sganzerla, Bressane, Neville e Cardoso; o fato de que seus filmes são, em boa parte, paródias de gênero: policial, terror e, sobretudo, chanchada) não param de passar pela teatralização cotidiana do corpo, com suas esperas, suas fadigas, suas inquietações e apaziguamentos.

Entre as diversas tendências do cinema experimental no Brasil, sem dúvida a mais marcante e original é a do cinema marginal, realizado entre 1967 e 1975,[4] movimento sintonizado com o seu tempo: tropicalismo, contracultura, *nouvelle vague*, *pop art*. Trata-se de um cinema de ruptura tanto na forma (superexposição das imagens-clichês), como no conteúdo (crítica dos estereótipos comportamentais). Nele, temas psicossociais como o desespero, a violência, a escatologia e a carnavalização são gerados por uma espécie de impotência atávica. Trata-se, em última instância, de um cinema que não se contenta com as representações de verdades vividas, mas faz da experimentação da vida uma imagem capaz de superar os limites da nossa impotência, de nossa idiotia (o monstro caraíba que nós encarnamos sem perceber).

Na verdade, o cinema marginal é um dos mais importantes movimentos do cinema brasileiro, ao lado do cinema novo e da chanchada, com obras-primas – *O bandido da luz vermelha* (Sganzerla, 1968), *Matou a família e foi*

4 Rogério Sganzerla, Júlio Bressane, Andrea Tonacci, Neville D'Almeida, André Luiz Oliveira, Luiz Rosemberg Filho, José Mojica Marins, Ozualdo Candeias, Carlos Reichenbach, Ivan Cardoso, Sílvio Lanna, Elyseu Visconti, Geraldo Veloso, Sérgio Bernardes, João Calegaro, Álvaro Guimarães, João Silvério Trevisan, Carlos Frederico, entre muitos outros.

ao cinema (Bressane, 1969), *Meteorango kid, o herói intergalático* (Oliveira, 1969), *O anjo nasceu* (Bressane, 1969), *Bang bang* (Tonacci, 1970), *Sem essa aranha* (Sganzerla, 1970), *Mangue bangue* (D'Almeida), *Sagrada família* (Sílvio Lanna, 1970), *Copacabana mon amour* (Sganzerla, 1970), *Piranhas do asfalto* (D'Almeida, 1970), *Jardim de espumas* (Luiz Rosemberg Filho, 1971), entre muitos outros –, que poderiam ser incluídas entre os clássicos da nossa cinematografia, ao lado de *Limite*, *Rio 40 graus*, *Os Fuzis* e *Deus e o diabo na terra do Sol*.

Comumente, esse cinema não é um cinema de artista (à exceção de Luiz Rosemberg Filho) ao contrário do cinema experimental americano, no qual a participação dos artistas plásticos era não apenas evidente, mas uma de suas principais características. Entretanto, os filmes de Hélio Oiticica, Lygia Pape, Antonio Manuel, Luiz Alphonsus estabelecem uma estreita relação com o cinema marginal.[5]

Em consequência da ruptura neoconcreta, a forma moderna e seus esquematismos racionalistas entram em declínio, sobretudo no Rio de Janeiro. Esse declínio é aprofundado pelos trabalhos de Hélio Oiticica, Lygia Clark e Lygia Pape, que, a partir dos anos 60, farão de suas obras um processo de experimentação generalizado. É nesse contexto de esgotamento do repertório modernista que parte dos artistas cariocas da geração seguinte – Antonio Manuel, Luiz Alphonsus, Anna Bella Geiger, Anna Maiolino, Iole de Freitas, Sonia Andrade, entre muitos outros – empregará os novos meios de produção imagética, em particular o cinema e o vídeo, submetendo-os a suas necessidades experimentais e conceituais.

Hélio Oiticica realiza em Nova York uma série de filmes em super-8. Os filmes de Hélio (*Agrippina é Roma-Manhattan*, *Brasil hoje* e *Footage 72-73*) são visivelmente como cadernos de notas audiovisuais, são fragmentos que nunca foram montados ou acabados. Neles, vemos um casal em um bizarro passeio pré-nupcial em Wall Street, com sua imponência "romana"; vemos

5 A revista *Navilouca*, realizada em 1973 pelos poetas Wally Salomão e Torquato Neto, com o magnífico projeto gráfico dos artistas plásticos Luciano Figueiredo e Oscar Ramos, mostra a grande efervescência que existia na cena da contracultura carioca, onde havia um grande agenciamento entre a poesia concreta, as artes plásticas neoconcretas, a música tropicalista e o cinema marginal.

Antonio Dias jogar dados com um travesti na rua; a entrada de um concerto de rock no *The Fillmore East*; o próprio Hélio parado, aqui e ali, em cabines telefônicas, nas entradas de prédios e lojas, observando o movimento da rua; vemos ainda imagens de Hélio e Neville D'Almeida durante a realização das *Cosmococas*, sobre a qual falaremos mais adiante.

Lygia Pape manteve, durante anos, uma relação profissional com o cinema, fazendo programação visual para os filmes do cinema novo. Ela conhecia a máquina do cinema de dentro, e sabia perfeitamente de suas limitações. Para ela, o cinema, mesmo o cinema de autor, esbarra no "lugar-comum exigido pelo espectador mediano". Lygia utilizou várias bitolas e formatos de filme, do 35mm ao super-8. Seus filmes eram montados com rigor métrico, como em *Eat me* (1975), em que vemos uma grande boca que vai deglutindo tudo em um ritmo crescente. Seus temas preferidos eram o homem urbano e a cultura (o carnaval, a antropofagia, o consumo, a arte). Os filmes de Lygia procuram alcançar uma espécie de pedagogia da imagem e do corpo: suas imagens são feitas, antes de mais nada, para nos fazer aprender a olhar, como em seu *Carnaval in Rio* (1974), no qual o carnaval de rua é filmado com um rigor de enquadramento e ritmo. Mas o elemento central de seus filmes é o corpo, um corpo fractal, intermediário, entre a fome de comer e o desejo de olhar, algo entre a gula e a luxúria (*Eat me*). Em filmes como *Wampirou* (1974), um vampiro urbano chega em uma cidade do interior, onde inicia os habitantes locais em estranhas cerimônias litúrgicas de caráter orgiástico.

Em seus filmes, Luiz Alphonsus explora como ninguém a paisagem carioca. Em *Rio de Janeiro* (1975), nossos olhos passeiam maravilhados por belíssimas imagens de samba, futebol e religião, enquanto acompanham um casal de namorados. O artista explora algumas oposições e contrastes da paisagem cultural carioca, produzindo uma hibridização verdadeiramente pop entre a cultura popular e a alta cultura: futebol, samba e religião se misturam à poesia e ao cinema marginal, como no caso de *Chacal é o juiz* (1976), no qual vemos o poeta Chacal apitar uma partida de futebol com um cigarro.

Duas experiências fortes do cinema experimental brasileiro nos são dadas por Antonio Manuel, em *Loucura e cultura* (1972) e *Semi-ótica* (1975). Na primeira, ele nos mostra uma série de artistas que vieram participar de um

debate no MAM do Rio de Janeiro, em 1968. Imagem e som se contrapõem. A imagem é dura, "repressiva", na qual vemos, como que fichados, de frente e de perfil, os artistas Rogério Duarte, Lygia Pape, Luís Saldanha, Caetano Veloso e Hélio Oiticica, completamente impassíveis e mudos. Na banda de som, pelo contrário, temos um apelo ao livre pensar, ao debate – "a loucura para mim significa um sentido de liberdade, de criação" – à revolução (ouvimos trechos da *Marselhesa*, em uma versão orquestrada). Do corpo imobilizado e impotente dos artistas, o filme nos faz ouvir o grito que exprime a angústia que tomou conta da intelectualidade naquele momento, início dos anos de chumbo: "Atenção, atenção, eu quero falar...eu preciso falar."

Em *Semi-ótica*, vemos uma casa onde foi pintada uma bandeira do Brasil. No lugar que corresponde ao círculo da bandeira, tem-se uma janela. Quando a janela é aberta, vemos um buraco negro. Trata-se de uma metáfora pela qual o filme vai nos fazer imergir na marginalidade, fazendo desfilar uma série de imagens de bandidos, seguidas de uma ficha técnica que fornecia uma série de informações: o nome, a idade e a cor dos bandidos (imaginárias, claro). A cor de cada bandido é uma das quatro cores da bandeira. Enfim, essa é a geometria, formal, que o filme constrói, como uma espécie de pré-história da nossa consciência de marginais. Afinal, como diz Antonio Manuel, a frase de Oiticica – "seja marginal, seja herói" – exprimia muito claramente a nossa condição de "marginais culturais". O filme funcionava como uma espécie de máquina semiótica contra a máquina de morte montada pela ditadura contra a marginália, seja o marginal do morro (bandidos) ou o marginal do asfalto (artistas).

Entre o cinema do corpo e o cinema conceitual

Alguns autores como Antonio Dias, Arthur Omar e Paulo Brusky produziram um cinema que é um misto de cinema conceitual e de cinema do corpo, uma vez que na obra desses autores a imagem vacila em um curto-circuito sutil, que estende uma face para o conceito que questiona o cinema estabelecido, e uma outra para a própria materialidade da imagem do cinema, uma imagem que cintila ou que é pura materialidade, corpo.

Antonio Dias tem uma obra considerável em cinema (super-8). Ele foi um dos pioneiros da videoarte no Brasil e participou da Bienal de Veneza

em 1973 com uma instalação cinematográfica. Ao longo da década de 1970, Dias realiza uma série de filmes circulares intitulados *The illustration of art*, baseados em jogos de oposições estruturais e conceituais – dentro/fora, esquerda/direita, presença/ausência, mesmo/outro – autorreferentes, uma vez que elas só existem como realidades fílmicas.

Em *The illustration of art nº 3*, o filme mostra o contador de energia da casa e alguns dispositivos da rede elétrica, tomadas e disjuntores. Em um certo momento um fio é decapado e as mãos do artista aparecem para conectar dois fios que produzirão um curto-circuito que desarmará o sistema, provocando ao mesmo tempo o escurecimento das imagens e o fim do filme. Em *The illustration of art nº 4*, há um jogo de máscaras, no qual cada imagem é virtual até ser atualizada pela imagem seguinte, e o jogo recomeça até o final do filme. Uma primeira imagem nos mostra, em primeiro plano, a cara do macaco. Uma segunda imagem nos desmente a primeira, pois mostra um primeiro plano do artista com uma pequena máscara de um macaco que cobre seu nariz. Logo em seguida, temos novamente Dias assistindo a um filme no qual vemos a imagem do macaco do início. Pouco a pouco as imagens vão se atualizando e se desmentindo. Aqui é uma foto, ali é uma máscara; trata-se, por fim, de um filme dentro do filme, em que vemos as imagens iniciais.

Arthur Omar fez uma série de filmes experimentais muito instigantes, como *Congo* (1972), *Tesouro da juventude* (1977) e *Vocês* (1979), nos quais problematiza a maneira como habitualmente vemos os documentários. *Congo*, um antidocumentário, mostra que pela nossa constituição cultural (alteridade) não temos como apreender (registrar, preservar, resgatar) a cultura popular da congada. Portanto, ao invés de desenvolver um discurso sobre a congada, o filme desenvolve um discurso sobre a distância que nos separa da congada. Em *Tesouro da juventude*, Omar refilmou uma série de imagens de arquivo de modo a nos fazer ver seus elementos genéticos: cintilamento, vibração, granulosidade. É como se o filme nos dissesse: uma imagem não é o que ela representa, mas sua materialidade autorreferente. Em *Vocês*, o filme leva esse cintilamento ao paroxismo. O filme mostra um personagem que atira, usando uma metralhadora. A imagem pulsa sob o efeito de uma série de procedimentos – inversão do preto-e-branco da imagem, uso de luz estroboscópica, interpolação de pontas pretas e trans-

parentes entre as imagens, entre muitos outros, o que faz a imagem pulsar como um eco do som da metralhadora. Como diz Lígia Canongia, "à medida que interfere na percepção do espectador, procurando extrair-lhe um outro posicionamento diante da imagem, evoca também uma reflexão diante dos clichês que lhes são habitualmente 'atirados' pelos veículos de informação".

Paulo Brusky experimentou meios diversos: fotografia, cinema, vídeo, xerox, arte postal, performances, instalações sonoras etc. Sua filmografia é não apenas extensa, mas variada: filmes-performances, filmes conceituais, filmes experimentais. Em *Xeroxperformance* (1980) o artista cria uma verdadeira performance durante o processo em que xerografa seu corpo, processo este que exprime um devir da imagem do corpo. Em *Artepare* (1980), ele registra a reação dos transeuntes e dos motoristas ao serem interrompidos em seus percursos nas pontes da cidade de Recife por fitas vermelhas, como aquelas utilizadas nas inaugurações. *Poema* (1979), ao mesmo tempo uma apologia do super-8 e um filme conceitual, é todo ele feito com aquelas pontas brancas com inscrições em vermelho típicas dos filmes super-8, que em geral precediam os créditos. O filme é constituído apenas de pontas brancas – cuja materialidade peculiar são imagens emblemáticas deste formato, e os créditos, inversamente, são constituídos de filme de verdade.

Cinema e videoarte no Brasil

Entre 1974 e 1982, o grupo de pioneiros da videoarte, formado por Anna Bella Geiger, Fernando Cocchiarale, Ivens Machado, Letícia Parente, Paulo Herkenhoff, Miriam Danowski e Ana Vitória Mussi, produziu uma série de vídeos que circularam em grande parte dos eventos de videoarte no Brasil ou no exterior.

Nos vídeos dos pioneiros, em geral realizados em um único plano-sequência, gestos cotidianos repetidos de forma ritualística – subir e descer escadas, assinar o nome, maquiar-se, enfeitar-se, comer, brincar de telefone-sem-fio – são encenados de modo a produzir uma imagem do corpo. Nos vídeos do grupo, a imagem é uma inflexão, uma dobra, mas a dobra passa pelas atitudes do corpo, pelo "mergulho no corpo" – termo de Oiticica que retomamos como expressão da reversão estética, a cura da obsessão formal modernista.

A questão do corpo está ligada a um conceito ou atitude crítica, que visava forçar o pensamento a pensar o intolerável da sociedade em que vivemos. Em *Passagens* (1974), Anna Bella Geiger sobe e desce lentamente escadas em um ritmo constante, como em um rito de passagem; em *Dissolução* (1974), Ivens Machado assina o seu nome uma centena de vezes até ele se dissolver; em *À procura do recorte* (1975), Miriam Danowski recorta bonequinhos em folhas de jornal como forma de transmutar os pequenos gestos em rituais transgressivos; em *Estômago embrulhado*, Paulo Herkenhoff transforma o ato visceral de comer jornal em uma irônica pedagogia de como "digerir a informação"; em um vídeo coletivo, *Wireless telephone* (1976), o grupo de artistas dispostos em círculo brinca de telefone-sem-fio enquanto a câmara roda em torno deles e o espectador assiste ao processo de transformação da informação em ruído, revelando, por meio de uma brincadeira popular, uma das principais questões teóricas da comunicação (o ruído é parte do processo de comunicação e não apenas interferência).

O corpo não é mais tomado em uma dicotomia cartesiana que separa o pensamento de si mesmo, mas como algo no qual se deve mergulhar para ligar o pensamento ao que está fora dele, como o impensável. O que é o impensável? É, em primeiro lugar, o intolerável que leva ao grito silencioso (*Silêncio*) de Sonia Andrade em *A morte do horror*; é o desespero que leva a artista a enrolar seu rosto em um fio de náilon até deformá-lo completamente ou a cortar os pêlos do corpo e do rosto, em gestos inúteis, mas sempre recomeçados; é o transe produzido pela televisão no vídeo em que a artista come feijão com pão e guaraná; é a cerimônia estranha, que consiste em introduzir o corpo em gaiolas de passarinho, como para forçá-lo a ganhar asas; é, sobretudo, submeter o corpo a uma cerimônia, teatralização ou violência, como no caso em que a mão esquerda tenta prender a mão direita com pregos e fios, em uma postura impossível.

A obra de Letícia Parente é marcada pela ideia de extrair do corpo uma imagem que nos dê razão para acreditar no mundo em que vivemos. Os vídeos desta artista são, cada um deles, preparações e tarefas por meio dos quais o corpo revela o intolerável. Em *Marca registrada* (1975), Letícia, seguindo uma brincadeira nordestina, costura, com agulha e linha, na planta do pé, as palavras *Made in Brasil,* ao mesmo tempo em que revela o processo

de coisificação do indivíduo, presente em vários de seus vídeos; no vídeo *In* (1975), vemos a artista entrar em uma armário, como se tivesse virado roupa; em *Tarefa I* (1982), a artista se deita em uma tábua de passar e uma preta passa a sua roupa a ferro (o contraste entre as mãos da negra que passa a ferro, mas cujo rosto esta fora de quadro, e a mulher branca deitada na tábua de passar faz deste vídeo uma versão tropicalista do quadro de Manet); no vídeo *Preparação I*, a artista se prepara para sair, mas ao se maquilar, ela cola esparadrapo em seus olhos e em sua boca, como para revelar que seus olhos e sua boca são pura máscara assujeitada pelas convenções; em *Preparação II*, a artista se aplica uma série de vacinas contra preconceitos (racismo, colonialismo cultural, mistificação da arte etc.).

Cinema estrutural ou cinema-matéria

Se é verdade que o cinema do corpo implica uma ruptura com a representação do vivido da imagem-sonho, ele ainda mantém o corpo preso aos limites do humano. Já o cinema experimental, que chamamos de cinema-matéria – "cinema estrutural" para Sitney, "acinema" para Jean-François Lyotard e "cinema gasoso" para Deleuze –, produz uma imagem anterior ao espaço-tempo. Neste cinema, qualquer corpo pode se ligar a qualquer outro, sem limite espaço-temporal. No cinema-matéria, o corpo é liberado da percepção humana e das relações sensório-motoras que a percepção implica.

La région centrale (1971), de Michael Snow, nos dá um exemplo probatório; constitui-se pela superação das coordenadas humanas e pela elevação da percepção e do corpo a uma variação universal, em que se trocam todas as imagens, corpos e eixos. A câmara, fixada sobre um dispositivo complexo de braço móvel, pode realizar todo tipo de movimento – panorâmico, vertical e horizontal –, em diversas velocidades. Essa câmara, colocada numa região "desértica" de Québec, se torna, como diz Snow, "um tipo de olho sem corpo, flutuando no espaço".

O cinema-matéria deve ser capaz de ultrapassar a percepção humana em direção ao elemento genético de toda a percepção possível, o fotograma.[6]

6 Kubelka gostava de dizer que "o cinema não é movimento".

"Ele não 'termina' o movimento sem ser também o princípio de sua aceleração, de seu retardamento, de sua variação. Ele é a vibração universal do movimento do cinema, o *clinamen* do materialismo cinematográfico." (Deleuze, op. cit., p.120)

No começo de *Metaphors on vision*, Brakhage resume, a seu modo, o espírito do cinema-matéria:

> Imagine um olho não governado pelas leis fabricadas da perspectiva, um olho livre dos preconceitos da lógica da composição, um olho que não responde aos nomes que a tudo se dá, mas que deve conhecer cada objeto encontrado na vida através da aventura da percepção. Quantas cores há num gramado para o bebê que engatinha ainda não consciente do 'verde'? Quantos arco-íris a luz pode criar para o olho desprovido de tutela? Que consciência das variações da onda de calor pode ter tal olho? Imagine um mundo animado por objetos incompreensíveis e cintilando com uma variedade infinita de movimentos e gradações de cor. Imagine um mundo antes de 'no princípio era o verbo.' (Brakhage, 1983)

Stan Brakhage, Peter Kubelka, Paul Sharits, Ernie Gehr, Robert Breer e Michael Snow são, sem dúvida, alguns dos principais artistas que vão radicalizar as experiências do "cine-olho" de Dziga Vertov, com sua montagem fluida. Em seu último filme *Whiteye*, Brakhage realiza um trabalho em que o tema é uma percepção fractal, ou seja, algo que se passa entre o que é percebido e o observador. O título evoca a fusão do visto (*white*) e do que vê (*eye*). Trata-se menos de pôr em cena objetos ou seres vivos do que de tirar deles um vislumbre, que teriam como efeito uma liquidez luminosa (*whiteye*). O cinema experimental americano consiste, como o "cineolho" de Vertov, em uma tentativa de alcançar o plano luminoso de imanência até obter o marulho cósmico das imagens-movimentos. Trata-se de produzir uma matéria imagética energética, na qual as moléculas estão em livre percurso.

Trata-se, como afirma Deleuze, da construção de um estado gasoso da percepção, definido pelo livre percurso das imagens. Kubelka traz o movimento

e as formas coloridas à montagem quase monofotogrâmica (Markopoulos), à livre navegação das superfícies planas como em Malevitch, e a uma sincronização cósmica, com associações fulgurantes de luzes, cores e sons, de uma extrema mobilidade atomizante; Len Lye e Robert Breer atingem uma velocidade incrível, com superfícies loucas de cor, vibrações e oscilações, devido às imagens pintadas ou gravadas à mão, em vista de fazer cinema como ritual cheio de energia; Snow faz perder o centro da câmara e filma a variação universal de imagens; George Belson extrai formas e movimentos de forças moleculares; Tony Conrad e Paul Sharits fazem a imagem piscar, desempenhando um hipermovimento e uma vibração além do movimento. Ernie Gehr, Ken Jacobs e George Landow utilizam a refilmagem para produzir a granulação da matéria; Brakhage "explora um mundo cézanniano anterior aos homens", um mundo "anterior ao começo, anterior à palavra". Para todos esses cineastas, e ainda outros, trata-se de alcançar a variação universal de imagens, até onde se estendem as interações moleculares.

Cinema do dispositivo

A noção de dispositivo pode contribuir para uma renovação da teoria do cinema, sobretudo no que diz respeito à ideia de um cinema expandido sob todas as suas novas modalidades, ou seja, de um cinema que alarga as fronteiras do modelo N.R.I. instituído.

O dispositivo coloca em jogo variações, transformações, posicionamentos que determinam o horizonte de uma prática em ocorrência, a prática cinematográfica. Alguns autores como Raymond Bellour e Anne-Marie Duguet mostraram que o vídeo desempenhou um importante lugar de passagem – "entre-imagem" – entre o audiovisual e as artes plásticas. Ainda nos anos 1960, o vídeo intensifica esse processo (iniciado pelo cinema experimental) de deslocamento da imagem-movimento para os territórios da arte. Alguns fenômenos como a multiplicação das telas, o circuito fechado e a combinação de meios diversos (dança, teatro, performance, cinema e vídeo) emergiram com toda força, nos anos 1960 e 1970, nas instalações de cinema e vídeo.

Entre as principais tendências da videoarte, gostaríamos de destacar uma que tem a ver com o uso que os artistas do vídeo fizeram do circuito fe-

chado, ou seja, o chamado dispositivo de vídeo-vigilância, em tempo real ou ligeiramente diferido. Lembramos que no cinema há uma separação espaço/temporal entre o filme e a imagem projetada, entre a realização do filme e o filme pronto. É nesse interstício que se situa o espectador. A imagem de vídeo, sobretudo nas instalações com circuito fechado, cria uma simultaneidade espacial e temporal.

A questão do dispositivo está completamente entranhada na videoarte, uma vez que nela a obra não se apresenta mais como um objeto autônomo preexistente à relação que se estabelece com o sujeito que a experimenta. Tudo nos leva a crer que nessas instalações de vídeo o cinema sofre uma transformação radical. A instalação permite ao artista espacializar os elementos constitutivos da obra. O termo indica um tipo de criação que recusa a redução da arte a um objeto para melhor considerar a relação entre seus elementos, entre os quais, muitas vezes, está o próprio espectador. A obra é um processo, sua percepção se efetua na duração de um percurso. Engajado em um percurso, envolvido em um dispositivo, imerso em um ambiente, o espectador participa da mobilidade da obra. A experiência da obra pelo espectador constitui o ponto nodal do trabalho. Nela, o espectador é, a um só tempo, espectador e personagem, alguém que se vê vendo (ver é ser visto, já dizia Maurice Merleau-Ponty).

Autores como Nam June Paik, Bruce Nauman, Steina e Woody Vasulka, Peter Campos e Dan Graham utilizaram o circuito fechado para fazer instalações nas quais a experiência da obra é o foco do trabalho. Em uma de suas instalações mais interessantes, *Video surveillance piece: Public room, private room* (1969/1970), Nauman transgride o espaço privado, para oferecer aos espectadores a imagem de um espaço no qual não há nada a ver, no qual nada acontece. Ao decepcionar a expectativa do visitante, ele opera por meio dessa figura do quiasma, uma inversão do interior em exterior, do privado em público, da presença em ausência, desafiando os limites tradicionais da arquitetura. A vigilância do espaço libera a imagem da subjetividade, dissociando-a do ponto de vista humano e atribuindo as decisões de seleção apenas ao dispositivo. O espectador é levado a confrontar o espaço da galeria com a imagem criada pelo dispositivo, em tempo real, e depois devolvido ao espaço, em um jogo em que um se reflete no outro, transformando-o.

Cinema expandido (corpo-cinema)

Nos anos 1960, surgiu uma série de experiências com projeções múltiplas, chamada de cinema expandido[7] ou de intermídia, realizada por artistas (Kenneth Anger, Stan VanDerBeek, Robert Whitman, Andy Warhol, Jeffrey Shaw e Michael Naimark) interessados em experimentar a combinação de vários meios de expressão.

Andy Warhol ajudou a criar uma banda de rock (The Velvet Underground, da qual Lou Reed foi membro), que ele utilizava para criar shows multimídia. Em *The exploding plastic inevitable* (1966), as apresentações combinavam a música do Velvet, um grupo de dança e o uso simultâneo de dois projetores.

Em suas "peças de cinema", Robert Whitman realizou uma série de experiências combinando cinema e teatro. Em uma delas (*Night time sky*, 1965), ele utiliza uma tela fluorescente que captura a sombra de dois protagonistas que estavam na frente do palco durante a projeção do filme. Em *Shower* (1964), ele cria uma instalação que mistura objetos, ambiente e projeção, de tal forma que os espectadores viam uma cena de banho em um banheiro com cortina de plástico, semitransparente, e acreditavam tratar-se de uma cena real.

Stan VanDerBeek[8] criou, em 1963, um *Movie-drome* que ele chamava de "murais cinematográficos", ou de "cinejornais de sonhos". Tratava-se de um cinema hemisférico, e efeitos de imagem e sons utilizando técnicas as mais variadas. *Feedback nº 1*, *Variations nº 5, Poem field nº 2 e Move-movie* (título que inspirou vários outros artistas) são algumas de suas experiências mais conhecidas. Os *Movie-dromes* visavam a uma transmutação completa do cinema em instalações multimídias, que congregavam projeções de *slides* e imagens cinematográficas, dança e teatro, música ao vivo e gravada, televisores e computadores.

7 O cinema expandido é um termo lançado em 1970 por Gene Youngblood. Entretanto, o uso que dele fazemos está relacionado ao processo de desocultamento do dispositivo do cinema e da produção de uma imagem processual, aberta, que envolve o espectador.
8 VanDerBeek começou trabalhando com Claes Oldenburg, Allan Kaprow, Merce Cunningham e Yvonne Rainer. Ao construir seu *Movie-drome* no teatro de Stony Point, em Nova York, ele pretendia criar espetáculos multimídia envolvendo atores, dançarinos, projeções de *slides* e de filme e música, em uma "obra total".

Em 1967, Jeffrey Shaw, artista das novas mídias, realizou duas experiências de cinema ambiental, *Moviemovie* e *Corpocinema*, em colaboração com os artistas Theo Botschuijver, Sean Wellesley-Miller e Tjebbe van Tijen. Em ambos os trabalhos, os artistas inflavam um domo – como aqueles que vemos nos parques de diversão – com ar e espuma, criando uma tela tridimensional, sobre a qual eram realizadas projeções e ações múltiplas. Ao longo do evento, eram utilizadas espuma e tintas variadas para colorir a superfície do domo e, por consequência, as imagens projetadas. Com o decorrer das ações, o domo era ligeiramente esvaziado, de forma que a plateia pudesse participar da ação, subindo sobre ele. As pessoas deixavam, portanto, sua condição de espectador e passavam a se misturar às imagens projetadas.

Nos trabalhos de Jeffrey Shaw, o espectador é ao mesmo tempo sujeito e objeto da ação. A obra é um processo, sua percepção implica o espectador, que participa da obra, potencializando a ideia de imagem processual, inacabada. Todos os trabalhos de Jeffrey Shaw, que se tornou, mais tarde, um dos principais autores do cinema imersivo e interativo, utilizem eles ou não interfaces interativas, possuem duas características básicas: por um lado, transgridem os limites do quadro tradicional do cinema, diante do qual o espectador é, por assim dizer, imobilizado, em uma atitude contemplativa; por outro lado, a imagem eclode em direção ao espectador, como um convite para que este entre e venha dela fazer parte.

Em *Moving movie* (1977), Michael Naimark partiu de uma ideia muito simples. No cinema, em geral, é a câmara que se move, não o projetor. O que aconteceria se o projetor girasse em torno de um tripé, reproduzindo o mesmo movimento circular da câmara? O resultado foi uma instalação imersiva, na qual a imagem do filme é projetada em uma tela circular de 360 graus. Como o projetor mantém a mesma velocidade de movimento da câmara, as imagens mostram o espaço circundante como se ele sempre estivesse estado ali mesmo, como um extracampo virtual, iluminado pela luz do projetor.

Em *Displacements* (1984), Naimark repetiu a experiência de projeção circular, mas com uma pequena modificação: desta vez a imagem é projetada sobre a própria realidade que ela representa. Objetos que compõem uma sala de estar são filmados no próprio espaço de projeção/instalação. Depois eles são pintados de branco para que as imagens possam ser projetadas so-

bre eles com precisão. Como resultado, temos uma instalação com movimento panorâmico, na qual a imagem, produzida sem nenhum recurso eletrônico, cria a ilusão de uma imagem 3D. O que impressiona é a coexistência entre a imagem e os objetos que ela representa, de uma imagem que é um híbrido entre a imagem e a realidade material representada. As únicas imagens sem materialidade são as imagens das pessoas, que flutuam no espaço como fantasmas.

Foram os neoconcretistas que, antes mesmo dos minimalistas, propuseram a participação do espectador na obra de arte. Em 1973, em seus projetos de *Cosmococas*, que só vieram a ser apresentadas em público bem mais tarde, Hélio Oiticica e Neville d'Almeida buscaram realizar um conjunto de instalações, no qual o espectador pudesse experimentar o cinema a partir da projeção audiovisual. A ideia principal de Oiticica e Neville era a de experimentar um duplo devir: o devir do cinema das artes plásticas e o devir das artes plásticas do cinema, em uma espécie de discurso indireto livre. Isso fica muito claro no comentário de Hélio:

> colocam-me o visual (cujo problema de imagem já fora consumido em TROPICÁLIA), num nível de ESPETÁCULO (PERFORMANCE-PROJEÇÃO) a q me atrai a experiência de cinema de NEVILLE: os MOMENTOS-FRAMES dos SLIDES são a suíte lógica de MANGUE BANGUE limite: a mim me anima insuflar experimentalidade nas formas mais ESPETÁCULO-ESPECTADOR q continuam a permanecer virtualmente imutáveis: a NEVILLE interessa gadunhar a plasticidade sensorial do ambiente q quer como se fora "artista plástico" (e o é mais do que ninguém!) INVENTAR: em MANGUE BANGUE[9] a câmera é como uma luva sensorial pra tocar-cheirar-circular: explodir portanto em fragmentos-SLIDES é pretexto-consequência pra PERFORMANCE-AMBIENTE: EU-NEVILLE não "criamos em conjunto", mas incorporamo-nos mutuamente de modo q o sentido da "autoria" é tão ultrapassado quanto o do plágio: é JOGO-JOY: nasceu de blague de cafungar pó

9 *Mangue bangue* (1970), filme que inspirou Hélio a criar as *Cosmococas* com Neville.

> na capa do disco de ZAPPA WEASELS RIPPED MY FLESH: quem quer a sobrancelha ? – e a boca ?: sfuuum! : pó-SNOW: paródia das artes plásticas: paródia do cinema:

Se Hélio veio a denominar as *Cosmococas* de *quasi*-cinema, isso não se deve ao fato destas não usarem imagem em movimento, mas por colocarem de lado o que ele chama a unilateralidade do cinema. O *quasi*-cinema de Hélio e Neville é cinema, mas é um cinema participativo, que pode romper com a "NUMBNESS" que aliena o espectador na cadeira-prisão. Pois "como soltar o CORPO no ROCK e depois se prender à cadeira do numb-cinema ???"

O filme *Os sonaciremas* (1978) é um falso documentário sobre "uma tribo que se estende do Oiapoque ao Chuí". *Os sonaciremas* é um anagrama perfeito (Os Americanos). O filme usa a tela de cinema para fazer "refletir", literalmente, os espectadores, verdadeiros objetos do filme. Na verdade, o filme não possui imagens figurativas, apenas pontas pretas e transparentes, além de transições com *fade in*/*fade out*. Nele, não foi usado câmara, nem moviola. O filme poderia ser comparado a uma tentativa de fazer uma imagem que viesse a espelhar a condição do espectador, como se este apenas alucinasse da sua posição/condição no dispositivo cinematográfico. Entretanto, o processo de ilusão que o cinema cria é tão forte que o espectador não se reconhece nas imagens (sonoras) dele criadas.

É assim que, para Jean-Louis Baudry, o dispositivo do cinema – a projeção, a sala escura, a imobilidade do espectador – reencena a "alegoria da caverna", ao mesmo tempo em que remete ao aparelho psíquico na medida em que, nele, o sujeito é uma ilusão produzida a partir de um lugar. Por se encontrar no centro do mundo que é projetado, "o espectador se identifica menos com o que é representado no espetáculo do que com o que produz o espetáculo: com o que não é visível, mas torna visível". Trata-se, tanto no cinema, como na constituição do sujeito, de um sujeito transcendental, que se constitui por meio da ilusão de se encontrar no centro e, estando no centro, se sentir como condição de possibilidade do que existe.

O filme *Os sonaciremas* é ancorado na ideia de dispositivo, ou seja, de um cinema verdadeiramente estrutural. Como no dispositivo de representação conhecido como campo/contracampo, o dispositivo cinematográfico é, ao

mesmo tempo, um conjunto de relações no qual cada elemento se define por oposição aos outros (presente/ausente), e no qual o espaço do ausente (imaginário) se torna o lugar (é ele que torna visível) onde uma não presença se mistura, ou melhor, se sobrepõe a uma presença. O filme se dá como o canto das sereias, puramente virtual, a partir do qual o espectador, em contracampo, é convocado a imaginar o que seria essa cultura descrita, que é a sua própria, mas que ele, no entanto, não pode perceber, porque ela está sempre à distância, como o lugar a ser percorrido.

Há dispositivo desde que a relação entre elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais etc.) concorra para produzir no corpo social um certo efeito de subjetivação, seja ele de normalidade e de desvio (Michel Foucault), seja de territorialização ou desterritorialização (Deleuze), seja de apaziguamento ou de intensidade (Lyotard). O que é interessante no pensamento estruturalista e pós-estruturalista – um pensamento do dispositivo por excelência – é que ele procura pensar os campos de força e relações que constituem os sujeitos e signos dos sistemas culturais, para além de suas particularidades psicológicas (pessoalidade) e metafísicas (significação). Para essas correntes, o que pensamos, sentimos e fazemos não se deve à nossa essência, mas são apenas efeitos criados por nossa posição em um determinado campo de forças e relações.

A forma cinema: cinema do dispositivo e as instalações panorâmicas

Para Ismail Xavier

De saída, impõe-se esta questão: de que modo as novas mídias transformam o dispositivo do cinema em suas dimensões primordiais, quais sejam a arquitetônica (condições de projeção das imagens), a tecnológica (produção, edição, transmissão e distribuição das imagens) e a discursiva (decupagem, montagem etc.)? Como essas experiências criam novos deslocamentos ou pontos de fuga em relação ao modelo de representação instituído?

No ponto de chegada, a aposta de que a noção de dispositivo nos permite repensar o cinema, evitando clivagens e determinismos tecnológicos, históricos e estéticos. Ao contrário do cinema dominante, muitas obras cinematográficas reinventam o dispositivo cinematográfico, seja multiplicando as telas e explorando outras durações e intensidades, seja transformando a arquitetura da sala de projeção e entretendo outras relações com os espectadores.

Quando se fala, hoje, das transformações em curso no cinema, somos cada vez mais levados a problematizar o dispositivo no que diz respeito aos seus aspectos conceituais, históricos e técnicos. Por outro lado, assistimos claramente ao processo de transformação da teoria cinematográfica, isto é, de uma teoria que pensa a imagem não mais como um objeto, e sim como acontecimento, campo de forças ou sistema de relações que põe em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem.

A forma cinema

De hábito, quando pensamos em cinema, a imagem que nos vem à cabeça é a de um espetáculo que envolve ao menos três elementos distintos: uma sala de cinema, a projeção de uma imagem em movimento e um filme que conta uma história em cerca de duas horas. A exemplo do que vem sendo dito sobre as novas tecnologias de comunicação, podemos afirmar que, em seu dispositivo, o cinema faz convergir três dimensões diferentes: a arquite-

tura da sala, herdada do teatro italiano – os anglo-saxões usam, até hoje, o termo *movie theatre* para designar essa sala; a tecnologia de captação/projeção, cujo padrão foi inventado no fim do século XIX; e a forma narrativa (estética ou discurso da transparência) adotada pelos filmes no início do século XX, em particular o cinema de Hollywood, sob a influência da vontade de viajar sem se deslocar; trata-se de um desejo que emergiu com força durante o século XIX nos dispositivos de projeção de fantasmagorias e nos dispositivos imersivos, em particular os Panoramas e a fotografia estereoscópica, mas sobretudo no romance, entre os quais os de Honoré de Balzac e de Charles Dickens, com suas novas técnicas de delineamento dos personagens, das ações, do espaço e do tempo.

Quando se diz que os irmãos Lumière inventaram o cinema, esquece-se, muito frequentemente, que o cinema deles só continha as duas primeiras dimensões citadas. Apenas recentemente começou-se a distinguir o cinema dos primeiros tempos (1896–1908), cinema de atrações (Noël Burch, André Gaudreault, Tom Gunning etc.), do cinema narrativo clássico, que surge em torno de 1908. De fato, a história do cinema primitivo é interessante porque nos permite separar dois momentos absolutamente diferentes: o da emergência de um dispositivo técnico (o cinema como dispositivo espetacular de produção de fantasmagorias) e aquele fruto de um processo de institucionalização sociocultural do dispositivo cinematográfico (o cinema como instituição de uma forma particular de espetáculo), isto é, o cinema entendido como formação discursiva.

Assim, quando se diz hoje que as novas tecnologias, de um lado, e a arte contemporânea, de outro, estão transformando o cinema, é preciso perguntar de que cinema se trata. O cinema convencional, que doravante chamaremos de "forma cinema", é apenas a forma particular de cinema que se tornou hegemônica, vale dizer, um modelo estético determinado histórica, econômica e socialmente. Trata-se de um modelo de representação: "forma narrativa-representativa-industrial" (N.R.I., termo cunhado por Claudine Eizykman), "modelo-representativo-institucional" (M.R.I., empregado por Noël Burch) ou "estética da transparência" (utilizado por Ismail Xavier).

O cinema, na condição de sistema de representação, não nasce com sua invenção técnica, pois leva cerca de uma década para se cristalizar e se fixar

como modelo. Como o livro contemporâneo, ele é um dispositivo complexo que envolve aspectos arquitetônicos, técnicos e discursivos – por si só, cada um destes é um conjunto de técnicas –, todos eles voltados para a realização de um espetáculo que gera no espectador a ilusão de que está diante dos próprios fatos e de acontecimentos representados.

Não devemos, portanto, permitir que a "forma cinema" se imponha como um dado natural, uma realidade incontornável. A própria "forma cinema", aliás, é uma idealização. Deve-se dizer que nem sempre há sala; que a sala nem sempre é escura; que o projetor nem sempre está escondido; que o filme nem sempre é projetado (muitas vezes, e cada vez mais, ele é transmitido por meio de imagens eletrônicas, seja na sala, seja em espaços outros); e que este nem sempre conta uma história (muitos filmes são atracionais, abstratos, experimentais etc). A história do cinema tende a recalcar os pequenos e grandes desvios produzidos nesse modelo, como se ele se constituísse apenas do que quer que tenha contribuído para o seu desenvolvimento e o seu aperfeiçoamento.

Em outras palavras, o cinema sempre foi múltiplo, mas essa multiplicidade se encontra, por assim dizer, encoberta e/ou recalcada por sua forma dominante. Ao longo da história do cinema há não apenas experiências esparsas, como cinco momentos fortes que se notabilizam por grandes transformações e experimentações quanto ao dispositivo cinematográfico, sobretudo depois no pós-guerra: cinema do dispositivo, cinema experimental, arte do vídeo, cinema expandido e cinema interativo. Antes, porém, gostaríamos de situar algumas questões conceituais.

O termo dispositivo

Como conceito, o dispositivo surge nos anos 1970 entre os teóricos estruturalistas franceses Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kuntzel, para definir a disposição particular que caracteriza a condição do espectador de cinema, próxima dos estados do sonho e da alucinação. Em seus dois ensaios seminais, "Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base" (1970) e "Dispositivo: aproximações metapsicológicas da impressão de realidade" (1975) (BAUDRY, 1978), Baudry lança as bases para discutir a responsabilidade do dispositivo pelos efeitos específicos produzidos pelo cinema

sobre o espectador ("efeito cinema"). Esses efeitos dependem não tanto dos filmes e da organização discursiva (ou linguagem, na ótica da semiologia do cinema) quanto do dispositivo do cinema considerado em seu conjunto (câmera, moviola, projetor etc.) e das condições de projeção (sala escura, projeção feita por trás do espectador, imobilidade deste etc.).

Como o prisioneiro da caverna de Platão, o espectador é vítima de uma ilusão (impressão de realidade) ou alucinação, uma vez que confunde as representações com a própria realidade. O cinema é visto, portanto, como uma máquina de simulação, uma espécie de *matrix*. Segundo Baudry, na demonstração da metáfora da caverna, Platão recorre à descrição de um dispositivo em que o espectador se encontra numa situação similar à do cinema (imobilidade, sala escura e projeção feita por trás dele).

Nesses termos, não só o cinema possui um dispositivo específico, cujo efeito básico consiste na produção da impressão de realidade, como o dispositivo cinematográfico tem aspectos materiais (aparelho de base), psicológicos (situação espectatorial) e ideológicos (desejo de ilusão) que contribuem para conformar essa impressão. Segundo Baudry, esse dispositivo é um aparelho ideológico, cuja origem reside na vontade de dominação burguesa, criada pela imagem perspectivada, por meio da qual se produz uma cegueira ideológica, uma alienação fetichista que remete a essa vontade de dominação.

Os artigos de Jean-Louis Baudry sobre o dispositivo cinematográfico nascem no momento em que emerge a crítica ao cinema da representação, isto é, a um cinema que pretende criar no espectador o sentimento de que o filme mostra uma realidade cuja significação preexiste ao filme entendido como discurso (estética da transparência). Para Baudry, mas também para os teóricos da "desconstrução", sobretudo aqueles ligados às revistas *Cahiers du Cinéma* e *Cinétique*, trata-se de pôr fim ao pensamento metafísico (seja este existencial, fenomenológico ou outro), segundo o qual a linguagem, o sujeito e a percepção são os fundamentos da representação do mundo. Para eles, a ideia de um discurso claro e sem lacunas, formulado nos termos de que há equivalência entre a imagem e o real, ou de que o discurso dá o sentido do mundo, é uma idealização. A impressão de realidade gerada pelo cinema clássico, na ótica de Baudry, é fruto de um processo de reificação da

imagem, de uma articulação ideológica, determinada a ocultar os processos de representação implicados pelo cinema, como se este pudesse dizer as verdades do mundo sem intermediação.

É nesse contexto que entram em cena as influências da psicanálise (via Jacques Lacan) e do marxismo (via Louis Althusser) em suas vertentes estruturalistas. Do marxismo, Baudry procura apreender os efeitos ideológicos gerados pelo dispositivo cinematográfico. Para além de seu conteúdo, o cinema dominante se constitui num sistema em que o principal efeito ideológico se dá por meio da ocultação do trabalho que transforma a percepção de uma representação numa impressão de realidade. O valor ideológico agregado (a impressão de realidade) é correlato ao que ocorre no sistema de produção capitalista, em que a ocultação do processo de produção das mercadorias conduz a um valor agregado economicamente. Da psicanálise, por sua vez, Baudry retira a ideia de que o cinema reproduz a dinâmica de nosso dispositivo psíquico, reatualizando mecanismos que estão na base de nosso "eu": sonhos, alucinações, lapsos etc. Dessa forma, não apenas a psicanálise se torna um instrumento privilegiado para entender o cinema, como este, de certo modo, se torna um dispositivo inconsciente com suas duplicações, espelhamentos e disfarces. O cinema é uma máquina a criar uma espécie de plenitude ilusória típica dos fenômenos que nos dão uma imagem em troca de um mundo.

É por aí que, de acordo com Baudry, o dispositivo cinematográfico – a projeção, a sala escura, a imobilidade do espectador – reencena o estádio do espelho descrito por Lacan, no qual uma criança entre oito e 18 meses, ao ver-se no espelho, constitui-se em sujeito por meio de sua identificação com a imagem de seu corpo unificado. Tal situação é análoga àquela vivida pelo espectador de cinema, uma vez que ambos são vítimas de uma submotricidade e de uma superpercepção. O dispositivo do cinema tem a ver com o dispositivo psíquico porque, neles, o sujeito é uma ilusão produzida a partir de um lugar. Por se encontrar no centro da cena, "o espectador se identifica menos com o que é representado no espetáculo do que com o que produz o espetáculo: com o que não é visível, mas torna visível". Trata-se, tanto no cinema quanto no estádio do espelho, de um sujeito transcendental que se constitui por se encontrar no centro, e que, estando no centro, sente-se como condição de possibilidade do que existe.

Além disso, essa relação traz consigo o processo genético das relações estruturais, em que oposição e falta são determinantes. Como no dispositivo de representação conhecido como campo/contracampo, o dispositivo cinematográfico é um conjunto de relações em que cada elemento se define por oposição aos demais (presente/ausente) e em que o espaço do ausente (imaginário) se torna o lugar (ele é que torna visível) onde uma não presença se mistura, ou melhor, se sobrepõe a uma presença.

A análise de Baudry nos leva a duas observações principais. A primeira delas diz respeito ao fato de que, para ele, o dispositivo é fruto de uma visada sincrônica que despreza suas transformações históricas. A segunda é que ele, em sua crítica do cinema dominante, e talvez por certa preocupação com a questão da especificidade, deixa de lado a organização discursiva do cinema, que era um dos pontos centrais da crítica que se vinha tecendo ao modelo de representação do cinema comercial.

Jean-Louis Comolli, no ensaio intitulado "Técnica e ideologia: câmera, perspectiva, profundidade de campo" (COMOLLI, 1971-1972), transfere para a organização discursiva o que em Baudry parece ser um efeito específico do aparelho de base pela câmera/projeção. Hoje, está claro que o dispositivo cinematográfico apresenta, ao lado de suas dimensões arquitetônicas e técnicas, uma dimensão discursivo-formal ou estético-formal, que é peça fundamental na constituição de um modelo de representação institucional, cujas bases se encontram no cinema clássico, em particular no hollywoodiano.

Ao longo da história oficial do cinema, houve à sua margem várias experiências de variação e desvio desse modelo ilusionista e da estética da transparência, que existem apenas como projeto ideológico e modelo teórico.

Questão filosófica

Deixando de lado os efeitos, também eles idealistas, do pensamento da falta e da ocultação, interessa no pensamento relacional de Baudry, via estruturalismo, o fato de que o dispositivo também é um campo de forças e de relações de elementos heterogêneos, simultaneamente técnicos, discursivos, arquitetônicos e afetivos. O pensamento estruturalista, um pensamento do dispositivo por excelência, procura analisar os campos de força e as relações que constituem os sujeitos e os signos dos sistemas culturais, para além de

suas particularidades psicológicas (pessoalidade) e metafísicas (significação). Em outras palavras, trata-se de um pensamento relacional, embora guarde resquícios de idealismo, uma vez que acredita seja em estruturas essenciais e formas *a priori* (por exemplo, o incesto e a castração para a psicanálise e para a antropologia), seja na homogeneidade dos elementos que formam a estrutura (pertencentes a uma mesma natureza).

Segundo Michel Foucault, um dispositivo possui três níveis de agenciamento: 1) o conjunto heterogêneo de discursos, formas arquitetônicas, proposições e estratégias de saber e de poder, disposições subjetivas e inclinações culturais etc.; 2) a natureza da conexão entre esses elementos heterogêneos; 3) a "episteme" ou formação discursiva em sentido amplo, resultante das conexões entre os elementos. Na verdade, a visada sistemática da concepção foucaultiana está plenamente contemplada nas duas vertentes etimológicas do vocábulo *dispositivo*: enquanto o latim *disponere* descreve a configuração dos diferentes elementos de um conjunto, o grego *sustema* expressa o lado sistemático do conjunto, cujo corpo possui consistência, ou seja, trata-se de um conjunto em que o todo é mais que a soma das partes.

Há dispositivo desde que a relação entre elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais etc.) concorram para produzir certo efeito de subjetivação no corpo social, seja ele de normalidade e de desvio (Foucault), de territorialização e de desterritorialização (Deleuze), ou de apaziguamento e de intensidade (Jean-François Lyotard).

Nesse sentido, a grande vantagem de se pensar o dispositivo é escapar das dicotomias que estão na base da representação, entre as quais sujeito e objeto, imagem e realidade e linguagem e percepção. Por natureza, o dispositivo é rizomático, o que, de certa forma, permite-nos dissolver certas clivagens e oposições que, em muitas situações, não apenas paralisam nossos pensamentos – linguagem e percepção, discurso e afeto, sujeito e objeto, arte e tecnologia, pré e pós-cinema etc. – como criam falsas oposições, outra maneira de dizer que ele deve ser entendido para além de suas determinações técnicas ou materiais.

Por exemplo, para Foucault, o processo de produção da subjetividade-prisão jamais esteve restrito ao espaço prisional ou mesmo à sua forma arquitetônica panóptica. Desde sempre, o panóptico foi uma matriz conceitual, um

diagrama, uma maneira de dizer que estamos na prisão, na fábrica, na escola e na família, desde que introjetamos a disposição disciplinar implicada por tais espaços; desde o momento em que nos apossamos do "muro da prisão" (na verdade, o sistema de controle de si produzido pelo dispositivo do panóptico), nós o carregamos por onde andamos, vale dizer, por todo o campo da sociedade disciplinar. Ocorre o mesmo com o cinema. Hoje, o "efeito cinema" (Baudry) está por todos os lados, na sala e fora dela, em outros espaços como a televisão, a internet, o museu e a galeria de arte, mas também em mídias como a pintura icônica pós-modernista dos anos 1970 e 1980, a fotografia e a história em quadrinhos.

O conceito de dispositivo tem forte história filosófica na obra dos grandes filósofos pós-estruturalistas, em particular os já citados Michel Foucault, Gilles Deleuze e Jean-François Lyotard. Para eles, o efeito produzido pelo dispositivo no corpo social se inscreve nas palavras, nas imagens, nos corpos, nos pensamentos e nos afetos, motivo pelo qual Foucault fala de dispositivos de poder e de saber; Deleuze, de dispositivos de produção de subjetividade; e Lyotard, de dispositivos pulsionais. Cada um deles faz uso do conceito para analisar uma obra em que a questão do dispositivo é uma sorte de manifesto de seu pensamento.

Para Foucault, o panóptico era o próprio protótipo da sociedade disciplinar e o quadro *As meninas*, de Velásquez, uma obra-prima do problema da representação em geral. Lyotard pensa a pintura como dispositivo pulsional, isto é, a pintura já não pode mais ser vista como representação, pois transforma a energia por ele suscitada nos espectadores, que deixam de ser passivos e se tornam o vetor da atualização sensorial e afetiva da obra. Em matéria de arte, a única regra comum a dispositivos tão distintos é que os efeitos sejam intensos e os afetos, duráveis. Já Deleuze se consagrou ao estudo do cinema porque, segundo ele, trata-se do único dispositivo capaz de nos dar uma percepção direta do tempo. Quando os cineastas do pós-guerra inventaram a imagem-tempo, criou-se um curto-circuito de indiscernibilidade entre o real e o virtual, ou seja, ela nos levou a uma questão simultaneamente artística, filosófica e política.

O virtual se opõe não ao real, e sim aos ideais de verdade que são a mais pura ficção. Tanto na filosofia quanto na ciência e na arte, o tempo é o opera-

dor que põe em crise a verdade e o mundo, a significação e a comunicação. A contemporaneidade nasce da crise da representação justamente porque surge com ela, em primeiro plano, a questão da produção do novo. Este é o que escapa à representação, mas também o que significa a emergência da imaginação no mundo da razão e, consequentemente, num mundo que se liberou dos modelos da verdade. A razão disso é muito simples: o tempo da verdade (verdades e formas eternas de que o moderno ainda é tributário) é substituído pela verdade do tempo como processo de produção do novo. "Ou o tempo é invenção, ou ele não é nada" (Henri Bergson). O tempo é puro processo e, como tal, não pára de se desdobrar, atravessando passados não necessariamente verdadeiros (Homem: "Eu te encontrei ano passado em Marienbad"; Mulher: "Não, você não me encontrou") e presentes "incompossíveis" (houve e não houve encontro ano passado em Marienbad).

Alguns teóricos do cinema contemporâneo, em grande parte inspirados pelas obras de Deleuze, Foucault e Lyotard, problematizam a questão do dispositivo ao menos por duas razões. Em primeiro lugar, para mostrar que o cinema, na condição de dispositivo, produz uma imagem que escapa à representação, aos esquematismos da figura e do discurso, à linguagem e às suas cadeias significantes, à significação como processo de reificação. Em segundo, para enfatizar, por trás das alianças estabelecidas pelo cinema com outros dispositivos e meios de produção imagética, um processo de deslocamento do primeiro em relação às suas formas de representação dominantes. Nesse contexto, Raymond Bellour lança o conceito de *entre-imagens* para comentar o vasto campo de encontro entre o cinema e as imagens eletrônicas e digitais (= novas mídias); Philippe Dubois analisa o *efeito filme* ou o *movimento improvável* como forma de aludir à hibridização entre o cinema e as artes plásticas, em especial a fotografia; Serge Daney reflete sobre os *efeitos maneiristas* provados pelos encontros entre o cinema e a imagem eletrônica, sobretudo a televisão; Jacques Aumont concebe a ideia de *olho interminável* para exprimir as relações do olhar do cinema com o da pintura; e Noël Burch nomeia de *claraboia infinita* o espaço virtual criado pelo cinema com sua decupagem e montagem clássicas. Entre esses autores, aos quais poderiam ser acrescentados muitos outros, como Anne-Marie Duguet e Jean-Paul Fargier, a ideia comum de que a videoarte é o elemento

que, por excelência, promove o processo de desterritorialização do cinema e leva a uma nova forma de pensar a passagem entre imagens, da Tavoletta aos atuais dispositivos de realidade virtual.

O dispositivo como conceito: estado da arte

Não foi preciso esperar pelos teóricos anglo-saxões de inspiração cognitivista e analítica dos anos 1980 (David Bordwell, Noël Caroll, Murray Smith etc.) para que se criticassem a noção de dispositivo e outras a ela relacionadas (espectador, sutura, narrativa clássica e ficção, entre outros), por implicarem generalizações e abstrações que não levam em conta a textualidade fílmica. O que está na base dessas críticas é a suposta passividade do espectador, que subentende uma redução da narrativa cinematográfica, seja ela clássica ou não. De fato, ao tentar compreender o filme, o espectador o constrói.

Essa visão ecoa um conjunto de questões ligadas às teorias do cinema como mídia. Em sua grande maioria, as teorias das mídias são monopolizadas por uma visão moralizadora, em que, de um lado, estão os sistemas de comunicação e, do outro, a sociedade e seus espectadores, vítimas das mensagens veiculadas por esses sistemas. Tem-se uma situação de terror, em que a sociedade é dominada pelo monstro da mídia, que a ela se impõe com mensagens de eficácia pavloviana. De outro viés, as mídias e as linguagens são absolutamente dissecadas e sua subjetividade, esvaziada: tudo o que escapa ao massacre das mídias, tudo o que é ético, político, poético ou interativo, é imediatamente eliminado, à luz de uma teoria da manipulação absoluta.

Hoje vemos, cada vez mais, surgir aqui e ali um novo rumo de pesquisas, difíceis de serem nomeadas, porque muito diferentes entre si. Essas pesquisas, contudo, têm em comum a necessidade de reintroduzir nas teorias das comunicações dimensões não deterministas, ontológicas e subjetivas. O trabalho de produção de uma nova subjetividade ganha força com o horizonte virtual progressivamente aberto por novas tecnologias da comunicação.

Sem dúvida, podemos dizer que a comunicação é a mais nova dimensão da força social produtiva, e isso não apenas porque o processo de produção deixa de ser o que se realiza nas fábricas, passando a ocorrer em todos os

lugares onde o sujeito é produzido para desejar o produto que, *socialmente*, ele ajuda a fabricar. É preciso ir além e destacar o trabalho de todos aqueles que, de alguma forma, repensam os dispositivos como equipamentos coletivos de subjetivação, reintroduzindo direta ou indiretamente na teoria da comunicação dimensões autopoiéticas e criativas, isto é, agenciamentos coletivos que fazem emergir novas subjetividades no tecido da comunicação midiática: a ordem do discurso (Foucault, Deleuze, Félix Guattari, Michel de Certeau, Roger Chartier), a história das tecnologias cognitivas (Jack Goody, André Lehoi-Gouhan, Elizabeth Eisenstein), e os conceitos de interface, simulação e rede (Bruno Latour, Michel Callon, Pierre Lévy).

É neste contexto que se situam os trabalhos de pessoas como Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet, Noël Burch, André Gaudreault, Tom Gunning e Jacques Aumont, que problematizaram o dispositivo por meio de múltiplas perspectivas. Os trabalhos desses autores nos levam a levantar, entre outros, estas questões: em que medida o dispositivo cinematográfico é trans-histórico e transmidiático? Haveria apenas um ou vários dispositivos cinematográficos para os quais convergiriam os dispositivos ditos pré-cinematográficos? De que modo o cinema, entendido como dispositivo, e outros dispositivos que o precederam podem ser reduzidos a um mesmo desejo de ilusão que remonta à perspectiva renascentista? Por que razão o cinema se confunde com uma mídia mais frequentemente do que outros dispositivos imagéticos que o precederam ou que o sucedem (referimo-nos aqui a dispositivos óticos como os Panoramas)?

Pesquisas históricas, sobretudo aquelas realizadas em torno do centenário do cinema, mostram que o modo de funcionamento do cinema-representativo-institucional, sobre o qual o conceito de dispositivo se forjou, difere muito do cinema primitivo. Entre elas, destaca-se a análise de Tom Gunning, para quem o cinema dos primeiros tempos privilegia o polo de atração (analítico), em detrimento do polo narrativo (sintético). Em que medida, então, o conceito de dispositivo nos permitiria compreender de maneira mais acurada as rupturas narrativas e a expressividade atrativa dos cinemas experimentais e modernos? Seria o caso de nos perguntarmos até que ponto os efeitos especiais do atual cinema americano desempenham papel comparável ao das atrações nos primeiros filmes realizados?

Muitos autores abordaram a questão do dispositivo numa perspectiva transmidiática, valendo-se da ideia de que o desejo de ilusão gerado pelo aparelho de base do cinema remonta a outros dispositivos desde a criação da perspectiva renascentista. Lembremos que, recentemente, alguns estudos indicaram o dispositivo panorâmico como mídia autônoma, cuja função primordial consistiria, antes mesmo do cinema, em produzir a entrada do espectador na imagem (Comment, 1993; Oetermann, 1997). Em que medida é possível considerar uma mídia um dispositivo como o Panorama ou o cinema?

O conceito de dispositivo, entendido de maneira trans-histórica, tem sido utilizado em relação à história da mídia por muitos autores. A premissa geral é de que o dispositivo cinematográfico é um modelo teórico que funciona como uma estrutura teleológica que, ao ter passado por certos momentos fortes da história das mídias imagéticas, como os de emergência dos Panoramas e da fotografia, e culminar na ideia de um cinema total (como o entendia André Bazin), daria sentido histórico a um processo de evolução dos dispositivos imagéticos iniciados com a perspectiva renascentista. Hoje, no entanto, o processo de reinterpretação do dispositivo cinematográfico numa perspectiva pragmática nos permite historiá-lo de ao menos dois modos.

Em primeiro lugar, pela compreensão de que um único dispositivo pode dar lugar a diferentes modelos de representação e visões de mundo. É o caso, por exemplo, da câmera escura, que no século XVII se torna o modelo de percepção passiva, desencarnada, objetiva, e no século XIX o modelo de uma percepção ativa, encarnada, subjetiva (Jonathan Crary). Em outras palavras, uma mesma mídia pode esconder, por trás de uma aparente identidade, diferentes dispositivos.

Em segundo, pelas diferenças, e não similaridades de dispositivo entre os meios. O Panorama pode trazer consigo alguns germes do cinema, como mídia de transporte ou estética da transparência, mas não contém uma série de outras questões nele existentes, entre as quais as de montagem, extracampo, movimento, ritmo, duração e relação entre imagem e som. Entre vários outros, os trabalhos de Noël Burch, André Gaudreault, Raymond Bellour e Jacques Aumont sobre a percepção, a origem do cinema e a ligação entre pré e pós-cinema, enfim, o fato de que a visão cinemática pode ser

encontrada na caverna de Platão, na Tavoletta, na câmera escura, no Panorama e na fotografia, estão inseridos nesse rol de preocupações. Cada um desses dispositivos faz cinema a seu modo e, com isso, nos faz ver o cinema de outra maneira, porque este é um tipo de relação entre imagens, e entre imagens e espectadores, e não uma realidade imutável.

Apostamos que, como afirmaram Crary e Gaudreault, não existe continuidade ou descontinuidade na história, mas apenas na explicação histórica. Nesse sentido, preferimos a ideia de que o dispositivo remete a um conjunto heterogêneo de elementos que, em certos momentos, podem se cristalizar numa formação ou "episteme" dominante, como a do cinema-representativo instituído. No entanto, tratando-se de arte, acreditamos que a crise da representação nasce com o modelo de representação. É justamente no momento em que vemos um determinado modelo se instituir que percebemos a existência de formas fora de seu campo gravitacional.

A noção de dispositivo pode contribuir, pois, para uma renovação da teoria do cinema, sobretudo no que diz respeito à ideia de um cinema expandido sob todas suas novas modalidades, ou seja, de um cinema que alarga as fronteiras do cinema-representativo instituído. Os dispositivos acionam variações, transformações e posicionamentos que determinam o horizonte de uma prática em ocorrência, a prática cinematográfica, num feixe de relações entre as quais se podem distinguir algumas esferas: as técnicas utilizadas, desenvolvidas, deslocadas; o contexto epistêmico em que essa prática se constrói, com suas visões de mundo; as ordens dos discursos que produzem inflexões e hierarquizações nas "leituras" e "recepções" das obras; as condições das experiências estéticas, inclusive os espaços institucionalizados e as disposições culturais preestabelecidas; e as formas de subjetivação, uma vez que os dispositivos são, antes de tudo, equipamentos coletivos de subjetivação.

Dito de outro modo, o conceito de dispositivo surgiu no cinema para, depois, contaminar outros campos teóricos, em particular o da artemídia, no qual se generalizou (fotografia, cinema, vídeo, instalações, interfaces interativas, *video game*, telepresença etc.). Isso se deve ao fato de que obras de arte e imagens deixaram de se apresentar necessariamente sob a forma de objetos, uma vez que se "desmaterializam", ou seja, se "dispersam" em articulações conceituais, ambientais e interativas. Hoje, as imagens se es-

tendem para além dos espaços habituais em que eram expostas, como a sala de cinema e a televisão doméstica, e ocupam galerias, museus e mesmo o espaço urbano.

O cinema do dispositivo

O primeiro período da história do cinema se dá entre a invenção técnica propriamente dita, em 1896, e a sua institucionalização, ocorrida por volta de 1908. Durante esses anos, ainda não se sabia o que o cinema seria, razão pela qual houve uma experimentação febril relacionada ao seu dispositivo. Grande parte dessas tentativas não tinha a ver com o cinema de sala e obteve êxito comercial até a prevalência deste: *kinetoscópio* (Thomas Edison, 1890), *cineorama* (Raul Grimoin-Sanson, 1889) e *Hale's Tour* (William Keefe, 1903), entre outros.

Alguns exemplos de experiências realizadas neste período da história do cinema nos permite perceber o quanto o Panorama está na origem da estética da transparência e, por consequência, do processo de ocultamento do dispositivo cinematográfico que vai se consolidar ao longo do cinema dos primeiros tempos

O Panorama é um gigantesco dispositivo imagético (muitos Panoramas tinham uma tela com mais de mil metros quadrados) de comunicação de massa, que dominou a Europa ao longo do século XIX. Patenteada por Robert Barker em 1787, tratava-se de um tipo de pintura mural construída num espaço circular, em torno de uma plataforma central, de forma a criar a imersão dos espectadores no universo representado pela pintura, como se eles estivessem diante dos próprios acontecimentos.

Desse modo, a evolução do Panorama ao longo do século XIX se relaciona à criação de um ambiente, de uma instalação, em que se apresenta e projeta algo em torno do espectador, para que se gere nele a sensação de estar diante não de uma imagem, e sim da realidade simulada por ela. O Panorama é o dispositivo aperfeiçoado da estética da transparência, uma vez que seu objetivo primordial é transportar o espectador no espaço e no tempo, trazendo-o para dentro da imagem, exatamente como na "forma cinema, quando gera no espectador a sensação de estar diante dos próprios acontecimentos, sem nenhuma mediação.

Em 1900, na Exposição Universal de Paris, foram apresentadas três notáveis instalações panorâmicas. O *Mareorama* era um dispositivo altamente complexo: um navio de verdade, de setenta metros de comprimento e capacidade para seiscentos espectadores, era colocado sobre uma suspensão sofisticada que fazia o navio balançar, simulando o balanço do mar. Este navio era cercado por telas de pintura que passavam dos dois lados do navio. Essas telas representavam cidades portuárias e criavam no espectador a sensação de que o espectador visitava as grandes cidades portuárias: Marselha, Yokohama, Nápoles, Ceilão, Singapura. Alem da suspensão e das telas, havia ventiladores soprando sobre algas marinhas e efeitos de luz. Tudo no *Mareorama* era muito bem calculado de modo a criar a sensação de que o espectador estava viajando em um navio.

Os irmãos Lumière, por sua vez, apresentaram o *Photorama*, sistema de projeção de imagens fotográficas de 360º, feitas por eles em todo o mundo, em rotundas panorâmicas de vinte metros de diâmetros por dez metros de altura. O espetáculo durava cerca de meia hora e cada vista, em torno de cinco minutos. Entretanto, não podemos deixar de assinalar o fato de que o *Photorama* é como o elo perdido entre os panoramas e o cinema. Basta lembrar que os irmãos Lumière investiram, até 1902, mais tempo e esforço no *Photorama* do que no cinema, acreditando que esse dispositivo estava mais sintonizado com o espectáculos panorâmicos imersivos. Naquele momento, o cinema ainda não havia desenvolvido a sua dimensão discursiva, a chamada "linguagem cinematográfica", que vai potencializar as outras duas dimensões (arquitetônica e tecnológicas) no sentido de proporcionar um espetáculo imersivo.

O *Cineorama*, patenteado por Raul Grimoin-Sanson em 1897, é um dispositivo formado por um prédio circular de cem metros de circunferência. Suas paredes brancas servem de tela contínua, na qual imagens saídas de dez projetores compõem uma imagem única. O centro da sala é ocupado por uma imensa cesta de balão, munida de seus acessórios habituais, âncora, cordas, contrapeso e escada, e o teto, coberto por uma cortina que imita um envelope de aeróstato. Sob a cesta, estão fixados os dez aparelhos que projetam de maneira sincronizada, após a sala ter sido escurecida, vistas de decolagens e aterrissagens de balões, estas obtidas pela passagem do filme

ao contrário. Como veremos mais adiante, o *Mareorama*, o *Photorama* e o *Cineorama* são o ponto nodal do desenvolvimento do cinema imersivo, dos parques temáticos, dos atuais sistemas de realidade virtual e das instalações multimídias.

O *Hale's tour*, explorado comercialmente por George Hale nos Estados Unidos no início do século XX, era composto de salas de cinema imitando vagões de trem. O edifício principal simulava uma estação e empregados uniformizados introduziam os espectadores em salas de sessenta lugares para "viagens" de meia hora. Nas janelas laterais e traseiras dos vagões, projetavam-se imagens cinematográficas da grande paisagem americana, filmadas originalmente em trens. Embora, segundo Noël Burch, houvesse mais de quinhentas delas em torno de 1905, esse dispositivo desapareceu pouco depois de 1910.

As experimentações, todavia, não pararam nesse momento de efervescência e incerteza quanto ao futuro do cinema. Houve, no pós-guerra, várias experiências interessantes, a reboque das transformações produzidas pelo cinema sonoro, o cinema colorido e a televisão, que não deixa de ser uma espécie de cinema feito com imagens eletrônicas.

Em primeiro lugar, é preciso dizer que, nos anos 1950, a largura da tela dobrou e o tamanho triplicou. Stephen Heath, contudo, apesar de sustentar que o cinema nasceu quando a posição dos espectadores à frente da imagem se definiu, adotando-se como padrão a tecnologia do filme de 35mm (a tela fixa o desejo quando se torna um padrão), minimizou essas mudanças na proporção e no tamanho da tela, uma vez que, em seu entender, a tela é apenas símbolo visível do modo como o cinema clássico constituiu o sujeito da experiência (Heath, 1982). Para ele, a forma da tela é menos significativa do que certas constantes, como os códigos de representação, entre os quais a perspectiva renascentista que modela o espaço representado na tela; e do que as operações de narrativas que transformam espaço em lugar, nas quais se destacam as de sutura (cortes ou mudanças de plano), que esconderam certas descontinuidades elementares. Se percebidas, tais descontinuidades impediriam a unidade ilusória do objeto que o cinema se propunha a criar.

No entanto, por serem componentes da dimensão arquitetônica da sala, a forma e o tamanho da tela modificam a dimensão discursiva do dispositi-

vo e seus códigos de representação, por exemplo, a perspectiva e o corte de certos dispositivos de representação como campo e contracampo. Não por acaso, uma das maiores dificuldades do cinema imersivo advém do fato de campo e contracampo se enfraquecerem ou serem, no caso dos cinemas de 360º, completamente destruídos.

O *cinerama* ou o cinema panorâmico imersivo com som *surround*, de Fred Walker (1938), foi criado como simulador no treino de atiradores de baterias antiaéreas. Em 1952 a Paramount o lançou para concorrer com o *cinemascope* (Henri Chrétien, 1953), adotado pela Twentieth Century Fox, mas como exigia grandes investimentos – era realizado com três projetores numa tela semicircular, implicando grandes transformações no formato da sala convencional de cinema, tradicionalmente estreita –, acabou por perder a disputa.

Cinema experimental

Em "Acinema" (Lyotard, 1978), Jean-François Lyotard chama a atenção para duas das mais radicais tendências do cinema experimental. A primeira é representada pelo cinema da imobilidade completa, por exemplo, os filmes de Andy Warhol e Michael Snow, com seus infindáveis planos-sequência. Os corpos de um único gesto de Warhol (alguém dorme oito horas em *Sleep*, outro come 45 minutos em *Eat* e um casal se beija longamente em *Kiss*) e os planos-sequência vazios de *Snow* (os 45 minutos de *zoom* de *Wavelength* e as três horas de movimentos panorâmicos de *La Région Central*) são uma das principais tendências do cinema experimental, num processo de radicalização dos tempos mortos do cinema moderno.

A segunda tendência é ilustrada por outra corrente, que visa obter o máximo de mobilidade possível, isto é, uma espécie de imagem gasosa em que o espectador tem dificuldade de identificar o que vê. Os cinemas de Peter Kubelka, Stan Brakhage, Holis Frampton e Paul Sharits exemplificam o cinema de velocidade máxima, no qual muitas vezes o plano equivale a um único fotograma.

Para o cinema experimental, interessa não a impressão de realidade, ponto nodal do cinema de representação, e sim a intensidade e a duração das imagens. Obviamente, um filme de oito horas que mostra um homem que dorme não é feito para passar numa sala de cinema. Hoje, esse tipo de experi-

ência ganhou galerias e museus. Trata-se do chamado cinema de museu, que já possui seus clássicos, como o filme de Douglas Gordon que transformou *Psicose*, de Alfred Hitchcock (1960) na instalação intitulada *24 hour psycho* (1993), de 24 horas de duração.

Cinema expandido

À diferença do que pensa Gene Youngblood no já clássico *Expanded Cinema* (1970), o cinema expandido, para nós, se caracteriza por duas vertentes: as instalações que reinventam a sala de cinema em outros espaços e as instalações que radicalizam processos de hibridização entre diferentes mídias. Enquanto o cinema experimental se restringe a experimentações com o cinema e a videoarte se notabiliza pelo uso da imagem eletrônica, o cinema expandido é o cinema ampliado, o cinema ambiental, o cinema hibridizado.

O *sensorama* é um "protótipo" de realidade virtual desenvolvido com imagens de cinema (Morton Heilig, 1955). Foi inventado pela utilização de *loops* de película, visão panorâmica e estereoscópica, som estereofônico, cheiros, vibrações e outros efeitos, com o intuito de produzir a ilusão de um passeio de moto pelo bairro do Brooklyn. Trata-se da primeira tentativa de criar um cinema interativo, ainda sem o auxílio de computadores. O dispositivo se apresenta como uma pequena cabine em que o espectador se senta e "dirige" sua moto. Em comum com o que se passa no *mareorama* (viajar de barco) e no *cineorama* (voar de balão), o espectador se sente participando de uma ação (andar de moto), numa espécie de antecipação das visitas virtuais realizadas com sistemas avançados de realidade virtual.

Cinema interativo

A principal novidade do digital reside no fato de que ele vale, sobretudo, por suas potencialidades. A tecnologia se dá não como um objeto, e sim como um espaço a ser vivido, experimentado, explorado, ou seja, trata-se de máquinas relacionais em que as noções de simulação, cognição e experiência ganham novos contornos.

O primeiro aspecto a ser considerado aqui é a ação do sujeito, que pode ser percebida por meio da transformação desencadeada por ele no ambiente virtual. Este só se revela, ou se atualiza, a partir da ação do espectador ou

interator, termo criado por Brenda Laurel (1991) para dramatizar a interatividade das interfaces computacionais, à luz da analogia entre a experiência interativa e o teatro grego, no qual os espectadores participavam da peça representada. A experiência do espaço se torna possível por um processo de simulação sensorial do espaço, por intermédio do dispositivo ou interface que responde aos movimentos do interator. No caso de um sistema de realidade virtual ou aumentada, há ruptura com a utopia moderna da totalidade de uma obra dotada de um começo e de um fim, do ponto de vista do seu significante. O espaço digital é potencialmente infinito, pois é cogerado pela ação do interator e se reapresenta a cada acesso. À diferença do filme e do Panorama, a forma final do lugar visitado depende da ação do interator.

O segundo aspecto importante em jogo é a multidimensionalidade do dispositivo: os estímulos que envolvem o visitante são intensos e reforçam a sensação de presença e de integração do seu corpo ao ambiente. A partir dessa situação, podemos pensar a equivalência prática entre o espaço digital e o espaço físico: quando o dispositivo funciona como um espaço complementar ou compartilhado, não faz muita diferença para o participante estar num espaço real ou compartilhado, malgrado as diferenças existentes entre eles.

Esse segundo aspecto evidencia outro problema: a relação entre representação e realidade representada, uma vez que a obra digital já não é mais a marca de um sujeito (o autor, que dá sentido à obra), posto que ela é realizada por outro: o leitor-usuário. Nesses termos, o espaço digital se configuraria como um campo de possíveis, em que o sujeito-enunciador fornece elementos e o sujeito-atualizador realiza parte de suas possibilidades, podendo o usuário ser encarado como coautor de uma obra digital já que contribui, de maneira efetiva, para sua formação. Nesse caso, não há um sentido preexistente à apreensão do usuário, pois é a própria experiência que constrói o sentido.

E.V.E (*Extended, Virtual Environment*, 1993), de Jeffrey Shaw, é uma instalação em que a imagem é um ambiente virtual panorâmico. O espectador entra num domo, coloca um pequeno sensor na cabeça e, para onde quer que olhe, vê uma imagem projetada no domo, justamente no lugar para o qual olha, por um robô com braço articulado da indústria automotiva. A

imagem que ele vê é a imagem de um espaço real, mostrada por duas câmeras de vigilância que estão do lado de fora do museu. O espectador visualiza, por meio da imagem projetada, uma realidade que existe de fato, para além do domo, e a imagem projetada se move com os movimentos de cabeça do espectador e das câmeras de vigilância. Assim, as câmeras de vigilância e o braço do robô atualizam suas posições em função dos movimentos da cabeça do espectador, uma vez que estes são enviados pelo sensor ao computador, que controla as posições da câmera e do robô. A interação aqui não é apenas exterior à relação entre o espectador e a obra. Essa espécie de caverna de Platão digital impressiona, pois nela não há nada que possa escapar ao olhar do espectador, já que a imagem é "produzida" pelo próprio olhar do espectador: para onde ele olhar, a imagem sempre estará numa espécie de presença panóptica desconcertante.

Desse modo, podemos dizer que o ressurgimento da imagem panorâmica nas instalações interativas contemporâneas produz uma complexificação da relação entre a imagem e o espectador. Hoje, as interfaces interativas têm conferido maior amplitude às obras e permitido que o espectador as explore e as transforme com sua ação. Instalações panorâmicas, portanto, interessam porque fazem convergir o cinema, os Panoramas e as interfaces computacionais em obras que unem imersão e interatividade.

Tudo gira

Para Alexandre Veras

A partir de 2004, passamos a nos interessar pela questão do giro (girar, rodar, rodopiar, fazer olhar em torno), o que nos levou a criar um trabalho chamado *Circuladô* e um projeto de exposição, intitulado Giro, com trabalhos de artistas brasileiros. Estes trabalhos, em sua maioria, são trabalhos de vídeo e instalação. Não são trabalhos de videodança, mas quando os vemos "sentimos que há algo que dança em nós" (Alexandre Veras). Não estão relacionados diretamente à tradição da dança, mas possuem dancidade. A nossa aposta é que o giro nos permite experimentar uma maneira própria de ver que está profundamente enraizada no corpo, um modo próprio de ver do corpo, seu percepto.

Entretanto, optamos por falar destes trabalhos em função de três diferentes regimes imagéticos, sem entrar na discussão do meio utilizado (filme, vídeo, videoinstalação, instalação interativa). Os artistas sempre se interessaram pelo cinema e a imagem em movimento. A relação entre cinema e arte teve, ao longo do século XX – para muitos, o século do cinema –, três momentos privilegiados: o período das vanguardas históricas (futurismo, dadaísmo, surrealismo, expressionismo, abstracionismo), os movimentos ditos do pós-guerra (*pop art*, neoconcretismo, minimalismo, arte conceitual, Fluxus, *body art*, *land art*), e o período recente, no qual assistimos à disseminação das novas tecnologias da imagem. A emergência das novas mídias coincidiram com o surgimento de uma nova categoria de cinema: trata-se do cinema no campo ampliado das artes plásticas, fenômeno recente conhecido como "cinema de museu", "cinema de exposição" ou simplesmente "cinema de artista".

Enfim, trata-se de retomarmos esses momentos para neles situar algumas linhas de força que marcaram a história da relação entre cinema e corpo por meio da temática do giro.

Da imagem-sonho aos balés dos corpos

O cinema de vanguarda possui três tendências básicas: as imagens oníricas, as sinfonias das cidades e os balés dos corpos – que se interpenetram.

Para Gilles Deleuze, a história é a variação do esquema sensório-motor, isto é, a variação de uma imagem especial (subjetividade) quando esta imagem se reporta a uma situação. As ligações entre o homem e o mundo, o que ele vê (imagem-percepção), sente (imagem-afeto), faz (imagem-ação), podem ser expressas pelo encadeamento de imagens atuais. Mas, é possível que o homem se encontre confrontado com situações que perderam seu prolongamento motor. Quando nos encontramos diante de uma situação-limite (situações ameaçadoras violentas ou iminência de morte) ou diante de estados psíquicos alterados – déficit de atenção, amnésia, hipnose, alucinação, conflitos inconscientes etc. – ou de estados oníricos, a ligação sensório-motora fica suspensa ou é retardada. De fato, com as perturbações psicológicas (seja por motivos externos ou internos) a imagem atual do que percebemos não se encadeia mais com uma imagem-motriz (ação, afeto, percepção ou mesmo lembrança), mas entra em contato com um conjunto de imagens virtuais, flutuantes e desencadeadas: estados difusos da consciência, devaneios, fantasmas, alucinações, sonhos etc. Esta é uma das marcas do cinema europeu, que enfrentou muito cedo um conjunto de fenômenos de alteração da consciência, onde o que importa é o estado de espírito do personagem, mais do que suas ações.

As imagens-sonho formam um vasto circuito – "o envelope extremo de todos os circuitos" (Deleuze, 1985, p. 75-86) –, uma série de anamorfose, em que cada uma pode ser virtual em relação à seguinte, que a atualiza. Como, por exemplo, na famosa imagem de *O cão andaluz* (1928), onde a imagem da lua, cortada por uma nuvem, dá lugar à imagem de um olho, cortado por uma navalha.

Quando os movimentos do filme se liberam inteiramente das situações narrativas, quando as imagens flutuantes não são mais atribuídas a um personagem (alguém com distúrbios psicológicos ou acuado por uma situação limite), diríamos que elas passam a exprimir a alma do mundo. É o caso dos balés mecânicos, tais como *Ballet mécanique* (Leger, 1924), *Photogénies* (Epstein, 1924), *Photogénies mécaniques* (Grémillon, 1924),

Entr'acte (Clair, 1926), *Emak Baktia* (Ray, 1926), *Ballets of hands* (Simon, 1928), *Mechanical principles* (Steiner, 1930), *Hands* (Steiner, 1942) e *Object lesson* (Young, 1941).

Circumambulatio: o homem da câmera e a universal variação

A figura do círculo é um símbolo quase onipresente nas culturas. O círculo é o símbolo da harmonia universal, que vai do interior (eu) ao exterior (realidade), do micro (átomos) ao macro (Terra, Lua, Sol, cosmos). A forma circular é um dos conceitos de base das culturas em geral, presentes tanto na natureza (templo cíclico, relação da noite e do dia, estações do ano etc), quanto nos ritos e mitos que reforçam a periodicidade das atividades humanas. As representações culturais em geral supõem um incessante movimento cíclico de recomeço e de reiteração. Se o curso das coisas supostamente retorna periodicamente sobre si mesmo, é porque os ciclos sociais e cósmicos ecoam o modo de ser das coisas.

O cinema, desde os primeiros dispositivos de produção de movimento, no início do século XIX, explorou os movimentos cíclicos, hoje conhecidos como *loops*. Hoje em dia, a arte digital deve muito aos *loops*, anglicismo recorrente no meio artístico, para expressar a repetição de pequenos trechos (de som, de imagem, de programação, de processos, dispositivos e gestos dos mais variados), visando à criação de um todo cujo significado extrapole a soma de suas partes constituintes. Aline Couri (ver bibliografia) analisa o uso de certos tipos de *loops* (mecânicos, eletrônicos e digitais) surgidos a partir do final do século XIX, com o aparecimento de modos de produção e reprodução imagéticos e sonoros. Ainda no início dos anos de 1920 uma série de artistas produziram um tipo de cinema abstrato baseado nos efeitos visuais e *loops* dos brinquedos óticos pré-cinematográficos: Taumatrópio (John Ayrton, 1925), Fenacistiscópio (Joseph Plateau 1929), Zoetrópio (William George Horner, 1934). É o caso das abstrações hipnóticas de Marcel Duchamp (*Anemic cinema*, 1924), Walter Ruttman (*Opus 1*, *2* e *3*, 1921-1925) e Oskar Fischinger (*Spirals*, 1926).

Um outro gênero de filme conectado com as imagens-sonhos, ao lado dos balés mecânicos e das abstrações hipnóticas, são os filmes que se apresentam como sinfonias de cidades – *Manhattan* (Strand e Sheeler, 1921),

Berlin Symphonie einer Grosstadt (Ruttman, 1927), *Skyscraper symphonie* (Florey, 1928), *Skyscraper* (Murphy, 1929), *City symphonie* (Weinberg, 1929), *São Paulo, sinfonia de uma metrópole (Rodolfo Rex Lustig e Adalberto Kemeny, 1929), O homem da câmera* (Vertov, 1930).

O homem da câmera, de Dziga Vertov (ao criar o Grupo Dziga Vertov, Godard lembrava que o nome de Vertov significava "o peão que gira") é um caso a parte. O que é notável em *O homem da câmera* é que ele faz da *circumambulatio* seu conceito principal, seu motor interno, tanto no nível do conteúdo como no da forma.

Em *O homem da câmera* tudo gira: a manivela da câmera e do projetor, a moviola, as rodas do trem, os carretéis das fábricas de tecido, os cilindros dos motores. Do ponto de vista da forma, o filme se dá como uma série de ciclos imbricados. Se escolhermos arbitrariamente um primeiro ciclo, o filme seria o dia na vida de uma grande cidade. Em seguida, viria o processo de produção de um filme, sua filmagem, sua edição e sua projeção. Finalmente, uma jornada de trabalho. Entretanto, ao examinarmos o filme de perto, vemos que ele embaralha todos os ciclos. Do ponto de vista paradigmático, certas partes dos ciclos principais ganham autonomia: isso ocorre com a sessão de cinema, por exemplo, ou com o intervalo que se faz na jornada de trabalho, onde os trabalhadores realizam atividades de lazer. Do ponto de vista sintagmático, outros ciclos vão surgindo entre os ciclos principais. De modo que temos o ciclo da vida de uma pessoa: do seu nascimento à sua morte, passando por seu casamento. De ciclo em ciclo, Vertov produz uma universal variação, de forma que cada ação, cada imagem, age e reage uma em relação à outra, até onde se estende o plano de imanência (o mundo tornado imagem).

Segundo Deleuze, a teoria do intervalo, de Vertov, nada mais é do que a ideia de uma imagem-percepção pura, imanente às próprias coisas. O cine-olho é o olho se tornando imanente na produção de uma imagem-matéria, uma imagem de antes do intervalo. É como se todos os ciclos se interconectassem de tal forma que não pudéssemos discerni-los em termos de antes e depois, de causa e efeito, de sujeito e objeto. Portanto, o que Vertov atinge com *O homem da câmera* é uma *circumambulatio* universal, uma universal variação acentrada. Nesse sentido, ao contrário dos filmes da imagem-sonho,

onde o sonho remeteria ainda, em grande parte, ao sonhador (e portanto aos seus esquemas sensório-motores), em *O homem da câmera*, temos uma espécie de grande imagem-cérebro, cujas circunvoluções são autopoiéticas.

O cinema do corpo em transe

No cinema de vanguarda, os corpos se encadeiam em anamorfoses oníricas, em balés mecânicos, enquanto no cinema experimental do pós-guerra, ao contrário: eles não mais se encadeiam conforme a situação sensório-motora. O corpo deixa de ser um objeto naturalizado e faz ver o que não se deixa mostrar. No cinema do corpo, os corpos exprimem uma pluralidade de maneiras de estar no presente. Não é que os corpos não ajam mais, mas suas ações, como dissemos acima, não são mais determinadas pela situação sensório-motora.

O cinema do corpo, no Brasil, teve dois momentos marcantes. Em primeiro lugar, o cinema marginal, um dos mais importantes movimentos do cinema brasileiro, ao lado do cinema novo e da chanchada. O cinema marginal desenvolveu os meios de cotidianidade que não param de decorrer nos preparativos de uma cerimônia (cerimônia paródica em Rogério Sganzerla, cerimônia diabólica em Mojica Marins, cerimônia cômica em Ivan Cardoso) ou de uma teatralização cotidiana do corpo (estilização burlesca em Andrea Tonacci, teatralização do espetáculo em Júlio Bressane, carnavalização em Neville d'Almeida). As atitudes e posturas do corpo (a demonstração de posturas categoriais da imagem em Sganzerla, Bressane, Neville e Cardoso, o fato de que seus filmes são, em boa parte, paródias de gênero: policial, terror e, sobretudo, chanchada) não param de passar pela teatralização cotidiana do corpo, com suas esperas, suas fadigas, suas inquietações e apaziguamentos.

Um segundo momento surgiu entre os artistas plásticos contemporâneos, a partir das obras de Hélio Oiticica, Lygia Clark e Lygia Pape, que, depois do neoconcretismo, farão de suas obras um processo de experimentação generalizado. Essa experiementação passa, antes de mais nada, pelo corpo a corpo dos espectadores com a obra, como no *Parangolé*, obra seminal, que implica um processo de incorporação. É nesse contexto de esgotamento do repertório modernista que parte dos artistas cariocas da geração seguinte empregará os novos meios de produção imagética, em particular o cinema

e o vídeo, submetendo-os a suas necessidades experimentais e conceituais. Entre 1974, o grupo de pioneiros da videoarte, como dissemos anteriormente, vão produzir uma série de videos onde o corpo é o personagem principal. Neles, gestos cotidianos repetidos de forma ritualística vão produzir uma atitude do corpo que leva o pensamento a repensar as formas de produção de subjetividade na nossa sociedade.

Em *O mundo de Janiele* (2007), o artista Caetano Dias mostra uma menina que brinca de bambolê. O vídeo começa por mostrar uma menina adolescente girando muito sutilmente tendo como fundo o azul do céu. Não sabemos o que faz o corpo da menina balançar até vermos que ela brinca de bambolê. O giro do bambolê é complementado pelo giro da câmera, que faz o mundo girar ao redor da menina. No início, trata-se de um movimento em contra-*plongée*, que pouco a pouco vai descortinando o mundo de Janiele: uma favela na periferia da cidade da Bahia (como se dizia antigamente quando nos referíamos a Salvador). A música é o som de uma caixinha de música, de forma a criar um constraste entre o sonho de criança e a dura realidade do mundo a qual ela pertence. Poucos trabalhos nos sensibilizaram tanto ultimamente, pela sutileza com a qual miséria e beleza se misturam em uma realidade que é a nossa, quando nós nos dispomos a vê-la como se a víssemos pela primeira vez. Em *O mundo de Janiele*, como nos vídeos dos pioneiros, a beleza do gesto banal e cotidiano da dança de bambolê se transforma, pouco a pouco, naquele intolerável da realidade dura que é o mundo das periferias brasileiras.

Em dois vídeos que compõem um díptico, *Uma ilha* (2006) e *Duas ilhas* (2006), Analu Cunha desenvolve uma visão panorâmica, em giro, da paisagem. Em *Uma ilha*, uma voz de mulher cantarola (como para ela mesma) um gospel *a capella*. No largo da Carioca, no Centro do Rio de Janeiro, a câmera gira sem parar, enquanto vemos as pessoas passarem apressadas em suas rotinas de trabalho. A voz entoa de memória a música "Deep River" (Harry Thacker Burleigh), cuja primeira estrofe é "*my home is over Jordan*", e transforma o rio Jordão em um lugar imaginário ao substituí-lo por "*crossland*". Na verdade, esse "ato falho" gera uma conexão interessante, uma vez que os passantes parecem carregar consigo todo o peso do fardo do trabalho. Aliás, isso fica ainda mais intenso pelo fato de termos a impressão de o giro da câmera dar a sensação de os passantes serem os mesmos, como se houvesse

uma repetição. A repetição decorre em parte porque não conseguimos reter na memória a imagem dos passantes.

Em *Duas Ilhas* ouvimos duas pessoas murmurarem a música de Jorge Ben e Toquinho, "Que maravilha", enquanto vemos a câmera girar no meio da lagoa Rodrigo de Freitas. No horizonte, vemos o desenho sinuoso das montanhas sob o céu azul: a paisagem é estonteante. As vozes e a melodia cantarolada contaminam a paisagem e produzem uma sensação de sublime, um sentimento de uma intensa beleza, quase insuportável. Nesses dois vídeos Analu Cunha consegue a façanha de fazer das vozes um movimento acentrado que anima o giro: é como se a voz fosse um centro de indeterminação que faz a imagem girar. Não se trata da voz dessa ou daquela pessoa; pelo contrário, a voz se torna puro movimento, movimento das pessoas que cruzam a cena em direção a seus afazeres cotidianos, ou da paisagem sublime, grandiosa, que não podemos exprimir senão a partir desse movimento infinito que transforma o giro em um sentimento indizível. No fundo, o giro comparece aqui como um movimento de presentificação, um movimento que faz do tempo uma presença que se desdobra, uma abertura infinita, por meio da qual o tempo do que acabou de desaparecer (passado) se torne contemporâneo ao que ainda estar por aparecer (futuro). É como se o giro, contaminado pela voz, que o percorre de dentro, transformasse o centro do movimento no espaço virtual a partir do qual se atualiza o que vemos como uma presença sempre por vir.

Em seu vídeo *E pur si mouve* (2007), Carla Zaccagnini radicaliza o movimento de descentramento dos vídeos de Analu Cunha. No topo do monte Abisko, em meio a uma cadeia de montanhas do parque nacional de Abisko, na Lapônia sueca, Zaccagnini instala uma vitrola, sobre a qual ela põe para tocar uma seleção de músicas interpretadas pelo pianista sueco Jan Johansson. Sob a vitrola de 33 rotações por minuto, ela instala uma câmera que nos mostra a paisagem em volta, sob a luz do sol da meia-noite. Sem dúvida aqui a música de Johansson contribui de forma inegável para fazer falar a paisagem, que gira em uma velocidade estonteante. O vídeo cria uma estranha vertigem que é, sem dúvida, fruto da combinação dos elementos audiovisuais: a luz do sol à meia-noite, a música crepuscular com toques românticos de Johansson e a grande velocidade do giro da câ-

mera, que produz uma imagem com rastros coloridos.

Do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo: a imagem-corpo

Habitualmente, quando pensamos em cinema, a imagem que nos vem à cabeça é a de um espetáculo complexo que envolve pelo menos três elementos distintos: uma sala de cinema, uma projeção de uma imagem em movimento e um filme que conta uma história de aproximadamente 2 horas. A exemplo do que vem sendo dito hoje sobre as novas tecnologias de comunicação, poderíamos dizer que o cinema sempre foi multimídia, uma vez que faz convergir três dimensões diferentes em seu dispositivo: a arquitetura da sala, herdada do teatro italiano, a tecnologia de captação/projeção, cujo formato padrão foi inventado no final do século XIX, e, finalmente, a forma narrativa (estética ou discurso da transparência) que o cinema adotou, a partir do cinema de Holywood, influenciados pela vontade de viajar sem se deslocar (=imersão).

Quando dizemos que os irmãos Lumière inventaram o cinema, esquecemos que o cinema dos irmãos Lumière só continham as duas primeiras dimensões supracitadas. Na verdade, foi apenas recentemente que começamos a distinguir o cinema dos primeiros tempos (1896-1908), cinema de atrações (Noël Burch, André Gaudreault, Tom Gunning etc), do cinema narrativo clássico, que emerge em torno de 1908. A história do cinema nos permite distinguir dois momentos absolutamente diferentes: aquele da emergência de um dispositivo técnico (o cinema como dispositivo de produção de fantasmagóricas) e aquele outro, fruto de um processo de institucionalização sociocultural do dispositivo cinematográfico, o cinema como instituição de uma forma particular de espetáculo (formação discursiva).

Quando, hoje, dizemos que, as novas tecnologias, por um lado, e a arte contemporânea, por outro, estão transformando o cinema, precisamos perguntar: de que cinema se trata? Portanto, o cinema convencional, que doravante chamaremos de "forma cinema", é apenas uma forma particular de cinema que se tornou hegemônica, um modelo estético determinado histórica, econômica e socialmente. Trata-se de um modelo de representação, "forma narrativa-representativa-industrial"ou N.R.I. (Claudine Eizykman), "modelo-representativo-institucional" ou M.R.I. (Noël Burch), "estética da transparên-

cia" (Ismail Xavier). O cinema, enquanto sistema de representação, não nasce com sua invenção técnica, pois leva algo em torno de uma década para se cristalizar e se fixar como modelo.

Entretanto, a forma cinema não é um dado natural, incontornável, mas uma idealização: nem sempre há sala, a sala nem sempre é escura, o projetor nem sempre está escondido, o filme nem sempre é projetado (muitas vezes e cada vez mais, ele é transmitido por meio de imagens eletrônicas, seja na sala, seja em espaços outros),[1] o filme nem sempre conta uma história (muitos filmes são atracionais, abstratos, experimentais etc.). Ao longo da história do cinema temos pelo menos cinco momentos fortes que se notabilizam por grandes diferenças, variações e rupturas face à forma cinema: cinema dos primeiros tempos, cinema experimental, arte do vídeo, cinema expandido, cinema de exposição.

Hoje, quando entramos em uma instalação de cinema, em um museu ou galeria, o que mudou se compararmos ao modelo instituído? Em primeiro lugar, a arquitetura: já não estamos mais em uma sala de teatro (*movie theatre*). Em segundo lugar, muda a forma de projeção: numa instalação, as imagens se espacializam de forma que o espaço muitas vezes se confunde com as imagens, propriamente. Essas projeções são, no mais das vezes, múltiplas, de tal forma que é o espectador que deve se mover para vê-las. Diante dessas telas, o percurso ou o movimento do espectador é determinante. Finalmente, a dimensão temporal de uma instalação é o que mais importa, uma vez que, ao contrário do espetáculo tradicional, as instalações implodem a temporalidade do espetáculo, de forma que não temos mais como determinar seu começo, meio e fim. É aqui que a contribuição do espectador ganha uma nova dimensão. O espectador pode consagrar mais ou menos tempo ao que vê, seu percurso pode mudar o sentido do que ele vê. Enfim, é como se a obra não preexistisse mais à relação que vai se estabelecer com o espectador. A instalação não deixa de ser uma espécie de *Parangolé* audiovisual; ou o espectador a incorpora, seja, encontra um lugar para si diante daquelas imagens e sons, ou ela não existe.

Passamos, portanto, de uma imagem do corpo para uma imagem-cor-

1 Hoje, mais de 80% da audiência de um filme o assiste por meio de imagem eletrônica, seja na tevê aberta, na tevê a cabo ou aluguel de *video home*.

po, uma imagem "interativa", uma vez que ela depende de um processo de incorporação do espectador. A questão do dispositivo está completamente entranhada neste último regime da imagem enquanto corpo. Tudo nos leva a crer que, nas instalações, o cinema sofre uma transformação radical. A instalação permite ao artista espacializar os elementos constitutivos da obra. O termo indica um tipo de criação que recusa a redução da arte a um objeto para melhor considerar a relação entre seus elementos, entre os quais, muitas vezes, está o próprio espectador. A obra é um processo, sua percepção se efetua na duração de um percurso. Engajado em um percurso, envolvido em um dispositivo, imerso em um ambiente, o espectador participa da mobilidade da obra. A experiência da obra pelo espectador constitui o ponto nodal do trabalho. Nela, o espectador é, a um só tempo, espectador e personagem, alguém que experimenta, e ao experimentar, se recria (esta é a única forma de interatividade que interessa).

Na videoinstalação *Câmera foliã* (2004), Maurício Dias e Walter Riedweg utilizam quatro projeções de vídeo, que ocupam dois lados de um espaço octagonal (sendo que o fundo e a entrada são vazios), para nos fazer sentir a presença recorrente do movimento do rodopio e do giro nos diversos personagens que desfilam nas escolas de samba do carnaval carioca: as baianas, o mestre-sala e a porta bandeira, os passistas em geral etc. Segundo Luciano Figueiredo, a ideia que ensejou este trabalho teve origem na observação do movimento rotativo típico das evoluções da ala das Baianas. Como se sabe, a ala das Baianas de qualquer escola faz do movimento circular o forte de seu desempenho, girando incansavelmente, com suas saias de diâmetros exagerados, para que fique evidente para quem assiste das arquibancadas a força da dança em rodopio, o êxtase e o entusiasmo pelo samba.

Para captar esse movimento de rodopio dos sambistas das escolas, eles criaram um dispositivo em forma de estandarte eletrônico composto com quatro câmeras em seu topo. Esse dispositivo permitia captar, ao ser girado em 360 graus, as imagens do entorno, reproduzindo assim a visão do topo do estandarte. Segundo os artistas, "o objeto-câmera criado consegue realizar um tipo raro de concreção entre forma e conceito: uma câmera que por sua forma e movimento está integrada à ação do carnaval do qual participa e que ao mesmo tempo grava todas as imagens que seu escopo

e ângulos são capazes de captar, ou seja, suas possibilidades cêntricas e excêntricas afirmam sua participação na ação do carnaval, dissolvendo a relação entre aquilo que está dentro e aquilo que se encontra fora da representação e do mundo externo". A imagem de cada uma das quatro câmeras é posteriormente projetada no espaço instalativo, de modo a fazer o espectador participar do êxtase e do vórtex do rodopio do samba.

Em seu texto sobre *Câmera foliã*, Figueiredo faz referência ao trabalho de Vertov. Como vimos, o cinema de Vertov produz uma imagem-percepção pura, uma percepção inumana, imanente aos próprios eventos e objetos. Um olho sem distâncias, nem perspectivas, um olho que não é governado pelo verbo, mas pela vontade de se tornar imanente ao mundo. É nesse sentido que podemos dizer que a instalação de Dias & Redweg nos faz ver como se fôssemos baianas, porta-estandartes, porta-bandeiras e passistas de escolas de samba. Dias & Redweg, mais uma vez, utilizam o outro como intercessor para nos permitir atingir a alteridade, ou seja, nos tornarmos outro.

Em sua instalação, *Alongamento, praia do Arpoador* (2007), Frederico Dalton utiliza um dispositivo com plataforma giratória onde ele dispõe de dois projetores que projetam duas imagens apontadas em sentido opostos. As imagens mostram um jovem que se alonga no calçadão da praia de Ipanema em dois momentos distintos, o momento de alongamento e o momento de relaxamento. A plataforma é colocada num dos cantos da sala. Como ela gira, as imagens se deformam (se alongam) ao serem projetadas em ângulos diagonais aos das paredes: "O percurso giratório sobre as paredes em ângulo reto da galeria produz estiramentos e contrações sobre as imagens, o que transfere para o plano dinâmico da percepção da obra a experiência registrada nas fotos. Além disso, ao situarem-se uma diante da outra, as duas imagens da mesma pessoa fazem alusão a autoconhecimento e narcisismo" (Frederico Dalton). Como na maior parte de seus trabalhos, em *Alongamento* Dalton cria o dispositivo de "proto-cinema" (o termo foi concebido pelo próprio artista) em função das imagens obtidas, e não o contrário. Nesse caso específico, o giro funciona como o elemento genético que faz com que Dalton produza a relação intrínseca entre forma e conteúdo. As imagens giram, e ao girarem, se alongam, ao mesmo tempo em que nos mostram o processo de alongamento do corpo. Também aqui na obra de Dalton, como

na obra de Dias & Redweg, não se trata de uma representação de algo que se encontra do lado de lá da imagem, do corpo que ela representa, mas também e, sobretudo, do corpo da própria imagem. Trata-se de uma imagem que faz corpo, e esse corpo da imagem, nesses casos específicos, passam pelo giro. É girando que a imagem ganha corpo.

O cinema se move, em parte movido pelo espectador (cinema interativo), em parte movido pelos novos desejos de arte (cinema instalação). Em vários de seus trabalhos de cinema instalativo, a cineasta e artista Katia Maciel utilizou vários tipos de interface: o mouse e a tela do computador, os sensores e, em particular, o sensor de pressão (sensor de piso) para permitir que o espectador possa interagir com as imagens vistas. Katia criou o termo "transcinema" para exprimir as transformações em curso no cinema. Em um de seus trabalhos, *Ginga eletrônica* (2004), um espaço circular mostra uma roda de capoeira formada pela projeção de quatro telas. Entre uma tela e outra há uma pequena abertura para permitir a participação do visitante. Ao se aproximar, o espectador pressiona o sensor de piso, e, assim, ativa o sistema que aciona imagens e sons de uma roda e a luta entre dois capoeiristas. Estes são projetados, um diante do outro, em duas telas opostas. No chão da roda, uma imagem subjetiva, filmada por uma câmera presa na cabeça de um dos jogadores, é projetada. Esta imagem remete à sensação do capoerista quando está jogando. O espectador pode sentir então a vertigem dos movimentos de uma maneira próxima àquela que sentimos quando jogamos capoeira. A cada vez que um outro espectador entra no círculo, os capoeiristas são trocados.

Do giro sufi ao Circuladô

Uma das técnicas mais antigas e intensas de giro, foram desenvolvidas pelos dervishes, o giro sufi. As imagens dos giros sufis (que podem durar horas) me impressionaram por muito tempo. Os giros sufis são, como as mandalas (círculo mágico), uma forma de conexão profunda do átomo nuclear da psique humana com o cosmos. As poesias místicas cantadas no Sama, juntamente com a música e o giro, criam no dervishe uma embriaguez que gera uma sensação de esquecimento do eu e de imersão no divino. Os dervishes se deslocam no início com lentidão e fazem três vezes a volta na pista. Cada dervishe se volta para aquele que está atrás dele e se

inclinam, em uma saudação, antes de retomar suas circunvoluções. Depois da terceira volta, o mestre toma seu lugar no tapete e os dançarinos esperam. Então os cantores entoam seus cantos, e quando eles param, os dervishes, em um gesto grandioso, fazem cair seus mantos negros, desvelando suas vestes brancas. Esse gesto simboliza a perda da ilusão, como se o envelope corporal desse lugar à ressurreição. De braços cruzados sobre o peito e mãos sobre os ombros, os dervishes começam a girar lentamente em torno de seus eixos. Quando o giro atinge uma certa velocidade, eles levantam os braços, a mão direita virada para o céu para recolher a graça divina, enquanto a mão esquerda está voltada para a terra, de modo a fazer a graça divina descer sobre a terra. Ao mesmo tempo em que eles giram em torno deles mesmos, eles giram em torno da sala. Esse duplo giro tem sua simbologia: assim como o homem gira em torno de seu centro, seu coração, enquanto os astros giram em torno do sol. Esse simbolismo cósmico é o verdadeiro sentido do Sama: toda a criação gira em torno de um centro. A dança não é apenas uma reza, ela é o símbolo do processo de superação de si em prol da união suprema com o divino. Esse movimento intenso de *circumambulatio* está presente em outro momento jubilatório do islamismo: o giro em torno da Meca.

A *performer* Eleonora Fabião desenvolveu uma série de trabalhos em torno do giro, que ela chamou de *Giro versão rua* e *Giro versão galeria*. Fabião desenvolveu uma técnica particular para girar por longos períodos (meia hora, uma hora, duas horas), embaixo de umbrais de portas, na rua e mesmo em pontes. Ao contrário da dançarina clássica (que gira fixando um ponto no espaço) ou do dervishe, que gira e fixa o olhar na mão direita, Eleonora olhava sempre para frente, para o mundo: "De frente para o mundo que está em todos os lados."

Nas performances de Fabião, há sempre elementos outros que conectam o seu giro a certos elementos pertubadores: grossos cabos de energia, amoladores de faca, pontes etc. É preciso lembrar como a ideia de fazer esse trabalho lhe veio. Quando morava em Nova York, e nos dias que precederam a queda do World Trade Center, Fabião se sentia tonta e meio perdida. Entrava na sala de trabalho, mas não conseguia se concentrar. Seu pensamento divagava, sem norte. Daí que um dia ela começa a girar como um modo de

exorcizar essa condição de desnorteamento, que fica clara em um ou outro de seus comentários, chamado "Spinning Notes", ainda inédito. Diz ela:

> Estou procurando girar olhando para frente, para o mundo; de frente para o mundo cuja frente está em todos os lados.
>
> ...manter o corpo e a mente relaxados, o mais relaxados possível, nessa movimentação; estar ao mesmo tempo perceptiva, altamente aberta para tudo o que se passa ao meu redor, mas parcialmente cega e surda. Estar presente e ausente; ser capaz de me relacionar com o outro de uma maneira nova e inusitada e, ao mesmo tempo, ser incapaz de me relacionar sem rodeios."
>
> "...me caminhar em círculos, friccionar até romper as fronteiras entre interno e externo, sentir os músculos, os ossos, os órgãos repuxando cair: nesse giro, longo giro, mesmo que não se caia, cai-se; a *quasi*-queda move o girar.

Essas anotações de Fabião nos lembram o belíssimo ensaio escrito por R.D. Laing, o psiquiatra psicodélico da antipsiquiatria. Laing, ao escrever "Knots" (Laços), tentou catalogar e listar uma série de sintomas ou *loops* mentais que afetavam seus pacientes. Esses loops mentais são escritos sob a forma de prosa, de diálogo, entre dois personagens, Lúcio e Lúcia. Os diálogos parecem abstrações intelectuais, mas exprimem muito profundamente os *loops* mentais gerados em estados de neuroses, onde o automatismo psíquico ganha uma certa autonomia sobre o nosso pensamento. Estamos diante de certas situações que não possuem mais conexões com as situações traumáticas, mas essas situações voltam em sentimentos que se repetem.

Tomemos uma delas, que tem a ver com a situação da desconstrução, pelo giro, entre o dentro e o fora, por exemplo. Citamos Laing, respeitando sua maneira de espacializar o discurso:

> *A gente está dentro*
> *logo a gente está fora daquele dentro onde a gente esteve*

A gente se sente vazia
porque não há nada dentro da gente
A gente trata de pôr dentro da gente
aquele dentro do fora
dentro do qual a gente já esteve
quando a gente trata de pôr a gente
dentro daquilo de que a gente está fora:
para devorar e ser devorado
para pôr o fora dentro e para estar
dentro do fora

Mas foi quando, em 1989, assistimos ao documentário *Thelonious Monk, Straight no Chaser*, que decidi realizar um trabalho com o zoetrópio, tendo como tema principal o giro. As performances de Thelonious, com seu minimalismo errante, suas harmonias dissonantes e a indiscernibilidade da melodia e a harmonia, são tão hipnóticas para quem as houve com frequência, quanto o giro sufi. O que muitos não sabem é que Thelonious foi, pouco a pouco, mergulhando em um processo de esquizofrenia sem retorno. Depois dos anos 1960 em diante, as crises de Thelonius se davam com mais frequência, o que levava Thelonious a rodopiar como um peão. Por ironia, o nome completo do Thelonious era: Thelonious Sphere Monk. É como se a experiência do giro, de anulação e de fragmentação esquizofrênico de Thelonious já estivesse, desde o início, inscrita em seu próprio nome.

Lembramos que o zoetrópio foi dos primeiros dispositivos de imagens em movimento. Inventado em 1834 por William Horner, o zoetrópio foi batizado "Daedalum" ou "roda do diabo". O zoetrópio é um tambor contendo ranhuras ou frestas que permitem o espectador visualizar um conjunto de imagens em seu interior. Essas imagens formam uma animação. Na época que o zoetrópio foi inventado as imagens eram geralmente feitas à mão. Posteriormente o zoetrópio se tornou um instrumento dos animadores, que podem utilizá-lo para testar o processo de intervalo-ação.

O projeto *Circuladô* (2004-2009) reúne imagens de arquivo de personagens que vivem situações limite: Thelonious Monk (Monk rodopia em torno

de si mesmo, no palco, como se estivesse em um surto psicótico); Édipo (no filme de Pasolini, *Édipo rei*, cada vez que Édipo chega em uma encruzilhada, coloca a mão nos olhos, gira, e segue o caminho na direção em que ele parou, como uma forma de não escolher o destino previsto pelo oráculo), Corisco (no filme de Glauber Rocha, *Deus e o diabo na terra do Sol*, Corisco, antes de cair morto, abre os braços e gira), Sufi (o giro sufi é uma das técnicas mais antigas e vigorosas de giro e transe), Pomba Gira (quando a Pomba Gira entra em transe ela realiza seu giro). Cada zoetrópio contém imagens de experiências limites (loucura, transe, morte, destino) de personagens ao mesmo tempo singulares e universais. Cada espectador poderá interagir com os zoetrópio, imprimindo em cada um deles um ritmo para a imagem e o som. A instalação tenciona fazer o espectador vivenciar uma imagem híbrida, entre o pré e o pós-cinema.

O projeto *Circuladô*, como a maior parte de meus projetos, uma vez conceituado, se atualiza em dispositivos imagéticos diferentes. 1) uma videoinstalação, onde vemos cinco telas com os personagens e os sons correspondentes; 2) uma instalação com zoetrópios sonoros; 3) uma instalação interativa, onde o espectador, por meio de uma manivela, pode determinar a velocidade do giro das imagens projetadas no espaço. O que me interessava, desde o começo, era criar um circulador no qual vemos personagens rodopiando, por meio do giro que os espectadores imprimem na manivela do dispositivo. As imagens e sons criariam ainda efeitos psicodélicos nas paredes da sala, de tal forma que o exterior dos aparelhos fosse complementada com um ambiente hipnótico. Enfim, trata-se de misturar, em um único trabalho, dispositivo e conceito, *loops* mentais e *loops* físicos, imagens de giro e dispositivos circulares, imagem em movimento e movimento do espectador. Ou seja, fazer desse trabalho uma ponte que conecta os dispositivos pré-cinematográficos aos dispositivos pós-cinematográficos, tendo como conteúdo e como forma a questão do giro e do corpo da imagem.

Os três regimes deleuzianos da imagem cinematográfica

Para Luciano Figueiredo

Em 1964 Godard realizou *Alphaville*. Por que falar de *Alphaville* hoje, e, sobretudo, por que retomar este texto, escrito há vários anos? Em primeiro lugar, porque ele contém os três principais modos de subjetivação presentes na tipologia deleuziana das imagens cinematográficas. A cada um desses modos correspondem, como veremos, diferentes tipos de decupagem, de movimento de câmera, de montagem, de narração e de grafismos. *Alphaville*, como veremos, é ao mesmo tempo um filme de ação (imagem-ação), um filme da imagem-afeto (onde o que importa é o estado de espírito do personagem, a forma como ele reflete a situação) e um filme moderno do pós-guerra, cinema da imagem-tempo. Lembramos que esses tipos de cinema correspondem, grosso modo, ao cinema americano, ao cinema europeu, e ao cinema moderno do pós-guerra.

Em segundo lugar, porque *Alphaville* nos parece um desses clássicos que não param de se transformar e de nos transformar, verdadeira fonte de tempo. Por exemplo, hoje, Alphaville nos parece ter sido o filme que marcou a emergência do serialismo godardiano, serialismo que só veio a se exprimir de forma radical em *Histoire(s) du Cinéma* (1988).

*

Alphaville é um filme estrutural, e, nesse sentido, como toda obra estruturalista, ele é marcado por uma ordem topológica de seus elementos. *Alphaville* é ao mesmo tempo um filme de série (ele pertence a vários gêneros, dependendo da configuração de seus elementos) e um filme serial, um filme de séries multiplas e comunicantes através de seus elementos paradoxais (entre eles a figura de uma luz intermitente). O que chamamos de elemento paradoxal é no fundo um elemento virtual, um objeto singular como ponto

de convergência das séries divergentes, e que faz de *Alphaville* um filme da estética do simulacro, como veremos.

Alphaville se apresenta como um filme policial de série B – *uma aventura de Lemmy Caution*, personagem de um seriado de tevê interpretado por Eddie Constantine – pelos diversos estereótipos e temas que ele contém: perseguições, universo noturno, peso da fatalidade, amor à primeira vista entre o detetive-espião e a mulher que poderia ser seu pior inimigo.

Alphaville pertence a um outro gênero de filme, o de ficção científica, onde o homem, sua sensibilidade e sua sociedade são oprimidos por uma tecnologia e uma lógica desumanas, implacáveis. Os habitantes de *Alphaville* têm seus gestos, vozes e pensamentos automatizados, teleguiados por Alpha 60.

Filme de aventura policial, filme de ficção científica,[1] *Alphaville* é também um filme mítico. De fato, se por um lado *Alphaville* nos mostra um misto de sociedade facista com sociedade de controle, por outro lado ele se reporta a um tempo muito antigo, mais do que remoto, tempo das origens, onde a poesia e a noite pareciam existir absolutamente.

Caracterizados pela destruição de sua língua, que pouco a pouco se desarticula e empobrece, assim como seus gestos, vozes e pensamentos, os habitantes de *Alphaville* se tornam os portadores disso que eles mesmos perseguem ou ignoram: pois quando certas palavras desaparecem e a sintaxe se desarticula, essa mesmas palavras emergem em liberdade no dicionário censurado. Purificadas e ensinadas de novo, elas são restituídas ao estado poético. Da mesma forma que os fragmentos da poesia de Paul Éluard, citadas ao longo do filme, emergem do fundo de uma massa sonora como de um tempo que nunca foi presente – assim como de uma memória imemorial, recriando-a –, os faróis, as lâmpadas e os sinais de *Alphaville* parecem resgatar a cidade da noite eterna em que ela se encontra. Lembramos ainda que a fotografia contrastada muitas vezes nos faz lembrar os primórdios do cinema.

No momento mesmo em que o filme se torna mais poético, no momento em que o amor é desnudado, no momento em que as palavras se libertam da imagem, no momento em que o olhar se liberta da ação e da memória do

1 É interessante notar que a crítica não tenha feito nenhuma análise comparativa entre *Blade runner*, de Ridley Scott, e *Alphaville*.

passado, o filme nos projeta em um tempo mítico porque fonte do mito, da poesia e do olhar ao mesmo tempo. Para quem não se lembra, nos referimos ao mito de Orfeu. De fato, é como Orfeu que Lemmy Caution rapta Natacha da noite de *Alphaville*. O que Godard nos mostra muito bem, é que se por um lado "a poesia transforma a noite em luz", como diz Lemmy Caution, citando Eluard, é somente o mergulho na noite que permite o nascimento da luz e de um novo olhar. Uma vez reencontrados, o olhar, como a poesia, só podem se perder. E é justamente porque a poesia estava perdida que ela pôde brilhar constantemente na noite de *Alphaville*. A verdadeira questão colocada em *Alphaville* se desenha como uma nova versão da busca de Orfeu: é na busca de seu próprio canto que Orfeu se pôs a caminho. Busca que pode muito bem ser resumida por uma frase de Guimarães Rosa: "Se procuro, estou achando, se acho, estou procurando."

Podemos considerar *Alphaville* sob a luz de um outro mito grego: o mito de Proteu. Proteu é simulacro, é máscara: ele é ao mesmo tempo revelação e recobrimento. Ele se mostra se escondendo e se esconde se mostrando. Cada aparição de Proteu corresponde a uma resposta dada à sua filha sobre a sua identidade: cada aparição-resposta é uma possibilidade de resposta local e uma impossibilidade de resposta global, totalizante. Proteu aparece sob várias formas: água, pantera, fogo etc. Mas quem é Proteu, quando ele não é mais rio e ainda não é tigre ou fogo? (Serres, 1982, pp. 33-36). No final de *Alphaville*, o impiedoso computador Alpha 60 diz, com sua voz rouca, uma frase de Jorge Luis Borges ("Nova refutação do tempo") que poderia ser um princípio de resposta: "O tempo é a substância mesma da qual sou feito. O tempo é o rio que me carrega, mas eu sou o rio: é o tigre que me rasga, mas eu sou o tigre: é o fogo que me consome, mas eu sou o fogo."

*

A voz de Alpha se constitui e se destitui ao mesmo tempo: "Eu, Alpha 60, sou o meio lógico desta destruição." O "eu" de Alpha é múltiplo, pois essa voz é ao mesmo tempo voz de chofer de táxi, voz de conferencista, voz de recepcionista, voz de máquina... A voz proteiforme de Alpha é um simulacro, um caos de aparência. Ela introduz uma ruptura, um interstício, uma

alteridade no espaço de interioridade do filme, impedindo que o filme se constitua enquanto totalidade, enquanto representação. Nesse sentido, *Alphaville* remete a *Cidadão Kane*, filme que inaugura a estética do simulacro do cinema moderno do pós-guerra.

Num artigo escrito em 1941, ano de lançamento do filme de Welles, Borges distingue os dois "argumentos" ou níveis de leitura do filme, para o qual ele prevê uma grande importância futura. O primeiro, de uma imbecilidade quase banal, é resumido assim: um milionário, colecionador de objetos, descobre que tudo o que colecionou é futilidade e frivolidade, nada mais. No momento de sua morte, ele só deseja uma única coisa em todo o universo, e que se chama *rosebud* (botão de rosa). O segundo argumento é infinitamente superior: "De forma irrefutável, infinita, Orson Welles expõe os fragmentos da vida do homem Charles Foster Kane, e nos convida a combiná-los, reconstruindo-a. No final, compreendemos que os fragmentos não são regidos por uma unidade secreta. Foster Kane, o execrável, é um simulacro, um caos de aparência, corolário possível, já previsto por David Hume, por Ernst Mach e por nosso Macedônia Fernandez: nenhum homem sabe quem ele é, nenhum homem é alguém. Num dos contos de Chesterton – 'The Head of Caesar' – o herói observa que nada é mais aterrorizante do que um labirinto que não tem centro. Este filme é exatamente esse labirinto." (Borges, 1979)

O mesmo ocorre com *Alphaville*. Quando Alpha fala, ninguém fala. Quando ele fala, ele não é nem um, nem outro. Ele é uma instância neutra, que não pode ser fixada num substantivo de majestade, como se ele fosse uma presença substancial, uma pessoa. Antes, ele seria talvez uma corrente de ar (ver as imagens em que Alpha é como um ventilador). Longe de cair do céu sob a garantia de uma transcendência qualquer, Deus ou sujeito, ele não é o englobante da voz *off* cinematográfica que cria um centro de interioridade. Ele é um vazio na obra. A voz de Alpha, voz que está dentro somente porque está fora, à distância sem distância, não pode se encarnar: ela pode muito bem tomar emprestada a voz de um personagem judiciosamente escolhido, como um chofer de táxi, ou mesmo criar a função híbrida do mediador – como quando ela interroga Lemmy Caution –, ela que arruina toda a mediação, ela é sempre a diferença-indiferença que altera a voz pessoal ("*eu é outro*" – Rimbaud). Podemos chamá-la de espectral ou fantasmática,

não porque ela venha do outro mundo, nem tampouco porque ela tem uma qualidade sonora impessoal, mas porque ela tende a se ausentar nesse que a encarna, ao mesmo tempo em que esse se anula enquanto centro, enquanto eu. A voz de Alpha 60 é neutra na medida em que ela não poderia ser central, já que ela impede que a obra tenha um centro e se constitua enquanto totalidade (Blanchot, 1969, pp. 564-566).

Alphaville segue o princípio formal do filme moderno, a impossibilidade de uma síntese global (função da montagem nos filmes clássicos), de uma unidade ou identidade que unificaria tudo, de um agenciamento globalizante que daria um sentido único ao filme. Na sequência da aula, Alpha diz: "*Mesmo se a significação das palavras e expressões não é mais percebida, uma palavra isolada ou um detalhe isolado num desenho podem ser entendidos, mas a significação do conjunto escapa. Uma vez que nós conhecemos um, acreditamos conhecer dois, porque um mais um é igual a dois. Esquecemos que antes é preciso saber mais.*"

*

Seria interessante analisarmos a poética do filme[2], poética da repetição e da diferença, cujo fundamento é uma serialidade que contamina e determina todos os níveis e elementos da obra. Essa construção serial se dá através da constituição de três séries que correspondem às três formas de pensamentos ou subjetividades cinematográficas presentes no filme. Cada uma delas tem um signo emblemático que pode ser representado por uma figura geométrica: a linha, o círculo e a letra alpha. De fato, essas três figuras se repetem ao longo do filme sob a forma de sinais e símbolos: flechas, círculos, semi-círculos, a letra alpha, o símbolo do infinito e o número oito. Ou seja, a linearidade, a circularidade e o labirinto em linha reta. Cada uma dessas figuras corresponde a uma categoria da repetição e da diferença, a uma imagem do pensamento, a uma forma de subjetividade. É necessário insistir sobre o fato que tais figuras e séries não somente se alternam, mas coexistem

2 Sobre as três séries e a estrutura poética do filme, cf. a belíssima tese de Mariana Otero: *Valeurs de la Poèsie dans* Alphaville *de Jean-Luc Godard*, dissertação de mestrado dirigida por Marie-Claire Ropars Wuileumier, Universidade de Paris-VIII, 1985.

em cada um dos elementos visuais e sonoros repetidos, bem como em todos os tipos de relações audiovisuais presentes no filme. Deste modo podemos dizer que existem, em *Alphaville*, três formas cinematográficas, três modos de citação poética, três tipos de enunciado, três concepções de montagem, três formas de relação do som e da imagem ou, o que dá no mesmo, três concepções do audiovisual cinematográfico, três concepções da repetição e da diferença, enfim, três metafísicas. Trata-se de uma serialidade triádica, onde cada série é uma categoria que corresponde a uma imagem do pensamento (autômato espiritual cinematográfico).

Vejamos alguns exemplos. Tomemos, para começar, os movimentos de câmera. O filme comporta dois tipos principais de movimento de câmera: os longos *travellings*, que percorrem os corredores, e as panorâmicas circulares. Enquanto os primeiros podem ser ditos funcionais, já que eles se dão num espaço que os suscitam, as panorâmicas circulares são puramente formais, não motivadas pelos espaços. Todavia, tanto os primeiros quanto os segundos podem ser ditos funcionais se relacionados aos movimentos dos personagens que ambos descrevem. Existe ainda um terceiro tipo de movimento de câmera que se distingue dos dois anteriores por não se ater a uma função representativa. Estes movimentos compõem uma espécie de coreografia browniana, onde tanto a câmera quanto os personagens formam percursos aleatórios e independentes uns dos outros. Nesse caso, o movimento de câmera não é regido nem pela lógica do espaço (linearidade) nem pela figura formal (circularidade): ele se torna puramente arbitrário e aleatório. Os planos da visita de Lemmy Caution à casa de máquinas, centro nervoso de *Alphaville*, são um exemplo desse terceiro tipo de movimento.

Vejamos a tripartição da voz *off*. A primeira, a de Lemmy Caution, é masculina e preenche o papel de narrador clássico, idêntica àquela do seriado televisivo ao qual o filme pertence. A segunda, a de Natacha, é feminina e conhece um devir narrador que rompe com a linearidade narrativa, já que ela emerge como uma função poético-formal, na sequência em que são citados os versos de Eluard. A terceira, a de Alpha 60, como já dissemos, é neutra, múltipla e perturbadora, como os movimentos brownianos aberrantes.

Cada uma dessas vozes é correlativa a um dos três tipos de narrativas presentes no filme. Em primeiro lugar, uma narrativa clássica no estilo dos

filmes B, onde todos os elementos e repetições têm por função uma resolução causal e temporal, onde a diferença entre as repetições é regida pela lei da identidade e da não contradição. Em segundo lugar, uma narrativa poética que suspende o tempo da narrativa sem a colocar em crise. Na sequência poética, os versos de Éluard ditos em voz *off* por Natacha são literalizados pela imagem: quando os versos falam dos olhos, a imagem os mostra, quando fala da luz que vai e volta, as imagens aparecem e desaparecem alternadamente, quando fala de carinho, vemos o carinho... A narrativa poética não destrói a linearidade, mas a literalidade a torna circular, na medida em que a imagem repete as palavras dos versos e as associa com diversos elementos do universo representado. Ou seja, ao mesmo tempo em que a diegese (estória narrada) se reflete nos versos, estes, por sua vez, se refletem nela. Uma circulação se estabelece entre a poesia e a estória do filme. Finalmente, temos a voz de Alpha, que corresponde, como terceira forma de narrativa, a uma narrativa falsificante, que se constitui e se destitui ao mesmo tempo (essa é uma das características do cinema dito *disnarrativo*, termo cunhado por Allain Robbe-Grillet); uma narrativa do simulacro, onde cada elemento ou figura esconde um outro, ao infinito; uma narrativa que estabelece disjunções entre os diversos tipos de repetição presentes no filme, de tal forma que podemos dizer que a repetição se torna repetição da diferença, e a diferença, pura repetição. Em *Alphaville*, a diferença pura é uma função dos elementos perturbadores, que rompem com as figuras da linearidade e da circularidade, criando interstícios e vazios que impedem que o filme se dê enquanto representação.

Analisemos um desses elementos perturbadores: a luz redonda intermitente que aparece, sem nenhuma explicação aparente, ao longo do filme. O seu aparecer-desaparecer constitui uma repetição do motivo circular – trata-se de uma luz redonda –, mas também uma repetição de sua intermitência – ela aparece e desaparece, piscando lentamente. Nesse sentido, ela se integra perfeitamente à série da circularidade. Em primeiro lugar, porque ela, como todos os outros elementos de circularidade, suspende a linearidade narrativa, já que ela não se liga nem ao que a precede, nem ao que a segue. Por outro lado, ela é duplamente presente na sequência poética, que é a sequência da circularidade: na imagem, porque a imagem, nessa sequ-

ência, aparece e desaparece, como uma luz que pisca intermitentemente; no som, porque a poesia de Éluard se "refere" a ela: "*La lumière qui s'en va, la lumière qui revient*". Por outro lado, ela também pertence à série da linearidade, podendo ser diegetisada: não somente muitas imagens piscam intermitentemente ao longo do filme, como esse piscar é justificado no fim do filme quando, ao matar o Professor Von Braun, Lemmy Caution destrói uma das máquinas que controlam as luzes da cidade. Aqui, é bom lembrar que o filme joga o tempo todo com a noção semiológica (François Jost e Dominique Chateau) de tele-estrutura, que nada mais é do que o que o documentarista Pelechian veio a chamar de montagem virtual, uma vez que os elementos se conectavam de forma não imediata, mas à distância, o que não deixava de contaminar o filme como um todo. Ao justificá-los diegeticamente nós fazemos dos elementos perturbadores um dos elementos entre outros da série da linearidade. Finalmente, a luz redonda pertence, como todos os elementos perturbadores, à terceira série, que é a série dos simulacros, dos interstícios, das rupturas, dos vazios etc. O aparecer-desaparecer, o mostrar-esconder é próprio dos elementos perturbadores, sejam eles imagéticos ou sonoros. Lembrem-se da voz de Alpha 60, que não somente aparece sob várias formas, como se constitui e se destitui ao mesmo tempo como jogo de máscara que não se deixa subsumir por nenhuma identidade.

O próprio título do filme deve ser pensado sob o signo da serialidade tríptica. O primeiro é, evidentemente, *Alphaville*. O segundo, seu subtítulo, é *Uma aventura de Lemmy Caution*. Enfim, o terceiro remete a *Alphaville*, não como título, mas como nome de cidade: *Capital da dor*, nome do livro de Paul Éluard que aparece diversas vezes no filme. O segundo título pertence à série da linearidade, porque faz do filme uma continuação do seriado televisivo de Lemmy Caution (representado pelo ator Eddie Constantine). O terceiro título pertence à série da circularidade poética, e implica em uma suspensão da linearidade própria aos filmes de ação. Já o primeiro título, corresponde à série dos elementos perturbadores. A cidade de Alpha é como um simulacro, um caos de aparência, um "labirinto em linha reta", como diz Caution, citando Borges, uma vez que esse é o mais terrível de todos os labirintos.

Alphaville é um filme múltiplo: para uns, ele é um filme de série que pertence ao seriado. Para outros, ele é um filme poético e/ou paródico, que

faz da citação uma reapropriação do significado. Enfim há quem veja em *Alphaville* um filme do simulacro, um filme da pura diferença criativa. Em lugar de imagens verdadeiras e justas que têm o mundo como modelo do filme (cinema clássico), em lugar do puro jogo de imagens e citações, onde o simulacro se torna uma imagem despotencializada, puro clichê, porque se fecha sobre si mesma (cinema pós-moderno), Godard cria um filme onde o simulacro é pura linha de fuga, vontade de potência, ao contrário do cinema retrô dos anos de 1980.[3]

Alphaville é um filme onde o trabalho no nível da linguagem faz do movimento um movimento do pensamento (imagem-tempo). Não é a toa que, em *Alphaville*, cada uma das séries corresponde a uma imagem do pensamento: pensamento-ação (o mundo exterior, a ação, a história, o conteúdo etc., que formam a série da linearidade), o pensamento-poético formal (a interioridade, o afeto, as sensações cinestésicas, a suspensão da ação, a textura das imagens, as citações, os poemas de Éluard etc., que formam a série da circularidade), e um pensamento paradoxal e aberrante, rizomático, que rompe com a identidade, a totalidade e as dicotomias entre o que é exterior (ação) e interior (afeto), conteúdo e forma (terceira série ou série paradoxal), imagem e discurso, sujeito e objeto etc. De fato, os elementos perturbadores, os falsos movimentos e falsos *raccords*, as disjunções entre imagem e

3 Tratamos da questão do pós-moderno no cinema em diversos textos publicados em "Sobre o cinema do Simulacro. Cinema Existencial, cinema estrutural e cinema brasileiro contemporâneo". Rio de Janeiro: Pazulin, 1998. Em "O cinema tem alma" (*Isto É – Senhor* nº 1059), resumimos assim essa questão: "Com o pós-moderno, o karma das imagens é de se transformar em meros clichês, clichês de clichês que não param de renascer de suas próprias cinzas. No cinema pós-moderno, nada se perde, nada se cria, tudo se copia: o cinema, arte cuja mercadoria é a cópia, tende a se transformar numa mercadoria cuja arte é a cópia. Todas as imagens são colocadas num mesmo plano, como se fossem todas iguais, como se o fundo comum a todas elas fosse uma espécie de lente de contato que os agentes do poder e do controle nos colam aos olhos desrealizando o mundo e o nosso olhar. Toda uma geração de filmes dos anos 80 é à imagem dos filmes de ontem, assim como os replicantes são à imagem do homem. *Veludo azul*, *Diva*, *A Lua na sarjeta*, *Subway*, *A imensidão azul*, *Eu te amo*, *Eu sei que vou te amar*, *Cidade oculta*, *A dama do Cine Shangai*...: artefatos maravilhosos, sem defeitos, verdadeiros relógios suíços bem no estilo Beinex-Jabor, simulacros geniais que desmaterializam qualquer espessura e multiplicidade ontológica. No fundo, esses filmes não se assemelham a nada, ou melhor, se assemelham à forma vazia da representação, ao ponto de não sabermos mais se assistimos a filmes ou à publicidade de filmes. Sim, o cinema clássico, como o liberalismo, ainda perseguia um ideal de verdade. Agora, com o pós-moderno, o cinema já não faz mais parte nem mesmo de uma indústria da comunicação, mas sim, da indústria do cosmético."

som impedem que a imagem-pensamento em *Alphaville* se feche enquanto totalidade, seja ela interior ou exterior, e pertença a uma das duas séries (a linearidade ou circularidade): cada elemento do filme é múltiplo, e pertence ao mesmo tempo às três séries, que, paradoxalmente, coexistem.

*

Se o cinema sempre manifestou, no campo do conteúdo, uma predileção pelos vários níveis de autômatos, é que o cinema implica a automatização das imagens e do pensamento. No cinema, as imagens são movimentos de pensamento e vice-versa. No cinema de Godard, o cinema de gênero é apropriado como categoria reflexiva. O filme de gênero implica em uma forma de discurso particular. Mas Godard utiliza os gêneros para deles extrair algo mais. É como dizia Daney: "Em Godard, um gênero de discurso remete a um discurso de outro gênero." É que, para Godard, as categorias devem ser permanentemente criadas e recriadas, reinventadas e redistribuídas. No caso de *Alphaville*, são três categorias: o controle ou o cinema de ação (típicas do cinema americano), a memória e o cinema da imagem-afeto (típico do cinema europeu do pré-guerra) e o amor e o cinema da imagem-tempo (cinema do pós-guerra). O que importa é que cada categoria ou série forma pistas em uma tábua de montagem que Godard mistura à vontade, criando e recriando suas séries. Em *Alphaville*, Godard misturava os gêneros cinematográficos, os gêneros literários (poesia de Éluard, prosa de Borges e filosofia de Schopenhauer e Bergson), a música ocidental e oriental etc. – tudo isso, para falar da liberdade, da crise do sujeito, da sociedade de controle, e sobretudo do amor.

Já em filmes como *Histoire(s) du Cinéma*, ele mistura todas as formas de expressão artística, os gêneros, as técnicas de produção de imagem, a história da arte e do cinema, a história do cinema e a história em geral. Faz dessas séries históricas um grande plano de imanência onde ele retoma, a seu modo, *O homem da câmera* (Dziga Vertov, 1930), cinema de arquivo. Nesse plano de imanência todos os acontecimentos "agem e reagem uns sobre os outros em todas as suas partes e faces", como diria Deleuze a partir de Bergson. Todas as histórias se interconectam à história. Lembramos o lema do

filme, repetido muitas vezes por Godard. "*Toutes les histoires: qu'il y aurait, qu'il y aurait et qu'il y a eu*".

Em seu prefácio ao livro de Serge Daney, *Ciné–journal*, Gilles Deleuze delineia um terceiro tipo de imagem de cinema que difere do cinema da imagem-movimento e do cinema da imagem-tempo. Para este terceiro tipo, que prenuncia a questão da sociedade de controle, a questão não é mais "o que há para ver por trás da imagem", nem tampouco "como ver a própria imagem", mas "como deslizar para dentro da imagem, pois cada imagem desliza sobre outras imagens", de forma que a imagem parece ter perdido seu *hors-champ*. Deleuze evoca a televisão, a informação e, sobretudo, a "mesa de edição". Para ele, todo o problema está em como criar uma linha de fuga em um mundo capturado pela imagem-informação.

Godard, em seu vídeo *Histoire(s) du Cinéma* (1988), recorre a uma espécie de edição que nos leva a pensar exatamente o que é esta "mesa de edição". As imagens não param de deslizar umas sobre as outras como pistas de imagens e sons que perderam a referência a seu contexto inicial. Em *Lettre à Freddy Buache* (1982), videodocumentário sobre a cidade de Lausanne, vemos Godard manipular os botões dos aparelhos eletrônicos, misturando imagens e sons, compondo uma imagem que seria o contracampo perfeito das imagens de *Histoire(s) du Cinéma*. Estes dois vídeos de Godard marcaram profundamente o cinema e o vídeo, a ponto de pensarmos que eles anunciam não apenas a morte do cinema, mas a emergência da imagem-informação e do cinema que vai emergir da "mesa de edição" dos *vídeo jockeys* (VJs) de hoje, em seus trabalhos de cinema ao vivo, antecipando o trabalho de edição ao vivo realizado por cineastas e artistas como Peter Greenaway.

PARTE 2
cinemáticos

Alô, é a Letícia ?[1]

Para Ana Vitória, Anna Bella, Essila Paraíso, Fernando, Ivens, Miriam, Paulo e Sonia.

Escrever sobre a Letícia me coloca muitas dificuldades. Não sou apenas filho da Letícia, sou também filho de seu trabalho. De fato, muito do que eu faço, seja no plano da criação artística, seja no plano intelectual, me remete de alguma forma ao trabalho dela. Por outro lado, eu fui não apenas uma testemunha atenta de seu trabalho, fui também um colaborador em níveis muito diversos, mas sempre presente e interessado: fui modelo, fui câmera, fui fotógrafo, fui produtor e fui mesmo coautor. De forma que escrever sobre ela me dava a estranha impressão de estar, em muitos momentos, escrevendo sobre mim mesmo, o que não deixa de ser um sentimento de quase alucinação.

A obra de Letícia Parente é pouco conhecida, seja da crítica, seja do grande público. Isto se deve, em grande parte, ao fato de que a artemídia só veio a ganhar espaço no circuito de arte no Brasil muito recentemente. Mesmo se restringirmos a artemídia a um dos seus principais meios de expressão, a videoarte, nenhum dos grandes artistas do *mainstream* é videoartista. Nenhum dos críticos do *mainstream* tampouco tem sequer um texto relevante sobre vídeoarte no Brasil.

Por outro lado, muito do que foi produzido em termos de arte e mídia no Brasil, nos anos 1970, foi perdido. Grande parte dos trabalhos de xerox e arte postal, bem como de vídeo e videotexto foram perdidos, seja porque

1 Trata-se de uma frase dita em um vídeo de Letícia Parente, intitulado "*A chamada*" (1978), vídeo considerado perdido. Na própria descrição da artista: "A artista entra num apartamento, chega à sala onde numa mesa está um gravador de som e um telefone. Grava numa fita a pergunta: "ALÔ, É A LETÍCIA?" Repete a pergunta muitas vezes. Para a gravação. Volta a fita. Aciona de novo o gravador e deixa a pergunta ecoando. Liga o telefone para o seu próprio apartamento e deixa o fone perto do gravador. Sai do apartamento, desce as escadas, chega à rua, desce a ladeira entra no seu próprio prédio, sobe as escadas, chega à porta de seu apartamento, abre a porta com a chave, escuta o telefone tocando, retira-o do gancho, ouve sua voz gravada perguntando: "ALÔ, É A LETÍCIA?" Responde: "É A LETÍCIA..."

tratava-se de materiais frágeis, seja por causa da obsolescência dos equipamentos, seja pelo despreparo da instituição da arte do Brasil (que inclui os museus, os colecionadores e os artistas) no que diz respeito ao arquivo. Mais de um terço dos vídeos de Letícia foram perdidos porque ela enviava para as exposições seus próprios *masters*, uma vez que ela não tinha, à época, como fazer cópias de seus trabalhos.[2]

Em geral, a obra de Letícia é conhecida por meio de seus vídeos. Entretanto,o vídeo não foi sequer seu principal meio de expressão. A artista foi iniciada em arte tardiamente, com 40 anos (1971), nas oficinas de Ilo Krugli e Pedro Dominguez, no Rio de Janeiro. Já de volta a Fortaleza, depois de participar de várias exposições coletivas e receber um prêmio de aquisição do Salão de Abril, realiza, em 1973, sua primeira exposição individual (Museu de Arte da Universidade do Ceará – MAUC), com um conjunto de 29 gravuras.

Em 1974 se muda para o Rio de Janeiro, para fazer o doutorado, e continua a frequentar oficinas de arte. Dentre todos os seus professores, o único que deixou marcas em sua obra foi Anna Bella Geiger, de quem ela herdou um certo tipo de poética conceitual na qual se dissolvem a separação entre os aspectos visuais e conceituais da obra, entre arte e vida, arte e política. Ainda no final de 1974, alguns colegas e ex-alunos de Anna Bella constituem um grupo de arte que foi decisivo para seu trabalho futuro.

Entre 1974 e 1982, o grupo que passou a ser conhecido como o grupo pioneiro da videoarte no Brasil – formado por Anna Bella Geiger, Fernando Cocchiarale, Sonia Andrade, Ivens Machado, Paulo Herkenhoff, Letícia Parente, Miriam Danowski e Ana Vitória Mussi –, produziu uma série de vídeos que circularam em grande parte dos eventos de videoarte, tanto no Brasil como no exterior. Na verdade, o vídeo era apenas um dos meios empregados entre muitos outros, como a fotografia, o audiovisual (a projeção de *slides* com som), o cinema, a arte postal, a xerox e a instalação.

A produção deste grupo de artistas, e entre eles a da Letícia, é fundamental para a história da arte e mídia no Brasil. Não apenas eles estão entre os pio-

2 Este é, aliás, o que a motivou a realizar duas cópias do seu vídeo *Marca registrada*, um preto-e-branco (1975) e outro colorido (1980). Na verdade, o *master* da primeira versão foi dado como perdido, em uma mostra na Argentina, no CAIC, tendo retornado anos depois.

neiros no uso que se fez destes meios, como sua produção teve um tremendo impacto entre seus pares. É evidente que, neste caso, além dos meios empregados, o grupo desempenhou um papel primordial.

Roberto Pontual costuma situar este grupo como parte do que ele veio a chamar de geração 70 (entre os quais estão, além do grupo, Antonio Manuel, Maria Maiolino, Cildo Meireles, Artur Barrio, João Alphonsus, Waltercio Caldas, Iole de Freitas, Tunga, entre outros), geração esta composta de artistas de tendência experimental e/ou conceitual que surgiram concomitantemente ao aprofundamento da crise dos repertórios modernista e formalista e à emergência, no Brasil, de novos suportes e meios de produção imagética (fotografia, cinema, audiovisual, cinema, artes gráficas, arte postal, xerox), bem como de novos espaços, entre eles a área experimental do MAM do Rio de Janeiro e o MAC de São Paulo.

O audiovisual

O audiovisual desempenhou um papel interessante e jamais devidamente analisado na produção de alguns artistas nos anos de 1970. Muito se falou sobre o "*quasi*-cinema", de Hélio Oiticica e Neville d'Almeida, por se tratar não apenas de um audiovisual, mas de uma instalação audiovisual, mas muito pouco sobre as experiências dos outros artistas. Segundo Frederico Moraes, ele também autor de algumas experiências de audiovisual, tratava-se de um veículo propício à documentação de obsessões dos artistas e dos problemas brasileiros, a exemplo do documentário cinematográfico.

Letícia realizou uma meia dúzia de audiovisuais. Em seu *Eu, armário de mim*, Letícia nos mostra uma série de imagens de um mesmo guarda-roupa onde desfilam os objetos (roupas brancas, roupas pretas, temperos, papéis amassados, condimentos, cadeiras, objetos de culto) e as pessoas (em um deles, todos os cinco filhos são colocados dentro do armário) da casa, compondo ao mesmo tempo uma estranha taxionomia e um retrato miniaturizado da casa e da artista. Ao mesmo tempo em que vemos as imagens dos objetos que compõem esta estranha taxionomia, escutamos a artista falar, sob a forma de reza, o refrão "eu, armário de mim". Como em outros trabalhos da artista (a série de arte xerox *Casa*, o vídeo *In*), as imagens, objetos e gestos do cotidiano nos revelam uma "arqueologia do tempo presente" (Letícia).

A arte postal

Letícia era profundamente construtivista, ou seja, acreditava ser a realidade o ponto de chegada, e não de partida. Não se tratava, portanto, para ela, de representar uma realidade preexistente, mas de usar as imagens para produzir um efeito de realidade. Em seus trabalhos de xerox temos distintas séries, nas quais as mais conhecidas são *Casa* e *Mulheres*. Nelas, a artista pretende utilizar códigos gráficos à sua disposição para falar da condição da mulher em nossa sociedade. A casa é mais do que apenas um território ou um espaço neutro, mas sim a confluência de signos e redes que nos compõem, nos produzem.

Em uma das imagens da série *Casa*, a artista propõe um mapa de uma cidade que é composto por duas cidades, a cidade da Bahia (como se chamava Salvador antigamente), e a cidade do Rio de Janeiro. Esta é a cidade imaginária de Letícia, que antevê, de alguma forma, a cidade relacional, a cidade-rede, cidade topológica, concebida no projeto de Nelson Brissac, "Brasmitte", projeto que une a cidade de São Paulo à cidade de Berlim por meio dos bairros Brás e Mitte. Letícia era uma artista do pensamento topológico, heterotópico: sua casa é feita de signos e códigos diversos, de redes e de relações.

Xerox

A questão do corpo na arte é uma questão que vem sendo discutida de forma exaustiva nestes últimos anos. No Brasil, desde o "quase corpo" da obra neoconcreta, que via na obra de arte um "prolongamento do corporalidade", aos *happenings* e performances dos anos 1960, onde o corpo do artista se tornou um dos principais personagens por meio do qual as obras vieram a se revelar como um processo de produção de subjetividade. Trata-se, antes de mais nada, de mostrar que o corpo é, por natureza algo que escapa aos modelos de racionalidade e disciplinaridade cartesianos, iluministas, fordistas, tayloristas. O corpo é fundamentalmente da ordem da produção, do desejo, do inconsciente, algo que está sempre escapando ao processo de reificação do corpo como dado, como ordem, como modelo. E mais, o corpo não é espaço, visto que é processual, não apenas porque se inventa e se reinventa sem cessar, mas porque vai até onde vão os nossos hábitos e desejos.

Muito do trabalho de Letícia bebeu desta fonte, de uma espécie de neokantismo, seja ele estruturalista ou bachelardiano, onde a estrutura é uma categoria topológica e virtual, pura condição de possibilidade do que vemos, sentimos e fazemos. É nesta linha de pensamento que Letícia sempre parte do corpo ou da casa como os lugares privilegiados para exprimir ao mesmo tempo o muro que separa o que liberta do que aprisiona. É nesse sentido que, a nosso ver, ganha importância a imagem da xerox do alfinete, ao lado do qual se escreve "liberta, aprisiona".

Em uma outra de suas xerox vemos uma série de imagens dos quadros de Brueghel, nas quais os personagens são como que aprisionados, assujeitados, amordaçados por meio de cestas e gaiolas. Trata-se, aqui, de uma imagem recorrente na obra da artista, para quem, se a arte tem um papel, é o de nos levar a repensar os processos de subjetivação.

Fotografias

Uma das séries mais conhecidas do trabalho fotográfico de Letícia é a *Série 158*, onde ela se apropria de imagens de rostos de modelos em revistas femininas. Ela submete as imagens dos rostos a deformações, de forma a tornar um rosto mais longilíneo ou o contrário. Esta ação visa a deflagrar uma problematização das taxionomias caracterológicas, que tendem a interpretar o determinismo de certos aspectos físicos sobre os aspectos psicológicos. Curiosamente, este trabalho nos chama a atenção para os artistas do digital, que vieram a produzir deformações dos rostos por meio do uso do Photoshop. Na verdade, quando se vê, hoje, o trabalho de Letícia, percebe-se que a deformação do rosto não tinha nenhum sentido puramente imagético; visava-se desencadear uma problematização dos modelos sociais de apreensão do rosto.

Em uma outra série fotográfica – fotografias que fiz em 1977 da artista –, Letícia submete seu corpo a uma série de torções e tensões. Aqui, vemos claramente que o corpo não é mais tomado numa imagem apaziguadora, cartesiana. Portanto, o corpo não é mais o que separa o sujeito do objeto, ou melhor, o pensamento de si mesmo, mas é como algo no qual se deve "mergulhar" (o mergulho no corpo era como que a fórmula produzida por Hélio Oiticica para exorcizar o platonicismo, o purismo, o formalismo modernista) para ligar o

pensamento ao que está fora dele, como o impensável.

O que é o impensável? É, em primeiro lugar, o intolerável que leva ao grito silencioso de um corpo torturado involuntariamente, silenciosamente; é o desespero que leva a artista a contorcer seu corpo até se deformar em gestos inúteis, vazios, inqualificáveis; é a cerimônia estranha, que consiste em forçar o corpo a se libertar por meio de atitudes fora de convenções; é, sobretudo, submeter o corpo a uma cerimônia, teatralização ou violência, como no caso em que o corpo tenta se mostrar em uma postura impossível.

O vídeo

Os vídeos de Letícia guardam muitas características comuns: são todos eles realizados no espaço doméstico; a artista é quem realiza as ações que, quase todas elas, remetem às ocupações femininas (guardar roupa, passar roupa, costurar, se maquilar etc.); nenhum deles contém falas; todos são realizados em plano-sequência. Isto me fez pensar na possibilidade de fazer uma instalação onde eles fossem projetados lado a lado, em uma grande parede de vinte metros, de forma que os aspectos comuns – a coisificação da pessoa, a condição feminina, a opressão das tarefas e preparações cotidianas – fossem potencializados.

Para alguns críticos, os trabalhos de Letícia e do seu grupo são como que registros de performances. Isto porque os aspectos técnicos da filmagem e da montagem são relegados a um segundo plano. Em todo caso, o que importa é que nos vídeos dos pioneiros, a câmera e a filmagem agem sobre os corpos e personagens como um catalisador. Entretanto, hoje, fica cada vez mais claro, que os trabalhos de videoarte diferem dos outros em parte por uma espécie de secura, de quase ausência de decupagem e de montagem. Na verdade, há um desconhecimento da própria história do cinema de artista aliada uma certa postura de colonizado. Não creio que se dissesse isto dos filmes de Andy Warhol e Michael Snow. Os corpos monogestuais de Warhol – alguém dorme (*Sleep*), alguém come *(Eat*), alguém "experimenta" um boquete (*Blow Job*), alguém beija (*Kiss*) – e os planos-sequência vazios de Snow (os 45 minutos de *zoom* de *Wavelength*, as três horas de movimentos panorâmicos de *La Région Central)* são uma das principais tendências do cinema experimental, em um processo de radicalização dos tempos mortos do cinema do pós-guerra (ne-

orrealismo, *nouvelle vague*, cinema novo mundial).

As instalações

Dentre todos os seus trabalhos, o mais expressivo e atual, a nosso ver, é a instalação *Medidas*. Em primeiro lugar, *Medidas* reúne os principais conceitos e elementos do trabalho de Letícia: o corpo, o rosto, a transformação da ação física, da presença, em ação cognitiva, e sobretudo a problematização dos modelos de produção de subjetividade. Em segundo lugar, *Medidas* utiliza os principais suportes e meios de expressão utilizados por Letícia ao longo de sua carreira: a fotografia, o audiovisual, a xerox, a instalação, entre outros. Evidentemente, os novos meios de produção de imagem não são, no caso de Letícia, determinantes – neles, o meio não é a mensagem, como diria McLuhan –, mas são sem dúvida condicionantes, isto é, são a condição. Finalmente, *Medidas* é, a nosso ver, a primeira grande manifestação de arte e ciência no Brasil.

O texto de Roberto Pontual, que escolhemos publicar neste catálogo, nos apresenta uma descrição bastante correta da exposição "Medidas". Entretanto, há uma série de questões a serem aprofundadas. Uma delas diz respeito à forma como Letícia se aproxima da estratégia estruturalista, em particular daquela de Michel Foucault, de desnaturalizar o corpo, de pensar o corpo como algo que é produzido pelas forças biopolíticas. O que é interessante no pensamento estruturalista, que é um pensamento do dispositivo, por excelência, é que ele procura pensar os campos de força e relações que constituem os sujeitos e signos dos sistemas culturais para além de suas particularidades psicológicas (pessoalidade) e metafísicas (significação). O pensamento estruturalista é relacional, embora tenha guardado um resquício de idealismo, seja porque acredita em estruturas essenciais e formas *a priori* (por exemplo, o incesto e castração para a psicanálise e para a antropologia), seja porque acredita na homogeneidade dos elementos que formam a estrutura (são da mesma natureza).

Segundo Foucault, um dispositivo possui três níveis de agenciamentos: 1) conjunto heterogêneo de discursos, formas arquitetônicas, proposições e estratégias de saber e de poder, disposições subjetivas e inclinações culturais etc.; 2) a natureza da conexão entre esses elementos heterogêneos; 3) a "epis-

teme" ou formação discursiva no sentido amplo, resultante das conexões entre os elementos. Na verdade, a visada, sistemática da concepção Foucaultiana, está plenamente contemplada na etimologia da palavra dispositivo.

No caso de Letícia, as medidas são produzidas no sentido de produzir no corpo dos visitantes um efeito de desocultamento dos dispositivos sociais que são, como mostramos mais acima, sistemas de produção de subjetividade.

Neste sentido, o que ela faz é criar uma situação, um dispositivo (na verdade, um conjunto de dispositivos) interativo de medição do corpo. Não se trata de forma alguma de medir para fazer o visitante (aqui, o espectador já não tem mais nada de espectador, ele é interator, no sentido mais forte desta palavra) conhecer o seu corpo. A estratégia é muito mais a de desvelar o trabalho, ocultado pelo sistema produtivo, por meio do qual produzimos nosso corpo ao tentarmos nos adequar aos modelos que o sistema secreta, em função de suas estratégias de saber, de poder e de produção de subjetividade (os três eixos principais do sistema de pensamento foucaultiano).

Na verdade, a exposição de Letícia joga com duas estratégias básicas: um dispositivo de mobilização do espectador (que agem no nível do sensório-motor, ou seja, das ações perceptivas, físicas, afetivas) no sentido de operar as medições solicitadas, por outro lado, um processo de desocultamento no sentido de levar pouco a pouco a perceber que as ações que fazemos no nível do sensório-motor, têm como consequência a crença de que nosso corpo é natural, quando na verdade ele é fruto de uma negociação permanente entre os modelos do sistema (as normas, as prescrições, a disciplina, o conceito de saúde, do que é ou não melhor para o corpo, enfim, os modelos de racionalidade e de funcionalidade do corpo) e os nossos próprios desejos.

Trata-se fundamentalmente de uma exposição de arte e ciência, na medida em ela desencadeia nos visitantes um confronto entre seus corpos e desejos singulares com os modelos científicos (ou pseudocientíficos) que ditam as normas e as prescrições, que pretendem calibrar a relação entre risco e prazer, sobre os nossos corpos. Ao contrário das manifestações de arte e ciência em geral, aqui a ciência é desnudada, no sentido de que ela não é neutra, ela é o campo por excelência de produção de subjetividade. Portanto, ao contrário da maior parte dos artistas que usam a ciência para

produzir arte (mas na maior parte dos trabalhos de arte e ciência a ciência é o personagem principal da obra, de forma completamente anódina), Letícia produz arte como uma forma de nos libertar de uma certa visão da ciência.

O cristal especular de Sonia Andrade

Vivendo, se aprende; mas o que se aprende, mais,
é só a fazer outras maiores perguntas.
João Guimarães Rosa

Este texto é fruto de um acontecimento que dura: as imagens de Sonia Andrade, suas fotografias, vídeos e instalações. Não é de modo algum uma tentativa de explicação deste acontecimento, mas apenas a sua aproximação, o lugar onde ele é chamado a se mostrar.

Desde o início, Sonia optou por trabalhar com imagens técnicas (fotografia, postal, vídeo, instalações), dentro deste campo que tem sido denominado mais recentemente de arte-mídia, ou arte tecnológica, da qual ela é uma das pioneiras no Brasil. Contudo, não nos interessa aqui retomar as discussões sobre arte e tecnologia. No que diz respeito às questões históricas, a obra de um artista jamais nos interessaria apenas porque ele foi o primeiro a usar determinada tecnologia. Embora condicionante, a tecnologia não determina a função artística de uma obra. Interessa-nos, isto sim, situar o trabalho de Sonia dentro deste novo caminho que se criou com o uso da imagem técnica pelos artistas plásticos.

Em consequência da ruptura neoconcreta, a forma moderna e seus esquematismos racionalistas entram em declínio, sobretudo no Rio de Janeiro. Este declínio é aprofundado pelos trabalhos posteriores de Hélio Oiticica, Lygia Clark e Lygia Pape, que, a partir dos anos de 1960, vão fazer de suas obras um processo suprassensorial de experimentação de um modo de vida, e não só de um conceito artístico.

É neste contexto de esgotamento do repertório formal que parte dos artistas cariocas da geração de Sonia – Antonio Manuel, Anna Bella Geiger, Anna Maiolino, Iole de Freitas, Essila Paraíso, entre outros – vai empregar os novos meios de produção imagética, a fotografia, o postal, o cinema, o vídeo, a xerox, submetendo-os às suas necessidades experimentais e conceituais.

Entretanto, ao contrário de seus pares, que alternavam o uso de imagens técnicas com o da pintura, da escultura e da gravura, o trabalho de Sonia concentrou-se no problema da imagem, seja como meio, conceito, ou dispositivo. Em geral, a utilização da imagem icônica pelos artistas está associada a dois movimentos de abertura e experimentação. Por um lado, a hibridização entre os meios (a fotografia, o cinema, o vídeo, a música, a dança etc.) muitas vezes leva a um transbordamento dos limites territoriais da arte. Por outro lado, a desmistificação e a subversão dos meios empregados levam a superar os problemas da separação da arte e da vida presentes nas obras formais.

Veremos que, na obra de Sonia, a problematização da imagem desdobra-se em quatro grandes temáticas, cada uma delas suscitando questões distintas: a imagem como sistema de representação (a televisão), a imagem como arte do corpo (o impensável), a imagem como arte do tempo (imagem-cristal) e a imagem e o lugar do espectador (imagem-relação).

A imagem como sistema de representação (a tevê)

O uso que Sonia faz de imagens técnicas se exprime em um movimento que contém dois aspectos complementares. Por um lado, ela submete as imagens – o cartão-postal, a fotografia, a imagem publicitária, a televisão – a um processo reflexivo por meio do qual elas se tornam os instrumentos privilegiados de sua própria crítica e derrisão. Por outro lado, cria uma situação que revela o circuito ou sistema de representação subentendido pelas imagens. Na verdade, quando consumimos imagens somos capturados e transformados em atores de uma rede que reforça certos modelos de representação e visões de mundo.

De fato, um dos elementos principais do trabalho de Sonia é uma subversão dos sistemas massivos, em particular o da tevê, revelando suas ilusões e finalidades. Os seus primeiros vídeos – a série de oito vídeos (sem título) que lhe consagrou como pioneira (1974-1977), doravante intitulada por nós *Primeira série*, e a série de sete vídeos intitulada *A morte do horror* (1981) – dividem-se em função de duas temáticas: os que têm como personagem principal a tevê e aqueles que têm como personagem principal a artista e seus gestos e atitudes. É bom lembrar que, na totalidade de sua obra, Sonia é, com raríssimas exceções, a única a agir em cena.

Nos primeiros (os segundos serão tratados no próximo segmento do texto), ora a tevê é um objeto, ora um catalisador que suscita uma ação. No primeiro episódio de *A morte do horror*, intitulado "Ação", a televisão é um belo e tranquilo aquário de lindos peixes japoneses vermelhos. Pouco a pouco, a televisão-aquário é esvaziada e deixa de ser esta espécie de natureza humanizada e pacífica para se revelar um espetáculo de horror. Em outro episódio da mesma série, "Iluminação", a televisão é uma lâmpada irrisória. Não menos irônico é o último episódio da série, "Apresentação", em que vários televisores são vistos um dentro do outro, como em um jogo de caixas chinesas. Pouco a pouco, e de dentro para fora, eles são desligados, até que o último seja envolto em um laço, tornando-se um presente. É como se a tevê, que contém dentro dela outras televisões, nada mais fosse que um presente de grego.

Em outros vídeos, como dissemos, a televisão suscita uma ação, ora levando "a personagem" ao desespero, ora a interpelar o espectador. No primeiro, Sonia está sentada comendo uma feijoada com pão e guaraná (refeição popular típica), de costas para um televisor em que passa um seriado americano. Trata-se de um longo plano-sequência, fixo, como ocorre muito frequentemente nos vídeos da artista. De forma inesperada, em uma situação cotidiana comum, no curso de uma série de gestos corriqueiros e insignificantes – comer feijoada com pão e guaraná, ao som da tevê –, é como se a televisão fosse despertando no interior da personagem toda a miséria do mundo, e a situação se tornasse insuportável. A tevê, que a princípio parece ser uma coisa inofensiva, com a qual já nos acostumamos, revela-se como sendo parte de uma poderosa organização da miséria e da opressão. Subitamente, a situação degenera e a personagem explode em gestos de desespero, criando uma espécie de ritual bárbaro que culmina em um banho de feijão. O feijão é primeiramente passado na cabeça e enfiado na boca com a mão. Depois, é colocado nos olhos, nas orelhas, dentro da roupa e arremessado contra a tela da tevê, até turvar completamente a visão do espectador.

Finalmente, no último vídeo da *Primeira série*, Sonia aparece diante de um "muro" de quatro aparelhos de televisão. "Muro" é a forma como se convencionou chamar as instalações que envolviam uma disposição em muro de vários monitores. A artista intervém cinco vezes na cena. Nas quatro

primeiras, entra para ligar cada um dos quatro aparelhos. Aparentemente, cada um deles está sintonizado em um canal diferente: Tupi, Globo, Record e Manchete (que, se não me engano, eram os canais da época). Depois que o espectador teve bastante tempo para ver e identificar os tipos de imagens e programas, todos eles de uma banalidade atroz, Sonia entra em cena e fica durante mais de dez minutos, repetindo: "Desliguem a televisão..." Sua ideia é simplesmente testar a paciência do espectador, mostrando-lhe que a passividade deste – o que explica que ninguém se levante contra a situação e desligue o aparelho – é o que dá sustentação ao sistema.

Em sua instalação multimídia na Bienal de São Paulo (1977), a artista constrói um trabalho dividido em quatro etapas. Na primeira etapa, "Caminhos", é traçado, em um velho mapa viário do estado de São Paulo, o caminho que vai do Rio de Janeiro, onde Sonia vivia e trabalhava, ao local da exposição da Bienal. Na segunda, "Os habitantes", antigos postais (representando pessoas em indumentárias antigas do início do século XX) são enviados aos membros da organização da Bienal, solicitando-lhes que os encaminhem ao estande da obra. Na terceira, "O espetáculo", um vídeo reproduz a imagem de antigos postais de cidades e de paisagens enviados aos habitantes de localidades neles representadas, aos quais foi solicitado que enviassem para a exposição um postal do tempo presente. A quarta etapa, "A obra", é constituída por um painel no qual é exposta a correspondência entre a artista e a instituição (Bienal), contendo o projeto de sua obra, bem como as respostas aos diversos postais enviados.

Na verdade, a estratégia de Sonia é bastante contemporânea. Ela expõe não uma imagem pronta e acabada, mas uma imagem em rede, fruto da rede de relações que se estabelece entre um determinado fenômeno (cidades e paisagens) e a rede em que este fenômeno é produzido como realidade. Esse trabalho mostra claramente que as imagens, para se fazer informação, espetáculo, obra, enfim, "realidade", supõem uma rede de atores diversos (a realidade física representada, a fotografia, o meio empregado para fazê-la circular, a instituição que vende e/ou expõe o produto, os consumidores do produto etc.) que dão sustentação e significado ao que nela circula. Na verdade, não existe natureza, Deus, obra ou produto sem as redes em que circulam e são constantemente produzidos e reafirmados por todos aqueles

que a elas aderem como atores e consumidores. Em vez de produzir uma obra a mais, Sonia optou por fazer do trabalho o processo mesmo de sua constituição em rede.

A imagem-corpo (o impensável)

Na outra metade dos trabalhos que compõem as duas séries iniciais, como dissemos, Sonia é, ela mesma, a personagem principal do vídeo. De fato, em suas fotografias, vídeos e instalações, a artista muito frequentemente se confronta com a questão do corpo, a exemplo de muitos dos trabalhos do grupo de pioneiros ao qual pertencia (Anna Bella Geiger, Fernando Cocchiarale, Ivens Machado, Letícia Parente, Paulo Herkenhoff e Miriam Danowski e Ana Vitória Mussi).

A questão do corpo está ligada a um conceito ou atitude crítica, que visava forçar o pensamento a pensar o intolerável da sociedade em que vivemos. Entre 1974 e 1982, este grupo de pioneiros da videoarte produziu mais de quarenta vídeos – sendo metade deles de Letícia e de Sonia –, que circularam em importantes eventos internacionais de videoarte, no Brasil e no estrangeiro. São vídeos marcados pela precariedade técnica, a ponto de importantes críticos terem os confundido com o simples registro de *performances* dos artistas. Na verdade, eles são estruturados com grande rigor estético e conceitual, em que se evita o uso de efeitos técnicos de edição e de procedimentos fáceis de linguagem. Os trabalhos eram em geral realizados em plano-sequência, com ou sem movimento de câmera, e, portanto, dispensavam a edição. Neles, gestos cotidianos repetidos de forma ritualística – subir e descer escadas, assinar o nome, maquiar-se, enfeitar-se, comer, brincar de telefone-sem-fio – são encenados de forma irônica para forçar o pensamento a pensar o intolerável.

O que é o intolerável ? É, em primeiro lugar, o intolerável que leva ao grito silencioso ("Silêncio") de Sonia em *A morte do horror*; é o desespero que leva a artista a enrolar seu rosto em um fio de náilon até deformá-lo completamente ou a cortar os pelos do corpo e do rosto, em gestos inúteis, mas sempre recomeçados; é o transe produzido pela televisão no vídeo em que a artista come feijão com pão e guaraná; é a cerimônia estranha, que consiste em introduzir o corpo em gaiolas de passarinho, como para forçá-lo a

ganhar asas; é, sobretudo, submeter o corpo a uma cerimônia, teatralização ou violência, como no caso em que a mão esquerda tenta prender a mão direita com pregos e fios, em uma postura impossível. E tudo isso para extrair do corpo o impensável, isto é, uma razão para acreditar no mundo em que vivemos.

A *nouvelle vague* levou ao limite o cinema das atitudes e das posturas do corpo, imprimindo nelas um papel reflexivo, um limite para o qual tende uma série de imagens como citação de um cinema de gênero. Não é à toa que Godard se tornou um dos principais artistas do movimento *pop* internacional, com suas famosas citações e apropriações de filmes de gênero, de imagens publicitárias, de cartões-postais, de meios de comunicação. E não é de outro modo que vemos três das sequências de *A morte do horror*, quando Sonia se apresenta como uma personagem godardiana, passeando pelo quarto com um avião na cabeça e uma pasta de artista debaixo do braço (pasta que vira pista de pouso), enfeitando-se com broches que são brinquedos, e estabelecendo uma fala vazia de comunicação por meio de grampos que se movimentam como bocas.

Ao contrário do que se possa pensar, nos vídeos desses artistas tanto os gestos como os planos e os movimentos de câmera são muito bem estudados. Certamente, não havia preocupações com certos aspectos técnicos (iluminação, cenografia, sonoplastia). No entanto, esses trabalhos estão longe de ser puro registro, como sugerem certos críticos. Não creio que eles dissessem isto dos filmes de Andy Warhol e Michael Snow. Os corpos monogestuais de Warhol (alguém dorme oito horas em *Sleep*, alguém come 45 minutos em *Eat*, um casal beija-se longamente em *Kiss*) e os planos-sequência vazios de *Snow* (os 45 minutos de *zoom* de *Wavelength*, as três horas de movimentos panorâmicos de *La Région Central)* são uma das principais tendências do cinema experimental, em um processo de radicalização dos tempos mortos do cinema do pós-guerra (neorrealismo, *nouvelle vague*, cinema novo mundial). Mas, se pesarmos as palavras, deveríamos dizer que nestes vídeos dos pioneiros, como para estes autores do cinema citados acima, a filmagem age sobre os corpos e personagens como um catalizador.

Esses vídeos nos fazem lembrar, em muitos aspectos, toda uma problematização do corpo nos movimentos artísticos dos anos de 1960 (a *body*

art, a performance, o *happening*), mas também no teatro brechtniano (em que o conceito de *gestus* implica uma demonstração crítica dos gestos), no cinema *underground* (em que corpo e gestos se liberam da funcionalidade sensório-motriz do cinema de ação) e na dança contemporânea (em que muitas vezes já não sabemos se é dança, teatro, música ou um ritual ou cerimônia qualquer).

Enfim, usar a imagem para extrair o impensável que nos habita é como viver aquilo que Maurice Blanchot chama de "um evento em imagem", e que pode ser usado para qualificar de alguma forma o *gestus* desses vídeos: "Um evento em imagem", diz Blanchot, "não é ter desse evento uma imagem, nem tampouco lhe atribuir a gratuidade do imaginário. O evento, neste caso, tem verdadeiramente lugar, e, no entanto, terá lugar verdadeiramente? O que acontece se apodera de nós, como nos empolgaria a imagem, ou seja, nos despoja, dele e de nós, mantém-nos de fora, faz desse exterior uma presença em que o 'eu' não 'se' reconhece."

A imagem-cristal (o tempo)

O conceito de imagem-cristal criado por Gilles Deleuze para explicar o virtual como imagem-tempo, pode nos ajudar enormemente a entendermos a intensidade das videoinstalações de Sonia. Já em 1977, Andréas Hauser introduzia seu maravilhoso texto sobre a *Primeira série* com a metáfora do cristal. Nos vídeos de Sonia, dizia ele, "a imagem se reflete na imagem, como em prismas, constituindo figuras de pensamento superiores".

Em um texto belíssimo sobre a série de instalações *Goe and catche a falling starre* [Vá, e agarre a estrela cadente], Laymert Garcia dos Santos recorre ao tempo bergsoniano, e à sua oposição entre o atual e o virtual para qualificar as oposições entre a imagem virtual (estamos na Grécia) e a imagem atual (mas é a Grécia que está aqui).

Em outro texto ("O enigma do tempo"), não menos interessante, Marisa Flórido pergunta-se, a respeito das instalações de *Tell me where all past yeares are?* [Diga-me, onde todos os anos passados estão?], como fazer da arte do espaço (artes plásticas) a arte do tempo. Certamente produzindo imagens que extraem dos vestígios de um passado morto (não mais) as promessas de um porvir (não ainda).

Depois de denunciar a imagem como parte de um circuito ideológico, de explorar as poses do corpo para atingir o impensável, de recorrer às oposições entre imagens atuais e virtuais para nos dar uma imagem direta do tempo, de mostrar que as artes do espaço também podem transformar-se nas artes do tempo, Sonia promete-nos uma imagem que incide diretamente sobre o cristal como uma forma de solucionar o mais velho mistério da pedra especular, matéria-tempo (pedra filosofal). De fato, em sua nova série de instalações *It were but madness now t'impart the skill of specular stone* [Seria loucura agora partilhar a matéria da pedra especular], Sonia apresenta-nos imagens-cristais, literalmente: são projeções de imagens sobre telas cuja matéria mesma são pedras e cristais de rocha.

Deleuze define a imagem-cristal como o menor curto-circuito entre a imagem atual e a sua própria imagem virtual. Nela, há uma coalescência entre o atual e o virtual como na experiência do *déjà-vu*. Na paramnésia, a percepção do tempo desdobra-se em uma imagem bifacial: a percepção do presente (atual) e a memória do passado (virtual). Real sem ser atual, o virtual (ou o passado) é o elemento ontológico do tempo por excelência. Segundo Henri Bergson, se o passado não fosse contemporâneo ao presente que ele foi – se a paramnésia serve para explicar o processo é porque nela o presente da percepção é contemporâneo do passado como imagem virtual que a memória introduz em tempo real –, não poderíamos explicar como o tempo passa senão indiretamente, confundindo-o com o movimento. Ao se constituir, o tempo cinde-se em dois jatos, um fazendo passar todo o presente e outro fazendo conservar todo o passado. E é esta cisão que vemos no cristal do tempo.

Se Deleuze se consagrou ao estudo do cinema, é porque, segundo ele, só o cinema é capaz de nos dar uma percepção direta do tempo. Quando os cineastas do pós-guerra inventaram a imagem-tempo, criou-se um curto-circuito de indiscernibilidade entre o real e o virtual. Trata-se de uma questão ao mesmo tempo artística, filosófica e política. O virtual não se opõe ao real, mas sim aos ideais de verdade que são a mais pura ficção. Tanto na filosofia como na ciência e na arte o tempo é o operador que põe em crise a verdade e o mundo, a significação e a comunicação.

Se a contemporaneidade nasce da crise da representação, é precisamente porque surge com ela, em primeiro plano, a questão da produção do

novo. O novo é o que escapa à representação, mas também o que significa a emergência da imaginação no mundo da razão, e consequentemente em um mundo que se liberou dos modelos da verdade. A razão é muito simples: o tempo da verdade (verdades e formas eternas das quais o moderno ainda é tributário) é substituído pela verdade do tempo como produção do novo como processo. Como diria Bergson: "Ou o tempo é invenção, ou ele não é nada." O tempo é puro processo e, enquanto tal, não para de se desdobrar, passando por passados não necessariamente verdadeiros (Homem: "Eu te encontrei ano passado em Marienbad"; Mulher: "Não, você não me encontrou") e por presentes "incompossíveis" (houve e não houve encontro ano passado em Marienbad).

Se fizemos esse longo desvio é porque o trabalho de Sonia parece existir sob o signo da imagem-cristal. Em *Goe, and catche a falling starre*, a imagem virtual (estamos na Grécia), que não é da ordem da existência, mas do sonho e do imaginário, insiste com tanta força que faz da imagem atual um eterno retorno (mas é a Grécia que está aqui). Em cada um dos vídeos da série, o tempo das coisas e das imagens opõe-se ora como atual, ora como virtual. Assim, em *Noturno* o vestido real reflete-se em uma imagem especular que o torna uma estátua grega virtual, cuja luz noturna ilumina o quarto real, onde se vê um velho colchão no chão e um estrado estragado pendurado na parede. É como se o vestido do pretérito se animasse e se liberasse, em uma imagem que, embora virtual, pulsa, ganha vida, dura, contrapondo-se à imobilidade dos objetos reais que permanecem em seu estado atual imutável. Em *Périplo*, a imagem virtual de uma onda, congelada, é um puro porvir de cuja força vemos os atuais destroços de um barco naufragado junto às pedras. Em *Apolo*, temos a hibridização máxima entre a imagem e seu objeto, um curto-circuito de indiscernibilidade entre a imagem virtual de vídeo projetada do Apolo de Belvedere e a imagem atual, o bloco de mármore sobre o qual a imagem do Apolo é projetada. Aqui, o virtual e o atual são as duas faces de um mesmo objeto. A imagem virtual é a de Apolo, enquanto o mármore é o objeto real que o reflete. Entretanto, a pedra é pura virtualidade, índice do devir que absorve, em contrapartida, a estátua de Apolo, uma vez que ele ainda não foi talhado. Nestas instalações, a imagem virtual da imagem de vídeo, que está no presente, aparece congelada, pura potenciali-

dade, enquanto a imagem atual dos objetos está presa a um passado morto: a camisola, quase imóvel, treme sutilmente sob a luz da noite, enquanto os objetos do quarto já estão corroídos pelo tempo; a onda ainda não terminou e já vemos o naufrágio do barco sobre as pedras; a estátua de Apolo já está pronta e, no entanto, é projetada sob a pedra bruta que poderia contê-la virtualmente. Como fazer do passado um tempo ainda por vir?

Também na série *Tell me, where all past yeares are?*, as imagens atuais dos objetos inertes (as bonecas, os patins, as bolas de gude, o pó de mármore, a bicicleta) são como o passado atual, enquanto as imagens virtuais são o presente que guarda a potência de seu retorno. De fato, na imagem-cristal criada por Sonia, o tempo desdobra-se constantemente entre o passado atual dos objetos e o presente que se repete na imagem. Estamos em Pasárgada, em Guermantes ou na Grécia, mas é porque nossa infância retorna sem cessar, fazendo da imagem um acontecimento que será nosso eterno contemporâneo, já passado, mas sempre por vir. É como se a artista se perguntasse: o que resta de nossas experiências passadas? E o que vem depois, quando tudo parece já ter sido dito?

Em *It were but madness now t'impart the skill of specular stone*, Sonia quer compartilhar conosco uma imagem cuja projeção tem no cristal a sua própria matéria. São quatro projeções sobre areia, pedra e cristais. Todas elas com o mesmo sentido: o encontro da luz e do cristal é marcado, em cada caso, por um encontro que faz da luz pura do vídeo uma imagem (luz branca, *color bar*, o azul *blue screen* da tevê e a imagem do fogo) que tem a ver com a natureza da pedra em que é projetada (drusa, pontas de cristal de rocha, selenita, pedra de vidro vulcânico). Ainda aqui o processo se repete: a imagem do objeto atual, a pedra ou o cristal, reflete e absorve ao mesmo tempo a imagem virtual que é pura luz, compondo com ela um curto-circuito de indiscernibilidade. Neste cristal do tempo feito de luz e de cristal, a imagem-cristal encontra-se em seu limite, entre o passado imediato que "não é mais" e o futuro imediato do "ainda não". Assim, trata-se de um espelho móvel por meio do qual a percepção faz da própria luz e da cor uma pura lembrança. Aqui, contudo, não é mais a Grécia ou a nossa infância que retornam, é a terra: "O cristal surge da terra perdida, mas nele vejo uma terra sempre renovada." Esta parece ser a questão maior que uma artista poderia

almejar: poder extrair das imagens-clichês que nos circundam a preciosa terra que elas tinham roubado de nós.

Agora entendemos o esforço dos artistas que se defrontam com o desafio de extrair verdadeiras imagens das imagens-clichês que se apresentam como sendo a própria realidade, quando dela nos dão o mais pálido reflexo. Existem pelo menos dois tipos de imagens: as enquanto clichê, desencarnadas, sem referente, e aquelas outras que, nas tradições esotéricas, só encontramos na ressurreição. Contudo, para quem não acredita em um mundo depois da morte, a maior ressurreição só pode ser a da terra. E nada mais justo que esta ressurreição se faça por meio da pedra especular.

É preciso dizer, por fim, que, já na série de fotografias de *Situações negativas*, a artista havia reunido, em um único conjunto de seis instalações, as suas maiores problemáticas: as da imagem-objeto, imagem-corpo e imagem-cristal. Em primeiro lugar, quase toda a série é constituída de imagens fotográficas de negativos, no tamanho 18 por 24 cm, em que a imagem fotográfica, mas também a estatuária do século XIX, arte maior dos espaços públicos, é subvertida, desnaturalizada, desmistificada. Em segundo lugar, as atitudes de corpo da artista ("Passo"), fotografada contra o canto da parede, constituem oposições variadas: homem ("Queda") e mulher ("Passo"); dentro ("Passo") e fora ("Queda", homens fotografados agachados contra muros e portões); público ("Salto") e privado (homem e mulher das outras séries); negativo ("Marcha") e positivo ("Passeio").

Todas as séries refletem-se como faces de um grande prisma, com suas disposições espaciais e sua geometria variável, até culminar na última série ou instalação, *Inverso*, em que as fotografias (também de 18 por 24 cm) de rastros de avião deixados no céu ocupam três faces de uma sala retangular. Do lado da face vazia, é colocado um projetor que projeta a luz branca sobre um prisma, gerando dois belíssimos arco-íris dessa extraordinária imagem-cristal.

Em *Situações negativas*, a imagem reflete-se na imagem, como em prismas, e em cada uma delas vemos uma atitude de corpo e do olhar constituindo oposições e dicotomias que os dois arco-íris vêm coroar com uma positividade, transformando a "negatividade" das oposições e figuras em um cristal do tempo e em um pensamento superior.

A imagem-relação (o espectador)

Na obra de Sonia a imagem é pura virtualidade, que só pode atualizar-se na relação com o espectador. No último vídeo da *Primeira série*, de 1977, como já descrevemos, a artista coloca-se diante da televisão e, durante dez minutos, repete a frase "desliguem a televisão", esperando que alguém se encoraje a realmente desligar o aparelho.

Na verdade, na arte contemporânea, a obra quer que alguém a ajude a funcionar, ela é uma relação que só acontece quando o leitor interfere em suas cadeias de expressão. Já nos anos de 1950 – antes de Umberto Eco (*A obra aberta*) – Maurice Blanchot (*O livro por vir*) chamava a atenção para o fato de que uma obra só pode existir quando alguém nela investe. Ler, ouvir, ver não significa obter comunicação da obra, significa fazer com que ela se comunique. Não podemos supor que o espectador seja como um anjo sobrevoando a obra, olhando-a de fora e captando o que se passa em seu interior.

Dessa forma, podemos dizer que a obra de Sonia Andrade não tem interior algum a ser descrito e explicado. Ela implica o espectador, na medida em que depende dele para se realizar, pois supõe mesmo o rompimento com a postura da contemplação e da fruição passiva. Neste sentido, ela o convida a explorá-la, encontrando nela o seu próprio lugar, transformando-se em coautor.

Mas, para isso, Sonia pede ao espectador nada menos que o impossível: agarrar uma estrela cadente (*Goe and catche a falling starre*); ver uma imagem com olhos de raio X de um arqueólogo (*Situações negativas*); relacionar o objeto, sua imagem e sua legenda (*Hydragrammas*); pensar o impensável, como o insuportável que habita a sociedade em que vivemos (*Primeira série* e *A morte do horror*); e, sobretudo, que não desanimemos em face dos paradoxos do tempo, seus labirintos e vertigens, se quisermos renovar a vida do que nos resta das experiências passadas, quando nada mais restou a ser dito (séries de instalações).

Quando, no começo, dissemos que este texto não era uma explicação da obra, mas uma aproximação dela, não qualificamos esta aproximação. Na verdade, existem pelo menos dois tipos de espectador. O primeiro é aquele que vive a experiência da obra com uma distância a ser guardada: ele conti-

nuará sendo o que era se conseguir manter o intervalo entre o real e o virtual (lembrem do canto das sereias) que a obra convida a percorrer. Já o segundo tipo de espectador mergulha de corpo e alma, deixando-se perder nas águas turvas das imagens: para ele, a experiência da obra é ameaçadora, porque depois dela ele já não se encontra mais, senão como um outro da metamorfose. Contudo, é desta metamorfose que vive a obra, sobretudo a de Sonia, uma vez que supõe a transformação do canto enigmático, que designa a distância a ser percorrida, como o lugar onde a sua sedução deixará de ser uma ilusão para tornar-se uma ressurreição, uma renovação.

Caetano Dias e sua estética relacional

Bebi da vida. Suportei os deuses. Acrescento-me da morte.
As janelas do futuro abrem sobre a tradição viva.
Murilo Mendes

Escrever sobre Caetano Dias é um grande prazer e ao mesmo tempo um grande desafio. Não apenas aquele prazer de um pequeno gesto do cotidiano de quem conta uma história. Mas é um prazer maior, que nos desafia a penetrar nos mistérios da arte, e mesmo na arte dos mistérios. Não queremos com isso dizer que a arte possua um mistério – por demais real, inclusive. O prazer que a obra desse artista nos proporciona é mais condicionante do que condicionado, a saber, encerra um pequeno mistério que nos faz acreditar que somos aquilo que ela nos mostra. A arte de Caetano é um acontecimento que nos permite dizer, como numa expressão de júbilo: "Mas essa imagem somos nós, nossa sensibilidade, nosso jeito de corpo", isso porque ela é antes de tudo fonte de tempo e de subjetivação.

Caetano Dias opera com uma grande multiplicidade de meios – pintura, escultura, fotografia, vídeo, instalações, intervenções urbanas e muitos outros objetos e ações indeterminados –, o que sem dúvida dificulta a tarefa da análise de sua obra. Na verdade, poderíamos expressar essa questão dizendo que se trata de um artista multimídia. Mas esse termo se desgastou enormemente, com o surgimento da arte digital e das novas tecnologias da imagem.

Na verdade, Caetano é muito mais do que um artista multimídia, ou melhor, do que um artista que faz do meio um fator determinante. O meio é a condição de possibilidade da obra, não seu fim, ao contrário de muitos artistas de hoje, que adotam, ainda que de forma inconsciente, o lema de McLuhan, "o meio é a mensagem". Contra um certa autorreferência tecnológica, Caetano prefere dispor dos meios em função dos problemas de que trata. Caetano não faz vídeos porque não sabe pintar ou esculpir, nem tampouco porque acha que a multimídia é um meio mais evoluído (na arte, as mudanças de paradigma não implicam em uma evolução), mas porque o ví-

deo lhe serve muito bem como meio de expressão. Na falta de um meio mais adequado, Caetano é capaz de inventar seus próprios meios, dispositivos que ele mesmo inventa, a partir de convergências inusitadas.

Em sua série *Bestiário digital*, o artista extrai imagens dos sites pornográficos, para logo em seguida desfocá-las, esvaziando-as de toda referência mais imediata ao objeto mostrado em sua nudez pornográfica. Os corpos evanescentes ganham uma certa pictorialidade, como um convite a um mundo de devaneios. De repente, os corpos se tornam quase abstratos, e nos faz imaginar coisas, o que de certa forma nos levaria a pensar que a estratégia de Caetano consistiria numa destruição do clichê para dele nos dar uma imagem erotizada, subvertendo a lógica das imagens pornográficas. Como sabemos, nesse era dita "Civilização da Imagem", no mais das vezes as imagens são clichês, onde a pornografia e a violência são as tendências dominantes.

Em outro de seus trabalhos, que possui mais de uma versão (*Respire*, instalação interativa, e *Fábula concreta*, videoescultura), o artista nos mostra um homem encolhido na posição de um feto, dentro da água, em um tanque: ele estaria dormindo? Sonhando? Respirando normalmente ou sufocando com falta de ar? Na versão interativa isso cabe ao espectador, que por meio de um clique do *mouse* pode salvar ou não o personagem do afogamento. Obviamente que esse afogamento é simbólico, na medida em que a situação remete a todo um imaginário que vai do feto e seu nascimento ao sonho e à morte. Na versão em videoescultura, mais recente, a imagem do homem dentro da água é projetada em um pedaço de calçada sobre o qual vemos um pequeno buraco. Esse pedaço de calçada é um objeto real, como se Caetano houvesse se apropriado de um pedaço de calçada real. De repente, essa imagem ganha dimensões inusitadas, que nos fazem pensar nas pessoas desamparadas que habitam as calçadas das cidades brasileiras.

Para entender a potência dessa imagem e como ela mexe com as nossas relações culturais, podemos evocar o problema da imagem clichê. Toda sociedade tem suas misérias e belezas. Mas para que as pessoas suportem a si mesmas e ao mundo que as cerca é preciso que o intolerável desapareça, é preciso que o interior das pessoas seja como o exterior: são nossos esquemas sensório-motores. Todos nós sofremos, no dia a dia, um grande proces-

so de sujeição que nos torna insensíveis ao intolerável, tanto em sua miséria como em sua beleza (sublime). A grande questão é: o que acontece quando os nossos esquemas sensório-motores se relaxam e se rompem? Quem um dia não se sentiu invadir por uma forte sensação de estranheza diante das coisas mais banais e familiares?

Num conto belíssimo, "A Bela e a Fera ou Uma ferida grande demais", Clarice Lispector nos mostra, por meio de um encontro entre uma mulher de classe alta e um mendigo que habita nas calçadas de Copacabana, o que ocorre quando esses esquemas sensório-motores se rompem. O mendigo pede uma esmola à mulher, e, ao fazê-lo, ele mostra uma ferida enorme na perna. De repente, é como se toda a miséria do mundo explodisse do interior daquela ferida, que se torna grande demais. A partir daí, se cria um estranhamento entre as duas personagens. É como se elas já não soubessem mais quem são, como falar, como agir etc. Elas ficam paralisadas e essa paralisia faz o pensamento brotar, como se elas nunca tivessem pensado antes, mas apenas agido maquinalmente. A partir desse encontro elas nunca mais seriam as mesmas, nem a realidade também.

O desafio daquele que produz arte é justamente saber em que sentido é possível extrair imagens ("*jamais vu*", pura exterioridade) dos clichês ("*déjà vu*", pura interioridade), imagens que nos façam ver as coisas como se as víssemos pela primeira vez. Tal é, no geral, me parece, a estratégia da obra de Caetano Dias. Todas as outras questões contidas em sua obra – o uso de meios distintos, o problema da interatividade, as temáticas sociais e culturais, a questão do corpo e da erotização da vida, entre outras – decorrem dessa problemática central da oposição da imagem e do clichê.

Quando hoje se fala na importância da questão do corpo na arte contemporânea, frequentemente esquecemos que o corpo é pura subjetividade ou sensibilidade. O meu corpo não é um dado natural, biológico, mas se estende até onde se estendem meus hábitos, minha visão de mundo.

Aqui, seria importante introduzir um dado histórico. No Brasil, os trabalhos dos artistas Hélio Oiticica, Lygia Clark e Lygia Pape, a partir dos anos de 1960, vão fazer de suas obras um processo suprassensorial de experimentação de um modo de vida, vão produzir uma ruptura com a autoreferencialidade e o racionalismo modernista. Como disse muito bem Mário Pedrosa

em seu texto "Arte ambiental, arte pós-moderna: Hélio Oiticica", entramos em um novo ciclo, que não é mais puramente estético, mas cultural, comportamental, ético.

A questão do corpo nesse novo ciclo da arte contemporânea, onde os artistas brasileiros citados não trabalham mais a reboque do artista americano ou europeu, está ligada a um conceito ou atitude crítica: o corpo é aquilo em que se deve mergulhar para ligar a imagem e o pensamento ao que está fora dele. A obra é uma inflexão, uma dobra, mas a dobra passa pelas atitudes do corpo, pelo "mergulho no corpo", expressão de Hélio Oiticica, que exprime muito bem o processo da reversão estética, a cura da obsessão formalista/modernista. No vídeo brasileiro desde os pioneiros, o corpo não é mais tomado em uma dicotomia cartesiana que separa o pensamento de si mesmo, mas como algo no qual se deve mergulhar para ligar o pensamento ao que está fora dele, como o impensável, o intolerável (forma do sublime benjaminiano) da sociedade que habitamos, em suas misérias, mas também em suas belezas.

Em O mundo de Janiele (2007), o vídeo de Caetano Dias começa por mostrar uma menina adolescente brincando de bambolê. O giro do bambolê é complementado pelo giro da câmera, que faz o mundo girar ao redor da menina. O movimento de camera, em contraplongée pouco a pouco vai descortinando o mundo de Janiele: uma favela na periferia da cidade da Bahia (como se dizia antigamente quando nos referíamos a Salvador). Em O mundo de Janiele, como nos videos dos pioneiros, a beleza do gesto banal e cotidiano da dança de bambolê se transforma naquele intolerável da realidade dura que é o mundo das periferias brasileiras.

Esse processo, por meio do qual os clichês desencarnados são transformados em imagens encarnadas, que se traduzem por um efeito de estranheza e mesmo de renovação e abertura das relações culturais em geral é uma das maiores inclinações na obra de Caetano. Em um de seus trabalhos mais polêmicos, *Uma* (2005), Caetano nos mostra uma praia na periferia de Salvador. De repente, ele percebe que há algo de absolutamente inesperado que se dá naquele espaço público. Uma relação sexual casual entre um homem branco e uma mulher negra começa a se constituir. Temos a impressão de assistir a um filme. E, no início, temos a sensação de que a imagem pode

nos chocar. Mas toda a transa, todos os gestos, são percebidos por nós com grande naturalidade, porém com grande intensidade erótica.

A questão da interatividade é uma das questões maiores da obra de Caetano. Mas atenção: há na obra de Caetano dois tipos de interatividade que se interpenetram. Por um lado, há a interatividade social, formada por espaços-tempos relacionais, experiências inter-humanas que tentam se libertar das restrições ideológicas da normatização das relações sociais (aquilo que se espera delas). Nesse sentido, o que Caetano produz como imagem e como intervenção se produz como um catalizador que contribui para a emergência de sociabilidades alternativas, momentos e lugares de convívio sociais renovados, novas formas de agenciamento coletivos.

Por outro lado, há a interatividade como participação do espectador. Em suas esculturas e intervenções feitas com açúcar – *Pequeno labirinto – Canto doce* (2004), *Cristo de rapadura* (2004), *Brinquedos* (2005), *Cabeças* (2007) – a participação do espectador é essencial. *Pequeno labirinto – Canto doce* foi realizado pela primeira vez como uma instalação na Bienal "Barro de América", em Maracaibo, Venezuela, em 2004. No canto da sala, Caetano criou uma escultura comestível, de açúcar. Desde então, o artista realizou um conjunto de esculturas comestíveis de açúcar sob a forma de muros (*Canto doce* – segunda versão, realizada em uma calçada em Salvador), labirintos (*Canto doce* terceira versão, realizada na estação de trem da Calçada, em Salvador), corpo (*Cristo de rapadura*) e cabeças (*Cabeças*).

Na verdade, é na relação com o espectador que a obra se constitui, se atualiza como um novo espaço de convívio e relação. Em algumas tradições esotéricas de leitura das sagradas escrituras há muitos sábios que defendem a ideia de que a Bíblia teria sido criada para cada um de seus leitores. Isso nos faz pensar na obra de Caetano. Comer o corpo de Cristo pode ser parte de um processo coletivo de participação de uma obra de arte, como pode ser um gesto renovado de comunhão. Como diz muito bem Nicolas Bourriaud, a obra de arte contemporânea produz um interstício social no qual são possíveis essas experiências e essas novas "possibilidades de vida": parece mais urgente inventar relações de comunhão possíveis com os vizinhos de hoje do que entoar loas ao amanhã.

Não podemos deixar de lembrar que Salvador era a capital brasileira ao

longo do ciclo de açúcar. Portanto, o açúcar faz parte da história da "cidade da Bahia". Entretanto, ao comentar *Canto doce* (terceira versão), Caetano Dias deixa claro que não se trata de expressar um passado mítico, mas de propor novas relações no presente das pessoas: "O papel da cultura no reencantamento das nossas vidas é como um processo criativo onde mudamos as condições que levam à opressão e monotonia. Reencantar não é voltar-se a um passado mítico, é tocar no mistério do mundo, é fazer com que o cotidiano e a mesmice possam ser alegres, possam ser lúdicos. Nesta intervenção urbana o muro de açúcar – diferentemente dos muros que normalmente segregam e separam realidades – faz uma mudança no fluxo no caminho dos pedestres. Propõe mudança de atitude. Propõe que os fluxos sigam caminhos diferentes." É nesse sentido que Caetano reconfigura o fluxo dos pedestres na estação de trem da Calçada.

A arte de Caetano tem como estratégia primordial investir no campo fértil das experimentações sociais, como um espaço de relações que resiste de todos os lados à massificação e à uniformização. Não se trata de uma arte que toma o social como tema, como muitas vezes se diz no campo da cultura, mas de fazer do social um campo de forças aberto, a ser explorado, questionado, renovado, erotizado.

Na verdade, a obra de Caetano nos propõe um novo corpo, novas relações sociais e culturais, ao nos propor imagens que transformem as condições gerais de produção de subjetividade. A obra de Caetano concentra-se cada vez mais nas relações que seu trabalho irá criar com o público ou na invenção de novos modos de relações sociais. Sua produção determina não só um campo prático, mas também novos domínios formais. Além do caráter relacional intrínseco da obra de arte (sua transitividade), as figuras de referência da esfera das relações sociais, que passam por gestos cotidianos individuais e/ou coletivos – comer, cantar, narrar, brincar, namorar, trabalhar – agora se tornaram "formas" integralmente artísticas: assim, os diferentes tipos de colaboração entre as pessoas, as diferentes formas de manifestação sociais (brincadeiras, jogos, festas, transas, fluxos de passantes), os locais de convívio (a praia, a favela, a calçada) são, no fundo, a matéria-prima sobre a qual trabalha Caetano para criar uma abertura no mundo, para subverter sua ordem. Em *Zilomag* (2006), um grupo de pessoas brinca com uma escultura

de madeira, um cubo-casa, fazendo-o rolar ladeira abaixo, em uma favela. O cubo rola, as pessoas riem, e ele é trazido de volta até o topo da ladeira, de onde é empurrado de volta. É nesse jogo, que se repete permanentemente, como no mito de Sísifo, que os modos de invenção de novas relações e agenciamentos coletivos se tornam, hoje, os modo de interatividade estética mais interessantes. É por meio da própria renovação do corpo social que a arte se faz arte.

E quando hoje eu ouço um dos grandes artistas da Bahia cantar "é doce morrer no mar", não posso deixar de me lembrar desse outro Caetano, que, com a maestria do outro, sabe transformar o sal da vida num canto doce.

O golpe do corte de Solon Ribeiro

Para Neville D'Almeida

É preciso dizer que, para mim, a relação da fotografia com as artes plásticas passa pelo cinema. Não se trata de uma posição teórica, mas de uma posição afetiva e da minha experiência como artista. O trabalho que analisaremos é uma forma muito particular de ver o problema, e, portanto, não se trata nem de um ponto de vista histórico, nem de uma síntese teórica. Trata-se simplesmente de colocar a questão: o que representa esse agenciamento da fotografia e do cinema, agenciamento que potencializa o cinema, livrando-o do fluxo narrativo, mas que potencializa também a fotografia, livrando-a disso que Barthes chamava de "a realidade intratável"?

Quando, hoje, dizemos que as novas tecnologias, por um lado, e a arte contemporânea, por outro, estão transformando a fotografia, precisamos perguntar: de que fotografia se trata?

Não seria possível em um texto como este definir as relações tão complexas do cinema com a fotografia e as artes plásticas. Em todo caso, gostaria de chamar a atenção para duas ou três questões, todas elas surgidas nos anos de 1970. A dicotomia entre a fotografia e o cinema (Roland Barthes), o conceito de acinema (Jean-François Lyotard), a parada na imagem produzida pelo vídeo (Serge Daney) e o conceito de efeito-filme (Philippe Dubois). Cada um a seu modo todos eles apontam para a questão da parada da imagem e da possibilidade de pensar as relações entre a fotografia e o cinema para além da representação: o terceiro sentido barthesiano, o acinema de Lyotard, a parada na imagem de Daney e o efeito-filme de Dubois nada mais são do que um modo de dizer: o cinema e a fotografia se hibridizam em uma dimensão intermediária, entreimagens, uma dimensão virtual propriamente irrepresentável.

Antes, nós tínhamos uma dicotomia forte entre fotografia e cinema: de um lado, o movimento, o fluxo narrativo, o presente, o consentimento a essa ilusão do presente e de duplicação da vida; de outro, a imobilidade, o pas-

sado, a busca da alucinação e da duplicação da morte. Hoje, não apenas o cinema toma a fotografia como tema e material (Andy Warhol, Paul Sharits, Chris Marker, Antônio Manuel etc.), mas o cinema é tematizado pela fotografia (Cindy Cindy Sherman, Sophie Calle, Hiroshi Sujimoto, Jeff Wall, James Coleman etc.). Por um lado, o cinema, em particular o vídeo, se torna uma imagem que pensa (o que Raymond Bellour chama de o "espectador pensativo"), e a fotografia encontra a cinematicidade do cinema ("efeito-filme", na expressão de Dubois).

O que representa hoje o agenciamento cinema e fotografia? A possibilidade de criação de um olhar variável, que pode modular à sua guisa a passagem do móvel ao imóvel, de forma a dissolver a dicotomia do móvel e do imóvel. É curioso notar que grande parte desse processo surge com o vídeo: o vídeo é da ordem do processual, do variável, da flutuação, da desmaterialização dos movimentos e dos corpos que mostra. Para completar a situacão, o agenciamento fotografia e cinema produz uma complexificação do espaço-tempo da imagem numa série de hibridizações inaudítadas, que mesclam a mobilidade e a imobilidade.

Em sua exposição "Movimentos Improváveis" (2003), Philippe Dubois, crítico e curador, colocava já uma série que questões quanto ao movimento da imagem: trata-se de um movimento da imagem ou na imagem? Uma imagem dita fixa pode apresentar movimento? Uma imagem dita em movimento pode apresentar imobilidade? E o que dizer das formas intermediárias entre o movimento e a imobilidade como, por exemplo, imagens "tremidas" ou "suspensas"? Como lidar com a desaceleração e congelamento da imagem nos filmes? É possível fazer um filme de imagens fixas? O movimento é sempre visível ou não? A partir de quando e até onde pode haver movimento? Quais são todos esses dispositivos de ilusão inverossímeis que nos fazem acreditar no movimento onde não há movimento?

A máquina de Morel: a entrada na imagem

A invenção de Morel (1940), romance do escritor argentino Adolfo Bioy Casares, inspirou uma série de filmes e instalações. Como a alegoria da caverna, de Platão, *A invenção de Morel* nos ajuda a pensar a questão da imagem.

Um fugitivo, por motivos políticos, aporta em uma ilha onde a peste teria eliminado seus habitantes. Aos poucos ele descobre que a ilha não estava completamente desabitada. Entre seus habitantes, que parecem veranistas, chama-lhe a atenção uma bela mulher que ele vê frequentemente a contemplar o entardecer à beira-mar. Um dia, ele percebe, não sem surpresa, que Faustine não reage a sua aproximação, e que seus gestos se repetem, de forma maquinal. Dia após dia o fugitivo observa Faustine e descobre que a máquina inventada por Morel possibilitava a reprodução dos últimos dias vividos por Morel na ilha ao lado de Faustine e de seus amigos. As imagens criadas geram no intruso a sensação de estar diante da própria realidade. A máquina funcionava com a energia gerada pela mudança da maré. Nos intervalos entre as marés, a máquina parava de funcionar, o que permitiu ao fugitivo descobrir o seu funcionamento.

Além de ser uma mistura original de vários gêneros literários – a riqueza de ações dos romances de aventura, a força imaginativa da ficção científica, o rigor das narrativas policiais, a profundidade dos romances psicológicos e a sentimentalidade das histórias de amor –, *A invenção de Morel* coloca uma série de questões metafísicas. A máquina de Morel nos faz vislumbrar a possibilidade de um tempo onde o passado pode ser modificável (o passado é o que é repetido pelo dispositivo), com o preço da eliminação do futuro.

A outra questão, ela também metafísica, está mais diretamente ligada à imagem e à arte. Na verdade, ao contrário da alegoria da caverna, que nos leva a pensar a saída da imagem – o mundo é imagem, é aparência, e as aparências enganam, logo, é preciso saber olhar para o mundo com o olho do espírito, mantendo-o à distância da razão –, *A invenção de Morel* nos convida a entrar na imagem. De fato, o narrador escolhe se transformar em uma imagem para fazer parte da realidade imagética do mundo criado por Morel, com a esperança de ser percebido por Faustine. Ele prefere se transformar em uma imagem e ser percebido por sua amada a continuar a viver em uma ilha deserta.

A relação com a imagem que nos é proposta na alegoria da caverna e em *A invenção de Morel* diferem uma da outra, do mesmo modo que a relação de Ulisses e Achab diferem face ao canto das sereias.[1]

1 Ver a esse respeito o belíssimo texto onde Blanchot redefine a narrativa (cf. *Le livre a venir,* Gallimard, 1959, pp. 9 a 18):

A imagem é o canto das sereias. Não se pode negar que Ulisses o tenha ouvido. Entretanto, a astúcia mantém o intervalo entre o real e o imaginário que o canto o convida a percorrer. Em outras palavras, ele sabe quem ele é quem são as sereias. A questão, porém, é que o homem verídico é muito prudente, e faz um grande esforço para desacreditar as sereias, acusando-as de mentirosas e fictícias.

No universo de Melville, Achab viu aquilo que Ulisses escutou. Enquanto Ulisses manteve sua prudência, Achab se perdeu na imagem. Isto mostra que Ulisses recusou-se à metamorfose na qual o outro penetrou e desapareceu. Depois da prova, Ulisses encontra-se tal como era, e o mundo encontra-se talvez mais pobre, porém mais firme e mais seguro. Achab não se encontra e, para o próprio Melville, o mundo ameaça incessantemente afundar-se neste espaço sem mundo.

A experiência contemporânea: a arte como relação.

A questão da entrada na imagem nos permite separar o moderno do contemporâneo.

É bom lembrar que a arte moderna surge de uma transformação detectada por Diderot na pintura francesa do século XVIII, com a obra de Greuze, David e Chardin. Segundo ele, esta pintura está estreitamente relacionada a um esforço para combater a teatralidade da representação e a racionalização da figuração fruto dos resquícios do racionalismo cartesiano, que remetiam a uma imagem desencadernada, feita para ser vista pelo olho da razão, negando, portanto, a presença do espectador. A arte moderna problematizou o lugar do espectador por meio de dois caminhos diferentes: a estética da transparência e a estética da opacidade. No primeiro caso, a pintura vai se tornar cada vez mais impenetrável, com o aparecimento das pinceladas impressionistas e, mais tarde, da abstração. No segundo caso, ao contrário, a pintura (p. ex. : a pintura neoclássica dos pintores supracitados) vai fazer de tudo para trazer o

"A narrativa tem, para progredir, esse outro tempo, essa outra navegação, que é (...) esse movimento que faz que o canto se torne, pouco a pouco, embora imediatamente – e este 'pouco a pouco, embora imediatamente' é o próprio tempo da metamorfose – imaginário, canto enigmático, que permanece sempre à distância e que designa esta distância como um espaço a percorrer e um lugar aonde ele conduz como o ponto em que cantar deixará de ser um logro."

espectador para dentro do quadro. Estas duas concepções problematizam a presença do espectador, que se torna observador, e acentua a tensão entre sujeito e objeto, que está na origem da modernidade. A pintura impressionista, e mais tarde a pintura abstrata, vão radicalizar e levar a suas últimas consequências a estética da opacidade, enquanto os Panoramas são os dispositivos aperfeiçoados da estética da transparência, uma vez que seu objetivo primordial é trazer o espectador para dentro da imagem, transportando-o no espaço e no tempo. Quer seja trazendo o espectador para dentro da imagem (estética da transparência), quer seja mantendo o espectador à distância (estética da opacidade), o que importa é que, em ambos os casos, o espectador se mantém à distância, separado da ficção proposta pelo artista.

Hoje, entretanto, o desejo que move a arte contemporânea é o de um espectador capaz de encontrar um lugar pra ele diante das imagens e proposições propostas pelos artistas. A obra não é mais alguma coisa de fechada, que preexiste à relação com o espectador. A obra contemporânea perdeu a sua autonomia e, portanto, é a relação com o espectador que vai produzir a transformação que dela se espera. Se por um lado o artista faz a obra em função de uma determinada relação dele com a vida, por outro, o espectador vai ter que encontrar para ele um lugar na relação com a obra ou a obra não vai existir como algo que interessa (a distinção entre o que é bom e o que é interessante é aqui primordial). Tomemos os *Parangolés*: se você não vestir, não encontrar um lugar pra você na relação com eles, eles não interessam. Curioso como o nome "parangolé", inventado por Hélio, nome desprovido de significação, já traga em si esta demanda de participação, de atitude interativa (muito mais importante do que a ideia de interatividade na arte tecnologizada) da arte contemporânea.

Tomemos ainda a questão do dispositivo, tão importante na vídeoarte, uma vez que nela a obra não se apresenta mais como um objeto autônomo que preexistente à relação que se estabelece com o sujeito que a experimenta. Tudo nos leva a crer que nas instalações de vídeo, o cinema sofre uma transformação radical. A instalação permite ao artista espacializar os elementos constitutivos da obra. O termo indica um tipo de criação que recusa a redução da arte a um objeto para melhor considerar a relação entre seus elementos, entre os quais, muitas vezes, está o próprio espectador.

A experiência da obra pelo espectador constitui o ponto central da obra. Nela, o espectador se vê vendo: ele é ao mesmo tempo espectador e ator. A obra é um processo, sua percepção se efetua na duração de um percurso. Engajado em um percurso, implicado em um dispositivo, imerso em um ambiente, o espectador participa da mobilidade da obra.

As Cosmococas

Quando hoje dizemos que as novas tecnologias, por um lado, e a arte contemporânea, por outro, estão transformando o cinema, precisamos perguntar: de que cinema se trata? Portanto, o cinema convencional, que doravante chamaremos de "forma cinema", é apenas uma forma particular de cinema que se tornou hegemônica, um modelo estético determinado histórica, econômica e socialmente. Trata-se de um modelo teórico de representação: "forma narrativa-representativa-industrial" (N.R.I., termo cunhado por Claudine Eizykman), "modelo-representativo-institucional" (M.R.I., termo empregado por Noël Burch), "estética da transparência" (termo utilizado por Ismail Xavier). O cinema, enquanto sistema de representação, não nasce com sua invenção técnica, pois leva algo em torno de uma década para se cristalizar e se fixar como modelo de representação.

Entretanto, não devemos permitir que a forma cinema se imponha como um dado natural, uma realidade incontornável. Aliás, a "Forma Cinema", é uma idealização. É preciso dizer que nem sempre há sala, que a sala nem sempre é escura, que o projetor nem sempre está escondido, que o filme nem sempre é projetado (muitas vezes, e cada vez mais, ele é transmitido por meio de imagens eletrônicas, seja na sala, seja em espaços outros), nem sempre o filme conta uma história (muitos filmes são atracionais, abstratos, experimentais etc.). Entretanto, tanto a história como a teoria do cinema recalcam qualquer desvio produzido neste modelo.

A noção de dispositivo pode contribuir para uma renovação do cinema, sobretudo no que diz respeito à ideia de um cinema expandido sob todas as suas novas modalidades, ou seja, de um cinema que alarga as fronteiras do cinema hegemônico em suas dimensões primordiais, a arquitetônica (as condições de projeção das imagens), a tecnológica (a produção, edição, transmissão e distribuição das imagens) e a discursiva (decupagem, montagem etc.).

Em 1960, surgiu uma série de experiências de cinema expandido ou de intermídia com projeções múltiplas, realizada por artistas (Kenneth Anger, Stan VanDerBeek, Michael Snow, Robert Whitman, Andy Warhol, Yvonne Rainer, Malcolm LeGrice, Jeffrey Shaw etc.) interessados em experimentar a combinação de vários meios de expressão: a música, o teatro, as performances e os *happenings*. É dentro deste espírito que Hélio Oiticica e Neville de Almeida conceberam, em 1973, seus projetos de *Cosmococas*, projetos que só vieram a ser apresentados ou instalados em público nos anos de 1980. Tratava-se de realizar um conjunto de trabalhos no qual o espectador pudesse experimentar o cinema a partir da projeção audiovisual. A ideia principal de Oiticica e Neville era experimentar um duplo devir: o devir cinema das artes plásticas e o devir artes plásticas do cinema, em uma espécie de discurso indireto livre, o que fica muito claro no comentário de Hélio (2005, p. 195).

Hélio veio a denominar de Quasi-cinema uma experiência cinematica realizada com audiovisual que rompe com a "NUMBNESS" que, no cinema tradicional, aliena o espectador na cadeira-prisão. Pois para Hélio e Neville, era preciso liberar o corpo do espectador, a exemplo do modo como os espetáculos de ROCK o fizeram. Não é a toa que o cinema expandido surgiu em grande parte misturado com espetáculos de música ROCK e dança PERFORMANCE.

O Golpe do corte

Solon Ribeiro, artista cearense com formação na Escola Superior de Arte Decorativa de Paris, tem seu trabalho voltado para a imagem fotográfica. Como muitos artistas contemporâneos, seu trabalho está voltado para uma problematização, tendo em vista o fenômeno contemporâneo da saturação de imagens. Para Solon, a imagem é um mistério e precisamos ressuscitar seus aspectos mágicos e metafísicos.

Nos anos de 1990, Solon herda de seu pai uma imensa coleção de mais de 30 mil fotogramas de filmes, iniciada nos anos de 1950 por seu avô, Ubaldo Uberaba Solon, dono de sala de cinema no interior do Ceará. Os fotogramas, em geral mostrando os principais atores dos filmes, eram cuidadosamente guardados em álbuns feitos para este fim, contendo o nome e o ano do filme, bem como o nome dos atores. Uma parte da coleção, que está fora dos

álbuns, foi guardada de forma imprecisa, de modo que fica difícil saber de que filmes as imagens foram extraídas.

O *Golpe do corte*, termo utilizado por Solon para a série de vídeos e instalações feitos com os fotogramas desta coleção, contém dois momentos essenciais: o golpe do corte que implica na extração do fotogramas dos filmes, e o posterior corte operado por Solon pela ação de montagem e encenação das imagens dos fotogramas.

Em um dos trabalhos, Solon utiliza fotogramas com legendas e cria um diálogo imaginário entre os personagens. Em outro, ele projeta os fotogramas de cima, enquanto maneja uns almofadões sobre os quais se deita, de forma que eles possam refletir melhor as imagens dos fotogramas. Curiosamente o artista parece um ator do cinema expressionista, um tanto incomodado pelas imagens que sobre ele são projetadas, como se elas fossem clichês que, porventura, pudessem roubar-lhe a alma.

Vemos nos trabalhos de Solon, uma radicalização do espírito contidos nas *Cosmococas*, que é o de, partindo de imagens clichês, criar uma situação de ruptura com o *numb*-cinema, de modo a criar um cinema participativo, no qual o espectador tem seu corpo liberado pelo corpo-rock. Ou seja, a partir dos momentos-clichês dos fotogramas, extrair uma performance ambiente que envolva tanto os espectadores como o próprio artista. É bom lembrar que em um de seus primeiros trabalhos Solon projetava as imagens sobre os corpos dos espectadores, a exemplo do *Corpocinema*, de Jeffrey Shaw.

Em seus últimos trabalhos, Solon projetava os *frames* sobre seu próprio corpo. Em um dos vídeos, Solon aparece em um matadouro, em meio aos restos dos bois mortos. As imagens dos fotogramas, cheias de *glamour*, são completamente violentadas por meio de gestos do artista que interage com a carne, com o sangue, com as tripas e com as imagens: ora ele parece o bandido da luz vermelha, ora, Glauber Rocha em transe. Na verdade, os trabalhos *quasi*-cinema de Solon estão estreitamente relacionados, por um lado, à forma como Oiticica e Neville se apropriam das imagens *pops* de Marilyn Monroe, Jimi Hendrix e Mick Jagger para renová-las. Em outros momentos, o trabalho de Solon ultrapassa o sentido da apropriação por meio da parada na imagem para se tornar uma espécie de arquivo vivo com uma dimensão performática.

O que nos chama atenção no trabalho de Solon, não é apenas o fato dele

possuir esta dimensão fractal, intermediária, que nos coloca sempre entre as imagens, entre a fotografia e o cinema, entre o cinema e a instalação, entre o espectador e o autor. O que nos chama a atenção é sobretudo a forma como o trabalho de Solon é um convite ao espectador para que ele crie a sua própria fabulação a partir dos golpes e dos cortes operados pelo artista. Afinal, se Solon não gosta de se definir como um artista é porque o artista, como diria Godard, se fixa num substantivo de majestade que destrói qualquer possibilidade de fabulação. O golpe de Solon consiste em um convite para que o espectador participe da mobilidade da obra, um convite, *à la* Melville, para que o espectador se perca na imagem – assim como ele também, Solon, um dia se perdeu – como uma forma de se renovar, de se recriar, de se reencontrar outro.

O golpe de cinema de Solon se insere dentro da tradição do cinema de invenção no Brasil, a de um cinema cujo personagem principal apresenta o que poderíamos chamar, de forma provisória, de uma certa idiotia do real como força espiritual. São, no mais das vezes, mentecaptos, zumbis, macabéas, visionários e autômatos espirituais que habitam cada um de nós, na medida em que eles são como que a pré-história de nossas consciências (*Superoutro*), de nossos pensamentos e impossibilidades de pensamento (*A hora da estrela e Mar de rosas*), de nossas sexualidades (*Copacabana mon amour*, *O homem do pau-brasil e Piranhas no asfalto*), de nossas línguas (*Tabu* e *Sermões*), de nosso subdesenvolvimento (*O bandido da luz vermelha* e *Vidas secas*), de nossos corpos maltratados e famintos (*A opção ou as rosas da estrada e Jardim de espuma*), salvos pela carnavalização e pela antropofagia (*A lira do delírio*), de nossa inocência (*Inocência*), de nossa loucura (*Loucura e cultura*, *A idade da Terra*, *Imagens do inconsciente* e *Matou a família e foi ao cinema*), de nossa idiotia total (*Bang bang*, *Sem essa aranha*, *Nem Sansão, nem Dalila*), que é a única forma de superação do intolerável que habita a nossa sociedade. Pois só a idiotia pode nos salvar da estupidez dos bárbaros arrogantes que fazem a mediocridade triunfar em tudo. Como diria Dostoiévski, "ele é idiota, mas é um príncipe". Tais personagens tiram suas determinações espirituais de suas fraquezas, de um desejo desinteressado de afirmação da vida, de um desejo capaz de reunir a Terra ao inconsciente. Com eles, é toda uma imagem-pensamento que se nos oferece como resistência às imagens-clichê e verdades preestabelecidas, veiculadas pelo poder.

Os *Excitáveis* ou l'art d'apprivoiser

Para Sabrina Esmeraldo.

Em minha última temporada parisiense[1] conheci alguns quadros-objeto intitulados *Excitáveis*, criados pelo artista plástico cearense Sérvulo Esmeraldo. Foi um choque, literalmente! Fui tomado por uma emoção ainda dura, e que só se intensificou desde então, à medida que me pus a pesquisá-los.

Inicialmente, gostaria de apresentar Sérvulo. Sérvulo é um artista cearense de linhagem construtivista, tendo morado vinte anos na França (entre 1957 e 1977), onde se tornou amigo de Soto, Morrelet, Cruz-Diez, Sergio Camargo e muitos outros. Voltou para Fortaleza, onde se estabeleceu. Sérvulo tem um extenso currículo, tendo participado de grandes manifestações artísticas no Brasil e no exterior.

Os *Excitáveis* são, antes de mais nada, quadros-dispositivos de um tipo muito particular. Pois, além de pinturas abstratas, são máquinas eletrostáticas. Isto é, um quadro sensível à energia eletrostática que emana do espectador e das condições atmosféricas, visando à produção de efeitos cinéticos visuais e sensoriais.

Os *Excitáveis* possuem dois componentes básicos: uma caixa, feita de cartão ou madeira, é dotada de uma cobertura de plástico transparente, em geral *plexiglass*, e um conjunto de pequenos elementos, móveis e leves, dispostos dentro da caixa. Os elementos são excitáveis pela ação da eletricidade estática produzida na relação do espectador com o quadro por meio da fricção de sua superfície.

> En frottant la surface du plastique avec le dos de la main, on crée des charges électriques qui par induction font apparaître

1 Em 2004 fui convidado como professor visitante da Universidade Paris III (Nouvelle-Sorbonne), onde ministrei cursos de cinema, arte e novas tecnologias.

> des charges de signe contraire sur des éléments contenus dans la boite. Ceux-ci sont, alors, tantôt attires par le plastique, tantôt repousses vers le fond de boite.

A energia estática é uma forma de energia sutil e misteriosa. Antigamente, marinheiros viajando à noite viam espectros fantasmagóricos de luz azulada dançar nos mastros dos navios. Chamavam a este fenômeno de "fogo-de-Santelmo", patrono dos marinheiros.

O fenômeno da estática é muito comum nos voos aéreos, uma vez que nos ambientes frios e secos a energia passa das superfícies sobre a qual nos movemos e produzimos atrito para os nossos corpos, até fluírem por nossas mãos para os objetos que pegamos, gerando pequenos choques. Não era por acaso que Esmeraldo testava pequenos protótipos dos *Excitáveis* em suas viagens aéreas.

Desde 1967, ano da criação do primeiro excitável, e durante mais de 10 anos, Esmeraldo realizou centenas de *Excitáveis*[2] que variavam em função de parâmetros tais como o material, a forma, a cor e o tamanho. Os menores e mais simples eram feitos com pequenos sacos de plásticos transparentes "*à fermeture étanche*" ou *barquettes* de alimentos, dentro dos quais eram colocados *confetti* de várias formas e cores que possuem a graça de um objeto híbrido, a meio caminho entre o brinquedo, o protótipo e a arte.

Os maiores e mais complexos *Excitáveis* podem ter entre um metro e meio e vinte metros. São os *Excitáveis* de dimensões ambientais, que reagem à presença e aos movimentos dos espectadores que entram na sala. Uma verdadeira instalação cinética interativa!

A arte cinética e a arte cibernética têm em comum o fato de serem as duas principais correntes da arte contemporânea a problematizar a relação da arte e da ciência, por um lado, e da participação do espectador na obra de arte.

Embora presa aos problemas estéticos herdados do construtivismo e do abstracionismo geométrico, a arte cinética rompe com a questão da representação. Por um lado, a arte cinética não se interessa mais pela represen-

2 Grande parte dos *Excitáveis* se encontram em coleções francesas, suíças e belgas, onde a arte cinética mais se difundiu na Europa.

tação do movimento, mas sim pela sua produção, e isto pelo menos de três diferentes formas: movimentos óticos produzidos pelo deslocamento do espectador diante das obras, movimentos mecânicos criados com a ajuda de motores e, finalmente, movimentos realizados pelos próprios espectadores em suas interações físicas com as obras. Importa dizer que as obras cinéticas integram o movimento virtual e o movimento real, o movimento ótico e o movimento mecânico.

Por outro lado, a arte cinética problematiza a questão da participação do espectador na obra de arte. Na arte contemporânea, como na maior parte das obras cinéticas, a obra é fruto da participação e da interação do espectador. Pouco a pouco, a participação vai cedendo o lugar a uma participação ativa (interativa).

A arte brasileira fez duas importantes contribuições, reconhecidas internacionalmente, para arte cinética: os aparelhos *Cinecromáticos* (1955) de Abraham Palatinik e os *Bichos* (1962) de Lygia Clark. A nosso ver, chegou a hora de nos darmos conta que os *Excitáveis*, embora eles não sejam conhecidos no Brasil, representam uma contribuição ainda maior do que as anteriores. Em relação aos aparelhos *Cinecromáticos*, os *Excitáveis* são interativos e, em relação aos *Bichos*, eles introduzem uma interatividade não mecânica. Na verdade, como veremos, os *Excitáveis* são como o ápice e a ruptura do movimento cinético e exprimem muito bem a passagem da arte mecânica para a arte eletrônica.

A partir dos anos de 1960, a arte cinética vai produzir dispositivos, situações e ambientes polimórficos, multissensoriais, transformáveis, penetráveis, nos quais os espectadores são convidados a participar como uma parte integrante e essencial da obra. Como nas máquinas inúteis e derrisórias de Tinguely, nas máquinas cibernéticas de Schoeffer, nos dispositivos magnéticos de Takis, os dispositivos eletrostáticos excitáveis são uma das descobertas maiores da arte interativa dos anos de 1960.

Na verdade, os *Excitáveis* introduzem um terceiro fator que vai transformar a arte do movimento cinético em verdadeira arte da complexidade e da indeterminação, devido ao fato de que neles o movimento se faz entre a pintura e o objeto, entre o objeto e o espectador, entre o espectador e o ambiente que o circunda. Na verdade, nos *Excitáveis*, como qualificar o movi-

mento que vemos? Qual é o lugar do movimento? Qual é a sua origem e a sua destinação? O movimento flui ao longo do ambiente, sendo o espectador e o quadro interfaces através das quais a energia flui sem cessar. No entanto não sabemos onde a energia começa e onde acaba. Entre o movimento do espectador e o movimento dos elementos da obra, há uma energia invisível que flui ora gerando atração, ora gerando repulsão entre os elementos em interação. Qual é a matéria da obra, fenomenologicamente falando? Como qualificar esta materialidade-imaterial dos *Excitáveis*?

Neste sentido, os *Excitáveis* não são apenas simples objetos, embora em aparência sejam de uma grande simplicidade, mas objetos interativos, eletrostáticos complexos que mobilizam não apenas o espectador, que é apenas um elemento entre outros da obra, mas o ambiente como um todo. Não é à toa que os *Excitáveis* são extremamente sensíveis às condições ambientes, o nível de umidade do ar, a temperatura e os materiais empregados, pois estes últimos têm uma enorme influência sobre a interação entre o espectador e os *Excitáveis*.

Entre a pintura e o objeto, entre o objeto e o espectador, entre o espectador e o ambiente, os *Excitáveis* são atratores estranhos que capturam e transformam nossas energias. Os *Excitáveis* correspondem muito bem ao conceito seminal de Jean-François Lyotard de pintura como dispositivo pulsional. Isto é, uma pintura que já não pode mais ser vista como representação de nada, pois se apresenta como uma transformadora de energia que suscita efeitos e disposições da parte dos espectadores, que deixam de ser passivos e passam a ser apenas o vetor de atualização sensorial e afetivo da obra. Em matéria de arte, a única regra comum a dispositivos tão distintos é que os efeitos sejam intensos e os afetos excitáveis.

O que nos surpreende nos *Excitáveis* é como um dispositivo eletrostático de interação entre a pintura e o espectador pode se transformar em um dispositivo pulsional que quanto mais é excitado, mais é excitante. O *Excitável* é um puro acontecimento que toca o espírito como uma presença imaterial, qualidade singular, pura afecção nervosa não passível de representação. É quase impossível ficar ao lado de um *Excitável* sem ser "*apprivoisé*" por seu fluxo energético sem destinação, igual a que sentimos diante do cachorro que balança o rabo.

Para não entrarmos em discussões intricadas acerca de questões relativas ao estado da estética após o sublime, em particular a questão da materialidade imaterial e do tempo paradoxal, vejamos uma metáfora como exemplo. Na famosa passagem do encontro da raposa e do Pequeno Príncipe, Saint-Exupéry coloca de forma poética a questão da síntese passiva do tempo que está na base do sentimento estético. Ao encontrar a raposa, o Pequeno Príncipe a convida para brincar. A raposa, porém, diz que não pode brincar porque não se sente "*apprivoisé*". Intrigado, o Príncipe pergunta o que é *apprivoiser*. A raposa então responde que trata-se de uma coisa bastante esquecida: "*cela signifie creer des liens*". Intrigado, o Príncipe pergunta o que é criar laços:

> *– Bien sûr, dit le renard. Tu n'es encore pour moi qu'un petit garçon tout semblable à cent mille petits garçons. Et je n'ai pas besoin de toi. Et tu n'a pas besoin de moi non plus. Je ne suis pour toi qu'un renard semblable à cent mille renards. Mais, si tu m'apprivoises, nous aurons besoin l'un de l'autre. Tu seras pour moi unique au monde. Je serai pour toi unique au monde... Et puis regarde! Tu vois, là-bas, les champs de blé? Je ne mange pas de pain. Le blé pour moi est inutile. Les champs de blé ne me rappellent rien. Et ça, c'est triste! Mais tu as des cheveux couleur d'or. Alors ce sera merveilleux quand tu m'auras apprivoisé! Le blé, qui est doré, me fera souvenir de toi. Et j'aimerai le bruit du vent dans le blé... S'il te plaît... apprivoise-moi !*
> *– Je veux bien, répondit le petit prince, mais je n'ai pas beaucoup de temps. J'ai des amis à découvrir et beaucoup de choses à connaître.*
> *– On ne connaît que les choses que l'on apprivoise, dit le renard. Les hommes n'ont plus le temps de rien connaître. Ils achètent des choses toutes faites chez les marchands. Mais comme il n'existe point de marchands d'amis, les hommes n'ont plus d'amis.*
> *– Si tu veux un ami, apprivoise-moi !*
> *– Que faut-il faire ? dit le petit prince.*
> *– Il faut être très patient, répondit le renard…*

Depois que a raposa foi *apprivoisé,* chegou a hora do Príncipe partir, e a raposa disse que ia chorar:

> *– C'est ta faute, dit le petit prince, je ne te souhaitais point de mal, mais tu as voulu que je t'apprivoise...*
> *– Bien sûr, dit le renard.*
> *– Alors tu n'y gagnes rien !*
> *– J'y gagne à cause de la couleur du bleu.*

Esta pequena passagem é uma lição de estética. Em arte, só criamos laços quando somos afetados. E somos afetados apenas em nossa passibilidade. Ou seja, somos os laços e relações que contraímos. Antes mesmo de podermos nos representar nas coisas, somos capturados por ela. Mas para que isto ocorra é fundamental que nossa atenção se volte para elas. A atenção é o cimento dos laços e afetos que se formam.

Quando colocamos a questão da interatividade esquecemos o tipo de interatividade que se trata. Quando navegamos um hipertexto, ou zapeamos a TV, nem sempre damos tempo para que se crie vínculos. Por outro lado, sem os vínculos, continuamos a zapear. É um círculo vicioso: não damos tempo para que haja afeto e continuamos a nos deslocar porque nada nos afetou. Na situação do *zapping*, dificilmente seremos *apprivoisé*. No caso dos *Excitáveis*, dificilmente interagimos com eles sem que eles nos capturem em suas transformações energéticas. Tal é o mistério dos *Excitáveis*.

PARTE 3
atravessamentos

Cinema em contracampo

Para Jorge la Ferla

O conceito de dispositivo surgiu primeiro no cinema, para depois contaminar outros campos teóricos, em particular o da artemídia, no qual ele se generalizou – fotografia, cinema, vídeo, instalações, interfaces interativas, videogame, telepresença etc. Isso se deve ao fato de que as obras de arte e as imagens não se apresentam mais necessariamente sob a forma de objetos, uma vez que se "desmaterializam", se "dispersam" em articulações conceituais, ambientais e interativas. As imagens passaram a se estender para além dos espaços habituais em que eram expostas, como a sala de cinema e a televisão doméstica, e passaram a ocupar as galerias, os museus, e mesmo o espaço urbano.

O que os dispositivos colocam em jogo são variações, transformações, posicionamentos que determinam o horizonte de uma prática em ocorrência, a prática cinematográfica, em um feixe de relações dentre as quais podemos distinguir algumas esferas: as técnicas utilizadas, desenvolvidas, deslocadas; o contexto epistêmico em que esta prática se constrói, com suas visões de mundo; as ordens dos discursos que produzem inflexões e hierarquizações nas "leituras" e "recepções" das obras; as condições das experiências estéticas, entre elas os espaços institucionalizados, bem como as disposições culturais preestabelecidas; enfim, as formas de subjetivação, uma vez que os dispositivos são, antes de mais nada, equipamentos coletivos de subjetivação.

Segundo Michel Foucault, um dispositivo possui três diferentes níveis. Em primeiro lugar, o dispositivo é um conjunto heterogêneo de discursos, formas arquitetônicas, proposições e estratégias de saber e de poder, disposições subjetivas e inclinações culturais. Em segundo lugar, a natureza da conexão entre esses elementos heterogêneos. E, finalmente, a formação discursiva resultante das conexões entre tais elementos. Essa perspectiva nos leva a compreender que a imagem que temos do cinema – uma sala escura

onde é projetado um filme que conta uma história e nos faz crer que estamos diante dos próprios fatos –, e que chamamos de forma cinema, é uma formação discursiva, uma episteme, que faz convergir três dimensões em seu dispositivo: arquitetônica (a sala escura), tecnológica (sistema de captação e projeção da imagem) e discursiva (o modelo representativo hegemônico).[1]

A forma cinema é um modelo de representação nascido em torno de 1910, e que tem a ver com uma série de experiências relacionadas a um tipo de subjetividade que emerge no século XIX e pode ser detectada em várias manifestações estéticas, como a pintura neoclássica, os dispositivos imagéticos – fantasmagorias, dioramas, panoramas, fotografia estereoscópica –, o romance de Balzac e de Dickens[2] – com suas novas técnicas no delineamento dos personagens, das ações, do espaço e do tempo –, as passagens parisienses – predecessor dos shoppings atuais –, o *flaneur* de Baudelaire, que se tornou o personagem por excelência das viagens imóveis. Walter Benjamin foi o filósofo por excelência deste novo mundo, articulando estes fenômenos em uma visão de mundo, uma nova episteme.

Ao final de um século de domínio da forma cinema, gostaríamos de fazer duas ou três observações gerais. As grandes mudanças tecnológicas transformaram a produção, a distribuição e a recepção do cinema (o cinema sonoro, a televisão, o vídeo, a imagem digital), mas não enfraquecerem a forma cinema, pelo contrário, a fortaleceram. Entretanto, estas transformações chamam a atenção para uma série de experimentações com o dispositivo cinematográfico que foram completamente recalcadas pela história do cinema, experiências estas resgatadas e rediscutidas ultimamente em torno de dois campos de força teórico-práticos: o cinema expandido e o cinema de atrações. Atualmente vemos emergir um terceiro campo de experimentações que reúne em torno de si um outro conjunto de manifestações que se

1 Trata-se de um modelo de representação: "forma narrativa-representativa-industrial" (N.R.I., termo cunhado por Claudine Eizykman), "modelo-representativo-institucional" (M.R.I., termo empregado por Noël Burch), "estética da transparência" (termo utilizado por Ismail Xavier). O cinema, enquanto sistema de representação, não nasce com sua invenção técnica, pois leva algo em torno de uma década para se cristalizar e se fixar como modelo.

2 No ensaio "Dickens, Griffith e nós", Eisenstein mostra quanto a estética nascente do cinema americano deve ao escritor inglês. Para ele, "Dickens deu à cinematografia americana muito mais do que a ideia da montagem da ação paralela." Eisenstein, Sergei - *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

iniciaram no final dos anos de 1980, e às quais se dá o nome de cinema de museu ou cinema de artista. Duas questões se colocam, desde logo: o que há de comum entre estas manifestações? Em que medida podemos articular estas manifestações com um conjunto mais amplo de fenômenos, com os quais eles se conectam como em uma nova formação discursiva?

O cinema expandido – autores do cinema experimental, em particular Jonas Mekas, utilizavam este termo antes mesmo dele ter sido empregado por Gene Youngblood – é mais voltado para um processo de radicalização do cinema experimental, sobretudo americano, por meio da realização de *happenings* e performances, utilizando projeções múltiplas ou em espaços outros que o da sala de cinema, muitas vezes combinando a projeção com outras expressões artísticas, como a dança, a música, a arquitetura, a fotografia etc. O cinema expandido é uma tentativa de criar um processo de participação do espectador. Tudo se passa como se o espetáculo do cinema desse um movimento ao corpo do espectador, liberando-o da cadeira, como ocorria com os shows de rock, as *raves* etc. Trata-se de um cinema com funções comportamentais, que procura intensificar os efeitos perceptivos visuais e sonoros sobre o corpo do espectador.

O termo cinema de atração está relacionado a duas formas de interrupção do fluxo narrativo: autores como Roland Barthes e Jean-François Lyotard (e posteriormente Serge Daney, Laura Mulvey, Jacques Aumont, entre outros) chamaram a atenção para a questão da parada da imagem. Tratava-se de analisar aquilo que – seja de natureza afetiva (*ponctum*), perceptiva (figural), política (feminismo) ou conceitual (releitura) – viesse a deslocar a imagem do fluxo narrativo no qual ela se insere. Para Lyotard, o cinema experimental (acinema) tinha duas tendências principais – a da velocidade máxima e a da máxima imobilidade – que rompiam com o movimento médio do cinema em geral, interrompendo seu fluxo narrativo. Por outro lado, mais recentemente, um grupo de teóricos do cinema (André Gaudreault e Tom Gunnig) assumiram o termo cinema de atração como uma forma de chamar a atenção para o fato de que o cinema dos primeiros tempos privilegiava a imagem em detrimento do fluxo narrativo.

Já o cinema de exposição, cinema de museu ou cinema de artista tem mais a ver com a espacialização da imagem e a interrupção do fluxo tem-

poral, seja do filme, seja do espaço instalativo. As instalações são imagens organizadas no espaço expositivo, quando na verdade o cinema, mesmo no cinema de atrações e no cinema expandido, as imagens são organizadas no tempo (seja do tempo diegético ou do tempo do espetáculo/*happening*). No primeiro caso, não há mais sequencialidade. A sequencialidade é contingente, ou dada pelo percurso singular de cada visitante/observador.

A ideia de transformar o dispositivo do cinema em suas dimensões básicas (arquitetônica, tecnológica e discursiva) é o que, a nosso entender, se constitui como o denominador comum do cinema expandido, do cinema de atração e do cinema de museu. Recentemente, discutimos a fundo a noção de dispositivo. Não se trata aqui, neste curto espaço de tempo, de retomar esta discussão. Digamos, de forma bastante simplista, que retemos do dispositivo seu aspecto relacional. O que é interessante no pensamento estruturalista (ou mesmo pós-estruturalista), que é um pensamento do dispositivo por excelência, é que ele procura pensar os campos de força e relações que constituem os sujeitos e signos dos sistemas culturais. Para nós, há dispositivo desde que a relação entre elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais etc.) concorram para produzir no corpo social um certo efeito de subjetivação, seja ele de normalidade e de desvio (Foucault), seja de territorialização ou desterritorialização (Deleuze), seja de apaziguamento ou de intensidade (Lyotard). O cinema expandido, o cinema de atração e o cinema de museu são, a nosso entender, novas formas de produção de subjetividade no cinema.

O dispositivo cinematográfico é, ao mesmo tempo, um conjunto de relações no qual cada elemento se define por oposição aos outros (presente/ausente), e no qual o espaço do ausente (imaginário ou virtual) se torna o lugar (é ele que torna visível) onde uma não presença se mistura, ou melhor, se sobrepõe, a uma presença. O mesmo ocorre com o campo/contracampo. Segundo Burch, os procedimentos de representação do espaço-tempo do cinema clássico – os movimentos de câmera, as operações de decupagem, as regras de continuidade, a montagem – basicamente se resumem ao campo/contracampo, na medida em que eles convergem para a criação de um efeito único: o de embarcar o espectador na "viagem imóvel". O campo/contracampo é um dos dispositivos importantes dos mode-

los de representação do cinema, e surgiu nos filmes americanos em torno de 1910. Posteriormente, ele foi teoricamente formulado por Lev Koulechov, interessado que ele estava em entender o processo de representação do espaço e do tempo no cinema americano. Em seu belíssimo livro *La Lucarne de L'Infini*, Noël Burch faz um levantamento exaustivo do nascimento dos procedimentos que culminaram com o nascimento do cinema clássico, por ele nomeado de Modo de Representação Instituído (M.R.I.), entre eles, do campo/contracampo e de outros dispositivos de construção que lhe são conexos, como o *raccord* a 180 graus.

Neste breve artigo, gostaríamos de abordar algumas instalações por meio da questão do campo/contracampo. Se o campo/contracampo é um dispositivo importante de construção do espaço fílmico, e se as instalações são formas de espacialização das imagens, pensar o campo/contracampo nas instalações seria como uma oportunidade de se interrogar não apenas sobre a forma como esse dispositivo é reencenado nas instalações do cinema de museu, mas como se dá o processo de espacialização da imagem na relação com o espaço expositivo.

Procuramos explorar a questão do campo/contracampo para melhor entender de que modo a estratégia de embarcar o espectador na "viagem imóvel" típica da estética da transparência é ou não desconstruída ou transformada no cinema de exposição. A seguir, procuramos fazer uma pequena taxonomia da forma como os trabalhos problematizam o campo/contracampo. Trata-se de pensar as diferentes formas de utilização deste dispositivo no cinema de museu, como um modo de entender o processo de espacialização do cinema exposto. Embora o campo/contracampo seja tematizada na obra dos grandes artistas contemporâneos – Douglas Gordon, Eija-Liisa Ahtila, Stan Douglas, Pierre Huyghe, Doug Aitken, Isaac Julien, Sam Taylor-Wood, Anthony McCall, David Claerbout, entre outros –, cujos trabalhos produzem uma reencenação e recriação da experiência do cinema, gostaríamos de aproveitar este artigo para comentar alguns trabalhos realizados no Brasil.

Trabalhos em campo/contracampo

Comentaremos a seguir quatro experiências onde o uso do campo/contracampo é tematizado e deslocado pela obra de seu uso mais frequente,

isso porque, como veremos, ao campo/contracampo são interpostos uma série de elementos pertubadores.

A artista Rosângela Rennó, que costuma trabalhar com imagens de arquivo, realizou recentemente uma vídeoinstalação intitulada *Febre do sertão* (2008). Nesta instalação, os personagens Diadorim e Riobaldo, do filme de Geraldo e Renato do Santos Pereira, realizado em 1965, contracenam, em campo/contracampo (sendo que o campo corresponde a uma tela e o contracampo a outra) com os personagens homônimos da série televisiva de Walter Avancini, realizada em 1985. Os pontos de inflexão entre os diálogos cruzados são marcados pela edição do redemoinho, fenômeno atmosférico muito comum no sertão brasileiro, presente em ambas as produções por tratar-se de um elemento conceitual fundamental – "o diabo na rua, no meio do redemoinho" – do romance *Grande sertão: veredas* (João Guimarães Rosa). O uso que Rosângela faz aqui do campo/contracampo se exprime em um movimento que contém duas faces complementares. Por um lado, ele é o dispositivo privilegiado por meio do qual o filme se torna disnarrativo, isto é, se constitui e se destitui ao mesmo tempo (ele é sempre mesmo e outro). Por outro lado, cria uma situação que revela o sistema de representação subentendido pelas imagens. Na verdade, como em outros de seus trabalhos, Rosângela nos mostra que quando "consumimos" imagens, somos capturados e transformados em atores de uma rede (ou de um redemoinho) que reforça certas visões de mundo. No caso desta instalação, Rosângela joga com os afetos dos personagens, criando um jogo onde o sentimento está constantemente deslocado e transborda o personagem onde ele se encarna. Segundo Rosângela Rennó, "a escolha dos *closes* de Diadorim e Riobaldo foi feita em função da narrativa, enfatizando a angústia pelo amor reprimido, amaldiçoado e proibido".

O artista e fotógrafo Solon Ribeiro realizou uma série de vídeos e instalações intituladas *O golpe do corte* (2004-2008). Nestes trabalhos, Solon faz uso de uma coleção, herdada de seu avô, de cerca de 30 mil fotogramas retirados das películas. Estes fotogramas foram cuidadosamente colecionados e guardados em álbuns com o nome e ano do filme e dos atores que representavam. Na verdade, como foi mencionado anteriormente, os trabalhos *quasi*-cinema de Solon estão estreitamente relacionados às *Cosmococas* (1973) de

Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, sobretudo no que diz respeito à violência da apropriação das imagens de *popstar*. Em outros momentos, o trabalho de Solon ultrapassa o sentido da apropriação para se tornar uma espécie de arquivo vivo com uma dimensão performática suplementar, onde o artista interage com as imagens num jogo de campo/contracampo. Em um dos trabalhos da série, Solon aparece em um matadouro, em meio aos restos dos bois mortos. As imagens dos fotogramas, cheias de *glamour*, são completamente violentadas por meio de gestos do artista que interage com a carne, com o sangue, com as tripas e com as imagens dos fotogramas projetados. Ora ele parece o Bandido da luz vermelha (personagem homônimo do filme clássico de Rogério Sganzerla), ora um Glauber Rocha em transe. Em um dos trabalhos, Solon utiliza fotogramas com legendas e cria um diálogo imaginário entre os personagens. Estes diálogos são permanentemente deslocados e desviados pelo fato de que não há continuidade, uma vez que cada ator/personagem é dotado de apenas uma fala, já que o artista só dispunha de uma imagem de cada um deles.

Em *Um, nenhum e cem mil* (2002), Katia Maciel constrói uma nova experiência cinematográfica com as interfaces interativas de geração de diálogos. Por meio de imagens em primeiro plano de personagens que dizem frases de clichês amorosos ("Você nunca pensa em mim.", "Precisamos conversar", "Eu te amo" etc.), o usuário pode intervir e formar novos diálogos entre eles. Assim, frases aparentemente inconsequentes, proferidas por cabeças falantes selecionadas ao acaso, fazem surgir, por meio da interação do usuário, trocas narrativas repletas de significado e com expressão emocional. A cada escolha o sistema embaralha as frases tornando os diálogos randômicos. A experiência conjugou o velho dispositivo do campo/contracampo, na criação de novas possibilidades de narrativa por meio da construção de uma interface gráfica interativa. É curioso notar que às vezes os diálogos não funcionam e deixam perceber a artificialidade do processo. Em outros momentos, entretanto, duas frases absolutamente banais e clichês ganham vida e dão lugar a um diálogo verdadeiro. Este trabalho nos faz pensar no princípio básico do campo/contracampo, o efeito Kulechov. Para quem não lembra, o efeito Kulechov foi uma das primeiras tentativas de formalização da montagem, criada em 1922 pelo cineasta e teórico russo Lev Kulechov. A ideia de Kulechov é

que o sentido de uma imagem depende da montagem, ou seja, da justaposição dos planos. Neste sentido ele fez a experiência de campo/contracampo, na qual ela alterna uma mesma imagem (um primeiro plano do rosto de um homem com expressão neutra) com imagens diferentes (um prato vazio, uma criança chorando e uma mulher nua), gerando, assim, três significações distintas: fome, ternura e desejo. No caso do trabalho de Katia Maciel, o mesmo ocorre. As mesmas frases, uma vez reordenadas pelo usuário, criam significações distintas: ora aparecem como diálogos clichês, ora ganham um sentido renovado, como se o diálogo acabasse de ocorrer ali na nossa frente. A questão do campo/contracampo aparece como uma questão central em minhas instalações. Em *Curto-circuito* (1979 filme 35mm), um homem (Joel Barcelos foi ator e diretor de cinema, tendo filmado com grandes diretores como Glauber Rocha, Júlio Bressane, Ruy Guerra e Bernardo Bertolucci) foge, não se sabe de quê. Ora ele foge a pé, ora de carro. Há uma atmosfera de opressão no ar (vivíamos numa ditadura). O filme não possui contracampo, e por esta razão não vemos se há ou não um perseguidor. Em uma versão instalativa, duas imagens são projetadas em *loop* (2007, Museu de Arte Moderna, Rio de Janeiro). Em uma das telas, o homem foge a pé, e na outra, de carro. Entretanto, há dois planos de passagem: ele vem correndo e entra no carro; ele para o carro e sai correndo. Esses planos são utilizados para criar uma situação onde a instalação é um *loop* de dupla face. Enquanto na tela do campo ele foge à pé, na tela da esquerda ele foge de carro, sendo que, em um dado momento, tudo se inverte: na tela do campo ele entra no carro e na tela do contracampo ele sai do carro. Essa permutação possibilita criar uma situação onde o homem parece fugir dele mesmo, em uma espécie de trabalho circular, ao modo de Cortázar.

Trabalhos que inserem o contracampo no campo.

Em *Passei-o* (2005), os artistas Gisela Mota e Leandro Lima criam uma vídeoinstalação que mostra um trilho de trem em plano fixo. Pouco acontece até o momento em que começamos a ouvir os ruídos característicos da aproximação da locomotiva. O sistema de som empregado é de grande potência, sobretudo no que diz respeito às baixas frequências, os graves, de forma que sentimos no corpo como se um veículo muito pesado passasse por ali,

na galeria ou no museu. Os apitos vão se intensificando até o trem passar nos trilhos. Quando o trem passa, porém, vemos em cada um dos vagões imagens incrustadas, imagens que foram captadas pelos artistas da janela do trem e mostram a realidade de bairros populares e pobres das periferias urbanas por onde o trem passou. Após uma enxurrada de imagens (em contracampo) inseridas nos vagões (campo), tudo volta à mesma calmaria de antes, até que o próximo ruído de trem comece novamente a ser aproximar. *Passei-o* joga com a inserção do contracampo no campo, como se o trem fosse um espelho que desse a ver a realidade periférica do espaço por onde passou, confundindo o espectador quanto ao que ele vê e ao espaço que ele ocupa.

Voracidade máxima (2004), de Maurício Dias e Walter Riedweg é uma videoinstalação interativa que tem como tema a prostituição na economia globalizada por meio do trabalho de michês de Barcelona. De posse de um controle remoto ou mouse, o espectador é solicitado a escolher um michê entre onze rapazes que aparecem deitados agonizando em um cruzamento urbano, onde se lê, no asfalto, o imperativo "voracidade máxima". Como em um jogo interativo, uma vez ativado, vemos uma entrevista com um deles, realizada por um dos dois artistas, Dias e Riedweg. As entrevistas foram realizadas em ambientes que lembram as camas dos hotéis de programa. Entrevistador e entrevistado estão deitados em uma atitude que sugere intimidade. Entretanto, o rosto dos entrevistados é coberto com máscaras dos artistas. Estas máscaras são ao mesmo tempo uma forma de proteger a privacidade do entrevistado e uma estratégia de desconstrução do dispositivo habitual dos documentários, que produz uma separação entre nós e eles, uma vez que os documentários convencionais partem do pressuposto mesmo desta diferença. Ao projetar o campo (nós) nos contracampos (eles), *Voracidade máxima* trabalha nos interstícios das relações, desocultando as relações de poder, de saber e de subjetividade.

Estereoscopia (2005) é uma instalação interativa baseada em duas imagens de um casal que se olha, em campo/contracampo. Um *zoom* infinito que envolve a imagem de duas pessoas fotografadas em campo/contracampo (dispositivo principal da representação audiovisual) reproduz, conceitualmente, a situação de uma imagem fractal (a parte contém o todo). O trabalho coloca inúmeras problemáticas conceituais importantes: o papel do *loop* na

arte digital; a imagem fractal, onde as partes contêm o todo; a disjunção da imagem e do som; a temporalidade nas imagens fotográficas. Nesta instalação procuramos realizar o que chamamos de poética fractal. O fractal se apresenta como uma dimensão intermediária capaz de nos fazer transitar entre o contínuo e o descontínuo, a ordem e a desordem, o local e o global, a parte e o todo, o campo e o contracampo. A dimensão fractal, intermediária da instalação é múltipla. Há uma indiscernibilidade da instalação quanto à técnica. Não "sabemos", se é fotografia, cinema ou infografia. Por outro lado, quanto à imagem dos personagens, estamos sempre em uma dimensão intermediária, entre um e outro. Quanto à relação entre o som e a imagem, há um outro paradoxo, pois o diálogo fala de uma interioridade especular – "quero ver o que você está vendo de mim dentro de você" –, que é desmentida pela imagem, que é pura exterioridade, como na banda de Moebius. O diálogo é um discurso indireto livre, no qual eu é outro. Vertigem do mantra digital que multiplica o que se ouve no que se vê, sempre o mesmo que continua o outro, que sou eu, que é você. No jardim das delícias digitais, eu sou você e você sou eu, compartilhando uma profundidade virtual infinita.

Trabalhos que temporalizam a imagem pelo contracampo

Em *Entre margens* (2004) incorporo, por meio de paisagens visuais e sonoras, a condição intermediária, virtual e metafísica, de "A terceira margem do rio" (João Guimarães Rosa). De um lado, temos, em campo, a imagem do rio. "O rio muda, sem cessar: dia, noite, tarde, madrugada. A luz e o movimento das águas mostram que o tempo passa e não passa, para e não para, circula." (MACIEL, 2008) Do outro lado, em contracampo, temos a paisagem: "A terra permanece, a terra que, no movimento lento do capim, olha o rio sem pressa. No meio, entre, o espectador que vê, enquanto ouve uma voz sussurrar o conto. A voz inunda tudo com a palavra, onde tudo é sem cessar, o tempo todo. A palavra é forte. Desenha o filho que guarda o olhar do tempo. A espera pelo pai que foi e não volta. A tristeza de uma ausência que permanece. O neto no colo da filha que vem mostrar ao pai que nada vê. O silêncio da mãe que nada diz. O vazio do mundo na margem da vida: só paisagem. No final, as telas se tocam, por meio de um movimento panorâmico que transforma o rio em terra e a terra em rio." (MACIEL, 2008) O filme

do rio termina no início do filme da terra e vice-versa, de forma que o rio e a terra são como as duas faces do mesmo filme, como na figura da banda de Moebius. Na verdade, em vários de meus trabalhos a relação de campo/contracampo tem na geometria da banda de Moebius sua relação topológica. Temos sempre um único plano-sequência que passa por um estado A e um estado B, projetado diante de do mesmo plano, mas sincronizado ao contrário. De tal forma que podemos dizer que o filme do campo é sempre um devir do contracampo e vice-versa. O que eles mostram, em cada caso, muda: um homem que foge dele mesmo em um contexto de opressão kafkaniano, onde qualquer coisa é motivo para nos sentirmos perseguidos; um pai que foi morar em lugar nenhum, a terceira margem do rio; e um diálogo amoroso paradoxal ("eu quero ver o que você está vendo de mim dentro de você").

Em *Enchendo-vazando* (2006), vídeo instalação de Marcellus L., apresentada na XIX Bienal de São Paulo, vemos a mesma imagem de um barco fora da água, na praia, projetada em duas telas, em campo e contracampo. A princípio não entendemos qual a diferença entre as imagens. Mas pouco a pouco (e isso depende do momento em que cada espectador entra na instalação) percebemos que há uma diferença quanto ao balanço dos enquadramentos do barco pelo balanço. Este balanço denuncia o lugar de onde foi feita a imagem: de um outro barco no mar. Se esperamos mais tempo, vemos que uma das imagens vai diminuindo o seu balanço, enquanto a outra, pelo contrário, vai aumentando. Daí, ao relacionarmos este fenômeno com o título, entendemos que se trata de uma mesma imagem, feita do mesmo lugar, e dividida de tal forma que temos, de um lado, a imagem do barco feita de um barco à beira-mar com a maré enchendo e a outra com a maré secando. Esta relação de campo/contracampo, puramente temporal, cíclica, nos faz pensar não apenas em instalações como *Der Sardemann* (1999) e *Entre margens* (2004).

Trabalhos que interpelam ou implicam o espectador

Como já foi comentdo, os primeiros vídeos de Sonia Andrade, uma série de oito vídeos sem título que lhe consagrou como pioneira (1974-1977), possuem duas temáticas recorrentes: a tevê e os gestos e atitudes da artista. O último vídeo da série reúne as duas temáticas. Nele, Sonia aparece dian-

te de um "muro" de quatro aparelhos de televisão cinco vezes – 'muro' é a forma como se convencionou chamar as instalações que envolviam uma disposição em muro de vários monitores. Nas quatro primeiras, entra para ligar cada um dos aparelhos em um canal diferente (Tupi, Globo, Record e Manchete – que, se não me engano, eram os canais existentes à época). Depois que o espectador teve bastante tempo para ver e identificar os tipos de imagens e programas, todos eles de uma banalidade atroz, Sonia entra em cena e, durante uma dezena de minutos, repete sem cessar: "Desliguem a televisão!" Sua ideia é simplesmente testar a paciência do espectador, mostrando-lhe que sua passividade – o que explica que ninguém se levante contra a situação e desligue o aparelho – é o que dá sustentação ao sistema. Este trabalho, de grande força política, sobretudo se lembrarmos a época em que foi feito, em plena ditadura militar, implica o espectador, que é suposto estar do outro lado, assitindo ao vídeo, e com a possibilidade de desligar o aparelho ou não.

Em 1978 realizei um filme-instalação intitulado *Os sonaciremas* (1978), (anagrama perfeito de americanos), o filme usa a tela de cinema para fazer "refletir", literalmente, os espectadores, verdadeiros objetos do filme. O filme espelha a condição do espectador, como se este apenas alucinasse a partir de sua posição/condição no dispositivo cinematográfico. Entretanto, o processo de ilusão que o cinema cria é tão forte que o espectador não se reconhece nas imagens especulares dele criada. O filme *Os sonaciremas*, a exemplo das obras conceituais dos letristas, é ancorado na ideia de dispositivo, em sua acepção estruturalista. O filme se dá como o canto das sereias, puramente virtual, a partir do qual o espectador, em contracampo, é convocado a imaginar o que seria essa cultura descrita, que é a sua própria, mas que ele, no entanto, não pode perceber, porque ela está sempre à distância, como o lugar a ser percorrido.

Trabalhos que anulam o contracampo

Para terminar, gostaríamos apenas de apontar para um tipo de trabalho, onde a possibilidade de contracampo é anulada pela imagem panorâmica e/ou imersiva. Na verdade, nas instalações panorâmicas, sejam elas cinematográficas ou videográficas, em particular nas instalações com circuito fe-

chado, há um processo complexo de anulação do contracampo. Digo complexo porque o campo e o contracampo é determinado unicamente pelo visitante, que ora olha para um lado da sala, ora para o outro. Autores como Bruce Nauman, Nam June Paik, Peter Campos, Dan Graham e Steina e Woody Vasulka utilizaram o circuito fechado para fazer instalações nas quais a experiência da obra é o foco principal do trabalho.

Em uma de suas instalações mais interessantes *Video surveillance piece. Public room, private room* (1969/1970), Bruce Nauman transgride o espaço privado para oferecer aos espectadores a imagem de um espaço no qual nada acontece, senão o fato de que os espectadores estão lá para ver. Uma câmera de vigilância faz uma varredura em todo o espaço onde se encontra o espectador. No espaço, está uma televisão que mostra o espaço varrido pela câmera. Entretanto, nele, não vemos espectador algum, apenas um espaço vazio. A imagem sem dúvida desconcerta o espectador, uma vez que a sua expectativa de se ver no espaço é frustrada. Parcialmente frustrada, uma vez que ele se vê, não no espaço, mas na televisão mostrada dentro do espaço vazio. O espectador é levado a confrontar o espaço da galeria com a imagem criada pelo dispositivo, em tempo real, e depois devolvido ao espaço, em um jogo em que um se reflete e transforma o outro. Na verdade, *Public room, private room* trabalha com a relação presença/ausência de tal forma que a imagem do espectador no espaço onde ele se encontra seja transferido para a relação de campo/contracampo, onde o campo é o quarto público e o contracampo o espaço privado. O trabalho opera por meio dessa figura do quiasma, uma inversão do interior em exterior, do privado em público, da presença em ausência, do campo ao contracampo.

Em uma versão mais recente do filme *Os sonaciremas*, criamos um *happening* intitulado *Cine-movido* (*happening*-instalação realizada na Escola de Audiovisual de Fortaleza, em 2007), envolvendo os espectadores. Ao mesmo tempo que o filme é projetado, há uma câmera de vídeo que capta a imagem dos espectadores vendo o filme. Esta imagem é projetada por um vídeoprojetor sobre a imagem do filme. Quando a imagem é escura, preta, a imagem dos espectadores aparecem. Estes levam um bom tempo para se dar conta que a imagem projetada é a sua própria imagem captada em tempo-real. A imagem resultante é uma imagem em espelho, infinita, uma

vez que a imagem em vídeo é feita e projetada ao mesmo tempo, criando um jogo de espelho com planos infinitos. Este tipo de situação nos faz pensar no uso que os pioneiros fizeram do circuito fechado, em instalações panópticas que anulavam qualquer possibilidade de contracampo.

Paisagens virtuais

As finalidades da arte, segundo Alois Riegl, são três: embelezar a natureza, espiritualizá-la e rivalizar com ela.[1] Em um texto de indizível beleza, intitulado "Da paisagem",[2] Rilke distingue três tipos de paisagem que são verdadeiras formas de subjetividade e que poderiam se integrar perfeitamente à taxonomia de Alois Riegl: na Antiguidade, a paisagem-corpo tem como função embelezar a natureza; na Renascença, a paisagem-*pathos* espiritualiza a natureza; na Modernidade, a paisagem-*spatium* aparece como pura plasticidade, indiferente à natureza. Como veremos mais adiante, em um trabalho intitulado *Figuras na paisagem*, estes três regimes coexistem, de forma a criar uma heterotopia temporal.

Na Antiguidade, a paisagem era uma cena vazia que não existia, que não tinha sentido enquanto o homem não aparecesse, animando-a com a ação serena ou trágica de seu corpo. A paisagem era vista pelo olhar prevenido do homem, que relaciona tudo com ele mesmo:

> [...] desconhecida era a paisagem que não fosse relacionada à ação do homem sobre ela; desconhecida a montanha em que nenhum deus com rosto de homem morasse; desconhecido o promontório onde não se erguesse nenhuma estátua visível à distância. O homem era ainda novo demais, estava por demais encantado consigo mesmo para dirigir o seu olhar para outro lugar longe de seu corpo. (RILKE, 1965, p. 517).

1 Alois Riegl é um dos grandes teóricos da Escola de Viena. Ele criou um método muito original para fazer história da arte da cultura. Os conceitos de *kunstwollen* (vontade de arte) e de *Volksgeist* (espírito de um povo) são exemplos disso. Cf. *Grammaire historique de arts plastiques*. Paris: Klincksieck, 1978.

2 Cf. RILKE, Rainer Maria. Von der Landschaft. In: *Samtliche Werke*. Funfter Band, Frankfurt am Main: Insel-Verlag, 1965. p. 516-522. Trata-se de uma das versões do prefácio do ensaio escrito por Rilke, em 1902, sobre os pintores de Worpswede – Fritz Mackensen, Otto Modersohn, Fritz Overbeck, Hans Am Ende e Heinrich Vogeler –, onde ele viveu, entre 1900 e 1902, e se ligou profundamente à escultora Clara Whesthoff.

Na Renascença louvava-se, com a terra, o céu, mas isso era feito com tanta dedicação que a pintura se tornava um hino à natureza, "pois a piedade profunda é como uma chuva: acaba sempre recaindo sobre a terra de onde se elevou e é uma benção para os campos". Pouco a pouco a paisagem se torna arte como "pretexto para a expressão de um sentimento humano, a parábola de uma alegria, de uma simplicidade e de uma piedade humanas quase indizíveis" (RILKE, 1965, p. 517).

Mais tarde, e de forma imperceptível, o *pathos* se dissipa e se retira, e a paisagem vai ganhando autonomia. O homem começa a sentir a paisagem como uma coisa distante, diferente dele, como uma realidade de que não toma parte e que está aí, radicalmente fora, uma realidade que não tem sentidos para nos perceber, realidade indiferente. Só então o homem pode compreendê-la. "E, mais tarde, entrou nesse ambiente, como pastor, camponês, ou simplesmente figura no fundo do quadro; ele havia perdido toda a presunção e via-se que ele não queria ser nada além de uma coisa." (RILKE, 1965, p. 517)

A beleza do texto de Rilke provém do fato de que ele tem êxito em descrever a história da paisagem como uma profunda cartografia da subjetividade. É assim que o interesse pela paisagem se desloca progressivamente. De acessório, mais ou menos comandado pela ação, ela se torna jardim das delícias, portadora de um sentimento indizível. Pouco a pouco a paisagem se torna o prazer de olhos distraídos, em seguida a impressão e a sensação a carregam: de uma *imagem-percepção* passamos a uma *imagem-afeto*, e daí a um puro *percepto*. Para Rilke, a paisagem pura é a única coisa capaz de revelar a natureza inumana na qual o homem se instala: trata-se de *perceptos* puros, ou de paisagens não humanas da natureza.

Do espaço ao ciberespaço

Paul Virilio produziu uma série de ensaios sobre o espaço em sua relação com a velocidade dos veículos de transporte, os audiovisuais e os de telepresença. Os veículos móveis, audiovisuais e cibernéticos transformam radicalmente as nossas relações com a paisagem. A paisagem é outra se vamos a cavalo, de carro ou de avião, se utilizamos a escrita ou a telecomunicação. Tudo se passa como se o espaço do enclausuramento da sociedade

disciplinar estivesse cedendo lugar ao ciberespaço, o qual, segundo Virilio, significa o fim do espaço, a sua anulação mesma: uma paisagem artificial que substitui a paisagem natural. Se o final do século XIX e o início do século XX assistiram ao advento dos veículos ferroviário, rodoviário e aéreo, o nosso fim de século tem assistido a grandes mudanças com o advento do veículo audiovisual e dos veículos de telepresença: a televisão, a videoconferência, as redes telemáticas, o ciberespaço.

O espaço, os acontecimentos, as informações e as pessoas são condicionados, cada vez mais, pela telecomunicação, assim como a transparência do espaço de nossos percursos tende a ser transformada pelas articulações do veículo cibernético, último horizonte de nossos trajetos, cujo modelo mais perfeito é o ciberespaço. Segundo Virilio, chegaremos ao tempo em que não haverá mais campo de tênis, mas um campo virtual; não haverá mais passeio de bicicleta, mas exercícios em um *home trainer*; não haverá mais guerra, mas *video game*; não haverá mais astronautas, mas telerrobôs: o espaço não se estenderá mais. O momento de inércia sucederá ao deslocamento contínuo no dia em que todos os deslocamentos se concentrarem em um só ponto fixo, em uma imobilidade que não é mais a do não movimento, mas a da ubiquidade potencial, a da mobilidade absoluta que anula seu próprio espaço à força de o tornar tão transparente. Virilio chegou mesmo, a exemplo do *Flaneur*, de Walter Benjamin, a criar um personagem conceitual, o paralítico tecnologizado, atingido pela inércia polar dos veículos ciberespaciais.

Para nós, o ciberespaço é apenas o mais novo espaço de jogos da humanidade, o qual inaugura uma nova paisagem, a arquitetura da informação: se cada sociedade tem seus tipos de máquinas, é porque elas são o correlato de expressões sociais que são capazes de as fazer nascer e delas se servirem como verdadeiros órgãos da realidade nascente.

A ideia de que o horizonte de nossos trajetos é o ciberespaço, o último veículo, ligado em rede e podendo ver e agir à distância, ponto de concentração de todo o espaço anulado pela ubiquidade absoluta, é uma utopia tecnológica. Entretanto, concordamos que o ciberespaço é um espaço de outra natureza, que leva à criação de outras paisagens, que rivalizam com a paisagem natural. Contudo, Virilio não pode esquecer que os espaços relacional e topológico das redes não são a anulação do espaço. É verdade que,

se pensarmos na história da técnica, perceberemos que ela leva inexoravelmente – da invenção do fogo à invenção da roda, passando pela cadeira, automóvel, elevador e escada rolante – a uma sedentarização do corpo. Hoje, mais do que nunca, a hibridação das técnicas de reprodução (fotografia, fonografia, cinema, vídeo etc.), dos meios de transportes e das tecnologias de telepresença (tevê, internet) produz paisagens interessantes. Basta lembrar a forma como eles são explorados nos filmes de Wim Wenders, nos quais vemos um homem falar ao telefone em um trem, fotografar em um avião, usar um computador em um trem onde passa um filme.

Cabe aqui a pergunta: onde se encontram os fenômenos? Fora das redes, dirão os realistas. Dentro das redes e linguagens, dirão os idealistas. Como disse Latour (2005) em seu artigo: "Infelizmente os fenômenos circulam através do conjunto que compõe as redes, e é unicamente sua circulação que nos permite verificá-los, assegurá-los, validá-los." Ora, sabemos que não há verdade na ciência, na arte, na religião, não há natureza, obra ou deus que não seja o que circula nas redes de transformação.

Claro que o ciberespaço ou o espaço da informação não significa a anulação do espaço, mas apenas a realização tecnológica do espaço topológico, o espaço da justaposição do próximo e do longínquo, do simultâneo. Ou seja, com o ciberespaço viveremos cada vez mais o espaço como sendo espaço das relações de vizinhança, espaço de conexões, heterotópico.

Michel Foucault, em uma conferência intitulada "Espaços outros", fez uma breve história do espaço no Ocidente para nela situar as questões relançadas pelo processo de dessacralização ocasionado pelo espaço contemporâneo, espaço da informação, das memórias estocásticas e das redes. Segundo ele, ao contrário do que possa parecer, a nossa época é obcecada pelo espaço: vivemos a época do simultâneo, da justaposição, do próximo e do longínquo. Tomemos como exemplo a imagem de rede que nos fornece Latour: uma coleção de pássaros empalhados em uma estante de um museu de história natural produz uma heterotopia que permite ao pesquisador compará-los e analisá-los longe da confusão dos ecossistemas naturais em que se encontravam. A coleção é como o centro, o nó, o campo gravitacional que produz um novo arranjo entre o próximo e o longínquo: pássaros "locais" são justapostos a pássaros da mesma espécie, trazidos do mundo

inteiro. Comparada com a situação inicial, em que cada animal vivia em seu ecossistema singular, trata-se de uma perda e de uma redução enorme, pois seria impossível reproduzir essa realidade. Mas se comparada com a confusão de uma floresta tropical, da qual dificilmente se poderia deduzir um novo saber, que amplificação extraordinária! Na verdade, essa estante não é apenas a heterotopia relacional que exprime a topologia das redes – sejam elas mais ou menos centradas, mais ou menos velozes, mais ou menos extensas – que os computadores e as redes telemáticas vão potencializar (a descentralização das redes cibernéticas não rompe com a lógica da heterotopia, apenas acrescenta a ela certo efeito de velocidade), com suas dimensões intermediárias e híbridas entre as paisagens locais e os modelos globais.

Paisagens urbanas virtuais

Ao longo dos anos de 1980 e de 1990, várias obras interativas propuseram fazer o espectador experimentar os espaços urbanos por meio de heterotopias cibernéticas. Em 1985, Jean-Luc Boissier concebeu uma instalação, exposta no Beaubourg, na exposição *Les immateriaux*, intitulada *L'autobus ou l'exercise de la découverte* com a ajuda de múltiplas técnicas: videodisco, vídeo, cinema, computador. Tratava-se de uma maquete de um ônibus cujas janelas eram ocupadas por três monitores ligados a um sistema gerador de imagens. A ideia era fazer o espectador poder passear por Paris. Ao apertar o botão de parada, o visitante simulava parar o ônibus e explorar virtualmente aquela localidade de escolha.

Em 1990, um pioneiro das instalações com imagens de síntese, Jeffrey Shaw, realizou *The legible city*. A primeira versão dessa instalação apresentava um passeio de bicicleta imaginário por paisagens artificiais, representando as ruas de Manhattan ou Amsterdã. Além de ser uma paisagem artificial, criada com imagem de síntese, tridimensional, Shaw transforma o espaço da cidade em um livro cujas ruas e cruzamentos são formados por palavras tridimensionais. Ao passear pela cidade o espectador cria seu próprio texto.

A ideia de uma representação geométrica do mundo nos faz pensar também nas imagens interativas de Matt Mullican. Sua mais ambiciosa instalação, *City project*, exposta no MoMA, em 1989, foi realizada em videodisco para tela plana. Ela representa os espaços urbanos de uma cidade alegórica

construída com formas geométricas simples e colorida por zonas. Vista da vertical, a cidade parece um terreno de beisebol. A zona vermelha, denominada o subjetivo, representa o espírito. As zonas branca e preta, ditas "Zonas dos signos", simbolizam um domínio em que a linguagem só existe sobre a forma de signos e de símbolos. A zona amarela, correspondente ao "Mundo enquadrado", é um mundo microscópico representando o mundo inteiro. A zona azul, intitulada "O mundo não enquadrado", é a mais próxima do mundo em que vivemos. Enfim, a zona verde, chamada "Forças elementares", representa a natureza e a matéria. "Quando o espectador penetra numa zona, o mundo inteiro assume a sua cor para simbolizar a abolição das fronteiras geográficas em favor de um engajamento social global da cidade." Em uma versão mais sofisticada, *Five into one* (1991), os espaços da cidade podem ser percorridos com dispositivos de visualização mais sofisticados. Trata-se da criação de espaços interpretativos: em lugar de uma cidade única, cada ponto de vista remete a uma das cinco diferentes formas de se interpretar a cidade. Daí o título: cinco em um.

Berlin Cyber City (1992), obra de realidade virtual criada por Monika Fleishmann, arquiteta alemã, procura romper com o sistema de condicionamento sensório-motor no processo de representação do espaço urbano de Berlim. Fleishmann parte da seguinte constatação: o Muro de Berlim acabou na realidade, mas ainda existe como imagem virtual na cabeça das pessoas. Para quebrar o muro na cabeça dos usuários, o sistema de realidade virtual faz coexistir essas duas imagens de Berlim, simultaneamente: a Berlim atual (presente, sem muro) é apresentada pela Berlim virtual (passada, que as pessoas ainda têm em mente). Com isso, o muro que as pessoas têm na cabeça se torna virtual também, e se esvai com a realidade que muda. *Berlin Cyber City* é um trabalho que visa à dissolução da neurose. A neurose é constituída por imagens mentais petrificadas (espaço de interioridade) ou por condicionamentos sensório-motores que nos impedem de ver as imagens que vêm de fora, quando a situação já mudou.

Na verdade, Fleishmann produz uma verdadeira paramnésia com a tecnologia virtual e faz com que o virtual se dê como abertura nas imagens mentais petrificadas, que impedem as pessoas de ver o novo. Lembremos que na paramnésia o sentimento de *déjà vu* não se funda sobre um passado

real, mas faz do passado um puro virtual (*jamais vú*), uma imagem-tempo biface, um curto-circuito indiscernível entre o atual da percepção (abstrato do ponto de vista do processo de temporalização) e o virtual como elemento ontológico do tempo.

Em *Berlin Cyber City* a tecnologia é deslocada de suas coordenadas de controle a partir de uma disfunção cerebral (a paramnésia) e vai interagir com novos circuitos noéticos e estéticos. Enfim, é aí que a tecnologia e a arte moderna encontram certa filosofia que afirma o real enquanto pura exterioridade (é nesse sentido que Foucault cunhou o pensamento do fora): como extrair dos modelos cognitivos e das imagens clichês que a cultura nos impõe – e que nos impede de ver as imagens que vêm de fora – imagens que nos deem razão de crer no mundo em que nós vivemos? O que o espectador sente ao se liberar de uma imagem petrificada o faz viver um evento em imagem (pura exterioridade):

Um evento em imagem [diz Blanchot] não é ter desse evento uma imagem, nem tampouco atribuir-lhe a gratuidade do imaginário. O evento, neste caso, tem verdadeiramente lugar, e, no entanto, terá lugar verdadeiramente? O que acontece apodera-se de nós, como nos empolgaria a imagem, ou seja, nos despoja, dele e de nós, mantém-nos de fora, faz desse exterior uma presença em que o "Eu" não "se" reconhece.

A realidade virtual é um conjunto de tecnologias que fazem interagir os modelos cognitivos e os modelos computacionais. Habitualmente essas interações se reduzem ao plano do sensório-motor, como nos simuladores de voo, nos quais toda a interatividade se dá em função da motricidade. No caso específico de *Berlin Cyber City*, os mundos virtuais criados no computador se abrem de tal forma como janelas reais nos modelos cognitivos petrificados, que esses modelos entram em sinergia e transformam o curto-circuito sensório-motor que impede as pessoas de ver as imagens que vêm de fora.

A metáfora do muro em *Berlin Cyber City* é muito interessante e nos faz vislumbrar duas concepções diferentes da realidade virtual. Habitualmente cada um de nós passeia diante da realidade carregando nossos muros, nossas ideologias e imaginários, nossos símbolos e crenças, nossos modelos e valores modelados culturalmente. Cada cultura remete a um processo múltiplo de produção de subjetividade, com seus universos cognitivos,

discursivos, afetivos, sensíveis, tecnológicos. Cada cultura nos fornece uma verdadeira visão artificial, que nos faz pensar e sentir o mundo em função de um complexo sistema de representação. Por intermédio dessa modelização, cada imagem se converte em um clichê (espaço de interioridade), cumprindo um papel em nossas ações e reconhecimentos.

Figuras na paisagem: por uma poética da paisagem

Desde 1976 venho trabalhando com fotografia, cinema, vídeo e instalações em que predominam as dimensões experimental e conceitual e nos quais o tema da paisagem é determinante. No final dos anos de 1980, passei a trabalhar com a noção de virtual, tanto em meu trabalho artístico como no teórico. O *virtual* é uma categoria estética que nos ajuda a pensar a artisticidade das chamadas "novas tecnologias da imagem". Ele se apresenta como uma dimensão ontológica, uma abertura que impede o real de se confundir com suas representações dominantes. Portanto, não vemos razão para temermos que a experiência do virtual seja capaz de arruinar a experiência do possível, como se o mundo pudesse ser *anestesiado* pelo efeito de sua reprodutibilidade técnica.

Em *Entre-margens*, incorporo, por meio de paisagens visuais e sonoras, a condição intermediária, virtual e metafísica de "A terceira margem do rio" (João Guimarães Rosa). De um lado, o rio muda, sem cessar: dia, noite, tarde, madrugada. A luz e o movimento das águas mostram que o tempo passa e não passa, para e não para, circula. Lá, do outro lado, a paisagem, a terra permanece, a terra que, no movimento lento do capim, olha o rio sem pressa. No meio (entre), o espectador que vê, enquanto ouve uma voz sussurrar o conto. A voz inunda tudo com a palavra, onde tudo é sem cessar o tempo todo. A palavra é forte. Desenha o filho que guarda o olhar do tempo. A espera pelo pai que foi e não volta. A tristeza de uma ausência que permanece. O neto no colo da filha que vem mostrá-lo ao pai que nada vê. O silêncio da mãe que nada diz. O vazio do mundo na margem da vida: só paisagem. No final, as telas se tocam, por meio de um movimento panorâmico que transforma o rio em terra e a terra em rio (o filme do rio termina no início do filme da terra e vice-versa).

Em *Estereoscopia* coloco vários problemas conceituais relacionados ao que pode ser chamado de poética fractal. Para mim, o fractal se apresenta

como uma dimensão múltipla, capaz de fazer-nos transitar entre o contínuo e o descontínuo, a ordem e a desordem, o local e o global, a parte e o todo, ou o campo e o contracampo que definem a posição do espectador em relação à ausência e à presença da imagem dos personagens. Há também uma indiscernibilidade da instalação quanto à técnica. Não sabemos se é fotografia, cinema ou infografia. Há, ainda, outro paradoxo, pois o diálogo fala de uma interioridade especular – "quero ver o que você está vendo de mim dentro de você" – que é desmentida pela imagem, que é pura exterioridade, como na banda de Moebius. O diálogo é um discurso indireto livre, no qual eu é outro. Vertigem do mantra digital que multiplica o que se ouve no que se vê, sempre o mesmo que continua o outro, que sou eu, que é você. No jardim das delícias digitais, eu sou você e você é eu, compartilhando uma profundidade virtual infinita.

Para mim, o virtual não se opõe ao real, pois o virtual é um interstício na câmera escura da ideologia (Marx), que nos leva a ver o real enquanto novo; uma brecha nos esquemas perceptivos enrijecidos que nos faz ver as imagens que vêm de fora (Nietzsche); uma disfunção do cérebro, *madeleine* que nos transporta a um passado que nunca foi presente (Bergson).

O virtual é uma categoria estética que se apresenta sempre como recriação de um real recalcado, ou seja, de um real que se confunde com sua representação dominante. Trata-se de entender como positivar o novo regime da imagem-técnica sem cair nas armadilhas das velhas oposições entre as velhas e as novas tecnologias. Imagem manual, imagem técnica, imagem digital, redes de imagem, pouco importa – as tecnologias da imagem são acontecimentos multitemporais, equipamentos coletivos de subjetivação –, o que importa é saber como a imagem pode continuar a manter a sua função poética/estética.

Figuras na paisagem é uma instalação audiovisual interativa, na qual o espectador, utilizando um binóculo virtual (Visorama), interage com imagens que contam a história das relações das pessoas com as paisagens. Ao interagir com uma paisagem urbana (primeiro nível de navegação), o espectador pouco a pouco percebe que está diante de uma imagem-mosaico que esconde centenas de outras imagens, contendo outros níveis de navegação. As paisagens e rostos vistos fazem parte da história dos personagens

que habitam a paisagem mostrada inicialmente. A instalação-documentário mistura paisagens e rostos, imagens e sons, imagens fixas e em movimento, levando o espectador a explorar as imagens para encontrar seu próprio lugar na paisagem. A instalação foi concebida idealmente para um espaço de 4 por 4 metros, com pé direito de 3 metros. Em uma das paredes será projetada, a partir do teto, uma imagem de 4 metros de largura por 3 metros de altura, ocupando quase que totalmente um dos lados da sala.

Corte transversal da instalação

Simulação da instalação

Defronte da imagem projetada, os espectadores dispõem de um binóculo virtual, na verdade um dispositivo de realidade virtual intitulado Visorama (www.visgraf.impa.br/visorama). Ao manipular o *zoom* do Visorama, o espectador se desloca "dentro" da imagem projetada, explorando-a em seus mínimos detalhes. A partir de um *zoom* de trinta vezes, o espectador começa a perceber que a imagem inicial é formada por pequenas imagens de paisagens naturais que constituem um segundo nível de navegação. É importante notar que a imagem mantém sua resolução ao longo do *zoom* efetuado, qualquer que seja o nível de navegação.

Ao penetrar em uma dessas paisagens, o espectador se dá conta de que o mesmo processo se repete, a saber, que se trata de uma imagem-mosaico com dois níveis de profundidade: no primeiro, a imagem urbana é composta por imagens de paisagens "naturais"; no segundo, as paisagens "naturais" são feitas de rostos. Estes rostos possuem movimento e falam sobre paisagens. O espectador percebe que estes comentários, que se misturam aos sons das paisagens vistas anteriormente (primeiro e segundo níveis de navegação), nada mais são do que a expressão do sentimento destas pessoas sobre as paisagens por elas vivenciadas ou imaginadas. Na verdade, esses dois níveis de navegação correspondem a passagens entre três tipos de paisagens recenseadas por Rilke: paisagem-ação, paisagem-afeto, paisagem-percepção.

É preciso notar que a instalação é povoada por paisagens virtuais: paisagens de paisagens. Mesmo os rostos são paisagens, com seus horizontes e linhas de fugas próprias, suas variações e dispersões, seus campos de força.

Os sons também são paisagens compostas de música eletrônica minimalista (*soundscapes*) misturadas aos ruídos sampleados das paisagens e aos comentários das pessoas sobre as paisagens. Os comentários são ouvidos e pontuam as imagens desde o início. Entretanto, é apenas quando o espectador visualiza os rostos de muito perto que as falas passam a ser sincronizadas com as imagens em movimento das pessoas.

Muitos artistas (Georges Seurat, Salvador Dali, Marx Ernst, David Hockney, Chuck Close, Vik Muniz, entre outros) e movimentos artísticos (arte bizantina, impressionismo, pontilhismo, surrealismo, cubismo, entre outros) exploraram os elementos mínimos constitutivos das imagens antes mesmo da emergência da imagem-mosaico, eletrônica e digital. As possibilidades artísticas e tecnológicas das imagens-mosaico em suas relações com certas ideias-chaves da arte contemporânea – fragmentação das imagens, telas múltiplas, interatividade, imersividade, instalações multimídia – nos levaram a utilizar as ideias-chaves como estrutura básica desta instalação interativa.

Nestes últimos anos, tenho me dedicado a trabalhar com a paisagem real por meio dos dispositivos de instalação e de realidade virtual. Em *Figuras na paisagem* pretendo explorar dois movimentos que fazem parte da imaginação poética da paisagem.

O primeiro movimento seria o de uma poética do fragmento, no qual a imagem é feita de outras imagens. A estética do fragmento tem a ver com a implosão da obra como centro e totalidade. Como disse Roland Barthes, "a incoerência é preferível à ordem que deforma". Entretanto, a poética do fragmento possui características formais e de conteúdo próprias. Formais: exprimir o caos sem reduzi-lo. Mostrar que a paisagem urbana caótica é formada de muitas paisagens singulares e de deslocamentos interessantes. Conteúdo: afastar o "monstro" da totalidade com a ideia de que uma imagem sempre "esconde" outra ou remete a outra. Trata-se de um convite para o espectador explorar uma paisagem urbana na qual seus fragmentos remetem a paisagens singulares autônomas, tornando-as parte de suas vidas.

O segundo está ligado ao que chamo de poética fractal. Neste caso, o fractal se apresenta como uma dimensão flutuante, capaz de nos fazer transitar entre o contínuo e o descontínuo, a ordem e a desordem, o global e o local. Quem se lembra de Proteu? Proteu é um mito fractal. A cada uma das

perguntas que sua filha faz sobre sua identidade, ele se metamorfoseia: Proteu é água, é fogo, é pantera. Cada resposta nos dá uma imagem local e uma impossibilidade de imagem global. Mas quem é realmente Proteu por detrás deste caos de aparências? Quem é Proteu quando ele não é mais água e não é ainda fogo? Puro interstício, puro possível, virtualidade criadora. Proteu é paisagem urbana caótica, é paisagem natural, é rosto. A uma grande distância Proteu é uma janela que dá sobre essa realidade urbana caótica. Mais de perto ele se transforma em paisagem natural, jardim, floresta, praia, montanha, nuvens. Mais de perto ainda ele se faz rosto, fala, gesticula, conta a história de uma paisagem. Faz da paisagem um afeto, uma dimensão íntima que a humaniza. O que é Proteu quando ele não é mais selva de pedra e ainda não é o afeto que cerca uma árvore com o seu espaço íntimo e a faz crescer? Um fractal, um interstício, um entre radical, uma dobra que nos permite ver e viver a paisagem em dimensões e frequências diferentes, cada uma delas com suas problemáticas e formas de existência. Como é concreta esta coexistência das coisas em um espaço que duplicamos com a interatividade de nossa existência! O tema da poética do espaço de Bachelard, lugar que faz coexistir Leibniz e Rilke, transforma-se aqui em um coexistencialismo, em centro de todo o espaço. Para cada paisagem o distante é o presente; o horizonte e suas dimensões infinitesimais têm tanta existência quanto o centro.

As virtualidades da imagem panorâmica

Para Luiz Velho

Nestes últimos dez anos temos nos dedicado à pesquisa da imagem panorâmica. O ressurgimento da imagem panorâmica digital (imagem de síntese fotorrealista) nos leva a repensar a oposição milenar entre imagens e modelos, entre sensível e inteligível. Por outro lado, a imagem panorâmica tem uma história que nos permite reencenar algumas das principais potencialidades das imagens na cultura contemporânea, de uma imagem que é cada vez mais uma imagem-rede, virtual, interativa, imersiva, híbrida. Por fim, tencionamos, a partir de uma análise da imagem panorâmica, tanto em seus aspectos técnicos, como estéticos, criar um conjunto de experiências visando estabelecer campos de aplicações para um sistema multimídia de realidade aumentada intitulado Visorama, inventado por mim, em parceria com o matemático Luiz Velho.

Podemos dizer que houve, neste último quarto de século, uma nova voga das imagens panorâmicas: novos aparelhos e dispositivos de fotografia, cinema e vídeo foram criados[1]; um novo método de visualização computacional baseado em imagens panorâmicas foi criado, originando vários programas[2]; numerosas exposições e publicações foram realizadas[3]. A fotografia panorâmica encontrou uma certa renovação com as fotos e instalações de David Hockney, Joseph Kudelka, Andrew Davidhaze, Jeff Guess, Jeff Wall, Bernard

1 Entre eles, destacamos o formato da TV digital, a máscara panorâmica fotográfica, as cabeças de tripé para fotografia panorâmica, a revelação APS.
2 Trata-se dos *softwares* de visualização de ambientes virtuais baseados em imagens panorâmicas que permitem a criação das chamadas "visitas virtuais": Quicktime VR (Apple Computer), PhotoBubbles (OmniView), RealVR (Real Space), Photovista (Live Picture), IPIX (Internet Pictures), SmoothMovie (Infinite Picture), Videobrush (Live Picture), entre outros.
3 Entre eles, destacamos: *The Panoramic Image* (John Hansard Gallery, Southampton, 1981), *The World is Round* (Hudson River Museum, 1987), *Panoramania* (Barbican Art Gallery, London, 1989), *Panorama – La Collection Bonnemaison* (Actes Sud, Arles, 1989), *Panorama des Panoramas* (Centre National de la Photographie, 1991), *Sehsucht* (Bonn, 1993). Recentemente a Expo 02, na Suíça, apresentou seis instalações panorâmicas gigantes.

Bonnamour e Rosângela Rennó.[4] Nas artes plásticas, vários artistas realizaram importantes instalações audiovisuais imersivas e panorâmicas: Sam Taylor-Wood (*The Party*, 1998, além da série *Five Revolutionary Seconds* 1997-1999), Stan Douglas (*The Sanderman*, 1997), Pipilotti Rist (Remake of the Week-End, 1997), Doug Aitken (*New Ocean*, 2001), só para citar alguns deles.

No campo das artes eletrônicas, mais diretamente ligado ao nosso problema, muitas instalações imersivas e interativas foram apresentadas: *Moving Movie* (1977), *Displacement* (1984), *Be Now Here* (1995), todas de Michael Naimark; *Place – A User's Manual* (Jeffrey Shaw, 1995); *Beyond* (Zoe Beloff, 1996); *Passagen* (Graham Ellard e Stephen Johnstone, 1997); *Panoramic Navigator* (Jeffrey Shaw, 1997); *Landscape One* (Luc Courchesne, 1997); *Wall of Death* (Graham Ellard e Stephen Johnstone, 1999); *Place D'Uhr* (Jeffrey Shaw, 2000); *Panoscope* (Luc Courchesne, 2001). Algumas destas instalações reencenam o dispositivo cinematográfico em todas as suas dimensões. É o caso das instalações de Michael Naimark, Jeffrey Shaw e Luc Courchesne, que acrescentam ao movimento da imagem do cinema a arquitetura imersiva dos Panoramas e a linguagem interativa das novas interfaces computacionais. Valeria a pena fazer uma análise detalhada, ao mesmo tempo técnica e estética, das instalações de Naimark, Shaw e Courchesne. Elas são absolutamente instigantes se pensarmos nas futuras possibilidades de um cinema imersivo e interativo.

O fato é que a imagem panorâmica tem a sua própria tradição histórica, distribuída em duas vertentes bastante distintas: os Panoramas[5] – dispositivos cenográficos e arquiteturais, precursores dos espetáculos audiovisuais, dos parques temáticos e dos sistemas de realidade virtual –, e os Panoramas fotográficos, que vão do megascópio de Von Martens (1843) às instalações panorâmicas fotográficas.[6]

A imagem panorâmica foi objeto de inumeráveis classificações. Dentre

4 Os últimos três deles realizam instalações fotográficas.
5 Utilizaremos o termo Panorama com maiúscula para designar os dispositivos arquitetônicos patenteados por Robert Barker em 1787.
6 Em uma exposição intitulada *L'Effet Film*, concebida e realizada por Philippe Dubois em 1999, são apresentadas complexas instalações e imagens criadas por dispositivos panorâmicos inventados pelos fotógrafos Bernard Bonnamour, Christian Lebrat, Jeff Guess e Emanuel Calier. Dubois, Philippe. *L'Effet film: figures, matières et formes du cinéma en photographie*. Catálogo da exposição concebida e realizada por Philippe Dubois, Lyon: Lectoure, Cherbourg, 1999.

elas, destacamos as duas classificações de Joachim Bonnemaison e a de Philippe Dubois. Bonnemaison[7] começou por distinguir, de um ponto de vista puramente técnico, quatro tipos de panorâmicas fotográficas: 1) vista panorâmica: são as imagens alongadas, realizadas em uma única tomada; 2) Panorama: são aquelas que contêm pelo menos duas tomadas; 3) panorâmica: obtidas com o movimento da objetiva, tal como foi criada pela primeira vez com a câmera (Megascópio) de Von Martens; 4) panóptico: são as imagens de mais de 180º, obtidas com câmeras especiais que giram em torno do eixo – o Cyclógrafo, criado por Damoizeau, foi a primeira câmera a fazer panópticos de 360º. Em seguida, Dubois[8] retoma esta classificação, não apenas para aperfeiçoá-la do ponto de vista técnico, mas também para dela extrair algumas implicações estéticas.[9] Alguns anos mais tarde, Bonneimaison[10] propõe uma nova classificação técnica das imagens panorâmicas, independentemente do suporte, apresentada em uma exposição inteiramente consagrada a este tipo de imagem. Tencionamos analisá-la, com o intuito de extrair de seus aspectos técnicos certas dimensões estéticas.

Existem muitos tipos de imagem panorâmicas que se diferenciam umas das outras por meio de parâmetros tais como: o campo de visão, o suporte utilizado, a forma como é apresentada, a relação que estabelece com o espectador. Ao fazermos uma síntese destes parâmetros, nos deparamos com certas oposições muito interessantes – Panoramas arquiteturais e Panoramas icônicos (os primeiros são imersivos), Panoramas analógicos e Panoramas digitais (os segundos são interativos), Panoramas realistas e Panoramas fotorrealistas (os segundos são imagens de síntese fotorrealistas); imagem panorâmica e imagem panóptica (o segundo supõe o movimento), que, embora técnicas, nos permitem observar certas dimensões da imagem contemporânea: a imersividade, a interatividade, a imagem de síntese fo-

7 Bonnemaison, J. *Panoramas, photographies 1850 – 1950*. Arles: Actes-Sud, 1989.
8 Classificação de Dubois foi apresentada em um texto intitulado originalmente: Dubois, Philippe. "La quéstion du Panorama: entre photographie et cinema". In: *La Revue de la Cinémathèque*, n°4. Paris: 1995.
9 Cf. mais abaixo em *e) imagem-híbrida*.
10 Bonnemaison apresenta uma segunda classificação das imagens panorâmicas em qualquer suporte, mesmo digital, na famosa exposição *Sehsucht,* exposição espetacular inteiramente consagrada à imagem panorâmica. *Cf. Sehsucht. Das Panorama als massenunterhaltung des 19. Jahrhunderts.* Bonn: Stroemfeldt, 1993.

torrealista, a imagem em movimento, a imagem-rede. São estas dimensões ou virtualidades que nos interessa examinar, por duas razões. Em primeiro lugar, acreditamos que uma análise ao mesmo tempo histórica, técnica e estética da imagem panorâmica nos permitiria entender melhor algumas das virtualidades da imagem na cultura contemporânea. Por outro lado, pretendemos, a partir deste exame, pensar um certo número de experimentações ou aplicações possíveis para o sistema Visorama como um todo.

Imersividade e interatividade nos Panoramas

O Panorama[11] é o primeiro dispositivo imagético de comunicação de massa a proporcionar uma imersividade total, ainda no século XVIII. O Panorama é um tipo de pintura mural patenteada em 1787 pelo escocês Robert Barker, construída em um espaço circular em torno de uma plataforma central, de onde os espectadores podiam observar um dos espetáculos imagéticos mais apreciados do século XIX. Os Panoramas eram tão monumentais como sistema de representação – em geral eles nos davam uma visão monumental da natureza e da história –, quanto como sistema arquitetônico, voltado para o grande público. Basta lembrar que eles eram construídos em rotundas equivalentes a dois ou três andares e suas imagens tinham uma superfície que variava em torno de 1500 metros quadrados.

Numerosas variações destes Panoramas foram criados depois de então e até a metade do nosso século: Alporama, Europorama, Cosmorama, Georama, Neorama, Pleorama, Pandorama, Diorama, Mareorama, *Moving* Panorama, Photorama, Cineorama, Cinerama...

A evolução do Panorama está relacionada ao aperfeiçoamento dos diferentes dispositivos imersivos panorâmicos, no sentido de trazer o espectador para o centro da ação representada. Uma primeira modificação foi introduzida por Charles Langlois, em 1831, ao substituir a plataforma central por um navio, de onde o espectador avistava a batalha de Navarin (*Panorama de la bataille navale de Navarin)*.

11 Ver nos anexos "Caderno de imagens" alguns Panoramas. O Panorama tem sido redescoberto desde a década de 1970. Ver na bibliografia os livros de S. Bordini, S. H. Buddemeier, R. Hyde, S. Oettermann e B. Comment.

Uma outra modificação veio com os Panoramas americanos, que se distinguem do Panorama europeu por não ser cilíndrico. O Panorama americano foi apelidado de *Moving picture* ou *Moving Panorama*. A versão americana foi criada com o objetivo de produzir uma imagem em movimento, que substituía o movimento e o percurso do espectador. O espectador "embarcava" em um espaço que simulava as laterais de um barco ou de um trem. Uma vez ali instalado, ele assistia a uma viagem pelo Mississipi ou Grand Canyon, através de uma grande imagem pintada que desfilava diante do espectador durante horas (chegou-se a falar em uma tela que teria algo em torno de três milhas de comprimento). Pouco a pouco, os Panoramas americanos se transformaram para abrigar o que, de alguma forma, anunciavam: os *Moving picture* passaram a ser realizados com imagens cinematográficas, captadas através das janelas dos trens e dos barcos.[12]

Em 1900, na exposição Universal de Paris foram apresentados três instalações panorâmicas remarcáveis, utilizando os mais diferentes suportes, como a pintura, a fotografia ou o cinema: o Mareorama de Hugo d'Alesi, o Photorama dos irmãos Lumière e o Cineorama de Raul Grimoin-Sanson. Com o Mareorama, o espectador viajava entre as paisagens mais representativas entre Marselha e Yokohama, passando por Nápoles, Ceilão, Singapura e China. A plataforma disfarçada em navio transatlântico, com 70 metros de comprimento e podendo acolher até 700 pessoas, repousava sobre um sistema de suspensão Cardan para simular o balanço das ondas. Os atores executavam as manobras de navegação enquanto um sistema de ventilação propagava os odores marinhos e a luz era alterada criando o efeito do cair da noite ao final da viagem. Um espetáculo total que não deixava nada a desejar aos atuais parques temáticos.

O Cineorama, patenteado por Grimoin-Sanson em 1897, é um dispositivo formado por um prédio circular de 100 metros de circunferência. Suas pare-

12 Os *Moving* Panoramas foram substituídos pelos *Hale's Tour*. Em 1904, Georges Hale compra uma patente de William Keefe. Tratava-se de uma espécie de trem fantasma feito com trem de verdade: nas laterais do túnel percorrido pelo trem, eram projetadas imagens cinematográficas de paisagens. Mas a inventividade de Hale o leva a fazer algumas alterações no que passou a ser chamado de *Hale's Tour*: a fachada do edifício lembra a de uma estação de trem, e os empregados em uniformes introduzem os espectadores para "viagens" de meia hora em salas de sessenta lugares.

des brancas servem de tela contínua onde são projetadas as imagens de dez projetores compondo uma imagem que parece única. O centro da sala é ocupado por uma imensa cesta de balão munida de acessórios habituais, âncora, cordas, contrapeso, escada. O teto era coberto por uma cortina, imitando um envelope de aerostato. Sob a cesta são fixados os dez aparelhos sincronizados que, uma vez obscurecida a sala, projetavam vistas de ascensões, viagens de balão e de aterrissagens, estes últimos sendo obtidos repassando o filme.

Estas variantes do Panorama têm em comum certas características. O espectador fica no interior de um ambiente enquanto que as imagens são "projetadas" em torno dele. Estas imagens reproduzem a visão que ele teria se estivesse no meio do ambiente simulado. Elas tendem sempre ao realismo, afim de criar para o espectador a sensação correspondente ao ambiente "simulado". A forma de interação que oferecem os Panoramas é naturalmente aceita pelos espectadores na medida em que ela é muito parecida com o modo pelo qual somos habituados a perceber o mundo (como se nos encontrássemos em seu centro). Eis talvez a explicação psicológica da popularidade dos Panoramas e suas variantes.

Os Panoramas não pararam de evoluir, desde a sua criação, no final do século XVIII: a imersividade implementada pelo Panorama faz desta arquitetura o ponto nodal do desenvolvimento posterior do cinema imersivo, dos parques temáticos e dos atuais sistemas de realidade virtual, que utilizam imagens panorâmicas virtuais fotorrealistas.

As imagens panorâmicas virtuais são interativas. Por serem construídas com base em modelos matemáticos, elas podem ser modificadas em tempo real. O espectador passa, então, a poder agir sobre as imagens, obtendo uma resposta imediata, como acontece em seu cotidiano. Assim, o sujeito que antes era espectador se torna usuário, participante, ator: ele pode interagir. Com o alto grau de interatividade que a imagem virtual permite, o estatuto do espectador frente à imagem muda radicalmente porque ele se converte em cocriador da imagem, já que o resultado apresentado é definido por sua intervenção. A qualidade interativa dos ambientes de realidade virtual aumenta a imersividade, por tornar esses espaços exploráveis como o mundo físico. Esta exploração de um novo local que o sujeito pode habitar acaba por propiciar a elaboração de novos modos de presença e a constituição de novos espaços.

Entretanto, entre um espectador passivo e um usuário cocriador, existe uma série de nuances que seria interessante explorar para compreender as múltiplas formas de interatividade.[13] A noção de processo e participação é bem conhecida da arte contemporânea, desde os anos de 1960, quando os artistas passaram a pensar a participação do espectador em suas obras, como na arte dos objetos transacionais, na arte ambiental, nas instalações, nos *happenings* e nas performances. Podemos mesmo dizer que algumas das principais correntes artísticas dos anos de 1960 e de 1970 remetem a uma ou outra dessas noções.

Se é verdade que a interatividade da arte eletrônica dos anos de 1980 e de 1990 modifica a relação do espectador com a obra a partir da intervenção, da troca, do jogo, criando uma paridade de papéis entre o emissor e o receptor, uma vez que o usuário toma para si estes dois papéis, resta saber se as novas relações de comunicação conseguem semear novas formas de afeto e subjetividade. Dito de outra forma: se é verdade que a interatividade modifica o registro da comunicação imagética, em que medida essa comunicação não reduz as dimensões da subjetividade, que estão em jogo no processo na comunicação livre – como a polifonia, a alteridade e as formas de existência –, a uma pura relação de *input* e *output* onde tudo o que existe entre o sujeito e a imagem só é levado em conta pelo sistema em termos de motricidade? Ou seja, como escapar da crítica de que as interfaces interativas digitais reduzem os processos de comunicação à reversibilidade do mesmo ao mesmo, confiscando a alteridade do outro?

Não podemos esquecer que os Panoramas arquitetônicos já suscitavam um outro tipo de relação entre o espectador e a imagem, especialmente se

13 Um receptor de informações nunca é passivo, já que mesmo que não possa interferir na estruturação da mensagem ele a decodifica e a interpreta de modo sempre singular, de acordo com sua própria "rede" de articulações. "Ler é perigrinar em um espaço ou sistema imposto (análogo aos espaços urbanos, aos supermercados). Análises recentes mostram que toda leitura modifica seu objeto e que (como Borges já dizia) uma literatura difere de outra menos pelo seu texto do que pela forma como é lida. Se então um livro é um efeito, uma construção do leitor, devemos focalizar a operação própria do leitor, que não toma o lugar do autor. O leitor lê no texto algo que difere da intenção do autor. Ele desloca o texto de sua origem, acessória ou perdida. Ele combina os fragmentos e os rearticula no espaço que organiza suas capacidades de produção em uma pluralidade indefinida de significações". (PARENTE, André. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.)

levarmos em conta o processo de emergência da figura do observador. A questão que emerge com o observador é a de uma imagem que não preexiste à sua relação ou interação com o espectador. A emergência do observador coloca duas questões cruciais: a relação que se estabelece modifica os termos da relação, espectador/imagem, e o que se vê não é visto apenas com os olhos, e de forma passiva, mas com o corpo como um todo, e de forma ativa. Ou seja, com o observador, a interação não é apenas algo que acontece de "fora", da imagem e do espectador, mas algo que os transforma de dentro, uma vez que eles não preexistem à relação que se estabelece entre eles e que os transforma radicalmente.

Segundo Michael Fried, a pintura moderna nasceu com a crítica de arte, em particular com Diderot, que mostrou que a pintura francesa da segunda metade do século XVIII estava estreitamente relacionada a um esforço para combater a falsidade da representação e a teatralidade da figuração. Este esforço levou a pintura francesa a problematizar o lugar do espectador por meio de dois caminhos diferentes: por um lado, uma concepção verdadeiramente dramatúrgica, que recorre a todos os procedimentos possíveis para criar um processo de distanciamento do espectador, e, por outro lado, uma concepção pastoral, que, ao contrário da precedente, busca trazer o espectador para dentro do quadro, e isto literalmente. Estas duas concepções problematizam a presença do observador, colocando-a na origem da modernidade.

Com o Panorama, o espectador sofre esta tensão constante entre se deixar levar pela ilusão e se distanciar dela por meio de um movimento que o leva a situar a sua experiência visual em seu próprio corpo, autônomo. Esta tensão faz o espectador experimentar a imagem como sendo dupla: a imagem da pintura e a imagem do corpo se relacionam, se transformam, se hibridizam em um movimento paradoxal. Para nós, o Panorama é o protótipo que deu visibilidade ao espaço moderno, na confluência da pintura e da arquitetura, da arte e da ciência, da representação e da simulação. Trata-se de uma instalação que supõe um hibridização entre imagens, que interagem para formar uma experiência única onde a interação da imagem e do corpo do espectador é fundamental. Se analisarmos a questão da imersão, veremos que a dimensão espacial (ilusão de profundidade criada pelo dispositivo) está imbricada na dimensão temporal (lugar do observador no

Panorama) desde essa experiência inaugural do Panorama. Como separar a verdade do que se vê quando essa verdade suprime a distância que separa o observador da imagem? Ou seja, o aqui e agora em que se encontra o espectador é múltiplo: por um lado ele remete ao aqui e agora do Panorama, por outro à realidade que a imagem representa.

Os casos aqui descritos de forma sucinta – o Panorama, o *Moving Panorama*, o Mareorama, o Cineorama – estão relacionados a uma mutação ocorrida ao longo dos séculos XIX na visão do homem moderno, com o surgimento de novas formas de espetáculo que simulavam a mobilidade de um espectador que se faz observador, ao surgimento da experiência visual no corpo de um espectador autônomo, bem como a uma transformação radical do estatuto da imagem. Jonathan Crary mostrou muito bem que a ruptura do regime escópico moderno não se produz com a invenção da fotografia, nem com a pintura de vanguarda que se originou com o impressionismo, uma vez que ela se situa na passagem do século XVIII ao XIX, com a dissolução do modelo clássico da câmera obscura. Ao dispositivo da câmera obscura, modelo de uma visão objetiva e passiva, se substitui uma visão subjetiva, ancorada em um observador ativo, no sentido em que a imagem mobiliza seu corpo inteiro. Ou melhor, a imagem não preexiste ao observador, mas, ao contrário, é fruto das relações que com ele se estabelecem. A emergência do observador é ainda mais fundamental em se tratando de realidade virtual. Ao construirmos um dispositivo de realidade virtual, qualquer que ele seja, é preciso levar em conta que o espectador percebe com todo o seu corpo. A sensação e a experiência do homem ganharam importância e acabaram sendo o objetivo fundamental de dispositivos como o Panorama imersivo. Apresentando uma imagem que era a cópia de um lugar real, o Panorama não a exibia como uma pintura: seu objetivo era fazer com que o espectador se sentisse realmente no lugar apresentado pela imagem, toda sua estrutura era baseada nas sensações do observador. É por esta razão que não podemos reduzir a imagem à questão da representação, daquilo que ela representa.

A imagem de síntese (fotorrealista)

O recente desenvolvimento de técnicas de visualização baseadas em

imagens panorâmicas fotográficas possibilitou a representação de ambientes virtuais fotorrealistas gerados por computador, que chamamos de Panoramas virtuais. Baseados nestas técnicas, vários sistemas de visualização de ambientes virtuais foram desenvolvidos e comercializados desde a sua criação, no início dos anos 1990: Quicktime VR, Photovista, IPIX, Smoothmove,[14] só para citar os mais conhecidos. O Visorama, sistema de realidade virtual sobre o qual temos trabalhado nestes últimos cinco anos, possui um substrato computacional que se baseia nestas técnicas. O que há de comum entre todos estes sistemas é que todos eles são ambientes virtuais interativos com qualidade fotorrealista e baseados em Panoramas.

Com o surgimento desta nova técnica de visualização, pode-se dizer que o campo da computação gráfica cindiu-se em dois: aquele onde tradicionalmente os ambientes virtuais são representados através de modelos geométricos 3D e este outro, onde os ambientes virtuais são criados a partir de imagens captadas de um real preexistente. São duas técnicas de visualização diametralmente opostas: visualização baseada em modelo e visualização baseada em imagem (*image-based rendering*).[15] Com a modelagem geométrica clássica, os objetos tridimensionais representados não são fotorrealistas, pois a modelagem geométrica de muitos objetos do mundo real é de uma complexidade inextricável. A modelagem geométrica não consegue reproduzir a heterogeneidade, a irregularidade e a diversidade das formas e superfícies reais. Daí a característica tão artificial das imagens modeladas segundo este processo. Em contrapartida, os ambientes fotorrealistas também possuem suas limitações, a principal delas sendo o fato de que, ao contrário dos ambientes modelados geometricamente, eles não são verdadeiramente 3D, uma vez que possuem apenas 2 graus e ½ de liberdade. Isto significa que o usuário se encontra sempre no centro do ambiente, no centro de sua panorâmica, podendo, por um movimento de *zoom*, aproximar-se dos objetos que o cercam sem, no entanto, se deslocar da sua posição nodal. Não nos interessa aqui entrar

14 Para mais referências sobre os programas que usam a técnica de visualização baseada em imagem, cf. http://home.eznet.net/~fshippey/seybold/reference.html
15 Para mais referências sobre a técnica que os americanos chamam de *image-based rendering*, cf. a dissertação de mestrado de André Matos, consagrada ao sistema de visualização do Visorama: Matos, André. *Visualização de Panoramas Virtuais*. Dissertação de mestrado do Departamento de Informática da PUC-RJ, 1998. Orientada por Luiz Velho.

em detalhes a respeito das limitações de cada uma destas duas técnicas, mas apenas ressaltar que a relação entre imagens e modelos pode nos fazer repensar a questão da representação por meio de imagens de síntese.

Muitos teóricos e especialistas das novas tecnologias da imagem veem na imagem de síntese uma ruptura radical com os modelos de representação pertencentes à tradição ocidental, uma vez que ela deixa de ser a representação de uma realidade visível preexistente.[16] Muitas vezes confundimos representação e reprodução. Uma imagem de síntese pode não representar uma realidade física preexistente do ponto de vista do processo de reprodução de suas ondas eletromagnéticas, tal como ocorre em uma imagem fotomecânica. Mas não é porque uma imagem não copia a realidade física preexistente, do ponto de vista da visão, que ela não representa, às vezes melhor do que qualquer modelo de figuração fotomecânico, uma realidade. A realidade modelada pela imagem de síntese só existe enquanto realidade simulada, mas ela se substitui perfeitamente aos fenômenos ou às experiências reais. Não é à toa que a imagem de síntese é um instrumento aperfeiçoado de representação de muitas realidades que não podemos ver ou compreender com a nossa visão. Mas se a imagem de síntese não representasse realidade alguma, ela não seria um importante instrumento científico e tecnológico de simulação e modelagem de situações e objetos possíveis.

16 Em alguns de nossos artigos temos combatido esta visão evolucionista e simplista das coisas. Cf. "A imagem virtual, autorreferente". In: *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999. Pp. 14-27. De um lado, teríamos os modelos óticos de figuração que tiveram origem com a perspectiva centro-linear renascentista, com seus perspectivadores, e em particular a câmera obscura, protótipo dos modelos fotomecânicos. Esses modelos produzem imagens (pintura, fotografia, cinema e vídeo) como duplo do real, que dependem de uma fé perceptiva em uma aderência ao mundo real como lugar das coisas e dos fenômenos. A conquista do instantâneo fotográfico, do movimento cinematográfico, da simultaneidade da transmissão televisiva, operaram uma aproximação cada vez maior do real e da imagem como seu duplo. Do outro lado, teríamos os modelos numéricos e digitais responsáveis pelas imagens de síntese, imagens e realidades virtuais, autorreferentes. Se alguma coisa preexiste à imagem de síntese é o programa, isto é, números: "a imagem não mais representa o real, ela o simula". A partir dessa ruptura dos modelos de figuração, Couchot tira uma série de consequências. A mais importante delas, afirma que com a imagem virtual "não se trata mais de figurar o visível: trata-se de figurar aquilo que é modelisável". Ou melhor, a imagem não é mais a representação do visível, tendo em vista que ela não é mais a representação do real preexistente. Couchot não estaria confundindo representação e reprodução? Se por um lado a imagem de síntese não reproduz o real fenomênico, por outro lado não se pode com isso querer deduzir que ela não seria mais da ordem da representação. Mesmo porque "a maior parte da produção de imagens de síntese satisfazem um desejo de representação do visível, e mais profundamente, das significações pressupostas do real".

Podemos, para falar com maior rigor, dizer que a imagem de síntese não representa mais a experiência sensível, mas a experiência possível.

De fato, a visualização computacional inaugurou uma era pós-kantiana, que pertuba as três principais instâncias da representação científica: o mundo, o cérebro e as condições, práticas e teóricas, da experiência que lhes coloca em relação. Que nome dar a esta nova imagem, a esta nova representação, se ela abandona sua antiga função fenomenológica, uma vez que não é mais determinada pelos horizontes espaço-temporais de nossa experiência sensível? Que cor atribuir a um sinal recebido em faixas de ondas exteriores àquelas do espectro visível? Como qualificar o olhar quando ele faz face a uma imagem fractal, que se situa em uma zona intermediária entre o sensível e o inteligível? Quem vê, um outro órgão que o olho? Quem calcula, um outro órgão que o cérebro? Como chamar de imagem esta dimensão flutuante, entre o sensível e o inteligível? Sim, sem dúvida, entramos no campo da experiência do possível e do virtual.

É verdade que a modelização e a simulação computacional são, epistemologicamente falando, uma reviravolta para a ciência. Não apenas todas as disciplinas as utilizam como fazem apelo a toda uma *imagerie*, que transforma radicalmente o aparato cognitivo dos cientistas, uma vez que diz respeito à representação da realidade, à maneira de tratar a informação, ao modo de análise das imagens, ao reconhecimento dos padrões dos sinais, enfim, à construção seus modelos e reproduções.

O que nos interessa pensar é como, em cada época da história das imagens, vivemos esta tensão entre modelos e imagens. E a esse respeito distinguimos, mesmo que provisoriamente, três momentos decisivos. O pensamento das imagens arquetípicas, o pensamento da imagem perspectivada e o pensamento da imagem fractal. Para cada uma destas épocas a tensão do modelo e da imagem muda. Em todos eles, o modelo (esquema, desenho e algoritmo) é sempre virtual e a imagem (figura, imagem, fractal) é sempre a sua atualização, e isso desde a antiguidade clássica.

Entretanto, no que diz respeito à representação, a imagem virtual não é nem mais nem menos abstrata – a imagem de síntese que vemos nas telas não são virtuais, mas atualizações sensíveis dos modelos geométricos, eles sim, virtuais – do que as figuras criadas pelos matemáticos para representar

seus modelos – ou as leis – abstratos, criados pela ciência dita exata. A ciência, desde os gregos, privilegia as leis, abstratas, que existem para além das circunstâncias e do tempo, porque verdades eternas. Ninguém nunca viu uma lei, apenas sentiu os seus efeitos, assim como nunca se viu um esquema, mas apenas a figura geométrica que o representa aproximadamente.

Para cada época, ver bem significa ver com o olho dos modelos, imagens do mundo. As imagens são sempre, por mais conformes que sejam aos modelos, aproximações ilusórias, jogos de aparências, cópias degradadas, imperfeitas, caóticas que, além do mais, mudam sem cessar e dependem das interfaces (figura, imagem, fractal), que nos permitem atualizá-las. O que nos interessa mostrar é que os modelos sempre foram virtuais e que, em cada época, o que vai mudar é a forma como a imagem vai representar este modelo.

Para Platão, se as imagens eram condenadas, era porque não representavam a realidade do mundo das essências e dos modelos. Portanto, para ver bem, deveríamos olhar com o olho do espírito.

A Renascença faz cair por terra o interdito platônico, o véu cinza que Platão havia jogado sobre o sensível. Pela primeira vez na história da humanidade, o olho do espírito pôde se unir ao olho carnal para produzir mundos onde o inteligível não exclui o sensível. Para que a imagem possa representar, reapresentar seu modelo, ela deveria ser perspectivada. Uma imagem perspectivada é uma imagem que representa bem a natureza, porque ela é feita com a mesma geometria que explica aquilo que ela representa. Ou seja, há um isormorfismo entre o modelo e a imagem, de modo que uma imagem perspectivada diz a verdade do mundo, independentemente de seu conteúdo. A fotografia, o cinema e a televisão apenas enriqueceram a perspectiva, automatizando-a, ao mesmo tempo em que, para o surgimento de cada um desses suportes, a imagem cresce em dimensões: o instantâneo fotográfico, o movimento cinematográfico e a transmissão televisiva.

Hoje a computação gráfica vem enriquecendo as relações, sempre conflituais, dos modelos e das imagens, produzindo uma imagem fractal como uma dimensão intermediária entre o inteligível (modelo) e o sensível (imagem). A questão surgida com as imagens panorâmicas digitais significa um passo além. Pois trata-se de uma imagem fractal fotorrealista, que aprofunda a hibridização entre o sensível e o inteligível.

Cinema e instalações panorâmicas

Há muito tempo – sobretudo nos livros *Imagem-máquina* (1993) e *O virtual e o hipertextual* (1999) – temos discutido a importância das chamadas novas tecnologias da imagem como um dos principais vetores das mudanças que ora se operam no cinema. Não podemos negar que as tecnologias eletrônico-digitais transformaram radicalmente os processos de produção, edição, transmissão e estocagem das imagens cinematográficas. A este respeito, distinguimos três modalidades ou momentos, não necessariamente cronológicos.

Há uma primeira modalidade que diz respeito ao modo como o vídeo e o computador transformaram-se em ferramentas indispensáveis para a produção do cinema, desde o roteiro ao produto final, a exemplo do que vem ocorrendo em quase todos os setores industriais: são os equipamentos de vídeo utilizados para visionar as tomadas, as ilhas de vídeo e os sistemas de edição não linear utilizados na montagem e as plataformas de computação gráfica utilizadas para gerar efeitos especiais. Hoje, o processo de produção da imagem já não se faz apenas no momento de sua filmagem, como se fazia anteriormente, ele vai da filmagem à pós-produção da imagem. O processo de montagem, que outrora pertencia ao momento de pós-produção, tornou-se um momento-chave na produção da imagem. É na montagem, e não mais apenas na filmagem, que se dá a determinação do enquadramento, do plano (e de suas relações), bem como dos mais diversos parâmetros constitutivos das imagens (cor, brilho, textura, definição, saturação, velocidade).

Haveria uma segunda modalidade de intervenção das técnicas avançadas: a tecnologia torna-se um vetor de transformação estrutural da "linguagem" ou dos dispositivos de representação. O cinema é, juntamente com a música e a literatura, uma arte na qual a sequencialidade temporal é determinante: o que seria um filme sem imagens ou acontecimentos que se sucedem? Filmes como *Trois Glaces* (Jean Epstein), *Limite* (Mário Peixoto) *Rashomon* (Akira Kurosawa) e *Ano passado em Marienbad* (Alain Resnais) problematizam a imagem do tempo onde o que é vivido como sendo simultâneo no tempo (é o caso dos dois primeiros filmes) e paradoxal no tempo (é o caso dos dois últimos) é representado sequencialmente. Para que esta problemática fosse vivida plenamente, seria necessário um cinema no qual os acontecimentos pudessem ser mostrados de forma não sequencial. Em *Napoleão* (1927), Abel

Gance encontrou na tela tríplice uma solução parcial, que é ao mesmo tempo técnica e estética. Mais recentemente, Peter Greenaway, em *Pillow Book*, recorre a uma solução não menos espetacular, apresentando um filme no qual a tela multiplica-se em várias imagens coexistentes. Trata-se de uma montagem verdadeiramente não linear na qual os planos não se sucedem mais sem o intermédio do espectador, que agencia as imagens pelo simples fato de olhar para esta ou aquela porção da tela, para esta ou aquela imagem. Entretanto, a interatividade virtual proposta por Greenaway – que foi acusado pela crítica de fazer um CD-ROM no lugar de um filme – atinge apenas uma das dimensões do dispositivo cinematográfico, a dimensão discursiva.

Há uma terceira modalidade na qual as tecnologias não são mais apenas elementos coadjuvantes do fazer cinematográfico e do seu discurso. É o caso das novas experiências artísticas que visam a uma interatividade e a uma imersividade que não se reduzem apenas as suas determinações tecnológicas, pois dizem respeito, sobretudo, a uma vontade artística pela qual a imagem se faz múltipla: o cinema multimídia multiplica os pontos de vista sobre o "representado", levando o espectador (agente, visitante, usuário, leitor, montador, coautor) a compor e recompor, a partir de fragmentos de imagens e sons, sentidos e narrativas que não preexistem à sua leitura, seu percurso, sua navegação; o cinema instalação multiplica os quadros até fazer da imagem um ambiente, uma arquitetura, uma instalação, que envolve o espectador em todo o seu corpo e sentidos, criando novos universos de relações e sensações.

O cinema multimídia interativo reúne uma enorme variedade de formatos de imagem (analógica, digital, síntese etc.), de suportes (CD, DVD, rede, computador etc.), de sistemas de projeção (TV, monitor, monitor de parede, *video game* portátil, quiosques etc.). O cinema interativo intensifica a "diáspora" do cinema, que começou com a televisão – o cinema podia estar em qualquer lugar onde houvesse um televisor –, e hoje encontra-se em qualquer lugar onde houver um monitor: no quiosque, na internet, no computador, nos *video games* portáteis e, em breve, nos objetos pessoais, como os celulares, relógios e óculos. O cinema interativo reúne formatos já reconhecíveis pelo público especializado como o *video game*, o *Movie Map*, a multimídia *offline*, o cine-*web* e as instalações artísticas. Estes formatos representam, para o cinema, uma transformação radical de seu dispositivo,

uma vez que suas arquiteturas diferem daquela herdada pelo cinema do teatro renascentista. Existem duas linhas de desenvolvimentos principais dos cinemas interativos que nasceram antes mesmo das modernas interfaces gráficas e cujos desenvolvimentos se intensificaram nos pós-guerra. A primeira tem como modelo o *video game*: são dispositivos que privilegiam a interação entre um indivíduo e um universo lúdico. Este modelo de experiência individual nos faz pensar nos antigos Kinetoscópios, mas também no Sensorama e nos *Movie Maps*, sobre os quais falaremos mais adiante.

O cinema imersivo começou com os *Moving Panorama*, instalações que remetem à tradição do Panorama do século XIX. A história do cinema panorâmico possui vários ciclos ou momentos Entre eles, destacamos dois momentos mais diretamente relacionados ao presente. O primeiro, que vai da primeira projeção dos Lumière ao início do século XX, caracteriza-se pela criação de numerosos dispositivos bastante distintos, uma vez que o cinema, em sua forma convencional, ainda não se havia estabelecido. O segundo, no final dos anos 1950, delimita o momento em que a imagem panorâmica se torna parte do cânone cinematográfico, a exemplo do que ocorreu com o som e com a cor. A adoção da tela larga significou a duplicação da largura da tela, mas manteve intacto o dispositivo cinematográfico em suas dimensões.

Hoje, com a televisão, com o vídeo, com a multimídia interativa e com a internet, não é mais possível pensarmos em um sistema panorâmico para todas as aplicações: há uma multiplicidade de cinemas panorâmicos que coexistem sem interferir uns sobre os outros e sem ameaçar a hegemonia da forma tradicional. Destacamos três deles: os cinemas panorâmicos imersivos, que seguem o modelo inaugurado pelo Cineorama; a televisão digital, que absorveu o formato panorâmico, a exemplo do que ocorreu com o cinema nos anos de 1950, e as instalações panorâmicas, que contribuem efetivamente para transformar o dispositivo do cinema em todas as suas dimensões.

Tudo nos leva a crer que o cinema está sendo reinventado, aqui e ali, por meio de instalações exibidas nas salas dos museus. A instalação permite ao artista, ao cineasta, ao videasta espacializar os elementos constitutivos da obra. O termo indica um tipo de criação que recusa a redução da arte a um objeto para melhor considerar a relação entre seus elementos, entre os quais, muitas vezes, está o próprio espectador. A experiência da obra pelo

espectador constitui um fator determinante. A obra é um processo, sua percepção se efetua na duração de um percurso. Engajado em um percurso, implicado em um dispositivo, imerso em um ambiente, o espectador participa da mobilidade da obra. O dispositivo designa a forma como a apresentação material da obra se inscreve em uma visada sistêmica, estrutural. Desde o fim dos anos de 1950, a arte passou a elaborar o conceito de obra como uma situação, um ambiente, uma arquitetura, um dispositivo. Ou seja, uma instalação que engaja a participação física do espectador, que se torna um dos elementos da obra. Mais recentemente, a projeção de imagens em movimento passou a constituir um dos principais elementos das obras. A participação do espectador, por meio do uso de tecnologias avançadas, vem ganhando maior amplitude. Neste caso, não apenas o espectador habita a obra como pode interagir com ela, transformando-a com a sua ação. As instalações que fazem uso de dispositivos panorâmicos imersivos e interativos são interessantes na medida em que fazem convergir a arte contemporânea, a tecnologia avançada e o cinema como nova mídia.

Em seu livro, *Le Temps Exposé: Le Cinéma de la Salle au Musée* (2002), Dominique Païni, crítico de cinema e diretor da cinemateca francesa ao longo da ultima década, reconhece que as instalações cinematográficas realizadas no espaço dos museus e galerias são um fenômeno fundamental não apenas para a compreensão da arte contemporânea, mas também do cinema. Em um texto, cujo título é sintomático – "Um outro cinema" –, Raymond Bellour faz uma espécie de classificação das instalações cinematográficas para mostrar sua força de renovação.

A instalação audiovisual, e em particular a instalação panorâmica, faz convergir a imersividade herdada dos Panoramas circulares do século XIX e a interatividade das interfaces computacionais.

Desde já podemos avançar uma pequena tipologia destas instalações, composta por três tipos básicos que se combinam. O primeiro tipo, *Moving Movie*, caracteriza-se, antes de tudo, por uma instalação panorâmica em que o projetor se move exibindo a imagem em um movimento panorâmico em torno de seu ponto central. *Displacements* (1984), de Michael Naimark[17] é um

17 Michael Naimark é um artista e pesquisador, tendo desenvolvido seu trabalho nos mais importantes centros de arte e tecnologia: MIT Center for Advanced Visual Studies, Atari Research

belo exemplo. Nela, Naimark repetiu a experiência de projeção circular realizada por ele em *Moving Movie* (1977), com uma pequena modificação: desta vez a imagem é projetada sobre os objetos que ela representa. Objetos que compõem uma sala de estar tipicamente americana são filmados no próprio espaço de projeção/instalação. Depois eles são pintados de branco, para que as imagens deles mesmos possam incidir sobre eles. Como a imagem é projetada com precisão por um projetor, que faz um movimento panorâmico sobre os objetos que ela representa, o resultado é a primeira e belíssima instalação cinematográfica panorâmica imersiva 3D, criada sem nenhum recurso eletrônico ou digital. O que impressiona é que há uma coalescência entre a imagem e os objetos que elas representam, de uma imagem que é um híbrido entre a imagem e a sua própria realidade material. As únicas imagens sem materialidade são as imagens das pessoas, que flutuam no espaço como fantasmas.

O segundo tipo, *Moving Panorama*, caracteriza-se por instalações que apresentam a interatividade no movimento de visualização, ou seja, é o espectador que faz a imagem se mover em movimentos panorâmicos. *E.V.E* (1993-2000) é o mais espetacular sistema de *Moving Panorama*. Projetado por Jeffrey Shaw em 1993, mas ainda em curso de transformação – já houve três versões do dispositivo –, *E.V.E* apresenta uma sofisticação tecnológica e conceitual extraordinária.

O espectador entra em um domo panóptico, coloca um pequeno captor na cabeça e, para onde ele olha, vê uma imagem projetada no domo, precisamente no lugar para o qual olha, por um braço de robô. É como se o espectador pudesse visualizar, através da imagem projetada, uma realidade que existiria de fato,

---

Center, Apple Multimedia Lab and Banff Centre of Art, ZKM Center for Art and Media. Neles, Naimark criou e desenvolveu a tecnologia de algumas das mais interessantes instalações panorâmicas que conhecemos. Ele ficou conhecido por integrar o grupo que, sob o comando de Negroponte, realizou a primeira experiência de cinema interativo digital, o primeiro *movie map*, intitulado *Aspen Movie* (1978). Em *Aspen Movie*, o espectador pode visitar uma cidade utilizando um sistema digital interativo fotorrealista. A primeira instalação panorâmica de Naimark, *Moving Movie* (1977), partiu de uma ideia muito simples. No cinema a câmera mexe, mas o projetor não. O que aconteceria se o projetor girasse em torno de um tripé, reproduzindo o mesmo movimento circular da câmera? O resultado foi uma instalação imersiva, em que a imagem do filme é projetada em uma tela circular de 360º. Como o projetor mantém a mesma velocidade de movimento que a câmera, as imagens mostram o espaço circundante, como se ele estivesse sempre ali mesmo, iluminado pela luz do projetor. Em 1995, Naimark vai mais além: realiza uma instalação cinematográfica interativa em 3D, *Be Here Now*. Os espectadores podem visualizar e controlar a imagem a partir de uma plataforma central rotativa.

para além do domo. É como se a imagem tivesse uma existência autônoma, em um espaço virtual circundante. A imagem move-se com o movimento da cabeça do espectador. Neste caso, a interação não é mais apenas exterior à relação entre o espectador e a obra. Esta espécie de caverna de Platão digital impressiona. Não há nada que possa escapar ao olhar do espectador, pois a imagem é como que produzida pelo olhar mesmo do espectador: para onde ele olha a imagem estará, sempre, em uma presença panóptica desconcertante. No início, o ambiente visualizado era um ambiente de síntese. Hoje, Shaw[18] pode trabalhar com imagens de cinema, graças a uma câmera especial construída por sua equipe para filmar imagens cinematográficas em 360 graus.

O terceiro tipo, *Movie Map*, tem a ver com a possibilidade do espectador interagir com o espaço representado, em profundidade, podendo realizar o que se convencionou chamar de "visita virtual". O *Panoscope*, de Luc Courchesne,[19] é uma instalação deste tipo. O espectador deve interagir com os personagens da história apresentada para poder penetrar nos espaços em que eles vivem e os conhecerem melhor. Ao conhecer melhor os persona-

18 Jeffrey Shaw é um pioneiro da arte eletrônica digital. Tendo começado no cinema ambiental com projeções múltiplas e móveis, Shaw realizou uma dezena de experiências de cinema panorâmico no ZKM Center for Art and Media, na Alemanha. Cada uma delas apresenta um conceito, uma técnica e um dispositivo completamente diferentes. *Place User's Manual* (1995) faz-se sobre uma tela cilíndrica de 360 graus com 2 metros de altura e 9 de diâmetro, como os antigos Panoramas, com a plataforma central de observação. Na plataforma, um dos observadores pode guiar o projetor com a ajuda de uma espécie de *joystick*, podendo fazer panorâmicas à sua guisa, além de fazer *zooms* para frente e para trás. A ideia é permitir ao espectador – embora a experiência seja coletiva, apenas um espectador pode interagir com a imagem – realizar uma visita virtual em uma paisagem sintética contendo 11 cilindros. Cada vez que o espectador entra em um cilindro, ele visualiza uma imagem panorâmica fotográfica fotorrealista formada por várias locações – Austrália, Japão, Las Palmas, Bali, França etc. Dois anos depois, Shaw realizou uma outra instalação, *Place D'Uhr* (1997), com imagem de cinema, imersiva e interativa, onde cada cilindro representa sítios de interesse na área de Ruhr. Ultimamente, Shaw tem convidado vários cineastas e videastas como Raul Ruiz e Jean-Michel Gruyère para fazer filmes para serem apresentados utilizando estes dispositivos. Em nossa última visita ao laboratório de criação de Shaw no ZKM, pudemos ver o filme de Jean-Michel Gruyère. Os resultados nos levam a imaginar novas possibilidades para o cinema.

19 Luc Courchesne estudou no Media Lab MIT, onde realizou vídeos interativos chamados por ele de *hypervideos* (*Encyclopedia Chiaroscura*, 1987; *Portrait One*, 1990; *Family Portrait*, 1993; *Hall of Shadows*, 1996). Nestes trabalhos, Courchesne privilegiou o rosto e os diálogos. Em 1997 ele realiza sua primeira instalação panorâmica, *Landscape One*, onde o espectador é circundado por quatro grandes projeções de vídeo, que formam uma imagem descontínua de 360 graus. O objetivo principal do trabalho é a exploração do espaço por parte do espectador. Todas as outras instalações de Courchesne apresentam esta mesma questão. O espectador interage com os personagens de uma história e com isto é convidado a conhecer os espaços onde eles vivem.

gens das histórias, o espectador tem mais chances de interagir e continuar a conhecer os espaços. Há um círculo vicioso em que a interação com os personagens e o conhecimento sobre eles se pressupõem.

As instalações cinematográficas panorâmicas têm uma história recente interessante, que nos permite colocar em primeiro plano o processo de reinvenção do cinema em todas as suas dimensões. Acreditamos que uma análise ao mesmo tempo histórica, técnica e estética da instalação cinematográfica panorâmica nos permitiria entender melhor suas virtualidades: interatividade, imersividade, conectividade, potencialidades fractais.

O Visorama e a imagem em rede

O Visorama é um sistema original e completo de visualização de ambientes virtuais criados a partir de imagens panorâmicas. Trata-se de um sistema que simula um binóculo ou um telescópio, permitindo que o usuário possa usá-lo para interagir com uma paisagem real ou imaginária. O Visorama vem sendo desenvolvido desde 1997 sob a minha coordenação, em parceria com o matemático Luiz Velho. O Visorama é uma *joint-venture* do Núcleo de Tecnologia da Imagem (N-Imagem) da UFRJ e do Laboratório Visgraf do IMPA, com o patrocínio do CNPq, FINEP, FUJB e FAPERJ (www.visorama.eco.ufrj.br e www.eco.ufrj.br/aparente).

O Visorama se distingue dos outros sistemas em seus três níveis de desenvolvimento: *software*, *hardware* e aplicações. Ao nível do *software*, o Visorama utiliza novas técnicas de visualização baseadas em imagens, denominadas de *imaged based rendering*. Estas técnicas, surgidas no início dos anos de 1990, permitem a representação fotorrealista dos espaços e o que se convencionou chamar de visita virtual. Comparados aos sistemas e programas hoje existentes, o Visorama apresenta as seguintes vantagens: um sistema de visualização que não apresenta flicagem ou latência, mesmo ao rodar imagens de alta resolução; um sistema de multirresolução que permite que ao longo do *zoom* a imagem possua a mesma resolução; uma linguagem de alto nível, possibilitando a especificação das transições entre imagens e temporalização da imagem em sua relação com o espectador.

Ao nível do *hardware*, o Visorama simula, por sua carenagem, um sistema ótico tradicional – no caso, um telescópio. O protótipo do Visorama possui um

visor binocular que torna possível a implementação de uma visão estereoscópica (3D) e apresenta uma altíssima resolução de imagem (algo em torno de mil linhas verticais, o equivalente a uma imagem de HDTV). O aparelho por si só representa um nível de simulação, que torna mais natural e imersiva a relação dos usuários com as imagens geradas. O objetivo básico do aparelho é criar a ilusão, no observador, de que ele está olhando para o espaço circundante através da ocular do visor. A interação do observador com a realidade está relacionada a dois tipos básicos de deslocamentos: o espectador se desloca no espaço seguindo os diversos pontos nodais nele contidos como tantas possibilidades de navegação; o espectador se desloca no tempo através de suas esperas, uma vez que a relação entre as imagens de um mesmo ponto do espaço são temporalizadas.

O Visorama é um centro de comutação hipertextual, contendo imagens e sons que permitem que o observador possa navegar pelo espaço e pelo tempo de uma paisagem real, qualquer que ela seja, como se ele dispusesse de um sistema de cartografia dinâmica. O Visorama já foi apresentado e demonstrado publicamente em congressos, *workshops*, mostras e exposições internacionais realizadas em centros de pesquisas e museus de excelência, dentre as quais destacamos duas instalações públicas. Na *2ª Mostra Internacional de Realidade Virtual* (Universidade Cândido Mendes, 1999), ele foi eleito pelo público como o sistema mais interessante. Na exposição *Paisagem carioca* (Museu de Arte Moderna, Rio de Janeiro, 2000), ele provocou filas durante os fins de semana. Na exposição *Situação cinema*" (Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro), exposição de instalações que realizei em parceria com Katia Maciel, o Visorama foi utilizado para fazer o espectador interagir com o espaço expositivo, de forma que ele pudesse acompanhar o *making off* da exposição.

Nestas instalações, tratava-se, antes de tudo, de utilizar o Visorama para criar uma nova poética dos espaços urbanos, em particular da cidade do Rio de Janeiro. Quando o espectador olha pelo Visorama, é como se ele estivesse olhando através da ocular de um sistema ótico tradicional. O usuário poderá, por meio do Visorama, observar a paisagem ou o espaço urbano, como se ele lá se encontrasse, e se deslocar no espaço e no tempo, por meio de movimentos panorâmicos e deslocamentos espaciais (realizados por meio de movimentos panorâmicos horizontais, verticais e *zoom*) e temporais. Ele será guiado, pelo seu interesse, a uma espécie de visita virtual ao espaço observado.

O Visorama foi inspirado no conceito deleuziano de imagem virtual, conceito que nos permite entender de outra forma a realidade virtual. A imagem virtual, segundo Deleuze, é uma imagem que escapa às representações dominantes e às significações pressupostas do real. A realidade virtual, ao contrário: no mais das vezes, tem sido usada para produzir condicionamentos sensório-motores, como nos simuladores de voo.

Berlin Cyber City, de Monika Fleishmann, é um exemplo de como a realidade virtual pode ser usada no sentido contrário ao do uso dominante, que é o de produzir condicionamentos sensório-motores. Ela parte da seguinte constatação: o muro de Berlim acabou na realidade, mas ainda existe como imagem virtual na cabeça das pessoas. Para quebrar o muro na cabeça das pessoas, *Berlin Cyber City* faz coexistir essas duas imagens de Berlim: a Berlim atual (sem muro) e a Berlim clichê (petrificada na cabeça das pessoas).

A ideia de *Berlin Cyber City* existe como questão estratégica na arte de hoje: como extrair das imagens clichês que nos invadem e nos impedem de ver o real enquanto novo uma imagem que nos dê razão de acreditar no mundo em que vivemos? Se perdemos o mundo (não acreditamos mais nele), é porque nos deixamos aprisionar em uma trama de imagens clichês que nos impedem de ver o real, sempre novo. Portanto cabe à arte nos dar um pouco de real, ao desconstruir os clichês.

No caso do Visorama, este era o maior desafio: como utilizar a realidade virtual para fazer as pessoas verem o que elas já não podem mais ver, tão acostumadas que estão a olhar para a paisagem que as cerca?

O Visorama é um museu virtual de criação de espaços dinâmicos e interativos de informação, uma janela virtual que nos permite visualizar de forma poética a realidade. Trata-se de um centro de informação hipertextual, integrando imagens e sons de forma a propiciar uma aventura perceptiva no espaço e no tempo. Para compreendermos melhor o Visorama, precisamos compreender algumas mudanças que estão ocorrendo na ação educativa dos centros culturais com a emergência das novas tecnologias de comunicação, em particular as instalações multimídias. Para aprofundarmos esta ideia, analisaremos três exemplos.

Pensar em rede. Os espaços culturais – bibliotecas, museus, centros de informação, centros culturais – são os nós de uma vasta rede de transformação, através das quais o mundo se transforma em informação. As imagens e os objetos culturais que os centros culturais produzem, transformam, conservam, exploram, transmitem, fazem parte, hoje, da nossa paisagem visual, tanto quanto as paisagens e objetos naturais.

Entretanto, uma nova estratégia de intermediação nos centros da rede cultural se desenha. O universal, hoje, não se define mais por concentração, mas por conexão: passamos da utopia concentracionária à pantopia conexionista.

Se o papel do comunicador, do animador cultural, do educador muda, muda, sobretudo, a forma de intermediação que até então ele desempenhava: não se trata mais de mostrar, transmitir, comunicar, ensinar o que todos devem saber, mas sim construir um espaço dinâmico onde o espectador vai encontrar seu lugar. Esta mudança equivale àquela que ocorreu na passagem da arte moderna à arte contemporânea. Na arte contemporânea, a obra é aberta, isto é, ela não preexiste à relação com o espectador: ela se atualiza e se define apenas a partir da relação com o espectador. A mesma situação deve orientar os espaços de informação dos museus contemporâneos: o museu deve se apresentar como um espaço aberto onde o espectador, cada um a seu modo, vai encontrar e construir seu lugar.

A rede hipermídia. Hoje a forma de fazer rede é crucial, não apenas na determinação da ação cultural em geral, mas na formação de uma coleção, de um acervo. Cada dia que passa, um acervo é cada vez menos a soma das partes e cada vez mais a relação entre as partes, sua articulação: o todo é mais que a soma das partes, a forma como as partes fazem rede.

Por maior que seja um museu, ele sempre apresenta limitações espaciais. Hoje, um museu pode aumentar enormemente o seu acervo sem necessariamente aumentar suas coleções. Para isto, o museu ou centro cultural deve ser capaz de criar articulações com o fora de forma a estender suas redes.

Combinado aos sistemas hipertextuais, as tecnologias digitais representam para o museu uma transformação essencial, epistemológica e heurística. Por um lado, ela permite o uso intensivo de acervos audiovisuais, de

forma a criar uma nova pedagogia dos espaços museológicos, uma nova dinâmica para estes espaços. Por outro lado, elas permitem estendê-los de forma considerável, pois as articulações hipertextuais são espaços de informações praticamente ilimitados materialmente. É desta forma que certos museus, mesmo pequenos, podem estender seus espaços e suas ações por meio de acervos multimídia.

Os mundos virtuais. Se considerarmos o livro em uma acepção ampliada, como um veículo pelo qual a cultura registra, fixa, memoriza o conjunto de seus conhecimentos e crenças, anseios e desejos, então deveríamos convir que os produtos audiovisuais e multimídia são também os livros de nosso tempo.

Com o cinema, a televisão e as tecnologias digitais, ingressamos na era em que já não serão necessárias descrições vinculadas aos limites da linguagem, nem jogos semânticos para comunicar pontos de vista pessoais, acontecimentos históricos ou informações técnicas. Prevalecem, sobretudo, demonstrações diretas e interativas com os materiais "originais". Ou seja: ao lado da narrativa e da lógica, hoje temos simulações de mundos virtuais e espaços de informações interativos.

Hoje em dia com muito pouco podemos comprar um CD-ROM de visita virtual, que nos permite passear virtualmente pelo espaço de um museu real. Visitar a sua coleção, nos aproximarmos de seus objetos, girarmos em torno deles, animá-los, obtermos explicações dos especialistas, contextualizá-los, enfim, examiná-los detalhadamente utilizando recursos multimídia interativos e multissensoriais. Imaginem o impacto cultural que representa para os usuários dos centros culturais a possibilidade de visitarmos um centro qualquer localizado em outro continente, vermos um quadro, assistirmos a um filme, acessarmos uma enciclopédia ou um CD-ROM multimídia, e tudo isto de forma interativa e imersiva, sem que precisemos sair de casa?

O Visorama reúne, a um só tempo, estas três características dos novos museus enquanto espaços de informação, ampliando seus espaços e ações, dinamizando seus acervos e experiências e, sobretudo, estendendo suas redes. Além disto, o Visorama é um sistema que foi criado pensando em uma nova poética da paisagem carioca.

Atravessamentos (Visorama-NBP)

Em colaboração com Ricardo Basbaum

Nos últimos anos nos dedicamos ao desenvolvimento de um sistema de visualização de imagens panorâmicas intitulado Visorama, com muitas aplicações em visualização científica, arte eletrônica e entretenimento. Trata-se de um sistema de realidade aumentada, realizado para simular um binóculo através do qual se observa e interage com ambientes virtuais fotorrealistas, que representam ambientes reais. O Visorama transforma o mundo em informações (= ambientes virtuais) através de imagens panorâmicas imersivas. Por outro lado, ele é o centro de uma rede de comutação hipertextual, uma vez que o espectador pode navegar por esta rede por meio de mudanças no espaço (mudança de ponto de vista) e no tempo (mudanças temporais do universo representado).

O projeto *Atravessamentos* é um projeto de realização de uma instalação panorâmica imersiva e interativa, nas dependências do Itaú Cultural, envolvendo pesquisas realizadas nos campos da comunicação, arte e tecnologia. Nesta instalação, o Visorama será utilizado para interagir com o trabalho de Ricardo Basbaum intitulado NBP (Novas Bases para a Personalidade), composto por um conjunto de elementos – siglas, objetos, desenhos, diagramas, situações e instalações – que estabelecem uma conexão direta com o espectador, transformando-o em veículo e suporte do jogo da arte, uma vez que sua presença aciona os maquinismos da obra, colocando-a em funcionamento. A instalação *Atravessamentos* foi criada tendo como ideia básica o processo de hibridização das virtualidades dos dois sistemas, de forma a potencializar os efeitos um do outro, daí seu título.

Instalações panorâmicas

O audiovisual e as novas tecnologias da imagem estão participando da renovação das artes plásticas através de instalações. A instalação permite ao artista espacializar os elementos constitutivos da obra. O termo indica um

tipo de criação que recusa a redução da arte a um objeto, para melhor considerar a relação entre seus elementos – dentre os quais está o próprio espectador. A experiência da obra pelo espectador constitui um processo: sua percepção se efetua na duração de um percurso. Engajado em um percurso, implicado em um dispositivo, imerso em um ambiente, o espectador participa da mobilidade e mutabilidade da obra. O dispositivo designa a forma como a apresentação material da obra se inscreve em uma visada sistêmica, mas também o dispositivo de projeção que passou a constituir um elemento constitutivo das obras. A participação do espectador, por meio do uso de novas tecnologias, vem, pouco a pouco, ganhando maior amplitude. Neste caso, não apenas o espectador habita a obra como pode com ela interagir, transformando-a com a sua ação.

O projeto que ora propomos centra seu interesse na instalação panorâmica, como o espaço por excelência, que faz convergir a imersividade herdada dos Panoramas circulares do século XIX e a interatividade das interfaces interativas computacionais. Vivemos, neste último quarto de século, uma nova voga das imagens panorâmicas, através da criação de novos dispositivos de fotografia, cinema e vídeo, novos métodos de visualização computacional baseados em imagens, além das numerosas exposições e publicações sobre o tema, realizadas nas décadas de 1980 e 1990. As instalações panorâmicas têm uma história recente que nos permite colocar em primeiro plano algumas das virtualidades da imagem na cultura contemporânea, de uma imagem interativa, imersiva, múltipla, fractal e em rede.

O projeto NBP

Ricardo Basbaum tomou as inovações do legado de Lygia Clark e Hélio Oiticica como um estímulo para continuar a desenvolver o entendimento participativo e emancipatório da arte. É o reconhecimento de que alguma coisa extremamente preciosa foi estabelecida por estes artistas, uma nova noção de comunicação, uma nova maneira do objeto funcionar na mediação da troca entre artista e público, a superação de certa forma de alienação e finalidade, o desenrolar de um novo campo de possibilidades.

Os elementos – formas, diagramas, objetos e situações – que compõem o que Ricardo chama de NBP (Novas Bases para a Personalidade) só ganham

sentido no curso do ato de participação do espectador. NBP é uma sigla, uma marca, uma forma geométrica, elementos virtuais que se atualizam, aqui e ali, em signos, objetos e situações diversos, que formam uma geometria variável que aponta para um processo autoinduzido de transformação.

O projeto contínuo NBP carrega as marcas de uma micropolítica artística frente às operações do poder na era da informação, a começar por sua sigla NBP, que, como as acrossemias de pseudocorporações e emblemas organizacionais, é adotada como uma espécie de camuflagem de mão dupla. De um lado, mascara algo íntimo, interpessoal, emocional e poético com a aura impessoal de gerência e administração; de outro, zomba do trabalho de arte como objeto único e individual pela aparência lacunar e sem promessas que é oferecida como veículo para a imaginação criativa.

Em primeiro lugar, NBP é uma forma específica (octógono irregular), que se atualiza em objetos distintos. Ora ele é um monolito misterioso, ocupando um espaço no qual, diferentemente da tradicional modulação de espaço escultural, mais parece um lembrete de modificação de consciência. Ora é um produto entregue em domicílio, como um tipo de *container*, cuja utilidade deve ser estabalecida por cada um dos espectadores que o acolhem em suas casas. Mais adiante, ele se transforma em um penetrável vertical, uma cabine gradeada, que funciona como um dispositivo de visualização do espaço circundante. Em outra situação, ele é um gradeado horizontal, uma cápsula de lazer para se entrar e se deitar, sozinho ou acompanhado, introduzindo assim inflexões nas condições de proximidade, de estar só e junto. Finalmente, ele aparece como lugar de passagem, entrada e saída de grandes cápsulas de lazer coletivas.

A sigla (NBP) e a forma geométrica (octogonal) formam a face verbo-visual do trabalho, o signo-vírus compacto que está sendo continuamente introjetado em outros corpos para ali induzirem determinados (mas incontrolados) comportamentos e metamorfoses. As interações entre os elementos e vetores que constituem os ambientes e instalações são explorados em séries de desenhos diagramáticos entre o mapa, o campo-de-forças e a partitura musical. Os diagramas são uma tentativa de descrever os fluxos de relações e mutações: o confronto entre o artista e o espectador (Eu X Você), a forma e o informe (geométrico X geográfico), o estático e o dinâmico (a imagem X

fluxos), o verbal e o visual (palavras X linhas), mas também o discursivo e o afetivo (palavras-linhas X cor dos monocromos).

Cada diagrama é o roteiro de uma experiência a ser realizada ou que já se realizou: um projeto de aventura afetiva onde o eu e o outro são vetor e suporte de forças diversas, afecções mútuas, tornando visível um lugar onde pensamento e desejo se encontram e se atualizam. Os diagramas têm algumas vezes assumido dimensões ambientais, estabelecendo um diálogo com o espaço em que são exibidos: neste caso, há uma conversa direta com o espectador, convidado a um confronto corporal com o mapa, já que a escala convida a esta interação. A utilização de fundos monocromáticos vem a ser fundamental também, enquanto mecanismo de captura via intensidade cromática: o campo de unidade de cor produz um efeito de impregnação do ambiente, e então o mapa pode irradiar-se pelo entorno em expansão sensorial e sinalizadora (cor + palavras/linhas).

Mais recentemente, Ricardo criou instalações NBP completamente imersivas, onde os espectadores são mais um elemento entre outros – a sigla, a forma específica, o penetrável gradeado, os diagramas, o fundo monocromático – de uma obra cujo ponto central é a interação entre seus elementos e o espectador. Se o espectador é envolvido pelo projeto NBP em um convite para mudanças, transformações, esta proposição também devolve a mesma sugestão ao artista, que recebe o impacto potencial das respostas desenvolvidas pelos participantes e também se deixa envolver em seu fluxo (metamorfoseando-se), seguindo indicações que o conduzirão para as próximas ações, sejam quais forem.

A instalação *Atravessamentos* (Visorama-NBP)

A instalação proposta foi desenhada idealmente para um espaço de grandes dimensões (12,97m X 8,51m). Este espaço será circunscrito por duas divisórias em semicírculo, afastadas de tal forma a compor uma elipse. Do lado interno das divisórias serão apresentados desenhos diagramáticos sobre fundo branco. No centro do espaço ficará o Visorama, sob um piso elevado em 30 cm, distância mínima necessária para dispormos os circuitos do sistema. Entre o Visorama e as divisórias haverá um conjunto de 12 tubos ou colunas de metal brancos (15 cm de diâmetro), que vão

do chão ao teto. Os oito tubos mais afastados constituem os pontos do octógono virtual, utilizado em quase todos os trabalhos NBP. Próximo ao Visorama teremos mais quatro tubos, formando o círculo interior da forma específica.

Entre alguns dos tubos ou colunas serão instaladas telas gradeadas. Essas telas têm como objetivo criar obstáculos para os participantes, além de transformar a sua visão do espaço. Propomos quatro diferentes configurações a serem escolhidas futuramente, uma vez determinadas as dimensões do espaço de que disporemos, bem como o tipo de atividade que ocorrerá em volta da instalação.

Quando o observador olhar através das lentes do Visorama ele verá, em primeiro lugar, um ambiente virtual que representa o espaço circundante tal como ele é na realidade, a ponto de ter a sensação de que ele está a olhar através da ocular de um sistema ótico tradicional. Na medida em que ele manipula o aparelho, em particular os botões de *zoom* e os botões de eventos, ele provocará uma série de mudanças no espaço. Algumas destas mudanças só poderão ser observadas por ele, pois existirão apenas como mudança do ambiente virtual ou ambiente visto no aparelho. Em outros momentos, porém, as mudanças provocadas no ambiente virtual poderão ter como correlato uma mudança no espaço real.

Podemos distinguir dois tipos principais de mudanças: mudanças provocadas pelo *zoom* e mudanças provocadas pelo botão de eventos. Entretanto, cada um destes tipos possui dois subtipos, perfazendo quatro tipos ao todo. Vejamos cada um deles.

As telas gradeadas desaparecem ou mudam de posição sob o efeito do *zoom*. O *zoom* provoca uma mudança no espaço visto pelo observador, já que o observador pode, ao produzir um *zoom*, eliminar, mas apenas virtualmente, as telas que estão entre o Visorama e as divisórias de fundo. Com o *zoom*, o observador faz as telas gradeadas desaparecem de seu campo de visão, mudando sua visão do ambiente.

O espectador é teletransportado para espaços externos, onde pode ver diagramas NBP nos *outdoors* sob o efeito do *zoom*. Caso o espectador utilize um *zoom* para ver alguma das três formas específicas dispostas ao longo das duas divisórias como parte dos desenhos diagramáticos, ele se verá

"teletransportado" para fora do espaço da instalação. Uma vez fora, ele verá um espaço urbano típico da cidade de São Paulo na direção para onde está olhando (sudeste, nordeste e sul, por exemplo). Em cada um destes lugares, ele poderá ver, ao longo dos 360 graus em torno dele, em algum lugar do seu campo de visão, um *outdoor* com desenhos diagramáticos NBP. O diagrama do *outdoor* comenta, de alguma forma, o local onde o espectador se encontra. Este segundo tipo de mudança não afeta o ambiente virtual em sua relação com o ambiente real, como no primeiro caso.

Ao pressionar o botão de eventos, o espaço da instalação se transforma em um espaço cilíndrico perfeito, sem colunas, onde vemos apenas as superfícies diagramáticas. Neste caso, o observador provoca uma mudança no ambiente virtual, de forma que o ambiente se transforma de uma elipse com colunas em seu interior em um espaço perfeitamente circular com os diagramas, como nos antigos Panoramas pictóricos.

Ao pressionar novamente o botão de eventos, o observador provocará o acender de luzes coloridas sobre as superfícies das divisórias, de forma a torná-las superfícies monocromáticas verdes, azuis ou laranjas. Neste caso, uma mudança no ambiente virtual terá como efeito uma mudança no ambiente real. Para todos os outros casos, apenas o ambiente virtual foi modificado (no segundo caso, nem mesmo isto, o espectador estaria apenas mudando de ambiente virtual).

Aproximar as questões do projeto NBP das proposições do dispositivo ótico-digital Visorama abre algumas possibilidades de criação tanto numa como noutra direção, ou seja, no campo de ações e pesquisas da arte contemporânea e na área das investigações das novas mídias. Embora o projeto NBP se coloque como um conjunto de práticas no terreno da arte contemporânea e o Visorama enquanto interface com a área de investigações da comunicação e da tecnologia, este projeto coletivo, *Atravessamentos,* propõe a convergência dos dois projetos: o dispositivo Visorama investe em suas afinidades com a área da produção artística e o projeto NBP desenvolve algumas de suas possíveis virtualidades face às interfaces digitais.

Para o projeto NBP a possibilidade deste desenvolvimento conjunto reveste-se de bastante interesse, na medida em que a funcionalidade digital é um parâmetro de certa forma embutido em suas características formais e

conceituais desde o início: a forma específica NBP apresenta configuração virótica, adotando francamente uma dinâmica de contaminação e difusão no coletivo. A estratégia da compactação sígnica adotada segue na direção da compressão da informação e sua mixagem em modulações híbridas, transitando amplamente entre imagem, texto, som, objetualidade, com ênfase em processos interativos de envolvimento sensorial do outro. As estruturas apresentadas procuram sempre manter-se *in progress*, isto é, com seus "códigos em aberto" para constante remodelação e atualização.

As convergências entre os projetos Visorama e NBP se dão enquanto funcionamento conjunto de dois dispositivos diversos, que se encontram na construção e funcionamento de uma situação de arte. É nessa direção que serão então mobilizadas, por exemplo, as ferramentas de navegação imersiva, através de ambientes de imagem pré-construídos, próprias do Visorama: ao mergulhar no espaço de uma instalação este dispositivo permitirá que o ambiente de imagens seja permeado de diversos eventos potenciais, deflagrados na medida em que regiões do espaço em torno remetem a outros espaços mais ainda diversos ou mesmo a própria instalação seja modificada sob o efeito de conexões digitalizadas que envolvem imagem, luzes coloridas e efeitos de som. As imagens e espaços da instalação são projetados como uma construção que se integra ao projeto NBP, estruturando-se com suas características próprias de inserção no espaço de exibição. Desdobrando mais uma vez sua insistência na repetição diferenciada do mesmo, esta nova ação NBP incorpora o dispositivo óptico-digital Visorama enquanto aceleração e multiplicação do olhar: o visitante encontra mais um elemento participativo, desta vez uma plataforma que o permite navegar visualmente por outros espaços, ao mesmo tempo em que o posiciona no centro mesmo da instalação, em meio a diversos estímulos físicos e sensoriais.

Nota do autor

As imagens das obras discutidas aqui, além de links para filmes, vídeos e instalações, podem ser encontradas no site www.cinemaemtransito.net, criado pelo autor para auxiliar a leitura do livro.

Origem dos textos

Tudo gira

1.1 "Cinema de artista: cinema de vanguarda, cinema expandido, cinema do dispositivo". Texto publicado em Cocchiarale, Fernando (Org.). *Filmes de artista 1965-19*80. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2007, pp. 23-43.

1.2 "Cinema do dispositivo e as instalações panorâmicas". Nova versão do texto publicado em Penafria, Manuela e Martins, India Mara (org). (Org.). *Estéticas do digital. Cinema e tecnologia.* Beira do Interior: Livros Labcom, 2007, pp. 3-31.

1.3 "*Circumambulatio*: tudo gira". Nova versão do texto publicado em Caldas, Paulo, Bonito, Eduardo e Levy, Regina (Org.). *A Dança na Tela.* Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009, pp. 18-27.

1.4 "Alphaville e os três regimes da imagem cinematográfica em Gilles Deleuze". Texto publicado em Furtado, Sylvia Beatriz. (Org.) *Imagem Contemporanea - cinema, tv, documentários, fotografia, videoarte, games*… São Paulo: Editora Hedra, 2009, pp. 91-106.

Cinemáticos

2.1 "Alô, é a Letícia ?" Texto publicado em Parente, André (Org.). *Preparações e tarefas*. São Paulo: Paço das Artes, 2008, pp. 10-19.

2.2 "O cristal especular de Sonia Andrade". Texto publicado em Figueiredo, Luciano (Org.). *Sonia Andrade, Videos 2005-1974*. Rio de Janeiro: Centro Cultural do Banco do Brasil, 2005, pp. 23-35.

2.3 "A estética relacional de Caetano Dias". Texto publicado no catálogo da exposição *Transverso*, de Caetano Dias, realizada na galeria Paulo Darzé em 2010.

2.4 "A invenção de Solon Ribeiro". Nova versão do texto publicado em Maciel, Katia. (Org.). *Transcinemas.* Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009, pp. 255-262.

2.5 “Os *Excitáveis*”. Texto publicado em *Brasil Digital. L art des nouveaux médias au Brésil*. Orleans: Editions HYX, 2005, pp. 54-63.

Atravessamentos

3.1 “Cinema em campo/contracampo”. Texto publicado em Maciel. Katia (Org.). *Cinema Sim. Narrativas e Projeções*. São Paulo: Itaú CUltural, 2008, v. 1, p. 36-47.

3.2 “Paisagens Virtuais”. Texto inédito.

3.3 “As Virtualidades da Imagem Panorâmica”. Texto inédito.

3.4 “Atravessamentos NBP/Visorama”. Texto publicado, em parceria com Ricardo Basbaum, em Maciel, Katia e Parente, Andre. (Org.). *Redes Sensoriais: arte, ciência e tecnologia*. Rio de Janeiro: Conta Capa, 2003, pp. 141-148

Pósfácio

“Enredando o pensamento”. Nova versão do texto publicado em Parente, André (Org.) *Tramas da Rede*. Porto Alegre: Sulina, 2005

Referências bibliográficas

ALÉSI, H. d'. *Exposé d'un projet de Panorama mobile, dit maréorama*. Paris: Barthélémy Saint-Hilaire, 1897.

AUMONT, Jacques. *L'oeil interminable*. Paris: Séguier, 1989.

BARTHES, Roland. *S/Z*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BAUDRY, Jean-Louis. *L'effet cinéma*. Paris: Albatros, 1978.

BAZIN, André. *Qu'est-ce que le cinéma? Ontologie et langage*. Paris: Éd. du Cerf, 1958.

BELLOUR, Raymond e DUGUET, Anne-Marie (orgs.). *Communications*, n. 48: vídeo. Paris, 1988.

BELLOUR, Raymond. "D'un *Autre Cinéma*". *Trafic*, n° 34, verão de 2000 (pp. 5-21).

_____ (org.). *Passages de l' image*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1990.

_____. "Querelle des dispositifs", *Art Press*, n. 262, Paris, 1999.

_____. *L'entre-images*. Paris: Éd. de la Différence,1990b.

_____. *L'entre-images 2*. Paris: P.O.L., 2000.

_____. *Trafic*, n. 34: *un autre cinema*, 2000b.

BLANCHOT, Maurice. "As duas versões do imaginário." In: *O espaço literário*. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.

_____. "La voix Narrative (le 'il', le neutre)". In: *Entretien Infini*. Paris: Gallimard, 1969.

BONITZER, Pascal. *Champ aveugle*. Paris: Gallimard/Cahiers, 1982.

BORDWELL, David & CARROLL, Noël (eds.). *Post-theory: reconstructing film studies*. Madison: University of Wisconsin Press, 1996.

BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. London: Routledge, 1985.

_____. *On the history of film style*. London: Harvard University Press, 1997.

BORGES, Jorge Luis. "Un film écrasant". In: COZARINSKY, Eduardo. *Jorge*

Luis Borges: Sur le Cinéma. Paris: Albatros, 1979 (pp. 107-108).

BRAKHAGE, Stan. "Metáforas da visão". In: XAVIER, Ismail (org). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

BROWNE, Nick. *Cahiers Du Cinema: 1969-72: The Politics of Representation Vol 3*. Routledge Library of Media & Cultural Studies, 1990.

BURCH, Nöel. *La lucarne de l'infini: naissance du langage cinématographique*. Paris: Nathan, 1991.

BURCH, Noël. *Life to those Shadows*. Berkeley: University of California Press, 1990.

CANONGIA, Lígia. *Quase cinema. Cinema de artista no Brasil (1970/80).* Rio de Janeiro: Funarte, 1981.

COMMENT, Bernard. *Le XIX*ème *siècle des Panoramas*. Paris: Adam Biro, 1993.

COMOLLI, Jean-Louis Comolli. "Técnica e ideologia: câmera, perspectiva, profundidade de campo". In: *Cahiers du Cinema,* 1971-1972.

COURI, Aline. "Imagens e sons em loop: tecnologia e repetição na arte." Dissertação de mestrado orientada por André Parente. Escola de Comunicação, UFRJ, 2006.

CRARY, Jonathan. *The technics of observer.* Cambridge: MIT Press, 1990.

DAGOGNET, François. *Etienne-Jules Marey*. Paris: Hazan, 1987.

DAMISCH, Hubert. *L'origine de la perspective*. Paris: Flammarion, 1987.

DELEUZE, Gilles e Guattari, Félix. *Mil platôs*. Vol 1-5, São Paulo: ed. 34, 1995.

DELEUZE, Gilles. "Carta a Serge Daney: pessimismo, otimismo, viagem". In: DANEY, Serge. *Ciné-Journal*. Paris: Cahiers du Cinéma, 1986.

_____. *Cinema 1: imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. *Cinéma 2: l'image-temps*. Paris: Minuit, 1985.

_____. *Conversações*. Rio de Janeiro: ed. 34, 1992.

_____. "O que é um dispositivo". In: *O Mistério de Ariana*. Lisboa: Passagens, 1986.

DUBOIS, Philippe. "La question du Panorama: entre photographie et cinema", *Revue de la Cinémathèque*, nº 4, Paris, 1995.

_____. *L'effet film: figures, matières et formes du cinéma en photographie*. Lyon: Lectoure, Cherbourg, 1999 (Catálogo).

DUGUET, Anne-Marie. *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*. Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon, 2002.

_____. "Dispositifs", *Communications*, nº 48: vídeo. Paris,1988.

EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

ESMERALDO, Sérvulo. *Méthode pratique et illustré pour construire un excitable précédé d'une notice sur l'électricité statique*. Antwerpen, Guy Schraenen Editeur, 1976.

FIGUEIREDO, Luciano. "Câmera folia". In: Maciel, Katia (org.) *Transcinemas*. Contra Capa, 2009.

FOUCAULT, Michel. *Dits et écrits*: 1954-1988. Paris: Gallimard, 1994.

_____. *Histoire de la sexualité. Tome 1: La Volonté de savoir*. Paris: Gallimard, 1976.

_____. *Surveiller et Punir : naissance de la prision*. Paris, Gallimard, 1993.

FRIED, Michael. *La place du spectateur*. Paris: Gallimard, 1990.

GAUDREAULT, André e GUNNING, Tom. "Early Cinema as a Challenge to Film History," In: Wanda Strauven (ed.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

GRIMOIN-SANSON, R. *Le film de ma vie*. Paris: Henri Parville, 1926.

GUATTARI, Félix. *Caosmose*. Rio de Janeiro: ed. 34, 1992.

_____. "Produção de Subjetividade". In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina*. Rio de Janeiro: ed. 34, 1993.

GUNNING, Tom. "The cinema of attractions: early cinema, its spectator and the avant-garde". In: ELSAESSER, Thomas (ed.) *Early cinema: space, frame, narrative*. London: British Film Institute, 1986.

_____. "Fantasmagorie et fabrication de l'illusion: pour une culture optique du dispositif cinématographique". *Cinémas*, nº 14: dispositif(s) du cinéma. Paris, 2003.

HAYWARD, Philip & WOLLEN, Tana (eds.). *Future visions: new technologies of the screen*. London: British Film Institute, 1993.

HEATH, Stephen. *Questions of cinema*. London: Macmillan, 1981.

_____. *On screen, in frame: film and ideology*. Bloomington: Indiana University Press, 1982.

JAY, Martin. "Les régimes scopiques de lá modernité", *Réseaux*, nº 61, sept.-oct., Paris, 1993.

KASTRUP, Virgínia. "A rede: uma figura empírica da ontologia do presente".

In: PARENTE, André (org.) *Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

KESSLER, Frank. "La cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire", *Cinémas*, nº 14: dispositif(s) du cinéma. Ob. cit., 2003.

LAING, R.D. *Laços*. Petrópolis: Vozes, 1977.

LATOUR, Bruno. "Essas imagens que a razão ignora". In: PARENTE, André. *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

LATOUR, Bruno. *Jamais fomos modernos*. Rio de Janeiro: ed. 34, 1993.

LAUREL, Brenda (ed.). *Art of human computer interface design*. Reading: Addison-Wesley, 1990.

_____. *Computer as theatre*. Reading: Addison-Wesley, 1991.

LE GRICE, Malcolm. *Abstract film and beyond*. Londres: Studio Visa, 1977.

LÉVY, Pierre. *A ideografia dinâmica*. São Paulo: Loyola, 1998.

_____. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: ed. 34, 1993.

LYOTARD, Jean-François; CHAPUT, Thierry. *Les immateriaux*. Paris: Centre National d'Art Moderne Georges Pompidou, 1985. 2 v. Catálogo.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1990.

_____. *Des dispositifs pulsionnels*. Paris: Galilée, 1994.

_____. "L'acinéma". In: NOGUEZ, Dominique (org.). *Cinéma: théorie, lectures*. Klincksieck: Paris, 1978.

_____. *O inumano*. Lisboa: Estampa, 1989.

MACHADO JR., Rubens (org.). *Marginália 70. O experimentalismo super-8 no Brasil*. São Paulo: Itaú Cultural, 2001.

MACIEL, Katia e PARENTE, André. *Redes sensoriais: ciência, arte e tecnologia*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2003.

MACIEL, Katia (org.). "Margens da palavra". In: *Transcinema*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2008.

METZ, Christian. *Le signifiant imaginaire*. Paris: 10/18, 1977.

MICHAUX, Emmanuelle. *Du Panorama pictural au cinéma circulaire: origines et histoire d'un autre cinéma 1785–1998*. Paris: L'Harmattan, 2000.

MITRY, Jean. *Le cinéma expérimental: histoire et perspectives*. Paris: Seghers, 1974.

MORRIS, Robert. *Regards sur l'art américain des années 60*. Paris: Ed. du Ter-

ritoires, 1979.
NEGRI, Toni. *Exílio*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
NOGUEZ, Dominique. *Éloge du cinéma expérimental*. Paris: Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou, 1979.
_____. *Une Renaissance du cinéma*. Paris: Klincksieck, 1985.
OETTERMANN, *Stephen*. The *Panorama* History of Mass Media, N.Y.: Zone Books, 1997.
PAÏNI, Dominique. *Le temps exposé: le cinéma de la salle au musée*. Paris: Cahiers du Cinema, 2002.

PARENTE, André. "Cinema de vanguarda, cinema experimental, cinema do dispositivo". In: COCCHIARALE, Fernando. *Filme de artista (1965-1980)*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2008.
_____. "Cinema do dispositivo". In: Penafria, M. e Martins I. M. *Estéticas do digital: cinema e tecnologia*. Covilhã: Labcom, 2007.
_____. "Do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo". In: MACIEL, Katia (org). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2007.
_____. *Cinéma et narrativité*. Paris: L'Harmattan, 2005.
_____ (org.). *Imagem-máquina*. Rio de Janeiro: ed. 34, 1993.
_____. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.
_____. "La transparence de l'image électronique et ses courts-circuits". Em: COSTA, Mario (ed.) *Nuovi media e sperimentazione d'artista*. Napoli: Edizioni Scientifiche Italiane, 1994.
_____. "Le cinéma de la pensée où le virtuel en tant que jamais vu". Em: ALLIEZ, Eric (ed.) *Gilles Deleuze, une vie philosophique*. Paris: Institut Synthélabo, 1998.
_____. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.
_____. *Tramas da Rede. Novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
POPPER, Frank. *L'art à l'âge eléctronique*. Paris: Hazan, 1993.
RAMOS, Fernão. "Panorama da teoria de cinema hoje", *Cinemais*, nº 14. Rio de Janeiro, 1998.
RIEGL, Aloïs. *Grammaire historique de arts plastiques*. Paris: Klincksieck, 1978.

RIESER, Martin & ZAPP, Andrea. *New screen media cinema/art/narrative,* London: British Film Institute, 2002.

RILKE, Rainer Maria. "Von der Landschaft". In: _____. *Samtliche Werke*. Funfter Band, Frankfurt am Main: Insel-Verlag, 1965 (p. 516-522).

ROPARS-WUILLEUMIER, Marie-Claire. "La forma et le fond ou les avatars du récit". In: *Études Cinématographiques*, nº 56/51, 1967.

_____. *L'ecran de la memoire: essai de lecture cinemathographique*. Paris, Seuil, 1970.

ROSEN, Philip (org.). *Narrative, apparatus, ideology: a film theory.* New York: Columbia University Press, 1985.

RUSH, Michael. *New media in late 20th Century art*. London: Thames & Hudson, 1999.

SERRES, Michel. *Atlas*. Paris: Albin Michel, 1998.

_____. *Genèse*. Paris: Grasset, 1982.

_____ (org.). *Paysage das sciences*. Paris: Le Pommier-Fayard, 2000.

SHAW, Jeffrey e WEIBEL, Peter (orgs.). *Future cinema: the cinematic imaginary after film*. Cambridge: MIT Press, 2003.

SITNEY, P Adams. *Visionary Film: The American Avant-Garde, 1943-2000*. New York: Oxford Univesity Press, 1974.

VIRILIO, Paul. *A inércia polar*. Lisboa: Dom Quixote, 1993.

_____. *A máquina de visão*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

XAVIER, Ismail. *Discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. New York: Dutton, 1969.

ZIELINSKI, Siegfried. "Historic modes of the audiovisual apparatus", *Iris*, nº 17, 1994.