

**C
I
N
E
M
Á
T
I
C
O
S**

andré parente

COPYRIGHT© 2013, +2 Editora

Capa, Projeto Gráfico e Preparação
Estúdio Marcia Cabral

Revisor
Victor Heringer

Impressão
Geográfica Editora

Parente, André
Cinemáticos: Tendências do Cinema de Artista no Brasil.
Rio de Janeiro : + 2 Editora, 2013.
148 páginas ; 17 x 24 cm

ISBN 978-85-64140-05-9

1. Cinema
2. Arte contemporânea
3. Cinema brasileiro
4. Cinema experimental
5. Cinema expandido
6. Dispositivo
7. Micro-cinemas

Este projeto foi contemplado pelo Ministério da Cultura
e pela Fundação Nacional de Artes – FUNARTE no Edital
Bolsa Funarte de Estímulo à Produção em Artes Visuais

Praça Santos Dumont nº 14 / 202
22470-060 Rio de Janeiro RJ
telefone: 2259 9257

2013

FUNDAÇÃO NACIONAL DE ARTES
funarte

Ministério da
Cultura

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PAÍS RICO E PAÍS SEM POBREZA

andré parente

C I N E M Á T I C O S
CINEMA DE ARTISTA NO BRASIL

RIO DE JANEIRO 2013
1ª EDIÇÃO

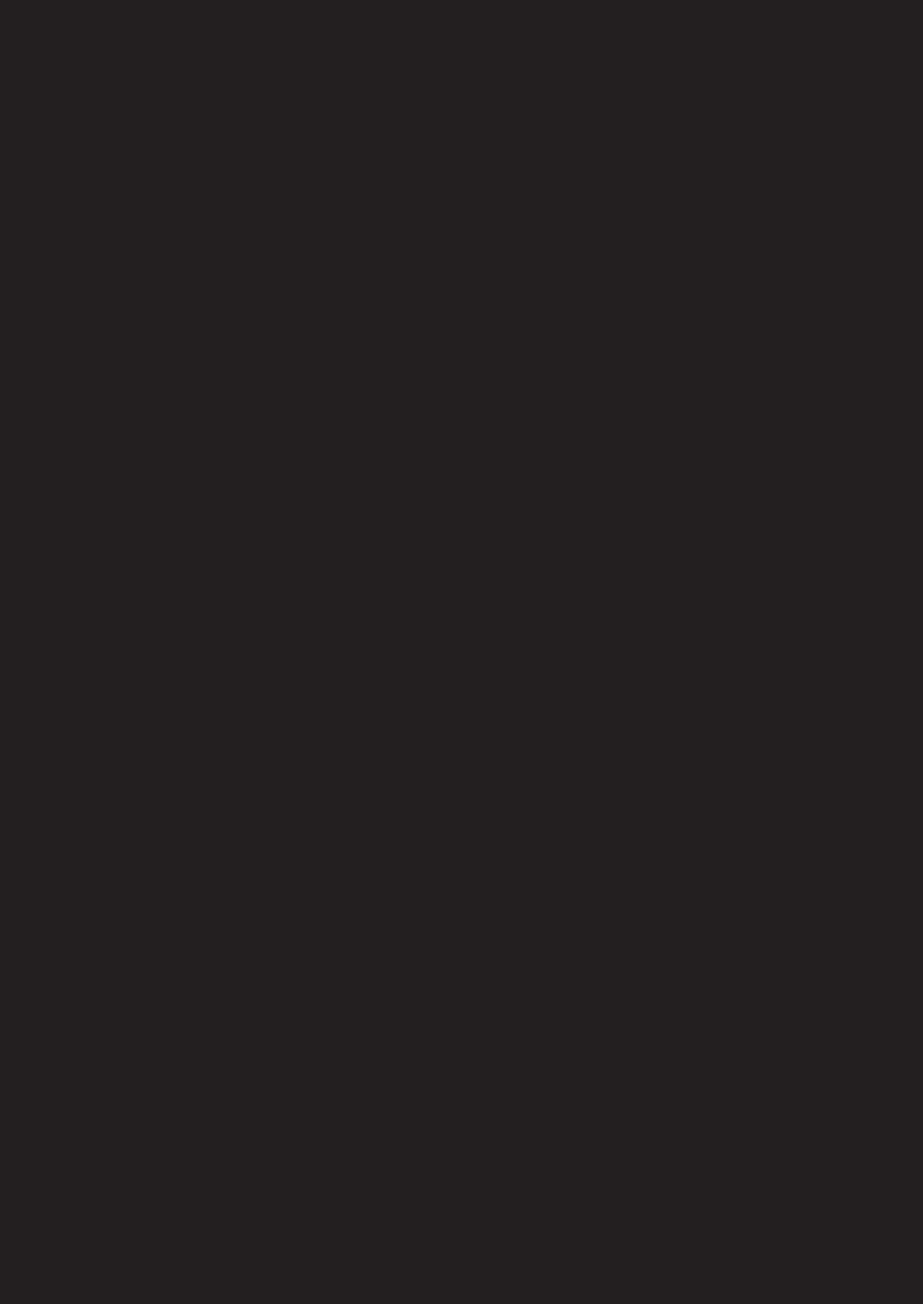
+2
editora

PARA **ISMAIL XAVIER**

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	9
INTRODUÇÃO	17
DO QUASE AO PÓS-CINEMA: O AUDIOVISUAL	31
MARGINAL/SUPER-∞	45
CONCEITUAL/ESTRUTURAL	53
CORPO-CINEMA	69
IMAGEM-CRISTAL	81
PASSAGENS: ENTRE FOTOGRAFIA E CINEMA	91
CINEMA EM CONTRACAMPO	111
CIRCUMAMBULATIO	121
CINEMÁTICOS DOIS	139
BIBLIOGRAFIA	143

APRESENTAÇÃO



Este livro é fruto de uma pesquisa que venho realizando desde 2007 com o objetivo de mapear e analisar a produção de audiovisuais, filmes, vídeos e instalações criadas por artistas brasileiros. Como veremos, a produção de imagens em movimento pelos artistas foi não apenas extensa, mas abrange obras seminais que mereceriam destaque em qualquer grande cinematografia, americana ou europeia.

No caso do Brasil, o cinema de artista é responsável por grande parte do que se fez aqui em termos de cinema experimental. Com raras exceções, o cinema experimental brasileiro se confunde com o cinema de artista. A este respeito, devo aproveitar para dizer que muitos podem se interrogar sobre a ausência deste ou daquele autor ou trabalho neste livro. Na verdade, optei por um enfoque sistemático, em função de certas tendências transversais, e não por uma abordagem cronológica ou simplesmente descritiva.

Recorremos ao termo “cinema de artista” apenas no sentido de demarcar a produção “cinematográfica” de autores que circularam no circuito da arte e que, portanto, são considerados artistas. Todo cineasta é sem dúvida um artista, mas há uma diferença muito grande entre um cineasta cujas obras são reconhecidas no circuito da arte ou no do cinema. Aliás, como veremos, não é à toa que os artistas raramente filmavam no formato 35mm, raramente realizaram longas-metragens (a não ser mais recentemente, quando um longa-metragem pode ser feito com uma câmera de fotografia e uma pequena produção), e sobretudo não se deixaram aprisionar pelos cânones do cinema de sala.

Sem dúvida, muitos artistas/cineastas aqui discutidos, por razões de escolha pessoal ou outra, trilharam os dois circuitos. E na verdade muitos deles, como Sandra Kogut, Cao Guimarães, Alexandre Veras, Lucas Bambozzi, Katia Maciel e eu mesmo pudemos, em um momento ou outro, decidir de antemão se estamos fazendo algo para o cinema ou para o campo das artes plásticas, embora as coisas não sejam tão simples assim. Mas isto se deve a uma série de mudanças proporcionadas sobretudo pelas tecnologias digitais.

Enfim, estas questões dos circuitos, dos formatos e das situações de projeção e exibição – que discutiremos ao longo deste trabalho em função do surgimento do conceito de microcinemas – geram diferenças irredutíveis na experiência de uma obra audiovisual, experiência que não nos parece passível de uma sistematização ou de uma síntese. Talvez uma das maiores mudanças provocadas pelo digital esteja ligada à multiplicidade de modalidades de experiência de um filme ou vídeo. Na introdução, trataremos da “forma cinema” e perceberemos que ela gera a ilusão de que o cinema é trans-histórico – um cinema com C maiúsculo – ao passo que veremos que o cinema com C maiúsculo é pura idealização, exatamente como ocorre com a arte: parafraseando Ernest Gombrich, não existe arte com A maiúsculo.

O fato é que as verdades da arte e do cinema são produzidas nas redes de mobilização específicas da arte e do cinema, e isto não tem nada a ver com a especificidade da arte ou do cinema. O nome “cinemáticos” tem a ver precisamente com esta diferenciação. Para mim, o audiovisual (chamemos ele de diaporama) contém uma cinematicidade que não seria reconhecida por muitos cineastas. Mas veremos que numa outra visão de cinema, como a de artistas e cineastas experimentais, como Hollis Frampton e Peter Kubelka, apenas para citar dois dos maiores, o cinema não é movimento, mas uma fotografia projetada.

O fato de não embaralharmos estes circuitos tem a ver com o fato de que certas afirmações ou ideias seriam desprovidas de sentido, se colocadas em um contexto ou em outro. Afinal, toda obra de arte, seja de cinema, seja de artes plásticas, é uma proposição que só tem sentido em função da rede de mobilização na qual ela se insere. A simples tentativa de falar em tendências do cinema de artista se chocaria profundamente com as tendências do cinema brasileiro. Razão pela qual a questão do circuito é aqui determinante.

No primeiro capítulo, “Audiovisual: do quase ao pós-cinema”, (aqui está correto, mudamos lá no capítulo) não apenas descrevo a técnica e o contexto no qual os audiovisuais emergiram como uma das principais tecnologias dentre os chamados novos meios empregados pelos artistas dos anos de 1970 – estimo que a produção de audiovisual só foi menor do que a produção de filmes super-8 –, como analiso o trabalho de Frederico Morais, Paulo Fogaça, Letícia Parente, Hélio Oiticica e Neville d’Almeida, ao mesmo tempo que aponto certos trabalhos que representam como que uma volta ao audiovisual.

Em “Marginal/Super-∞”¹ mostro em que medida os artistas flertaram com o Cinema Marginal – o nosso único movimento de cinema verdadeiramente experimental –, ainda que sob certos aspectos este último almejasse trilhar o circuito tradicional, ao contrário dos filmes de Ivan Cardoso, Antonio Manuel, Hélio Oiticica, Lygia Pape, Luiz Alphonsus, entre tantos outros artistas.

No terceiro capítulo, “Conceitual/estrutural”, examino o cinema de tendência experimental/conceitual de Antonio Dias, Arthur Omar, Paulo Bruscky, Anna Maiolino e André Parente, entre outros. Termina com a análise de três projetos visionários, que já tangenciam a questão do que chamamos de cinema do dispositivo.

¹ Este título faz uma síntese do nome da mostra de filmes super-8 realizada por Rubens Machado Jr. no Itaú Cultural em 2001 (“Marginália 70”) com a marca criada por Oscar Ramos para Ivan Cardoso, na qual havia escrito – branco sobre fundo preto – “super” e embaixo o símbolo do infinito.

Em “Corpo-cinema”, indico o surgimento, no final dos anos de 1960, de uma série de instalações seminais que utilizavam a televisão, mas não o vídeo. O vídeo só apareceu alguns anos mais tarde, com o trabalho de Anna Bella Geiger, Fernando Cocchiarale, Ivens Machado, Letícia Parente, Paulo Herkenhoff, Miriam Danowski e Ana Vitória Mussi. Termino por examinar de que forma o conceito de “cinema do corpo” (Gilles Deleuze) pode explicar a potência do trabalho do grupo de pioneiros da videoarte.

Abordo as instalações de Sonia Andrade em “A imagem-cristal”, artista que possui um dos mais amplos conjuntos de instalações. No trabalho de Sonia, a questão da “imagem-tempo” ganha um sentido muito especial.

No sexto capítulo, “Passagens: entre fotografia e cinema”, trato das passagens, tão exploradas pela arte contemporânea, entre a imagem fixa e a imagem em movimento. Geralmente este tema está associado a um tipo de pensamento que articula a dicotomia entre o fixo e o movimento a uma rede mais ampla em função de práticas do pré-cinema (pintura, fotografia e dispositivos óticos diversos), ao pós-cinema (vídeo, imagem digital, infografia, interatividade).

Em “Cinema em contracampo”, faço uma taxonomia de trabalhos que traduzem este dispositivo de representação que é o campo/contracampo, por meio da análise de instalações que recriam ou problematizam e/ou especializam este procedimento essencial da linguagem cinematográfica.

No último capítulo da primeira parte, “Circumambulatio”, reúno e comento um conjunto de trabalhos – vídeos, objetos e videoinstalações – que recorrem ao giro como uma maneira própria do corpo de perceber o mundo, seu percepto: ao girar, vemos o mundo não apenas com os olhos, mas com o corpo como um todo.

“Cinemáticos dois e três” é uma forma de terminar o livro anunciando os capítulos do segundo e do terceiro volumes desta pesquisa.

AGRADECIMENTOS

Este livro não teria sido possível sem o edital da FUNARTE – “Bolsa FUNARTE de estímulo à produção em artes visuais 2012” – e dos apoios da FAPERJ e do CNPq, que têm contribuído com minhas pesquisas na área do cinema, da arte contemporânea e das novas mídias.

Além destas instituições, gostaria de agradecer a uma série de pessoas que, direta ou indiretamente, me deram um aporte precioso para a realização deste livro. Em primeiro lugar, desejaria de agradecer os artistas cujas obras foram analisadas ou citadas aqui, que cederam gentilmente seus materiais audiovisuais, livros e catálogos.

Gostaria de agradecer ainda a preciosa ajuda de

Katia Maciel,

Julia Pombo,

Marcia Cabral,

Eva Simas e Camilla Torres,

Victor Heringer,

Carolina Gaio,

Luciana de Almeida,

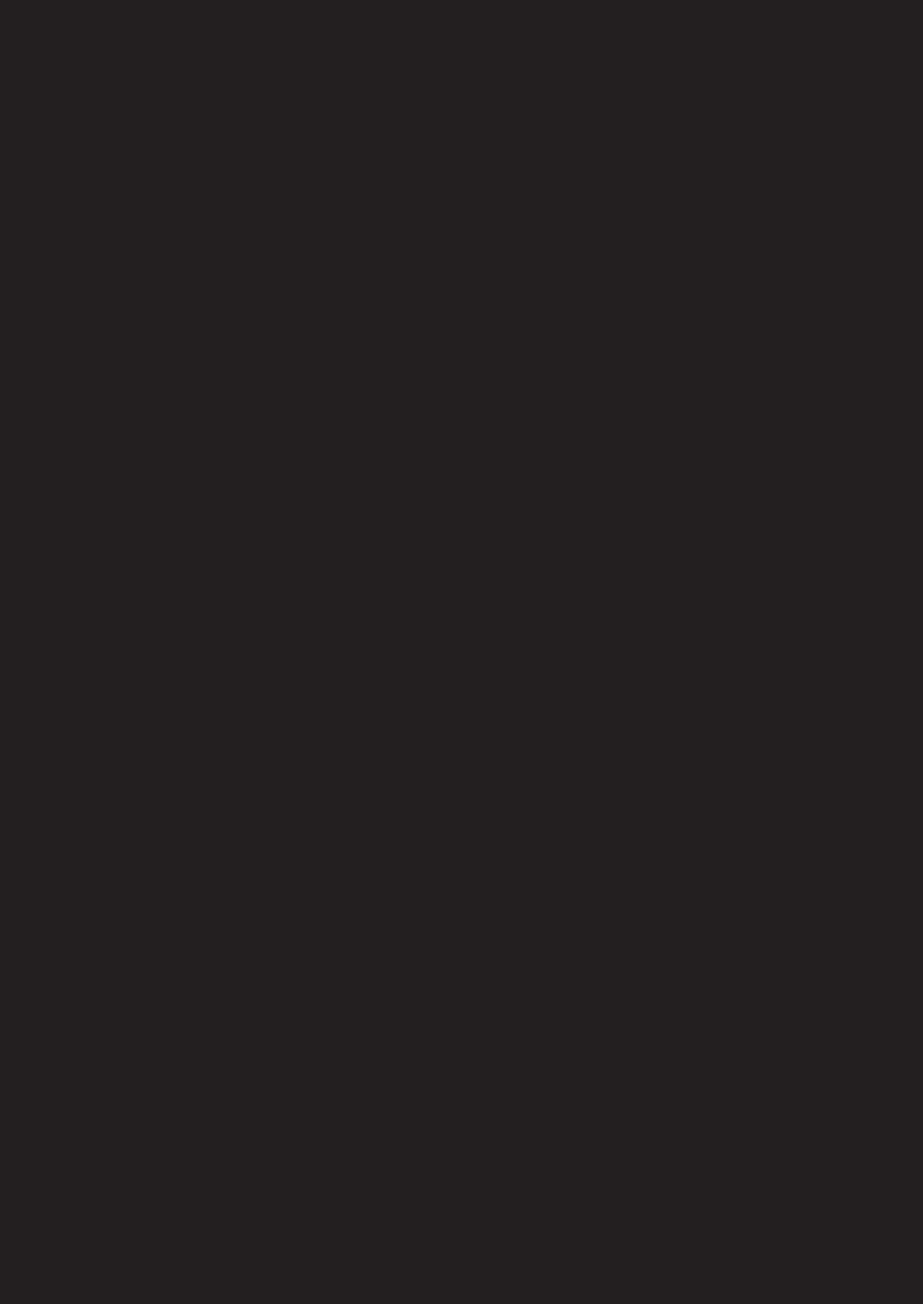
Lucas Parente,

Júlio Parente,

João Paulo Quintella

e Alex Barbosa.

INTRODUÇÃO



PASSAGENS ENTRE CINEMA E ARTE CONTEMPORÂNEA²

Habitualmente, quando pensamos em cinema, a imagem que nos vem à cabeça é a de um espetáculo 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 em aproximadamente duas horas. O cinema 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. Esta última caracteriza-se por uma estética da transparência que os filmes do início do século XX adotaram, em particular o cinema de Hollywood, influenciados pela vontade de viajar sem se deslocar, desejo que emerge com força no início do século XIX nos dispositivos de projeção de fantasmagorias, nos panoramas e na fotografia estereoscópica (3D), e, sobretudo, no romance, como os de Honoré de Balzac e Charles Dickens,³ com suas novas técnicas no delineamento dos personagens, das ações, do espaço e do tempo.

A invenção do cinema é atribuída aos irmãos Lumière, mas esquecemos que o cinema deles só continha as duas primeiras dimensões citadas acima: a sala e a tecnologia de captura e projeção de imagens. Apenas recentemente começamos a distinguir o cinema dos “primeiros tempos” (1896-1908) do cinema narrativo clássico, que emerge em torno de 1908. Retomar a história do cinema primitivo nos permite distinguir dois momentos absolutamente diferentes: aquele da emergência de um dispositivo técnico, o cinema como dispositivo espetacular de produção de fantasmagorias, e aquele outro, fruto de um processo de institucionalização sócio-cultural do dispositivo cinematográfico, o cinema como instituição de uma forma particular de espetáculo, o cinema enquanto formação discursiva.⁴

Quando, hoje, dizemos que a arte contemporânea e as novas tecnologias estão transformando o cinema, precisamos perguntar: de que cinema se trata? O cinema convencional, ou a “Forma Cinema” (termo que cunhei em 2007, cf. PARENTE, 2007),

² Este texto é baseado em um texto meu que possui três versões: PARENTE, André. “Cinema do dispositivo”. In: PENAFRIA, M. e MARTINS, I. M. *Estéticas do digital: cinema e tecnologia*. Covilhã/Portugal: LABCOM, 2007; PARENTE, André. “Do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo”. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2008; PARENTE, André e CARVALHO, Victa. “Cinemas as dispositif: between cinema and contemporary art”. In *Cinémas* n. 19 2008.

³ No ensaio “Dickens, Griffith e Nós”, Eisenstein mostra o 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, Sergey. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

⁴ 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).

é apenas uma forma que se tornou hegemônica, um modelo estético determinado histórica, econômica e socialmente. 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.

Cada uma dessas dimensões do dispositivo é, por si só, um conjunto de técnicas voltadas para a realização de um espetáculo que gera no espectador a ilusão de que ele está diante dos próprios fatos e acontecimentos representados. Este fato é tão comum, que às vezes desejamos ir ao cinema não para ver este ou aquele filme em particular, mas para nos entregarmos a esta situação na qual, durante duas horas, esquecemos nossa vida lá fora. A “Forma Cinema” é uma idealização: é preciso lembrar que nem sempre há sala, a sala nem sempre é escura, o projetor nem sempre está atrás do espectador ou é silencioso, o filme nem sempre conta uma história (eles podem ser abstratos ou experimentais), e muitos filmes, na verdade a grande maioria, não duram o tempo de um espetáculo cinematográfico. A historiografia do cinema recalca os pequenos e grandes desvios produzidos neste modelo, deixando de lado tudo o que não contribuiu para o seu desenvolvimento e aperfeiçoamento.

A grande vantagem de se pensar a partir da noção de dispositivo é que se escapa das dicotomias que estão na base da representação (sujeito e objeto, imagem e realidade, linguagem e percepção etc.). A noção de dispositivo nos permite repensar o cinema, evitando clivagens e determinismos tecnológicos, históricos e estéticos. O dispositivo é, por natureza, rizomático, o que, de certa forma, nos permite dissolver certas clivagens e oposições que, em muitas situações, não apenas paralisam nossos pensamentos como criam falsas oposições.

Desde sempre, e ao longo de toda a história do cinema (para não dizer antes de ela começar, na medida em que o cinema começou bem antes de seu certificado de nascimento) muitas obras cinematográficas reinventaram o dispositivo cinematográfico, multiplicando as telas, transformando a arquitetura da sala de projeção, utilizando outros sistemas de capturas e mostração da imagem, explorando outras durações e intensidades, entretendo outras relações entre as imagens e os sons que não as da narrativa clássica. Hoje, cada vez mais, quando falamos das transformações em curso no cinema somos levados a problematizar o dispositivo no que diz respeito a seus aspectos conceituais, históricos e técnicos.

Também na esfera do pensamento, assistimos claramente ao processo de transformação da teoria cinematográfica, de uma teoria que pensa a imagem não mais como um objeto, mas como acontecimento, campo de forças, sistema de relações que coloca

em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem. Importantes questionamentos parecem girar em torno do modo como diferentes revisões e formulações dos dispositivos imagéticos, aliados às novidades tecnológicas, estão afetando a nossa relação com as imagens.

A pluralidade de dispositivos é, hoje, quase tão grande quanto a quantidade de discursos por eles criados. As miscigenações e as mediações que caracterizam o cenário imagético contemporâneo nos levam a repensar as estratégias dos dispositivos como percurso de análise, como vemos em inúmeras pesquisas recentes sobre o “cinema dos primeiros tempos” (anteriores à constituição do modelo narrativo-representativo-comercial criado por Hollywood) ou os “pré-cinemas” (anteriores à projeção realizada pelos irmãos Lumière, que marca o nascimento do cinema) ou sobre a relação entre cinema e vídeo, ou ainda sobre a ida do cinema para o “cubo branco” dos museus e galerias. Nosso ponto de partida é a problematização do dispositivo cinematográfico, tendo em vista uma tensão entre seu modelo hegemônico e suas possibilidades de desvio e reinvenção no contexto das novas tecnologias. As atuais relações entre cinema e arte indicam intercessões que nos permitem interessantes abordagens a partir da filosofia, do cinema e da arte.

DISPOSITIVO E PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE

Segundo Michel Foucault, um dispositivo possui três diferentes níveis ou três camadas. 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 está a natureza da conexão entre esses elementos heterogêneos. E, finalmente, em terceiro lugar está a formação discursiva, ou a *episteme*, resultante das conexões entre tais elementos. Sob essa perspectiva, podemos dizer que o cinema institucionalizado – uma sala escura onde é projetado um filme que conta uma história e nos faz crer que estamos diante dos próprios fatos – faz convergir três dimensões em seu dispositivo: arquitetônica, tecnológica e discursiva.

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, seja de territorialização ou desterritorialização, seja de apaziguamento ou de intensidade. É assim que Foucault fala de dispositivos de poder e de saber. Deleuze, por sua vez, fala de dispositivo de produção de subjetividade e Lyotard, de dispositivos pulsionais.”

O mesmo ocorre com o cinema. Hoje, o cinema, ou o “efeito cinema”, está por todos os lados, na sala e fora dela, em espaços outros como a televisão, a internet,

o museu e a galeria de arte, mas também em outras mídias como a pintura icônica pós-modernista dos anos 1970 e 1980, a fotografia, a história em quadrinhos etc. A interiorização do dispositivo cinema em sua forma dominante é, por um lado, o resultado de um assujeitamento produzido pelo dispositivo, mas, por outro lado, é o que permite a criação de desvios em relação a esse mesmo dispositivo, como, por exemplo, no chamado cinema de museu.

Enquanto Foucault dirige seus estudos para o modo como a subjetividade é produzida e moldada de acordo com as forças de cada formação histórica, a produção de subjetividade em Deleuze é privilegiada à medida que é atravessada por linhas de força que escapam aos saberes e poderes, como formas de resistências capazes de apontar para novos modos de existência. Uma linha de subjetivação é um processo, uma produção de subjetividade em um dispositivo, afirma Deleuze. Talvez seja o caso de perguntar se as linhas de subjetivação não seriam os extremos de um dispositivo onde se esboça a passagem de um dispositivo a outro, como linhas de fratura. Se o dispositivo conjuga sempre elementos heterogêneos, estes estão relacionados em uma organização rizomática, acentrada, não hierárquica, que permite ranhuras e brechas em qualquer modo totalizante de poder.

Em Deleuze, o dispositivo é atravessado por linhas de diferentes naturezas que não demarcam sistemas homogêneos, mas, ao contrário, traçam processos sempre em desequilíbrio. Nesse caso, saber, poder e subjetividade não são instâncias definidas, mas cadeias de variáveis por onde escapam as linhas de subjetivação. Todo dispositivo é percorrido por curvas de visibilidade e por curvas de enunciação, como *máquinas de fazer ver e de fazer falar* (DELEUZE, 1986, p. 84), e comporta linhas de subjetivação que, por agenciamento, operam em devires. No lugar do sujeito universal, Deleuze observa novas subjetividades múltiplas, nômades, construídas, configurando uma das mais radicais críticas ao sujeito convencional.

Se Deleuze se consagrou ao estudo do cinema, é porque, segundo ele, o cinema é o 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. 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.

O trabalho de Deleuze nos oferece uma importante ferramenta para pensar a relação entre o dispositivo cinema e a produção de subjetividade. Como todo dispositivo, o cinema é composto também por linhas de fuga responsáveis pelos deslocamentos

em sua forma dominante. Sua obra nos chama a atenção para o fato de que o cinema é produtor de múltiplas subjetividades que escapam de uma subjetividade constituída a partir de formações discursivas dominantes.

Alguns teóricos do cinema contemporâneo, em grande parte inspirados pela obra de Deleuze, Foucault e Lyotard, cada um a seu modo, problematizam a questão do dispositivo, pelo menos por duas razões. Em primeiro lugar, para mostrar que o cinema, enquanto dispositivo, produz uma imagem que escapa à representação, aos esquematismos da figura e do discurso, à linguagem e suas cadeias significantes, à significação como processo de reificação. Em segundo lugar, cada um desses autores, a seu modo, descobre por trás das alianças que o cinema estabelece com outros dispositivos e meios de produção imagética um processo de deslocamento desse em relação às suas formas dominantes. Assim, Raymond Bellour lançará o conceito de entre-imagens para comentar esse vasto campo de encontro entre o cinema e as imagens eletrônicas e digitais; Philippe Dubois analisa o efeito filme ou o movimento improvável, como forma de comentar a hibridização entre o cinema e as artes plásticas, em especial a fotografia; Serge Daney refletirá sobre os efeitos maneiristas provocados pelos encontros entre o cinema e a imagem eletrônica, em particular a televisão; Jacques Aumont conceberá a ideia de olho interminável para exprimir as relações do olhar do cinema com o da pintura; Noël Burch nomeará de “claraboia infinita” o espaço virtual criado pelo cinema com a sua decupagem e montagem clássica. Há entre esses autores, aos quais poderíamos acrescentar ainda muitos outros, entre eles Anne-Marie Duguet e Jean-Paul Fargier, uma ideia comum de que a videoarte é o elemento por excelência que promove o processo de desterritorialização do cinema e leva a uma nova forma de pensar a passagem entre imagens, não apenas os antigos dispositivos como a Tavoletta de Bruneleschi, mas também os atuais dispositivos de realidade virtual, mas sobretudo a passagem do cubo preto (a sala de cinema) ao cubo branco (os espaços expositivos da arte contemporânea).

No cinema, a discussão sobre o dispositivo atravessa as teorias do século XX a partir de trabalhos que visam incluir de diferentes maneiras um observador mais ativo na experiência do cinema. As principais críticas giravam em torno das generalizações e abstrações produzidas pela teoria do dispositivo desenvolvida por Baudry, que não levam em conta a textualidade fílmica.⁵ O que essas teorias têm em comum é o combate à ideia de um espectador assujeitado, supostamente passivo, que nada acrescenta à narrativa. As pesquisas de Laura Mulvey sobre as relações entre o cinema

⁵ Marie-Claire Ropars e Nick Browne estão entre os que, desde o final dos anos 70, defendem a ideia de que a análise do texto fílmico de modo algum se reduz a restituir o que já existe no texto como um dado, pois é fruto de uma dinâmica complexa de forças entre o crítico e o texto.

e o feminismo, as teses cognitivistas do cinema desenvolvidas por David Bordwell, Noel Carrol e Murray Smith são exemplares desses esforços. Essa visão faz eco a toda uma problemática das teorias do cinema enquanto mídia. Em sua grande maioria, as teorias das mídias são monopolizadas por uma visão moralizadora na qual, de um lado, estão os sistemas de comunicação e, de outro, a sociedade e seus espectadores, vítimas das mensagens veiculadas. Tem-se uma situação de terror, na qual a sociedade é dominada pelo monstro da mídia, que a ela se impõe com mensagens de uma eficácia pavloviana. Por outro lado, as mídias e as linguagens são absolutamente dissecadas e sua subjetividade, esvaziada: tudo o que escapa ao massacre das mídias, tudo aquilo que é ético, político, poético, interativo é imediatamente eliminado. É a teoria da manipulação absoluta.

VARIAÇÕES DO DISPOSITIVO: CINEMA DE ATRAÇÃO, CINEMA EXPANDIDO E CINEMA DE MUSEU

Os anos 90 são marcados por novas formulações do fazer cinematográfico surgidas de questões apresentadas por artistas, responsáveis pelo transporte do cinema para o campo das artes plásticas. Trata-se de um deslocamento também das funções do dispositivo, agora atravessado pela imagem eletrônica e numérica, que faz as obras deslizarem para dentro dos museus e galerias. É comum, hoje, a produção de discursos que buscam encontrar nos primórdios do cinema ou nas propostas dos artistas dos anos de 1960 um marco para o nascimento das principais questões apresentadas pelas produções cinematográficas contemporâneas. No entanto, não é difícil constatar, ao longo de toda a história do cinema, inúmeras experiências que produziram diferentes modalidades de deslocamentos em relação ao seu modelo hegemônico estabelecido por volta dos anos de 1910.

Se a Forma Cinema é um modelo de representação que resulta de uma série de experiências relacionadas a um tipo de subjetividade consolidada no século XIX, é preciso identificar o que está em jogo nas experiências contemporâneas que parecem desviar o cinema desse modelo narrativo-representativo. Em se tratando de arte, acreditamos que a crise da representação nasce com o modelo de representação. Ao mesmo tempo que vemos um determinado modelo se instituir, percebemos também a existência de outras formas que escapam de seu campo gravitacional. Desse modo, 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 cinema-representativo instituído.

Ao final de um século de domínio da Forma Cinema, é possível delinear, ainda que com contornos provisórios e imprecisos, pelo menos três momentos em que o cinema se fez desviante: cinema das atrações, cinema expandido, e cinema de exposição (aos quais poderíamos acrescentar ainda três outros momentos: o pré-cinema, o cinema das vanguardas históricas e a videoarte) cujas diferenças podem ser pensadas a partir da noção de dispositivo. Se as transformações técnicas são evidentes em cada um desses momentos, elas servem para chamar a atenção para o fato de que houve uma série de experimentações com o dispositivo cinematográfico que foram completamente recalçadas pela história do cinema, experiências estas hoje resgatadas e reunidas em torno de dois campos amplamente discutidos: o cinema de atrações e o cinema expandido.⁶ Atualmente vemos abrir-se um terceiro campo de experimentações englobando outro conjunto de manifestações que se iniciaram no final dos anos de 1980, e às quais se dá o nome de cinema de museu ou cinema de artista. Nesse contexto, duas questões se colocam: o que há de comum entre essas manifestações e o cinema de museu? Em que medida podemos articular essas manifestações com um conjunto mais amplo de fenômenos com os quais eles se conectam como em uma nova formação discursiva?

Diversas manifestações cinematográficas fizeram do dispositivo um campo privilegiado de experimentação. A releitura do cinema como um dispositivo que pode ser reinventado parece ser o que une os conceitos de cinema expandido, esse mais voltado para a produção de *happenings* e *performances* utilizando a projeção, muitas vezes combinado à projeção com outras expressões artísticas; de cinema de atração, fenômeno mais voltado para a questão da interrupção do fluxo narrativo; e de cinema de museu, caracterizado pela espacialização da imagem e a interrupção do fluxo temporal, seja do filme, seja do espaço pro-jetivo.

Se, por um lado, o cinema de atração pode ser compreendido como um cinema empenhado em capturar a atenção dos observadores, em surpreendê-los em um espetáculo de variedades, por outro lado, ele pode ser visto como o resultado de uma série de experimentações com o dispositivo cinematográfico em um momento em que não havia a preocupação com o ocultamento das montagens, com um fluxo narrativo ou com a presença do espectador. Um cinema que aposta na capacidade do observador para mergulhar em um detalhe, e com isso romper com o fluxo da narrativa. Trata-se de interrogar a representação fílmica como parte de um sistema de signos pré-concebidos.

⁶ É bom lembrar que o termo “cinema expandido” já era empregado pelos cineastas experimentais Jonas Mekas, Kenneth Anger, Paul Sharits, Ken Jacobs, Andy Warhol, Stan Vanderbeek, entre muitos outros, antes de se popularizar por meio do livro de Gene Youngblood.

A representação foi por muito tempo, sobretudo no cinema, vista como um modelo de transparência que permite acessar a realidade de modo funcional, especular e pleno. Francesco Casetti nos chama a atenção para a importância de dimensões como opacidade, resistência e dispersão, por serem essas dimensões capazes de nos permitir pensar para além da noção de representação pura. Tal abordagem não é diferente do chamado “sentido obtuso” descrito por Barthes como vazio de informação, a-narrativo, com duração própria, ou do acinema de Lyotard, caracterizado pela desordem, pelo excesso e pela intransitividade, ainda que esses autores tenham encontrado caminhos diferentes para abordar a impossibilidade da representação. Enquanto o irrepresentável em Barthes está no cerne mesmo da representação, Lyotard vai encontrá-lo fora da representação, em uma série de subversões de leis estabelecidas, por exemplo, da Forma Cinema, admitindo a importância dos movimentos aberrantes como as pausas dos *tableaux-vivants* ou com acelerações excessivas responsáveis pelas falhas no reconhecimento e pela ruína do fluxo narrativo.⁷

As experiências multissensoriais, sobretudo com a projeção e a narrativa, caracterizam o cinema expandido como um espetáculo único e com uma duração própria. De modo geral, as propostas visavam à produção de um espetáculo multimídia, à aproximação entre cinema, teatro e performance, e à inclusão do observador em um contexto e em uma duração específica. Marcado pelo desejo de ultrapassar os limites estabelecidos pelo cinema convencional, o cinema expandido reuniu propostas de diferentes meios de expressão, caracterizando-se por um cinema do corpo e da presença. As obras convocavam os espectadores a participar de uma experiência com uma duração pré-estabelecida pelos artistas, ainda que o acaso e a surpresa pudessem ser incorporados à obra. Há nesse momento uma tentativa de dissolver as fronteiras entre as artes que indica um forte anseio de unificação das práticas artísticas e marca a utopia de uma arte total.

Laura Mulvey e Serge Daney apontam para um terceiro momento do cinema, a partir dos anos de 1970, em que já não há interesse em denunciar o ilusionismo produzido pelo dispositivo do cinema clássico. Para Laura Mulvey, o cinema clássico, por contaminação com o cinema moderno e experimental, perderia a fluência e a transparência para se adensar em novas relações. Para Daney, há no cinema de hoje, qualquer que ele seja, um maneirismo, que se manifesta na tensão entre fluxo e suspensão, representação (transparência) ou presença (opacidade), mas sobretudo numa sistematização da mixagem como elemento genético de uma imagem que desliza sobre as outras criando uma espécie de museu da sétima arte. Para ambos, o prazer de

⁷ Mais adiante veremos que Daney vai retomar esta problemática da parada da imagem com sua noção de cinema maneirista.

ver (poder de atração) se sobre põe ao de narrar, ainda que não seja necessário romper com a narrativa. Aliás, esta problemática também está presente na arte contemporânea.

CINEMA E ARTE CONTEMPORÂNEA

Nesse contexto de trânsitos entre suportes e indefinições das imagens, Raymond Bellour vai se interessar pelas “passagens”⁸ e pela produção de novas formas de temporalidade produzidas nas “passagens entre as imagens”, à medida que alteram a natureza e a percepção das imagens. Um novo paradigma estético se configura a partir da diversidade de dispositivos e de experiências, caracterizando um lugar intermediário de instabilidades, multiplicidades e hibridismos. As passagens do móvel ao imóvel, as alterações nas velocidades das imagens e o trânsito entre os suportes são pensados por Bellour a partir da noção de “entre-imagens”, e também por Philippe Dubois a partir da ideia de “movimentos improváveis”. Suas pesquisas nos chamam a atenção para a importância da miscigenação do cinema com outras práticas como as das artes contemporâneas e das novas mídias.

A atual aproximação entre cinema e artes faz com que se estabeleça uma arte dos dispositivos sob diferentes lógicas, como mecanismos de resistências, de novas subjetividades e experiências inéditas. As instalações se tornam o modo privilegiado para a apresentação dos trabalhos de um cinema do dispositivo incorporado às artes plásticas. Elas se apresentam como um espaço de pesquisa onde as experiências do espectador respondem às dos artistas, onde a representação pode ser testada em todos os seus estados e limites e onde o dispositivo se revela como o modo de concepção de tais obras.

Podemos dizer que a atual relação entre arte e cinema está fortemente marcada pela ideia de que o dispositivo cinema vem sofrendo modificações sem, no entanto, deixar de ser cinema. A possibilidade de um cinema que é simultaneamente o mesmo, mas é também outro, não designa necessariamente uma crise de sua forma dominante. Como um duplo movimento que se desdobra em um eu e em um outro, como em um deslocamento que cria uma tensão entre o cinema dominante e seus desvios, o cinema contemporâneo cria novas subjetividades que ultrapassam o dualismo e que só podem se apresentar nesse ato simultaneamente ativo e passivo, subjetivo e objetivo, verdadeiro e falso, narrativo e a-narrativo. Se, hoje, as produções visuais reinventam o cinema de diversas maneiras,

⁸ Raymond Bellour foi comissário da exposição “Passages de L'image”, realizada no *Centre George Pompidou*, em 1987, onde os artistas apresentaram obras que relacionavam cinema e arte de diferentes maneiras.

multiplicando telas, diluindo narrativas, espacializando as imagens, é porque a subjetividade-cinema está profundamente interiorizada em todos nós, e é essa interiorização que torna possível o diálogo com outras modalidades de fazer cinema sob outros regimes técnicos e estéticos.

Mais do que um cinema de ruptura, o cinema de artista é marcado pelos deslocamentos que produz em relação aos próprios modelos hegemônicos, buscando novos modos de ver e de ser. O cinema de museu se diferencia de outros cinemas por uma dimensão que evidencia o dispositivo, as forças atuantes e as estratégias em questão. Não se trata de produzir um novo modelo de subjetividade, mas de subjetivações criadas nas brechas dos dispositivos. A obra se dá nessa disjunção entre o reconhecimento e o deslocamento, em um jogo criativo de relações travadas pelos espectadores com os dispositivos.

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 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, entre elas os espaços institucionalizados, bem como as disposições culturais preestabelecidas; enfim, as formas de subjetivação, uma vez que os dispositivos são, antes de qualquer coisa, equipamentos coletivos de subjetivação.

O conceito de dispositivo surgiu primeiro no cinema, para depois contaminar outros campos teóricos, em particular o da arte-mídia, no qual ele se generalizou – fotografia, cinema, vídeo, instalações, interfaces interativas, videogame, tele-presença 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.

A produção visual contemporânea é marcada pela utilização de dispositivos que ativam novas respostas imprevisas, difíceis de serem nomeadas e classificadas, cujo resultado é algo que se aproxima de uma experiência sem garantias ou especificidades.

A ida do cinema para o museu tem a ver com uma série de questões que emerge na arte do pós-guerra, na passagem do modernismo para a arte contemporânea: a pop arte

coloca em primeiro plano a questão da apropriação da imagem; o neoconcretismo e o minimalismo trazem à tona a questão da participação do espectador; o movimento Fluxus promove o uso de novos meios (fotografia, filme, vídeo, arte sonora, fotocópia, arte postal, entre outros); a arte conceitual cria uma situação na qual a proposição do artista é mais importante do que o objeto de arte. Em todos os casos, a obra deixa de ser um objeto (único, acabado e autônomo) e passa a ser uma situação, uma proposição, a ser explorada, uma situação aberta, processual, que se temporalize e dependa cada vez de uma interação com o espectador. A obra é assim concebida a partir de parâmetros elementares susceptíveis de manter relações constantemente modificadas, entre os quais estão o espectador e os objetos que compõem o ambiente.

É neste contexto que fotografia, audiovisual, cinema, vídeo, sobretudo em suas formas expandidas, vão se inserir no novo circuito como novos meios, para nele criarem situações que demandam a participação dos espectadores, e, por outro lado, introduzirem novas formas de temporalidade num campo até então definido sobretudo pelos processos de espacialização (pintura, escultura, gravura e desenho).

Atualmente, é possível identificar o surgimento de novas problemáticas tendo em vista a entrada do cinema nas galerias e museus. Enquanto no cinema o observador está submetido a um acontecimento com duração própria, no chamado cinema de exposição não há como instituir um tempo único. Há uma espacialização da obra responsável pela implosão do tempo, que passa a se submeter ao percurso e à experiência individual de cada espectador. Não há sequencialidade, mas diferentes modalidades de percepção, edição e temporalidade. Ainda que seja possível encontrar ressonâncias entre o cinema expandido e o cinema de museu no que diz respeito, por exemplo, à duração dos filmes, como “Sleep” ou “Empire”, de Andy Warhol, trata-se hoje, cada vez mais, de um cinema que convida o espectador a atravessar as imagens, a adentrá-las, promovendo uma espécie de corpo a corpo entre as imagens e os espectadores, que constitui a experiência com a obra.

**DO QUASE AO PÓS-CINEMA:
O AUDIOVISUAL**



Nos anos de 1970, os artistas brasileiros começaram a experimentar uma série de tecnologias que tinham como base a imagem técnica: a fotografia, o cinema, o audiovisual, o vídeo, a fotocópia, o vídeo-texto, o fax e o computador.

Nos anos de 1970, o audiovisual – à época muito empregado na propaganda institucional e na educação – era, entre os novos meios tecnológicos, um dos mais utilizados pelos artistas, ao lado da fotografia e do cinema em super-8. O audiovisual desempenhou um papel jamais devidamente analisado na produção de alguns artistas nos anos 70. Muito se falou das “Cosmococas” (1973), de Hélio Oiticica e Neville d’Almeida, por se tratar não apenas de um audiovisual, mas de uma instalação, porém muito pouco sobre as experiências dos outros artistas. Segundo Frederico Moraes, crítico e artista pioneiro do audiovisual brasileiro, tratava-se de um veículo propício à documentação das obsessões dos artistas e dos problemas do nosso tempo, a exemplo do documentário cinematográfico. Curiosamente, muitos dos comentadores das “Cosmococas”, obra que tem atraído grande atenção da crítica pela sua potência artística, sobretudo dos anos de 1990 para cá, desconhecem o contexto, tanto técnico quanto estético, da produção do audiovisual no Brasil.

Até o início dos anos de 1980, a palavra “audiovisual” denominava um tipo específico de tecnologia que possibilitava a projeção de uma sequência de diapositivos ou *slides*, acompanhada de som. O sistema de projeção de diapositivos continha uma fita cassete que emitia o som (música, ruídos, narração, diálogos etc.), ao mesmo tempo um bipe (perceptível apenas pelo sistema) determinava a transição entre as imagens. Os sistemas de audiovisuais ou diaporamas variavam entre a quantidade de projeções utilizada e os efeitos de transição (o *fade-in* e o *fade-out*, a fusão e a sobreposição) e de sincronização entre as imagens. Mais recentemente, o audiovisual passou a se referir a toda e qualquer tecnologia, formas de comunicação e produtos constituídos de sons e imagens, ou seja, o cinema (comercial ou não), a televisão (aberta ou fechada) e o vídeo (analogico ou digital), sob todas as suas formas.

Inumeráveis artistas se consagraram ao audiovisual na primeira metade dos anos de 1970, dentre os quais destacamos: Ana Bella Geiger Ana Maria Maiolino, Antonio Manuel, Artur Barrio, Beatriz e Paulo Lemos, Carlos Vergara, Cildo Meirelles, Claudio Tozzi, Décio Pignatari, Frederico Moraes, Gabriel Borba Neto, Georges Helt, Grupo 3nós3, Hélio Oiticica, João Ricardo Moderno, Letícia Parente, Luiz Alberto Pelegrino, Luiz Alphonsus, Lygia Pape, Mario Cravo Neto, Maurício Andrés Ribeiro, Neville d’Almeida, Grupo Nervo Óptico, Paulo Fogaça.

Frederico Moraes, autor de importantes projetos de arte fora do espaço do museu, como “Arte no Aterro” (1968), “Do Corpo a Terra” (1970) e “Domingos da Criação” (1971),

foi um dos nossos principais artífices, crítico e criador, ao experimentar as múltiplas possibilidades deste novo meio, no que ele se diferencia do cinema e da fotografia. Esta experimentação ainda está longe de acabar. Para tanto, basta lembrar que importantes artistas de hoje, como James Coleman e Nan Goldin, realizaram algumas de suas principais obras com o uso do audiovisual como antigamente (em *slide-tape*).

Frederico começou a utilizar o audiovisual como um instrumento para uma nova crítica de arte. Em “Memória da paisagem” (1970), ele funda uma crítica mais intuitiva e imagética, de inspiração bachelardiana, ao contrapor imagens que ele fez das obras dos artistas José Resende, Luiz Baravelli, Carlos Farjado e Frederico Nasser, em exposição no MAM-RJ com imagens dos canteiros de obras da cidade, acompanhadas de sons destas obras, textos de Bachelard, Abraham Moles e Suanne Langer, de modo a criar o que ele chamou de “arqueologia do urbano”. Esta experiência o levou a fazer dois outros trabalhos, “O pão e o sangue de cada um” (1970) e “Volpi” (1972), dedicados a Artur Barrio e a Alfredo Volpi, dando à crítica um caráter criativo: mesmo nos audiovisuais com objetivo crítico, Frederico se apropria das obras de outros, para delas criar algo inteiramente novo, transformando o processo analítico da crítica tradicional em novas formas de percepções imagéticas da arte.

Em “O pão e o sangue de cada um” (1970), ele relacionou Barrio com Goya num verdadeiro poema áudio-visual contra a crueldade e a violência da nossa época conturbada. Segundo Mario Schemberg, ao fazer isto, Frederico nos “fez compreender a grande afinidade entre as obras conceituais de hoje e as grandes pinturas do passado, não obstante a diferença total dos meios de expressão” (SCHEMBERG, 1973). Na verdade, o que Schemberg não diz é que as trouxas ensanguentadas que Barrio colocou no Parque em torno do Palácio Municipal de Arte de Belo Horizonte são montadas de forma a dialogar com o quadro de Francisco Goyano “Os fusilamentos de três de maio” (1814), que mostra o massacre dos que se rebelaram contra a invasão napoleônica na Espanha.

Já em “Volpi”, Frederico compôs, ainda segundo Schemberg, um poema metafísico sobre a espacialidade cromático-musical de essência vibratória: “tornou a aproximar manifestações artísticas atuais de outras do passado, ressaltando a afinidade de Volpi com Giotto” (SCHEMBERG, 1973).

Mas foi a partir de “Cantares” (1971) que os audiovisuais de Frederico ganharam uma verdadeira autonomia, tornando-se um novo meio de expressão poética, misturando os planos objetivo e subjetivo, bem como a fragmentação, a dispersão e a descontinuidade, aspectos típicos da arte da época. Juntamente com “Cantares” (1971),

“Carta de Minas” (1971/72), “O Júri” (1971-1973), “Água” (1971-1973), “Curriculum vitae I e II” (1972/1974), “Do objeto ao corpo” (1975), estão entre as obras fortes de Frederico. Nestas obras, certas questões importantes no pensamento nômade de Frederico, como, por exemplo, as diversas formas de atravessamentos entre o que está dentro e o que está fora do museu, entre o corpo e o que o cerca, são expressas com grande intensidade.

Em “Carta de Minas” e “Água”, este último dedicado ao filósofo Gaston Bachelard, Frederico expressou o tema, tão importante na arte daquele período, da apropriação da natureza. Enquanto em “Carta de Minas” ele cria uma visão telúrica trágica, mas ao mesmo tempo erótica (a terra como espécie de pré-história de nosso corpo?), de uma terra arrasada pela violência dos processos de mineração, em “Água”, como diz muito bem Schemberg, que soube ver na obra de Frederico um momento excepcional da arte dos anos 70,

Em imagens magníficas são mostradas as várias fases da corrosão da pedra, sem que apareça visualmente a água, apenas sentida através do som. Há uma utilização muito feliz das projeções simultâneas. “Água” revela o sentimento poético da Natureza em toda a sua plenitude existencial – duma fusão da subjetividade lírica com a percepção visual e auditiva, numa vivência de imaginação material bachelardiana. (SCHEMBERG, 1973)

Escrevendo a propósito de seus audiovisuais, o artista distingue o audiovisual do cinema:

Se o cinema é aparentemente mais livre na captação da realidade em movimento, na sala de projeção ele se torna uma estrutura fechada. Pode-se dizer que a realidade do cinema está na câmera e a do audiovisual no projetor. Ou seja, as infinitas possibilidades de combinações dos seus elementos materiais (diapositivos, sons, zoom, focos de luz, retornos etc.), entre si, ou no momento da projeção (que por sua vez pode envolver vários projetores), fazem do audiovisual uma estrutura aberta. Claro que na moviola a realidade filmada é modificada, mas, completada a montagem, esgotam-se as possibilidades. Assim, quanto menos o cinema é “imagem em movimento” – tendência do cinema moderno pós-Godard – mais ele se aproxima do audiovisual. (MORAIS, 1973, p. 3)

De fato, esta visão de Frederico, pouco explorada pela crítica brasileira, está completamente sintonizada com todo o pensamento do dispositivo do cinema, trazido a tona pela crítica atual em suas análises do cinema experimental, da videoarte e do cinema expandido, cinema que encontrou refúgio nos museus, galerias, espaços alternativos e públicos, às vezes ao ar livre, onde a hibridização dos meios, a apropriação de um dispositivo por outro, vem contribuindo para pensar outras formas de cinema. Como já dissemos, as “passagens entre imagens” é uma tentativa de refletir sobre os atravessamentos que – da mobilidade para a imobilidade, de uma velocidade a outra, de um suporte a outro, de um espaço a outro, de uma escala a outra – produz

uma imensa mudança estético-cultural do cinema, de sua imagem, de seu espectador, de seus regimes de visibilidade, enunciabilidade e subjetividade.

Raymond Bellour, Philippe Dubois, Anne Marie Duguet, Laura Mulvey, entre outros, fizeram um gesto de pensar o cinema numa rede mais ampla, não apenas em função de práticas que o antecederam (pintura, fotografia e dispositivos óticos diversos) ou que vieram depois, como o vídeo e as novas mídias. Eu, do meu lado, ao ler Frederico Morais, Hélio Oiticica, Michael Snow, Peter Kubelka, entre outros, acredito que a história oficial do cinema recalçou tudo o que foge do seu cânone, deixando de fora toda uma gama de experiências realizadas por artistas e visionários, em situações e meios mais diversos, desde os primeiros dispositivos óticos de produção da imagem em movimento, no início do século XIX, até os nossos dias. No audiovisual, temos o pré e o pós-cinema e é por esta razão que concordamos com Frederico Morais quando ele afirma que no audiovisual a imagem tem um tempo virtual estruturado livremente. “A descontinuidade é parte da estrutura do audiovisual, como imagem do mundo moderno”. É como se ele estivesse nos dizendo que a fixidez do projetor e a velocidade média de suas imagens matassem a descontinuidade, a fragmentação e a dispersão da imagem contemporânea. E, de fato, todo o cinema experimental, videoarte e cinema expandido vão lutar para criar variações e passagens que desestabilizem o fluxo e a continuidade da “imagem-movimento”, para explorar as tensões entre os aspectos plásticos e narrativos, a imagem e o som, criando interstícios que impeçam que a imagem, como acontecimento, se deixe atualizar em um estado de coisas. Foi talvez nesta brecha aberta por Frederico, acrescida das contribuições desconstrutivas do Cinema Marginal, que Hélio Oiticica tenha percebido o caminho para investir nas “Cosmococas”. Mas, antes de comentá-las, gostaria de falar de dois outros autores do audiovisual.

Paulo Fogaça, que colaborou como fotógrafo em alguns dos trabalhos supracitados de Frederico Morais, foi outro grande realizador de audiovisuais. “Ferrofogo” (1972), “In-formações” (1973), “Bichomorto” (1973), “Hieróglifos” (1973), “Cabeça-tronco-membros” (1973) e “Campo cerrado” (1975) são algumas das maiores contribuições do extenso trabalho de Fogaça no campo dos audiovisuais (cf. CARVALHO, 2008). A primeira característica do trabalho de Fogaça é a mistura de meios e a sua sobreposição. Ele não apenas emprega fotografia, desenhos, pinturas, objetos, mapas, esquemas, diagramas, carimbos e fotocópias, como os sobre põe. Os efeitos plásticos e sonoros resultantes criam uma espécie de imanência conceitual. Neste sentido, como na produção cinematográfica de Antonio Dias, em Fogaça, os audiovisuais se servem dos mesmos elementos plásticos utilizados em seus desenhos,

pinturas, gravuras e objetos. O arame farpado, por exemplo, se tornou um ícone na obra de Fogaça, que fez dele um ícone em sua obra. As sobreposições das imagens, às vezes nos fazem pensar nas imagens dos bichos mortos, uma vez que com o passar do tempo o corpo do bicho é como que “gravado” na estrada, e perde a sua tridimensionalidade.

Outro aspecto geral de seu trabalho era a relação da paisagem natural e da paisagem mental. Em “Bichomorto”, não vemos apenas a violência das estradas e rodovias, mas as idas e vindas da polícia anunciam algo que se espraia pelo território nacional, que é menos do que o nosso território mental, de forma a trazer à tona a força física e a violência da polícia da ditadura que incidia sobre nosso corpo porque fruto de seu poder de produção de subjetividade. “Hieróglifos” é construído em torno da imagem do arame farpado que demarca a terra e as ações do corpo. Estes dois trabalhos possuem um requinte visual, poético e experimentalista de rara beleza na produção do audiovisual. Ambos apontam para a questão do insuportável: viver sob um regime ditatorial, fascista, era como ter um arame farpado amarrado ao corpo como um dispositivo de tortura. As estratégias de montagem das sequências de *slides*, as sobreposições das imagens, tudo leva a um sentimento de aniquilamento e de dilaceramento e ruptura do espaço, do corpo e da terra, deixando a sensação de que a violência da ditadura está em todo lugar. Mas este aspecto político da obra de Fogaça é feito com grande apuro plástico-visual.

É assim que a imagem de um bicho morto ou de um arame farpado pode, por meio de procedimentos plásticos-visuais, contaminar tanto conceitualmente como mentalmente todas as relações tecidas entre as imagens e sons dos audiovisuais supracitados, como se fosse uma pura virtualidade, uma passagem entre-imagens, que não se esgota em nenhuma imagem em particular. Afinal de contas, o arame é a dobra e a torção que geram um conflito entre o dentro e o fora, o homem e a terra, enquanto o bicho morto, esmagado na estrada, é a sobreposição, a passagem entre-imagens, mas também algo que traz à tona a morte por desaparecimento. Dobra e sobreposição são os procedimentos que articulam as imagens destes dois audiovisuais como um grande plano de imanência que vai do campo à cidade, do homem à terra, da liberdade à violência, da arte à política.

Letícia Parente, por sua vez, realizou uma meia dúzia de audiovisuais, dentre os quais destacamos “Dimensões” (1974), “Eu armário de mim” (1975) e “Medidas” (1976).

Em “Eu armário de mim”, Letícia nos mostra uma série de imagens de um mesmo guarda-roupa em que são dispostos, mas separados por categorias, “todos” os objetos (armário com roupas brancas, com roupas pretas, com os jornais e papéis amassados,

com as cadeiras, com os objetos de culto, com os remédios, com os temperos e condimentos, com todos os sapatos) e “todas” as pessoas (em um deles, todos os cinco filhos são colocados dentro do armário) da casa, à exceção da própria artista, nele transfigurada, compondo ao mesmo tempo uma estranha taxonomia e um retrato miniaturizado da casa da artista. O armário é como uma espécie de topologia da dimensão interna projetada no espaço, como em muitos trabalhos da artista. Se na imagem vemos passar pelo armário os objetos que compõem esta misteriosa classificação de tudo o que a casa contém, no áudio, escutamos a artista dizer, sob a forma de reza, um poema cujo refrão é “eu, armário de mim”. O texto dobra e redobra a relação do armário com os objetos, o corpo, a casa, o mundo, os afetos e os sentimentos íntimos da artista. Se para Lygia a casa é o corpo, para Letícia, o corpo é a casa que se inventa e reinventa nas tessituras do tempo.

Eu armário de mim

Eu armário de mim

Eu armário de mim

Conta de mim o que contenho. Conta, de mim, o que contenho.

Eu armário de mim.

Sentar, sentei. Sozinho. Sentei-me com. Assentos com.

Presilhas no Tempo. Sentei, parei.

Eu armário de mim. Armário.

Idas e vindas. Voltas e revoltas.

Consumo a cor dos frutos. E os sabores do tempo...

(Curto trecho da fala)

Como em outros trabalhos da artista (as séries de arte xerox “Casa” e “Mulheres”), as imagens, objetos e gestos do cotidiano nos revelam uma espécie de “arqueologia do tempo presente”.

Na verdade, para melhor compreendermos os audiovisuais e os vídeos (ver mais abaixo o capítulo “Videarte: corpo-cinema”) de Letícia, é preciso entender como eles se articulam a uma complexa problematização da questão do corpo, ou melhor, da produção de subjetividade. Nesse sentido, seria interessante comentar sua instalação “Medidas”, o mais expressivo, completo e atual dentre todos os seus trabalhos. “Medidas” poderia ser o contraponto necessário para entendermos que os vídeos de Letícia não são de forma alguma puros registros de ações, pois são verdadeiros dispositivos de produção de subjetividade.

“Medidas” transforma o museu em um laboratório. O espaço é dividido em dois, o de agir e o de ver. O de agir é composto por nove estações, nas quais o visitante, depois de ler as instruções, opera uma série de medidas: seu tipo físico (estação A), sua capacidade respiratória (estação B), sua capacidade de resistência à dor, seu tipo sanguíneo, sua acuidade visual, sua capacidade de atenção etc. Enquanto estas estações trabalham por quantificação, medidas objetivas, a estação extra (“medidas do gosto”, na qual o visitante colocava um pedacinho de papel na boca e anotava se ele era doce ou azedo, ou o que quer que sentisse, como, por exemplo, “gosto de papel”) e a última estação (“medidas secretas”, em que o visitante entrava em um quarto e se fechava. Lá ele encontrava imagens e recortes de revistas que estimulavam a reflexão sobre questões íntimas, como preferências sexuais e outras, típicas das revistas que alimentam o jargão do consumo sob pretexto de decifrar o psiquismo e padrões comportamentais) referem-se a questões subjetivas. No segundo espaço, Letícia criou uma sala com 40 cadeiras diante das quais os espectadores podiam ver um audiovisual (“Os Records”) com imagens retiradas do livro dos “Records”, por meio do qual víamos as pessoas mais altas, baixas, gordas, magras, com o cabelo, o bigode, a barba, a unha maiores etc. Como diz Roberto Pontual, em um texto que escreveu para o *Jornal do Brasil* (1976):

No audiovisual “Os Records”, a prevalência da medida chega, enfim, ao ponto de mostrar que o ato de medir se tornou compulsivo num mundo em que cada um tem que ser o maior para ser o melhor: são registros sucessivos de recordes, dos mais corriqueiros aos mais estranhos, ao som de palmas padronizadas, como as que ouvimos vindas de falsos auditórios de tevê – as quantidades fora de série, a elefantíase da concorrência, a desumanizante obsessão humana pela medida. O paraíso seria nada medir.

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, o som e uma série de dispositivos de medição compondo uma instalação. Finalmente, “Medidas” é, a meu ver, a primeira grande manifestação de arte e ciência no Brasil, uma vez que literalmente transforma o museu num laboratório experimental, uma espécie de Inmetro do nosso corpo. Mas é preciso atentar para o modo como Letícia propõe este diálogo entre arte e ciência (é bom lembrar que Letícia era química, titular com livre docência, com formação e produção de alto nível neste campo, que ela nunca abandonou, aliás, até o final de sua vida), pois, ao contrário da arte e ciência de hoje, não há uma apologia da ciência (computacional, nano, genética ou outra), muito pelo contrário, trata-se de uma posição crítica, epistemologicamente falando.

Neste sentido, o que Letícia 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 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 (de saúde, de beleza, de normalidade ou de anormalidade) que o sistema incita, em função de suas estratégias de saber, de poder e de produção de subjetividade (os três eixos principais do sistema de pensamento foucaultiano). “Medidas” é ao mesmo tempo um laboratório experimental, um auditório de programa de variedade e uma exposição-dispositivo que nos leva a sair de lá com um grito de socorro: “tirem os seus padrões de cima do meu corpo”.

Na verdade, a exposição de Letícia joga com duas estratégias básicas: um dispositivo de mobilização do espectador (que age no nível 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 o visitante a perceber que as ações que fazemos no nível 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 que 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.

Seria interessante ressaltar a forma como, neste trabalho, Letícia se aproxima da estratégia estruturalista, em particular 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 a castração para a psicanálise e para a antropologia), seja porque acredita na homogeneidade dos elementos que formam a estrutura (são da mesma natureza).

Hélio Oiticica começou “timidamente” com “Neyrotika”, o único de seus audiovisuais exposto nos anos de 1970, em primeiro lugar na “Expo-Projeção” (1973), de curadoria de Aracy Amaral. Em 1973, realiza, com Neville d’Almeida, uma obra seminal do audiovisual mundial.

Nos anos de 1960, surgiu uma série de experiências de cinema com projeções múltiplas, instalações e *happenings*, realizadas por cineastas experimentais, em sua maioria americanos – Kenneth Anger, Stan VanDerBeek, Ken Jacobs, Paul Sharits, Robert Whitman, Andy Warhol, Jeffrey Shaw, Anthony McCall, John Cage, Nam June Paik, entre outros –, interessados em experimentar a combinação de vários meios de expressão, o cinema, o audiovisual, o vídeo, a música, a dança, a performance e as artes plásticas. O cinema expandido foi ao mesmo tempo um movimento de radicalização do cinema experimental e um movimento sincronizado com a diáspora do cinema de sala. De lá para cá, cada vez mais encontramos cinema em todos os lugares, nos museus e galerias, na televisão, na internet, nos *gadgets* digitais e nas superfícies dos espaços urbanos.

Na verdade, esse movimento se deu em vários campos artísticos, na música, no teatro, na dança, nas artes plásticas: em todos esses campos, houve uma dessacralização do espaço tradicional de apresentação das obras. Vale aqui lembrar a importância da música nesse processo: o rock rompeu com as estruturas da sala, o muro e a cadeira, tornando a música cada vez mais comportamental. Hoje, a música *tecno* foi mais além: qual o sentido de ouvirmos uma música *tecno* em uma sala de concerto? A música *tecno* é avessa à contemplação estética, tendo dispensado os principais elementos de apreciação estética, a melodia e a harmonia. Na verdade, o teatro, a dança, a música, as artes plásticas e o cinema mais experimental dos anos 1970 buscaram na dessacralização dos espaços de exibição uma maneira de torná-los cada vez mais participativos e interativos.

Lembramos que 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 ao 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 que me atrai a experiência de cinema de NEVILLE: os MOMENTOS-FRAMES dos SLIDES são a suíte lógica de MANGUE BANGUE limite: a mim me [sic] anima insuflar experimentalidade nas formas mais ESPETÁCULO-ESPECTADOR que continuam a permanecer virtualmente imutáveis: a NEVILLE interessa ganhar a plasticidade sensorial do ambiente que quer como se fora “artista plástico” (e o é mais do que ninguém!) INVENTAR: em MANGUE BANGUE 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 na capa do disco de ZAPPA WEASELS RIPPED MY FLESH: quem quer a sobrançelha ? – e a boca ?: sfuuum! : pó-SNOW: paródia das artes plásticas: paródia do cinema. (OITICICA, 2005)

Se Hélio e Neville vieram a denominar as “Cosmococas” de “quasi-cinema”, isso não se deve ao fato de estas 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???*”

Por outro lado, a tecnologia exerceu um papel crucial nesse processo de transformação da relação entre os vários meios de expressão e o espectador. Para continuarmos tomando como exemplo a música, a partir dos anos de 1930, a música passou a ser ouvida em qualquer lugar – processo esse já prenunciado por Paul Valéry em 1928, em um texto utópico intitulado “A conquista da ubiquidade”, no qual afirma que a música, por sua integração com todos os aspectos da vida individual e social, é a arte que vai encontrar primeiro novos modos de reprodução, distribuição e de escuta –, em primeiro lugar por meio do rádio e depois do som portátil: o cassete, o *walkman*, e finalmente os minúsculos tocadores de MP3, celulares, entre outros.

No campo do audiovisual e do vídeo, o cinema começou a sair da sala ao ser distribuído na tevê, ainda nos anos de 1940, para depois passar a ser distribuído em vídeo, nos lares, primeiro em VHS (1970) e depois em DVD (1990), e na internet. Hoje, a internet possibilita que qualquer cinéfilo bem informado possua sua própria “cinemateca”. Mas, do ponto de vista da criação, a imagem eletrônica teve sua importância para o cinema expandido em dois momentos cruciais: em primeiro

lugar, nos anos de 1960, quando artistas como Nam June Paik, Bruce Nauman, Peter Campos, Dan Graham, Steina Vasulka e Woody Vasulka utilizaram as câmeras em circuito fechado para fazer instalações nas quais a experiência da obra é o foco do trabalho; e mais tarde, quando do surgimento dos projetores multimídia, autores da videoarte como Gary Hill, Bill Viola, Thierry Kuntzel, Zbigniew Rybczynski vieram a fazer suas complexas instalações eletrônicas e digitais.

No Brasil, embora tenhamos tido uma intensa produção de cinema experimental (Antonio Dias, Antonio Manuel, Paulo Bruscky, Arthur Omar, Lygia Pape, André Parente – a esse respeito remetemos o leitor ao catálogo da exposição “Filmes de Artista – 1965-1980”, organizada por Fernando Cocchiarale em 2007 e publicada pela Contra-Capa) e de videoarte (Sônia Andrade, Letícia Parente, Regina Silveira, Rafael França, Eder Santos, Sandra Kogut, entre outros. Ver a esse respeito o livro “Extremidades do vídeo”, de Christine Mello, Editora do SENAC, 2009) nos anos de 1970, o cinema instalativo no Brasil data dos anos de 1980, e ainda assim de forma muito tímida. Em todo caso, a partir dos anos de 1990, inúmeros artistas produziram intensamente instalações: Rafael França, Júlio Plaza, Eder Santos, Sônia Andrade, Regina Silveira, Diana Domingues, Maurício Dias e Walter Riedweg, Arthur Omar, Lucas Bambozzi, Simone Michelin, André Parente e Katia Maciel, entre muitos outros.

A razão para o surgimento tardio das instalações no Brasil – mesmo os Quasi-Cinema ou “Cosmococas” só foram apresentados mais de dez anos após a morte de Hélio Oiticica, a partir dos anos de 1990 – é muito simples. O cinema expandido requer o acesso a meios de exibição dispendiosos e um certo domínio técnico. Por outro lado, do ponto de vista estético, requer uma certa problematização do dispositivo do cinema, sobre o qual falamos no início. De fato, a questão do dispositivo está completamente entranhada no cinema expandido (cinema experimental ou 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 o cinema sofre uma transformação radical. A instalação permite ao artista espacializar e temporalizar 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 interrelação de 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 que é único, singular, e que implode o tempo de um espetáculo com início meio e fim (show, sessão, peça). 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.

MARGINAL/SUPER-∞



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 1975,⁹ movimento sintonizado com o seu tempo: tropicalismo e contracultura, *nouvelle vague* e *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 ao cinema” (Bressane, 1969), “Meteorango kid, o herói intergaláctico” (Oliveira, 1969), “O anjo nasceu” (Bressane, 1969), “Bang bang” (Tonacci, 1970), “Sem essa aranha” (Sganzerla, 1970), “Mangue banguê” (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”, “Fuzis” e “Deus e o Diabo na terra do Sol”.

O Cinema Marginal em seu formato de longa metragem, em 16 ou 35mm, não circulou nos circuitos de arte, ao contrário do cinema *underground* americano, no qual a participação dos artistas plásticos era não apenas evidente, mas uma de

⁹ 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 Calegari, Álvaro Guimarães, João Silvério Trevisan, Carlos Frederico, entre muitos outros.

suas principais características. Entretanto, os filmes em super-8 de Ivan Cardoso, Hélio Oiticica, Lygia Pape, Antonio Manuel, Luiz Alphonsus, que estabelecem uma estreita relação com o Cinema Marginal, participaram intensamente das mostras de novos meios da arte contemporânea, em eventos tais como “Expo-projeção” (São Paulo, 1973), “Mostra de arte experimental de filmes super-8, audiovisual e vídeo-tape” (Rio de Janeiro, Maison de France, 1975), “Poéticas visuais” (São Paulo, MAC, 1977), “Arte novos meios/multimeios – Brasil 70/80” (São Paulo, FAAP, 1985), “Marginália 70” (São Paulo, Itaú Cultural, 2001), “Situações – arte brasileira anos 70” (Rio de Janeiro, Casa França Brasil, 2002), “Filmes de artista – 1965-1980” (Rio de Janeiro, Oi Futuro, 2007) e “Arte como questão” (São Paulo, Instituto Tomie Ohtake, 2007).¹⁰

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 Antonio Dias jogar dados com um travesti na rua; a entrada do concerto de rock “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 por dentro e sabia perfeitamente de suas limitações. Para ela, o cinema, mesmo

¹⁰ A revista “Navilouca”, produzida 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, em que havia um grande agenciamento entre a poesia concreta, as artes plásticas neoconcretas, a música tropicalista e o cinema marginal.

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 ensinar 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 a uma cidade do interior, em que 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 em que 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 fornece um conjunto 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), seja o marginal do asfalto (artistas).

Ivan Cardoso é o cineasta-artista com uma extensa produção no campo do cinema: sua obra conta com mais de uma centena de filmes em diversas durações e todos os formatos. Sua obra só é comparável às de cineastas como Júlio Bressane e Rogério Sganzerla. E, no entanto, grande parte destes filmes circulou apenas em festivais, circuitos de arte e espaços alternativos como cineclubes e casas de amigos. O que Ivan Cardoso criou poderia ser considerado hoje uma forma de microcinema. Os microcinemas são muito bem sintetizados por Lucas Bambozzi:

O conceito de ‘microcinema’ por exemplo vem adquirindo nuances que se estendem para além das junções entre ‘micro’ e ‘cinema’, presentes na palavra. Trata-se de uma suposta classificação que reflete em narrativas de curtíssima duração, formatos de baixo custo e/ou linguagem compatível com os circuitos atuais, absorvendo o dinamismo de estruturas de exibição que se utilizam tanto da Internet como de espaços que se organizam em torno das facilidades tecnológicas mais recentes. O contexto atual vem propiciando as mais diversas configurações, como os circuitos nômades que se formam através de redes de telefonia, transmissão de dados e arquivos digitais sem fio. A suposta revolução digital criou nova disposição para a fruição de imagens numa ampla gama de resoluções e o espectador cada vez mais se adapta a uma variedade de padrões jamais vista. Questões ligadas à definição e poder especular da imagem cedem lugar à expressividade das interfaces e capacidade de eloquência, independente dos formatos, imersividade das salas ou duração. (BAMBOZZI, 2009, p. 2)

Retiremos desta definição suas características tecnológicas ligadas às novas mídias e temos o cinema criado por Ivan Cardoso: um cinema de curta duração, com formatos de baixo custo, uma grande variedade de padrões e gêneros, linguagem compatível com os circuitos dinâmicos e nômades, e nos quais o poder espetacular da imagem cede lugar a formatos facilmente adaptáveis a espaços alternativos.

Se houve alguém capaz de criar microcinemas no Brasil, este alguém é Ivan Cardoso. Seus filmes são trailers (“Branco, tu és meu”, 1970) e avant-trailers (“Com a boca na botija”, 1970), clips e sexy-clips (“Brasil, eu adoro você” 1970), stock-shots e

ensaios “fora de foco” (“Mac, na piscina”, 1969), trechos (“Piratas do sexo voltam a atacar”, 1960) e fragmentos (“A múmia volta a atacar”, 1972), making of (“Surucucu d’Almeida”, 1972) e cineclip (“Elvira Pagã vai se apagar” 1972), takes (“Fa-tal”, 1970) e spot institucional (“Horário minerva”, 1970), flash (“As confissões de um boêmio” 1974) e nu artístico nos telhados de NY (“Ray Van”, 1975), longas (“Nosferatu do Brasil”, 1970), documentário (“Moreira da Silva”, 1974), entre muitos outros formatos, inclusive dois subgêneros capazes de “quebrar a bilha” dos microcinemas: imagens raras (“Dunas do barato”, 1971), erotismo na praia (“Gosto de mel”, 1970) e teste erótico com uma Coca-cola (“Marca de fantasia”, 1972). A grande maioria deles foi realizada em super-8, ou seja, um formato portátil, capaz de ser mostrado em qualquer lugar, um verdadeiro pocket-cinema.

O cinema de Ivan “The Terror” Cardoso é inclassificável, está à margem do marginal, avant-under-ground, marginália 70, e nos faz rir do mesmo riso que gerou no filósofo a famosa classificação chinesa dos animais, citada por Jorge Luis Borges:

Os animais se dividem em: a) pertencentes ao imperador, b) embalsamados, c) domesticados, d) leitões, e) sereias, f) fabulosos, g) cães em liberdade, h) incluídos na presente classificação, i) que se agitam como loucos, j) inumeráveis, k) desenhados com um pincel muito fino de pelo de camelo, l) et cetera, m) que acabam de quebrar a bilha, n) que de longe parecem moscas. (BORGES, 1999, p. 94)

O cinema de Ivan Cardoso é puro deslocamento, seu Nosferatu (Torquato Neto) é cabeludo e não careca, bebe água de coco na praia e perambula pela cidade à luz do dia, sempre pensando em dar aquela mordida necessária na primeira beldade que aparece. Para resolver a questão das filmagens em plena luz do dia, Ivan se apropria da poesia concreta de Affonso Ávila, que tinha um poema que dizia assim: “onde se vê isto, veja-se aquilo”. No que gerou a seguinte cartela: “onde se vê dia, veja-se noite”.

O cinema de Ivan Cardoso não precisou de computador ou internet para inventar seus próprios circuitos. Ele já nasceu nômade, uma vez que suas exposições eram verdadeiros acontecimentos cinematográficos que mobilizavam a geledia geral das artes brasileiras (os pops e os tropicalistas, os concretos e neoconcretos, cinema novo e cinema marginal: todas as tribos afluíam).

Para finalizar, gostaria de falar de um pequeno documentário extremamente escatológico que, se houvesse sido realizado por um cineasta americano experimental, seria certamente uma obra conhecida mundialmente. Ao fazer a estreia de “Nosferatu do Brasil” na cobertura de uma amiga, que fora despedida no dia seguinte, Ivan passou um curta intitulado “Onde Freud não explica” (1970). Nas palavras do próprio Ivan:

Eu estava com o Zé Português, filmando na praia de Copacabana, e dois garotos vieram me encher o saco, pedindo para que os filmasse. Como eu tinha dezoito anos, era um adolescente, praticamente tinha aversão à criança. Não queria filmar de jeito nenhum. Então eles falaram: Filma a gente tocando punheta e começaram a se masturbar em pleno calçadão da Av. Atlântica, em frente ao Forte do Leme. Obviamente, não ia perder uma cena dessas. Onde Freud não explica virou um dos filmes meus mais polêmicos e mais cults. Inclusive, na resenha que o Torquato fez da sessão na casa do Taborda, ele cita uma pergunta que o Saraceni teria feito para a Ana Maria Magalhães, que estava grávida – Queres que teu filho seja assim?.

Uma das cenas mais belas de Hélio Oiticica atuando no cinema é, a meu ver, aquela em que ele anda sob a marquise do antigo Peg Pag do Leblon, à noite, com a rua vazia. O plano-sequência realizado em “HO” (1979, Ivan Cardoso), no qual vemos Hélio surgir de longe, dançando-sambando, às vezes mais rápido, às vezes mais devagar, com a calça da mangueira, torso nu coberto pelo parangolé de plástico transparente da série “Faixas e Cor” e aquela luz fluorescente sob a marquise, até chegar perto da câmera de Ivan, ao mesmo tempo que Ivan entra com câmera e tudo dentro do parangolé é de uma beleza ímpar. É como se Hélio viesse de Marte nos saudar com a sua ginga de parangolé! Aliás, parangolé surgiu como saudação. Uma cena de *science fiction* acompanhada da trilha do filme “2001, uma odisséia no espaço”.

CONCEITUAL/ESTRUTURAL



No final dos anos de 1950, vários cineastas experimentais americanos utilizaram a imagem da luz do projetor com efeitos de tremidos e flicagens, criando um tipo de cinema que renunciava à “imagem-movimento” para explorar os elementos estruturantes do cinema: a projeção, a luz, o cintilamento, a flicagem, o grão, a parada da imagem, uma montagem molecular etc. Ou seja, tudo o que de certa forma está ligado ao cinema dito estrutural (Paul Adams Sitney), que se volta para a exploração dos elementos de base da imagem cinematográfica. Em “Tom Tom, The Piper’s Son”, Ken Jacobs se apropria de um filme dos primeiros tempos, e dele faz uma lição de cinema, a exemplo do “Homem com a câmera”, de Vertov, para demonstrar, desconstruindo, os procedimentos de base da “imagem-movimento”.

O cinema do corpo – tanto na sua versão Marginal como nos trabalhos dos pioneiros da videoarte no Brasil, como veremos mais adiante – implica em uma ruptura com a representação do vivido tal como apresentado no cinema onírico das vanguardas históricas, que 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 contínuo da imagem-movimento. Neste cinema, qualquer imagem pode se ligar a qualquer outra, 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.¹¹ “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, s/d)

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

¹¹ Kubelka gostava de dizer que o cinema não é movimento.

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, Hollis Frampton, 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 “cine-olho” 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 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 monofotográfica (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.

Alguns autores como Antonio Dias, Arthur Omar e Paulo Bruscky produziram um cinema que é um misto de cinema conceitual e de cinema estrutural, 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 a outra para a própria materialidade da imagem do cinema, uma imagem que cintila e que é pura virtualidade (contém potências que não se esgotam no movimento).

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 realizou 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 só existem como realidades fílmicas.

A obra fílmica de Dias possui uma característica de rigor plástico/formal que se conecta com a obra do artista como um todo. Mas ao contrário de Fogaça, em que os procedimentos são propriamente imagéticos, a dobra de “Hieróglifos” e a sobreposição de “Bichomorto”, em Dias, temos diagramas que procuram problematizar o regime de temporalidade, a continuidade temporal (diacronia). A partir de 1968, suas pinturas-diagrama vão renunciar à imagem para produzir uma temporalidade por meio de diferentes estratégias formais: na série “Biografia”, há a descrição de algo que já aconteceu – “The Lin Piao Biography” (1968), “AlphaOmega Biography” (1968), “Incomplete Biography” (1968). Na série “Projeto”, trata-se de algo a se realizar – “Project for an Artistic Attitude” (1970), “Project for The Body” (1970), “Project for a People’s Flag” (1970). Em “Monumento”, há uma temporalidade concentrada, expandida – “The Unfinished Monument” (1969), “Chinese Monument” (1970), “Monument to the Memory” (1970). Mas é em “The Illustration of Art” que Dias atinge um ponto em que a estrutura como um todo se complexifica em um teorema que buscava demonstrar o tipo de processo conceitual/estrutural utilizado pelo artista.

Os trabalhos da série “The Illustration of Art”, realizados com meios distintos – objetos, pinturas sobre madeira ou tela, serigrafia, filmes, instalações –, criam uma estruturação rigorosa da relação entre suas partes: imagem e elementos formais, tempo e espaço, arte e a prática artística. Por outro lado, há uma dimensão política intrínseca nesta série: a arte é prática social, abrangendo sua produção e circulação, bem como a crítica social do processo de sua institucionalização. Segundo o crítico Paulo Herkenhoff, a estratégia de Dias é demonstrar visualmente o paradoxo matemático que discute a produção e o lugar da arte na sociedade. Eu diria que há um terceiro ponto crucial, que tem a ver com a questão da forma. Na verdade, nesta série, ao contrário das séries “Diagramas”, “Biografia”, “Projeto” e “Monumento” há, como veremos a seguir, um problemática que nos faz pensar nas questões levantadas pelos fractais.

Como mostra muito bem o filósofo Michel Serres (filósofo e matemático estruturalista), um pensamento, uma análise, uma arte é estrutural quando ela é capaz de transformar a imagem ou um conteúdo cultural qualquer (a moda, a estrutura de parentesco, o mito, Deus) em um modelo. Na verdade, segundo Serres existem

apenas dois tipos de ciência, que se distinguem ponto a ponto, e cujos modelos são a geometria e a geografia. A primeira é a ciência do geral, a segunda, a do particular. Uma privilegia o esquema, sempre virtual, a outra, a imagem, “reprodução” do real. Enfim, uma cria, por meio de modelos, explicação e previsão, enquanto a outra cria, por meio de imagens, descrição e providência. Para a ciência exata, dos modelos, o que caracteriza o real são as leis regulares, a ordem por trás das aparências. Para a outra ciência, das imagens, o que caracteriza o real é a proliferação singular de detalhes, sua desordem. Enfim, para a ciência do modelo, não devemos nos deixar levar pela beleza das paisagens do mundo, seus detalhes múltiplos, a miríade de particularidades que o mundo apresenta aos nossos sentidos. Para a ciência do detalhe, não devemos permitir que os modelos façam desaparecer a riqueza exuberante do mundo, sua multiplicidade, o encanto desta paisagem particular. Em suma, o modelo faz desaparecer o particular, o detalhe, para ressaltar o mesmo, aqui e lá. A imagem, ao contrário, valoriza as multiplicidades que os modelos fazem desaparecer. De um lado, o esquema, a lei, o modelo, o inteligível, a arte da geometria. Do outro, a imagem, a reprodução, a cópia, o sensível, a arte da cartografia. Ora, hoje, como diz Serres, uma imagem fractal não pode se reduzir completamente a nenhuma das duas ciências apresentadas, por uma razão muito simples: a imagem fractal é fruto de uma nova ciência, segundo a qual o modelo e a imagem, o inteligível e o sensível, se dão as mãos para fabricar uma nova fenomenologia científica.

Vejamos como isto se dá no filme “The Illustration of Art nº 1”. O filme mostra um conjunto de três imagens ou elementos, e sua sobreposição ou transição, 1) a cruz de Malevitch, branca sobre fundo preto, pura forma; 2) a imagem de um curativo feito sob a forma de cruz, e todos os detalhes da pele – poros e cabelos, pequenos folículos e irritações – que escapam das laterais do curativo, ou quando temos um plano que enquadra apenas a pele. O filme é uma série de transições entre estes elementos. Ora a cruz aparece sozinha, ou o curativo, ou a pele. Mas, no mais das vezes, há fusão entre os elementos, ou bem transformações internas em cada uma das três imagens: a cruz é mostrada em negativo, cruz negra sobre fundo branco; o curativo ora está sujo, ora empapado de sangue, ora limpo. A pele ora contém um furo que gerou a necessidade do curativo, ora está mais irritada, ora está saudável. Nenhuma das transições possui vínculos causais. Não há diacronia. O filme é pura sincronia: todas as transformações entre os elementos, ainda que não sejam causais, não alteram o sentido das relações entre as partes, a relação entre imagem e modelo. Entre a ferida e o curativo, o curativo e a cruz de Malevitch. O filme é como um teorema estrutural.

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 certo momento,

um fio é desencapado 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 como “Congo” (1972), “Tesouro da juventude” (1977) e “Vocês” (1979), nos quais problematiza a maneira como habitualmente vemos os documentários. É bom lembrar que tanto Arthur Omar como Ivan Cardoso eram, nos anos 1970 e 1980, mais conhecidos no circuito do cinema do que no das artes plásticas. Mais tarde eles passaram a fazer parte do grupo de autores que circulavam livremente entre as duas práticas sociais, o cinema e as artes plásticas, a exemplo de André Parente, Sandra Kogut, Cao Guimarães, Alexandre Veras e tantos outros.

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 transparentes entre as imagens, entre muitos outros, o que faz a imagem pulsar como um eco do som da metralhadora. Como diz Lígia Canongia (em “Quase Cinema”, 1981), “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”.

“Congo” se anuncia como um filme sobre a congada. Entretanto, o filme não nos mostra nenhuma imagem da congada propriamente. As únicas imagens do filme são alguns raros planos (24 imagens em um conjunto de mais de 148) que nos mostram imagens cotidianas do universo rural decadente. Enquanto vemos uma série de

letrados pretos sobre fundo branco, à primeira vista disparates, escutamos aqui e ali uma voz em *off* de uma criança lendo textos de Câmara Cascudo, Mário de Andrade e outros especialistas do assunto. Enquanto as imagens sonogam informações sobre a congada, a voz em *off* nos frustra duplamente: é como se falar sobre a congada só pudesse ser possível por meio do conhecimento científico que a torna objeto. Mas o filme transforma este saber, pela forma como o faz aparecer, em um obstáculo a mais na representação da congada. Portanto, em vez de desenvolver um discurso sobre a congada, este “antidocumentário”, título do manifesto lançado mais tarde pelo seu autor, desenvolve um discurso sobre a distância que nos separa da congada. Ao mesmo tempo, os elementos dispostos no filme tecem uma gama de relações que são estruturadas de forma a nos fazer pensar os vários problemas que advêm quando um sujeito branco, adulto, homem, letrado e urbano ensaia um discurso sobre este tipo de universo. Mas a complexidade das relações de oposições propostas – entre a imagem e a palavra, o sujeito suposto saber e sua voz hesitante, a confrontação entre elementos do universo do cineasta versus elementos do universo da congada, a luta do Rei e da Rainha Ginga, as relações contrastantes entre certos elementos e a forma como eles aparecem no documentário tradicional – nos faz entender a razão pela qual o discurso do filme se mantém na opacidade, e se mantendo na opacidade cria um processo de contrainformação que faz o pensamento girar sobre si mesmo.

Jean-Claude Bernadet fez uma análise extraordinária do filme, colocando-o na pauta de qualquer discussão mais aprofundada sobre o documentário brasileiro. Diz ele:

as palavras – talvez desgarradas, talvez não, perdemos o controle e a segurança – acabam desenhando na nossa cabeça um certo universo cultural referente à congada, mas nossas dificuldades em concatená-las as transforma, não num veículo de saber, mas numa cenografia conceitual. (BERNADET, 1985)

Eu diria, ainda, que esta cenografia conceitual se dá por meio de oposições que mostram as relações de contraste entre o universo do cinema e o deste filme, entre o universo do cineasta e o das pessoas que fazem a congada, entre o universo dos discursos sobre a congada como objeto e a congada ela mesmo. O “antidocumentário” quer libertar o documentário da relação sujeito/objeto, e isto de três modos complementares: não queremos um discurso sobre a congada, não temos como conhecer a congada pois pertencemos a outro universo, temos apenas como saber quais são nossas relações de diferença com a congada em função dos discursos produzidos sobre ela. Ou seja, ao longo do filme, enquanto há um processo de ocultamento da congada, há um desvelamento do sujeito ele mesmo. Há outras formas de resolver a questão do outro no documentário contemporâneo, como veremos mais adiante em um capítulo consagrado ao cinema de artista de cunho documental.

Depois de receber grande atenção dos críticos do cinema documentário, “Congo” veio a ser de certa forma abandonado por seu autor: “Não atualizei a potência de certos dispositivos descobertos nele. Vivo num mundo diferente de Congo, o filme (...). Não quero, nem sei como, trazê-lo de volta à terra. De certa forma rompi com Congo. Para o mal.” (CARVALHO, 2008, p. 34) Mais adiante, em “Cinemáticos 2”, voltaremos a discutir as questões engendradas pelo cinema documental na arte contemporânea.

Paulo Bruscky experimentou meios diversos: fotografia, audiovisual, cinema, vídeo, fotocópia, eletroencefalograma, arte sonora, arte postal, performances, instalações e intervenções urbanas das mais variadas. Bruscky é um visionário. Suas filmografia e videografia são não apenas extensas (contêm mais de trinta itens), mas são sobretudo variadas. Gostaria de começar comentando quatro trabalhos de cunho performático. Em “Xeroperformance” (1980), o artista cria uma verdadeira performance durante o processo em que xerografa seu corpo. Este processo exprime um diálogo entre dois dispositivos, as imagens captadas pela xerox do corpo do artista e os dispositivos que o autor utiliza para reproduzir o já reproduzido (fotocopiado): fotografia, filme, vídeo, xerox. Por outro lado, um diálogo entre o corpo do artista e uma série de elementos e materiais – como algodão, papel, imagens impressas, dentre muitos outros – os quais ele utiliza ao se fotocopiar. Uma obra original, mas sem original. Uma obra performática, mas com imagens fixas, reprodutíveis *ad infinitum*. Neste filme de 1980, vemos as fotocópias do corpo do artista se alternarem em grande velocidade sem que possamos perceber completamente uma imagem dentro deste turbilhão de posições e angulações. Uma imagem prevalece nesta montagem acelerada de Bruscky, a de sua boca e dentes, Jonas entrando na barriga da baleia.

Em “Artepare” (1980), outra performance filmada, ele registra a reação das transeuntes e dos motoristas ao serem interrompidos em seus percursos nas pontes da cidade de Recife por fitas vermelhas, como aquelas utilizadas nas inaugurações oficiais. Esta performance seria recriada pelos autores do grupo 3nós3, que fizeram o mesmo tipo de intervenção com largas faixas azuis, alguns anos depois. Em “Via Crucis” (1979), Bruscky sobe uma escada filmando. A escada contém uma série de nomes de pessoas que contribuíram para construí-la. Ao subir a escada, o artista vai falando os nomes das pessoas. No final da escada, nos deparamos com o portal de um cemitério, em que se lê “escada da felicidade”. Em “Duelo” (1978), Daniel Santiago e Paulo Bruscky empunham cada um uma câmera. A de Bruscky é uma super-8, a de Daniel é uma 16mm. Eles travam um duelo, a exemplo dos duelos de honra de antigamente. Eles giram, mas não param de filmar. As imagens ora são captadas por uma terceira câmera, ora assumem a imagem do ponto de vista subjetivo das câmeras de Bruscky e Daniel. Na verdade, a grande maioria dos artistas que fizeram filmes utilizou câmeras

super-8. Apenas alguns poucos, mais conectados com o circuito de cinema, puderam realizar filmes em 16mm ou 35mm: Ivan Cardoso, André Parente, Arthur Omar e Antonio Manuel.

Em “Viagem numa paisagem de Magritte” (1978), o filme capta a janela da frente de um Fusca em movimento. Pela janela, vemos uma paisagem. Pelo retrovisor, outra. Às vezes a paisagem mais rápida do retrovisor predomina e capta a nossa atenção. O cinema sempre se interessou pelas janelas como uma metáfora do próprio quadro cinematográfico. Mas o que chama a nossa atenção aqui é a diferença de velocidade entre as duas paisagens. “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. Nestes dois filmes, a questão do movimento, da paisagem e da película, tornada paisagem, é explorada em sua plasticidade.

Contudo, é no projeto “Cinema de Inversão/Invenção” (1980) que a obra de Bruscky radicaliza seus processos de experimentação. O projeto de Bruscky, completamente visionário, era de criar um filme às avessas, utilizando um trem. A sua proposta era fazer do trilho do trem uma grande película com seus fotogramas. Estas imagens seriam projetadas, tal como numa câmera reflex, para dentro do trem, onde estariam os espectadores. Os espectadores estariam dentro do projetor/trem, no qual poderiam ver o filme, que emanaria dos trilhos. Esta recriação do dispositivo cinematográfico é muito interessante. E ela nos lembra as famosas salas de cinema pré-cinematográficas intituladas “Hale’s Tour”, que eram verdadeiros vagões de trem. O inventor destas salas/vagões foi John Hale, daí seu nome. Entre os anos de 1904 e 1910 havia mais de quinhentas salas-vagões em todo o território dos Estados Unidos. As imagens eram filmadas dos trens reais e posteriormente projetadas nas janelas laterais e de fundo dos trens.

Eu sempre achei que o projeto de Bruscky não perde a sua potência por não ter sido realizado, muito pelo contrário. Ainda que ele não tenha conseguido obter auxílio dos cientistas e engenheiros das ferrovias, seu projeto nos contamina conceitualmente, como um pensamento que dura. Lívia Flores, em sua pesquisa de doutorado “Como fazer cinema sem filme?” (FLORES, 2007), se aprofundou nestes projetos, dos quais Paulo Bruscky teria sido o pioneiro no Brasil. Cinema de invenção pode se aplicar a muitas outras situações, em particular à ideia de que vivemos a vida como se ela fosse um filme. Aliás, diga-se de passagem que o nosso

problema hoje é o inverso: como escapar deste sentimento de que vivemos a vida como se estivéssemos num filme ou como num sonho.

Toda a obra cinematográfica de Anna Maria Maiolino assume um aspecto iniciático e litúrgico, e tenta convocar todas as forças dos corpos para transformá-las nisto que Roland Barthes chama, a partir de Lessing, “o instante pleno” e Bertold Brecht “gestus”, conceitos que estão na origem do cinema do corpo (cf. BARTHES, 1990 e DELEUZE, 1990). Neste sentido, Maiolino vai antecipar, com seu cinema, a vertente desenvolvida nesta época pelos pioneiros da videoarte, como veremos mais adiante.

Antes de mais nada, o que é o cinema do corpo? Há duas formas possíveis de cinema do corpo. Na primeira, filmamos o corpo em suas atitudes banais e cotidianas até conseguir exprimir as misérias e belezas da sociedade à qual ele pertence. Na segunda forma, submetemos o corpo a uma postura ou cerimônia, até que dele possamos extrair o “gestus”, o corpo como categoria, como pensamento, como “instante pleno”. Barthes e Deleuze advertem que o “gestus” não depende de uma história, de uma intriga, ou de uma ação prévia. Para Brecht, um quadro, uma cena bem montada é um todo concentrado e único, que não depende de sua relação com o antes e o depois. É o antes e o depois que advêm do instante pleno, do “gestus” e seu conceito. Quando se fala em “gestus”, pensa-se imediatamente no gesto físico. Mas o “gestus” está em todo lugar, inclusive na língua, que é incorporeal, mas que pode ser gestual. Se dissermos “se seu olho dói, arranque-o” é mais gestual do que “arranque o olho que lhe dói”, porque o assíndeto que domina a ordem da frase remete a uma situação profética e conceitual, algo que é da ordem da idealidade, do conceito. Para que haja “gestus” é preciso que a postura produzida pelo corpo forme uma categoria, produza certa idealidade, um conceito.

Todos os vídeos de Maiolino, mesmo quando ela é utilizada como modelo, as posturas e atitudes do corpo, que passam pelos gestos, mas também pelas músicas e ações, mostram que a artista e seus modelos não agem em função de atingir uma boa performance. Eles são envoltos em cerimônias que lhes fazem perder o saber que continham (saber que os remete à realidade prévia e à humanidade pressuposta), para delas extraírem o sentido, pura idealidade.

Os filmes de Maiolino são minimalistas e apresentam uma grande economia de gestos. Os modelos desenvolvem ações quase monogestuais: alguém que olha, alguém que grita, alguém gesticula com as mãos, dois homens que jogam, uma mulher cantarola. Mas estas ações, em sua maioria realizadas pela própria artista, são completamente isoladas do antes e do depois, e valem pela sua idealidade: em “X” (1974), o olho não verte suas lágrimas apenas por causa do sangue derramado, mas porque não pode

simplesmente olhar sem que o olho lhe doa; em “Y” (1974), a mulher não grita apenas porque é torturada, mas por não compreender a razão da tortura; em “Um momento por favor” (1999/2004), o corpo da artista ganha uma conotação de paisagem que se anima ao som de uma antiga música napolitana; em “Quaquaraquaque” (1999/2009), a artista transmuta o peso do trabalho doméstico em uma comédia musical, criando uma categoria a mais para as suas posturas de corpo.

Mas é em “In/Out (Antropofagia)” (1973) que tudo se concentra, como mostra muito bem Paulo Herkenhoff:

Em “In-Out (Antropofagia)”, Maiolino usa câmera fixa em close-up para apresentar uma boca, ora do homem, ora da mulher. O filme não tem sequência lógica. Cada parte é um ponto. Inicialmente, a boca em “In-Out (Antropofagia)” está fechada por esparadrapos. Há censura, silêncio, grunhidos. “In-Out (Antropofagia)” mescla asfixia, afasia, traumas, esforços de fala, discursos mudos não articulados. Próximo de um grau zero da linguagem, Maiolino produz um confronto com agressividade para depois introduzir doçura. Algumas palavras são balbuciadas e entreouvidas: “eu”, “Anna”. Os sons informes se organizam para afirmar o sujeito. A tentativa é descobrir a fala. Há uma cena de sua impossibilidade com um ovo na boca. Há um fio que se engole. Se há um homem e uma mulher, no entanto, quem se comunica com o mundo é sempre ela pela palavra, o ovo, o fio que entra e sai. A linguagem humana é sem exterior: é um lugar fechado. (HERKENHOFF, 2013, p. 8)

Aqui neste ponto, Paulo cita “Aula” de Roland Barthes para falar que não há um fora da linguagem. Ocorre que Barthes justamente é o pensador que, em “Aula, afirma, no que o aproxima de Maurice Blanchot, que a arte em certos momentos de crise é capaz de atingir um fora da linguagem.

Segundo Paulo, a impossibilidade de dizer e o dizer constrangido pela censura esforçam-se em produzir discurso com qualquer movimento vital ou fragmento de signo presente no filme de Maiolino.

Ainda assim, o filme de Maiolino difere da representação de deglutição e abjeção do “cinema marginal”. A cena da boca com fio em “In-Out (Antropofagia)” informa que sua topologia linguística sai dos desenhos com linhas de costura de Maiolino, mas também troca sentidos com a “Baba Antropofágica” de Clark. O clima de censura e morte do filme, no entanto, afirma a pulsão de vida infiltrada no território político. (...) Sob um regime de repressão, a obra de Maiolino afirma própria hipótese de fala: produzir arte implica também em reivindicar o direito de expressão e sua existência política. “In-Out (Antropofagia)” remete ao silêncio e ao vazio dos desenhos para enfatizar a irredutibilidade da liberdade e da opinião. Decifra-me ou te devoro. A crise linguística instalada por Maiolino em “In-Out (Antropofagia)” tem sua raiz no regime totalitário estabelecido em 1964 no Brasil, que produziu (entre outras atrocidades) um index de assuntos e palavras proibidos. Remete ao canibalismo como metáfora de devoção política do cidadão pelo Estado. (...) Estão nessa anatomia, que remete às noções de “corpo sem órgãos”, obras de Antonino Manuel, Cildo Meireles, Ivens Machado, Barrio, ou Ana Vitória Mussi, que inscrevia luto em fotografias de esportes. (HERKENHOFF, 2013, p. 8 e 9)

Retomaremos a obra de Maiolino mais adiante, ao tratar de seus trabalhos intitulados “poemação”.

“OS SONACIREMA”, UM FILME-DISPOSITIVO

Alguns cineastas pertencentes ao Situacionismo e ao Letrismo radicalizaram certos aspectos relacionados ao dispositivo, introduzidos pelo cinema estrutural (Holis Frampton, Paul Sharits e Peter Kubelka) e pelas vídeo-instalações de circuito fechado (Bruce Nauman, Dan Graham e Peter Campus). Em vez de criar uma imagem puramente luminosa e gasosa – com efeitos de flicagem muito rápidos que fazem a imagem cintilar até nos deixar num estado de transe sensorial –, eles criaram situações outras de frustração e/ou desocultamento do espetáculo cinematográfico. Em 1952, Guy Debord faz um filme chamado “Hurlements en faveur”, de Sade, em que vozes falam de forma monocórdica enquanto vemos um filme sem imagens: a tela se ilumina apenas nos momentos em que há falas. Mas as falas são tão dispersas e digressivas quanto as imagens. De “Le film est déjà commencé?” (1951) a “Toujours à l’avant-garde de l’avant-garde jusqu’au paradis et au delà” (1970), Maurice Lemaitre faz uma série de filmes e de sessões de cinema em que o espectador é solicitado a participar de várias formas, inclusive como parte do espaço em que é projetado o filme (ele pede que os espectadores vistam-se de branco).

Todos estes projetos tinham em comum criar uma situação de desocultamento do dispositivo do cinema espetáculo. Neles, o cinema é, em grande parte, o próprio processo de experiência da obra.

O filme “Os Sonacirema” (1978), realizado por mim em 35mm, é um documentário experimental/conceitual sobre uma tribo imaginária que se estende do Oiapoque ao Chuí. O som do filme é constituído por uma narração realizada por quatorze pessoas que leem o texto que descreve uma tribo obcecada pelos cuidados com o corpo. Este filme foi inspirado sobretudo pelos vídeos conceituais dos pioneiros da videoarte, uma vez que neles, como veremos mais adiante, a questão de um cinema do corpo é crucial. Mas também porque no momento em que fiz este filme eu desconhecia completamente o cinema dos letristas, dos situacionistas e do grupo Fluxus.

O filme é baseado em “The ritual body among Niacirema”, texto do antropólogo americano Horace Minner, publicado originalmente em 1956 no “American Anthropologist” e que descreve uma tribo que vive na América do Norte e desenvolveu uma série de obsessões em torno do corpo. Segundo Miner, as crenças e práticas mágicas dos “Niacirema” (anagrama perfeito de “american”) apresentam aspectos tão

inusitados que descrevê-los pode nos permite discutir os extremos a que pode chegar o comportamento humano.

Como num texto situacionista, em “The ritual body among Niacirema”, Miner nos leva a repensar não apenas os limites entre o “normal” e o “patológico”, mas sobretudo os próprios instrumentos (=dispositivos) utilizados para descrever os comportamentos culturais. Na verdade, o texto fala sobre a cultura ocidental como se ela fosse uma cultura “primitiva”. É sobretudo a objetividade da descrição dos nossos gestos do dia a dia que produz a nossa cegueira quanto ao objeto do texto, como se ao olhar no espetáculo especular desta “tribo de bárbaros que vieram do leste” não nos reconheçêssemos.

O filme, um falso documentário, 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 realizadas por meio de *fade-in* e *fade-out*. Nele, não foram usadas câmara nem moviola (=mesa de montagem de cinema).

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 passo 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 Sonacirema” 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) em que 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.

“CINEMA MOVIDO”: CINEMA PROCESSUAL

Em uma versão mais recente do filme “Os Sonacirema”, intitulado “Cinema Movido”, criamos um happening intitulada “Cine-movido” (happening-instalação realizado na Escola de Audiovisual de Fortaleza em 2007), envolvendo os espectadores. Enquanto o filme é projetado, há um câmera de vídeo que capta a imagem dos espectadores vendo o filme, de costas. Essa imagem é projetada por um videoprojetor sobre a imagem do filme.

Os espectadores levam um bom tempo para se dar conta de 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 em tempo real, criando um jogo de espelho com planos infinitos.

Esse tipo de situação nos faz pensar nos pioneiros da videoarte, como Peter Campus, Bruce Nauman e Dan Graham, que fizeram instalações nas quais o circuito fechado e as arquiteturas constritivas levavam os espectadores a viver suas próprias presenças como sendo o ponto nodal da obra, uma experiência que de alguma forma confirmava a ideia, cara a Maurice Merleau-Ponty, de que “ver é ser visto”.

“Os Sonacirema” – documentário experimental, um falso documentário, um filme sonoro processual – cria um processo de frustração do espetáculo cinematográfico instituído, ao passo que produz um desocultamento do dispositivo do cinema e do lugar do espectador, colocando-se como uma instalação especular na qual a experiência da obra é não apenas o centro, mas o espectador se torna espectador implicado que se vê vendo como parte do filme.

LUA ORIENTAL: VIDEOPOEMA ESTRUTURAL

Muitos autores como Ana Maria Maiolino, Claudio Tozzi, Rubens Gerchmann, Augusto de Campos, Júlio Plaza, Lenora de Barros, Eduardo Kac, Alberto Saraiva, Arnaldo Antunes, André Vallias, entre muitos outros artistas, se dedicaram ao videopoema, ao holopoema, ao infopoema e a outras formas de poemas cinemáticos. Trataremos desta questão mais adiante.

Em 1978, José Roberto Aguilar realiza o videopoema estrutural “Lua Oriental”. Neste vídeo, a câmera começa captando uma luz cuja fonte é desconhecida. Por uma razão

desconhecida, a luz parece escapar à insistente tentativa da câmara de enquadrá-la. Até então, não entendemos o porquê. Nesta tentativa de enquadrar a luz, cada vez que a luz “foge”, para cima, para baixo, ou para os lados, o rastro da luz fica inscrito na imagem. Como sabemos, as câmeras de tubo criavam um efeito, geralmente indesejado, de remanência, conhecido na época por “cauda de cometa”. Ao escapar do enquadramento, a luz cria um rastro na imagem. Este rastro permanece, às vezes, mais ou menos tempo, em função da velocidade do movimento de câmara.

Pouco a pouco, é como se este rastro formasse gestos de pinceladas, como se alguém se desse conta de que pode pintar a imagem no rastro deixado. E, de fato, e cada vez mais, este rastro vai escrevendo formas abstratas que lembram ideogramas, como nos movimentos ágeis dos pincéis utilizados na arte *Shôdo*. Na arte *Shôdo*, que existe há mais de 15 séculos, os calígrafos devem ser capazes de escrever o ideograma em uma única pincelada. Depois de algum tempo, já sabemos que a luz não escapa da câmara apenas de forma gratuita: trata-se de escrever algo com a câmara, criar, por meio de leves e rápidos movimentos, um ideograma. No final do vídeo, a câmara vai atenuando seus movimentos, ao mesmo tempo que faz um zoom out. Vemos surgir no horizonte uma lua. Um grande zoom out nos mostra que o câmara está em um quarto de hotel. Ele está sentado em uma mesa que dá para uma janela, de onde avistamos a lua, quase imperceptível. Sobre a mesa vemos uma lâmpada no estilo oriental, e uma cortina que enquadra a paisagem externa.

Este vídeo, realizado no Japão por José Roberto Aguilar, conseguiu uma combinação admirável entre a materialidade da imagem do vídeo e a arte da caligrafia oriental, ao mesmo tempo, ele nos deixa uma misteriosa sensação, típica do zen budismo, de conexão entre um gesto, um objeto, um momento e o cosmos, representado no vídeo pela lua oriental.

Com este vídeo, Aguilar se confronta com a questão do cheio e do vazio, do permanente e do efêmero, do fragmento e do todo (o cosmos) no pensamento japonês. “Lua oriental” é um gesto de escrita zen-estrutural que mistura a sincronia à diacronia. O que permanece é o tempo como forma pura, o que muda é o efêmero, as coisas em seu estado evanescente. O que me atrai neste vídeo é essa tensão entre seu aspecto transitório, quase aleatório, sua qualidade evanescente, como a bruma, misturada a um rigor que é próprio da escrita ideogramática. Aqui, o dispositivo do vídeo atinge um tensão máxima entre suas qualidades específicas e as potências sensíveis que ele convoca e que o atravessam, e que são próprias de uma cultura milenar. “Lua oriental” é um gesto banal que nos conecta com tantos universos de sensações, uma vez que ele expressa, pelo gesto e pelo conceito, o tempo como forma pura e inalterada do que muda sem cessar.

CORPO-CINEMA



Entre os críticos e historiadores da videoarte há todo um embate sobre quem teria sido o primeiro artista brasileiro a produzir videoarte. Teria sido Flávio de Carvalho, ao participar de um programa de TV (1956)? Hélio Oiticica, em sua “Tropicália” (1967)? Wesley Duke Lee na videoinstalação perdida “O Helicóptero” (1969)? Artur Barrio, no vídeo-objeto “De Dentro para fora” (1970)? A meu ver esta é uma questão sem qualquer interesse. A questão do pioneirismo é uma obsessão dos artistas do campo das novas mídias. Talvez porque, em alguns casos, o artista inventa um determinado meio para com ele fazer a sua obra. Mas Flávio Carvalho não apenas não inventou o vídeo como o vídeo não existia em 1956, pois não existia fita de gravação do sinal de vídeo. Notem que em “Tropicália” e “De dentro para fora”, a televisão estava provavelmente ligada a um canal aberto e não a um aparelho de vídeo. Obviamente isto não retira o interesse destas quasi-videoinstalações, e não apenas porque nelas havia uma crítica aguda da Televisão, como meio e sistema. Mas Flávio de Carvalho nunca realizou um vídeo. Quem se lembra de quem fez o primeiro desenho? A primeira pintura? A primeira escultura? A primeira gravura? Seriam eles artistas? E quem teria sido o primeiro artista-plástico a utilizar os novos meios: a fotografia, o cinema, o audiovisual, o vídeo, a xerox?

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 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 que surgem no final dos anos de 1960 vai empregar os novos meios de produção imagética, a fotografia, o cinema, o audiovisual, o vídeo, a xerox, submetendo-os a suas necessidades experimentais e conceituais.

Entre 1974 e 1982, o grupo de artistas formado por Anna Bella Geiger, Fernando Cocchiarella, Ivens Machado, Letícia Parente, Paulo Herkenhoff, Miriam Danowski e Ana Vitória Mussi produziu uma grande série (algo em torno de 50 vídeos) de vídeos que circularam em inúmeros eventos de videoarte no Brasil ou no exterior. Roberto Pontual costuma situar este grupo como parte do que ele veio a chamar de geração 70 (entre os quais estão, além do grupo, Antônio 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 com o aprofundamento da crise dos repertórios modernista e formalista, a emergência, no Brasil, dos novos suportes e meios de produção imagética (fotografia, cinema, audiovisual, cinema, artes gráficas, arte postal, xerox) e de novos espaços, entre eles a área experimental do MAM do Rio de Janeiro e o MAC de São Paulo.

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, maquiarse, 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 “A 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 telefone” (1976), o grupo de artistas dispostos em círculo brinca de telefone sem fio enquanto a câmera 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 Sônia 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 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.

A obra de Letícia Parente é marcada pela ideia de fazer do corpo e de seus “gestus” (corpo social) um dispositivo de desocultamento dos processos de produção de subjetividade que nos assujeitam. Neste sentido, os vídeos de Letícia são, cada um deles, preparações e tarefas (geometrias) por meio dos quais o corpo revela os modelos de subjetividade que nos aprisionam ou nos liberam. 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 que revela o processo de coisificação do indivíduo, presente em vários de seus vídeos; no vídeo “In” (1975), vemos a artista entrar em um 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 está fora de quadro e a mulher branca deitada na tábua de passar faz deste vídeo uma versão tropicalista da “Olympia” 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 de convenções; em “Preparação II”, a artista se aplica uma série de vacinas contra preconceitos (racismo, colonialismo cultural, mistificação da arte etc.). Estes vídeos 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.

Para alguns críticos, os trabalhos de Letícia e do seu grupo são como que registros de performances ou ações: “videoperformances”, no dizer de Chris Mello. Não negamos que haja um aspecto performático da ação. De fato, não havia propriamente encenação: Letícia costurou de verdade o pé assim como Paulo comeu de fato os jornais. Por outro lado, os aspectos técnicos da filmagem, os conhecidos procedimentos da decupagem tradicionais, como as mudanças de plano, o campo/contracampo, e, sobretudo, a montagem, são completamente descartados. O que importa é que, nos vídeos dos pioneiros, a câmera e a filmagem atuam sobre os corpos e personagens como um catalisador que deve fazer do vídeo um duplo processo de desocultamento dos processos de produção de subjetividade que incidem sobre nosso corpo e dos dispositivos de representação audiovisuais. Ou seja, nestes vídeos, tratava-se, antes de mais nada, de colocar em crise a representação, representação do corpo e representação da imagem audiovisual.

Recentemente, realizei, em parceria com Alexandre Veras, uma exposição de videoarte intitulada “Preparações e tarefas”¹² (Bienal Internacional de Par em Par, Caixa Cultural, Fortaleza, outubro de 2008). A exposição consistia na projeção de dezoito vídeos projetados em telas suspensas em um espaço de 800 metros quadrados formado por duas salas. Dentre os dezoito vídeos da exposição, metade foi realizada pelo grupo de pioneiros – Ana Bella Geiger, Ivens Machado,

¹² Utilizei o nome “Preparações e tarefas”, o mesmo da exposição que fiz de Letícia Parente no Paço das Artes em São Paulo (2007). Na verdade, este nome surgiu porque no projeto de exposição eu fiz uma instalação reunindo 5 vídeos da artista em uma grande parede de vinte metros. Os vídeos ficavam um ao lado do outro: *In* (1975), *Tarefa I* (1982), *Preparação I* (1975), *Marca registrada* (1975), *Preparações II* (1978). Em todos estes vídeos, a artista desenvolve uma ação no interior de sua casa. Todos eles se conectam com o universo feminino e com a questão do processo de objetivização do indivíduo na sociedade de consumo.

Paulo Herkenhoff, Sonia Andrade e Letícia –, enquanto os outros nove vídeos foram realizados por artistas de todo o país (Alberto Saraiva (AM), André Sheik (RJ), Lia Chaia (SP), Luiz Pretti (RJ), Marina de Botas (CE), Nanna Possa (SA), Ticiano Monteiro (CE), Thémis Memória (CE), Waléria Américo (CE)), sendo que cinco eram de autores cearenses. Na verdade, o desafio que me deram era construir uma exposição de vídeo tendo como núcleo temático os vídeos de Letícia e alguns vídeos cearenses contemporâneos, produção que eu conhecia e de que gosto bastante. Algumas características comuns uniam todos os vídeos – embora eles pertencessem a épocas e contextos tão distintos, metade pertencia à década de 1970, enquanto os outros pertenciam à década de 2000 –, sendo que as características mais evidentes eram: os artistas, filmados em plano-sequência e com som direto, geralmente sem fala, desenvolviam ações a partir de situações cotidianas; o uso do plano-sequência; o som ambiente.

Alexandre Veras e eu decidimos misturar os vídeos no espaço expositivo. Encontramos no tríptico uma forma muito interessante para criar uma articulação entre eles.

Na primeira sala, do lado esquerdo, vemos três vídeos de Letícia: Letícia entra no Armário (“In”), se maquia e sai do banheiro (“Preparação I”), deita em uma tábua e a empregada passa a ferro a roupa com a artista dentro (“Tarefa I”). Do lado esquerdo da sala e defronte destes três vídeos, temos “Azul” (2007), de Themis e Luiz, no qual vemos Themis passar a ferro a roupa de Luiz, antes de deitarem na cama para dormir. Na cozinha de sua casa, sentada em uma mesa cheia de frutas e legumes, vemos Maria de Botas (“Programa para a nutrição da pele”, 2007) se maquiar usando extratos de frutas e legumes – ao fundo ouvimos o som de um rádio com Carmem Miranda. Ao lado dele, temos o vídeo “O quarto”, no qual vemos Ticiano Monteiro com o mobiliário de seu quarto (cama, cabide, mesa de cabeceira, abajur etc.) em uma lagoa. Ele parece estar simplesmente descansando ou refletindo. Pega um livro para ler, tenta dormir e não consegue, e finalmente se levanta e fica ali em torno do “quarto”, andando. A água da lagoa está subindo constantemente. Antes de ela cobrir a cama, o vídeo acaba. Estes dois trípticos dialogam e criam ressonâncias variadas. As ações – passar a roupa, se maquiar, elementos da casa, o papel da mulher, o indivíduo como objeto – são tão parecidas, que nos perguntamos: eles conheciam os vídeos de Letícia? Marina sim, mas os outros não. O que importa é que esta forma de expressão plástica/conceitual do vídeo continua reverberando em nós.

Na segunda sala, na entrada, temos o vídeo “Passagens I”, de Anna Bella Geiger: ela sobe uma escada depois da outra, de forma pausada. A geometria da escada muda, mas não o ritmo da subida. Há mudanças de planos entre as escadas. Do outro lado deste

vídeo (todos os vídeos eram projetados em folhas de MDF de 1,40 por 2,10 metros penduradas ao teto por fio de náilon invisível. Às vezes era possível, dada a posição do MDF no espaço, projetar um vídeo de um lado e outro do outro, isto às vezes criava a estranha sensação de que não apenas cada vídeo tem seu processo, mas este processo é potencializado pelo vídeo ao lado ou atrás) estava “Acima do nível do mar” (2007), vídeo de Waléria Américo. Nele, vemos uma câmera filmar o horizonte, à beira-mar, quando a artista entra em quadro e constrói um muro até tapar a vista da câmera. Depois seguem mais dois trípticos. No primeiro, à esquerda da sala, temos três vídeos com questões ligadas à letra, à escrita e ao traço. No primeiro (“Oxi”, Alberto Saraiva, 2004) vemos uma mão entrar em quadro e colocar um comprimido grande efervescente tipo Sonrisal no qual vemos a letra E. O comprimido começa seu processo de efervescência, e a mesma mão, em intervalos regulares, coloca dois outros comprimidos: U e T. Logo vemos as letras sumirem pelas bolhas criadas pela efervescência. Do lado deste vídeo, em ângulo de 90 graus, estava “Dissolução”, de Ivens Machado. O artista assina seu nome Ivens Olinto Machado centenas de vezes até o nome se dissolver e virar quase um traço, um rabisco, um símbolo abstrato, entre o E e o A. Ao lado deste, temos o vídeo de Lia Chaia “Desenho/Corpo”, no qual vemos a artista rabiscar seu corpo nu com caneta vermelha até a tinta acabar: são 51 minutos de vídeo, ao som de Philip Glass. Estes três vídeos criam um diálogo em torno dos limites do sujeito, de um sujeito que se dissolve quando acaba a relação entre eu e tu, quando o nosso nome vai se tornando um signo abstrato, como um resto de letra, um rabisco. “Desenho/Corpo”, por sua duração, pela tensão criada pelo gesto, gera em nós uma série de indagações. É um vídeo processual, como quase todos estes vídeos. Ora o vermelho da tinta evoca as veias, o sangue e a violência. Ora ele cria na pele uma camada quase contínua de vermelho que acentua a nudez, ao mesmo tempo em que cria uma artificialidade que protege a artista da exposição. O vídeo ora é sensual, ora agressivo. Há nestas ações algo que transmuta as situações que as enquadram, emprestando-lhes a cada momento um novo sentido ou sensação.

Um segundo tríptico da segunda sala mostrava três vídeos clássicos: Sonia enrolando o rosto em fio de náilon, até deformá-lo (“Sem título”, 1975). Paulo Herkenhoff em “Estomago embrulhado – jejum” (1975) abre os jornais, seleciona as notícias de censura à arte, recorta a matéria e come. Uma depois da outra vai fazendo um bolo de jornal na boca, que ele saboreia como se chupasse o caroço de uma fruta. Letícia, por sua vez, em “Preparação II”, se injeta uma série de injeções. Cada injeção dá lugar a uma anotação em um caderno de vacinação: uma ficha de controle sanitário internacional para a saída do país: “antirracismo”, “anticolonialismo cultural”, “antimistificação da arte”. Cada um destes vídeos lida com a deformação

do nosso corpo, prisioneiro que ele se encontra pelos padrões, pela censura, pelo do colonialismo cultural etc. Só mesmo aprendendo a deglutir a situação como forma de escapar da situação? Quem não se lembra do vídeo de Geraldo Anhaia Mello no qual ele bebe cachaça e brinda ao espectador, ao mesmo tempo que diz “à situação política, econômica e cultural brasileira”, até cair de bêbado de verdade sobre a mesa (“A Situação”, 1978)? Este vídeo, um clássico, podia estar compondo este tríptico, com certeza. No final, na parte de trás de “Dissolução”, estava “Corre mão à beira-mar” (2004), de Nanna Pôssa. Ela passeia inocentemente a sua mão pelo parapeito de madeira do parque das esculturas que fica no MAM de Salvador. A câmera, em um longo plano-sequência, acompanha o deslocamento inocente da mão, que ora acarícia, ora desliza, ora saltita e corre sobre o corrimão até ele acabar. Vemos o mar bem lá em baixo. Posicionado de forma a poder ser visto desde que se entra na sala, temos “Marca registrada” e as mãos baianas se aproximam, a de Nanna e a de Letícia: mãos que pintam e bordam as alegrias e tristezas da Bahia, conforme o costume popular de se escrever na pele grossa do pé, uma brincadeira bem comum no nordeste. Na parte de trás do vídeo de Sonia Andrade supracitado estava o vídeo de André Sheik, “Demarcação” (2003). Nele, Sheik filma, em câmera subjetiva, a sua entrada em cada um dos mais importantes espaços de arte da cidade do Rio de Janeiro: MAM, Paço Imperial, Maison de France, Museu de Belas Artes, Museu do Açude etc. É uma dezena de grandes instituições. Ao entrar em cada uma delas, ele se dirige ao banheiro, tira o pau para fora e mija. As ações foram realizadas em um único dia. Aqui não seria possível filmar tudo em um plano-sequência. “Demarcação”, como “Marca registrada”, é um vídeo que choca: o gesto de marcar algo é fundamental. O que se marca, o pé que toca a terra; a instituição mesma da arte é de certa forma agredida, como se o artista quisesse ao mesmo tempo levar seu urinol para o museu, como uma forma de deixar nele a sua marca. Para terminar, projetamos “+2” (2008), de André Parente e Katia Maciel.¹³

A exposição “Preparações e tarefas” se propunha a trazer ao público um conjunto de vídeos de artistas de diferentes regiões e gerações em torno de algumas temáticas comuns aos vídeos dos pioneiros da videoarte no Brasil, em particular os vídeos de Letícia Parente. A ideia era, sobretudo, a de mostrar a força e a atualidade da “linguagem” dos vídeos dos pioneiros, por meio de um diálogo com vídeos contemporâneos. Por outro lado, ao lado dos vídeos dos pioneiros, realizados em uma época em que não havia recursos de edição, os vídeos contemporâneos recorriam às mesmas escolhas estéticas, a uma certa *secura*. Será que diante do

¹³ Apenas como um balanço: quase todos os dezoito vídeos são feitos em plano-sequência, à exceção de “O Quarto”, “Passagens n. 1” e “Demarcação”. Quase todos vídeos mostram os artistas agindo em plano médio ou geral, à exceção de “Oxi”, “Dissolução”, “Corre mão à beira-mar”, “Marca registrada” e “Demarcação”, nos quais vemos apenas as mãos dos artistas.

vídeo “Desenho Corpo”, de Lia Chaia, alguém diria: trata-se apenas de um registro de uma ação, uma vez que o vídeo aparentemente relega a segundo plano as possibilidades de “linguagem” do vídeo? Muito frequentemente encontramos comentários que tendem a certo determinismo técnico. Isso é tão antigo quanto os comentadores da arte egípcia, que afirmavam que ela se caracterizava por uma falta, uma vez que os egípcios não dominavam a perspectiva. Não se trata aqui de entrar nessa questão. Mas dizer que os egípcios não dominavam a perspectiva e, mais ainda, que sua arte era fruto de uma falta de técnica, é desconhecer a sua ciência (a sua matemática, a sua geometria e a sua arquitetura). É sobretudo desconhecer a história da cultura. Na cultura, não há falta, a cultura é afirmativa, pura positividade. Se os egípcios não produziam uma arte perspectivada, é porque eles não estavam interessados em representar a natureza, mas de criar outra natureza, mais perfeita e harmoniosa do que a natureza. Sua arte sequer era feita para ser contemplada pelos mortais.

Os vídeos dos pioneiros estão sendo revisitados com novos olhos. A cada dia que passa eles são redescobertos pelas novas gerações de videoartistas como obras atuais e precisas em suas proposições. Não há nenhum comentário sobre suas precariedades. Ninguém jamais disse: pena que eles não podiam editar os vídeos. Pelo contrário, os vídeos de artistas de hoje, de Lia Chaia a Amilkar Parker, de Waléria Américo a Ticiano Monteiro, de Marina de Botas a André Sheik, têm nos vídeos dos pioneiros algumas de suas referências, e não no virtuosismo de linguagem dos vídeos de Eder Santos, Sandra Kogut ou Lucas Bambozzi, sobre os quais comentarei mais adiante (não se trata aqui, bem entendido, de um julgamento de valor em relação à obra de dois grandes artistas da segunda geração do vídeo brasileiro).

Para complexificar minha argumentação, preciso introduzir questões relacionadas à história do cinema, do neorealismo ao cinema experimental, para entender melhor as consequências e as radicalidades dos vídeos dos pioneiros e das gerações mais recentes. O cinema experimental e a videoarte muitas vezes produzem, de forma radical e condensada, o que no cinema tradicional aparece de forma diluída. O cinema neorrealista criava um tipo de imagem que rompia com os nossos esquemas sensório-motores. Quem um dia não se sentiu invadir por uma sensação de estranheza diante das coisas mais banais e familiares, como se estivesse a vê-las pela primeira vez? O cinema neorrealista procurava esta situação de estranhamento para nos dizer: frequentemente não vemos o que acontece, porque nossos hábitos e condicionamentos não permitem. 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 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, mostra uma ferida enorme na perna. De repente, é como se toda a miséria do mundo renascesse do interior daquela ferida, *grande demais*. A partir daí, cria-se um estranhamento absoluto entre as duas personagens. É como se elas já não soubessem mais quem são, como falar, como agir etc. Elas ficam paralisadas, e dessa paralisia o pensamento brota como se elas nunca tivessem pensado, mas apenas agido maquinalmente. A partir desse encontro elas nunca mais seriam as mesmas, tampouco a realidade.

No filme “Europa 51”, o momento da visão que a mulher de classe alta tem da fábrica resume todo o filme: “eu creio ter visto condenados” (ela se referia aos operários). A visão que ela teve da fábrica foi tão intensa que suas defesas psicológicas entraram em colapso e ela desmaiou.

Os vídeos dos pioneiros, nesse sentido, são como pílulas concentradas do colapso dos esquemas sensório-motores, presentes no neorealismo. Mas, em vez de fazerem um filme de 2 horas para mostrar que os operários são como condenados, os pioneiros fazem isso em 2 minutos, por meio de ações sem uso de decupagem tradicional. Quando Letícia costura “made in Brasil” na planta do pé; quando Paulo come jornais contendo notícias de censuras; quando Sonia enrola o rosto até ele se deformar todo é o mundo todo que se transforma, e passamos a ver todos os problemas que nos cercam como se víssemos o mundo pela primeira vez. Portanto, diante do impacto dessas visões, dizer que os vídeos dos pioneiros são precários do ponto de vista da linguagem seria como dizer que Van Gogh poderia ter pintado melhor seus girassóis. Como se o artista fosse obrigado a se ater às convenções formais, ou que as convenções formais fossem mais importantes do que suas visões de mundo.

Enquanto o cinema tradicional produz movimentos medianos, nem rápidos demais, nem lentos demais, o cinema experimental produz imagens quase inumanas. Segundo Jean-François Lyotard, o cinema possui duas tendências principais, que rompem com o sistema de representação cinematográfico. Na primeira tendência, o cinema produz imagens tão rápidas que por vezes sequer conseguimos reconhecer o que elas nos mostram. É o caso do cinema gasoso de Kubelka, para quem o plano cinematográfico pode se confundir com o fotograma. No outro extremo temos autores como Andy Warhol e Michael Snow, que fazem filmes de 3, 6 ou 8 horas em um único plano-sequência.

Hoje, fica cada vez mais claro que os trabalhos experimentais e a videoarte diferem dos outros em parte por uma espécie de *secura*, de radicalidade, radicalidade esta que implica, em alguns casos, em longos planos-sequência e em uma aparente ausência de decupagem e de montagem. Mas quando se diz deles, que se trata de um simples

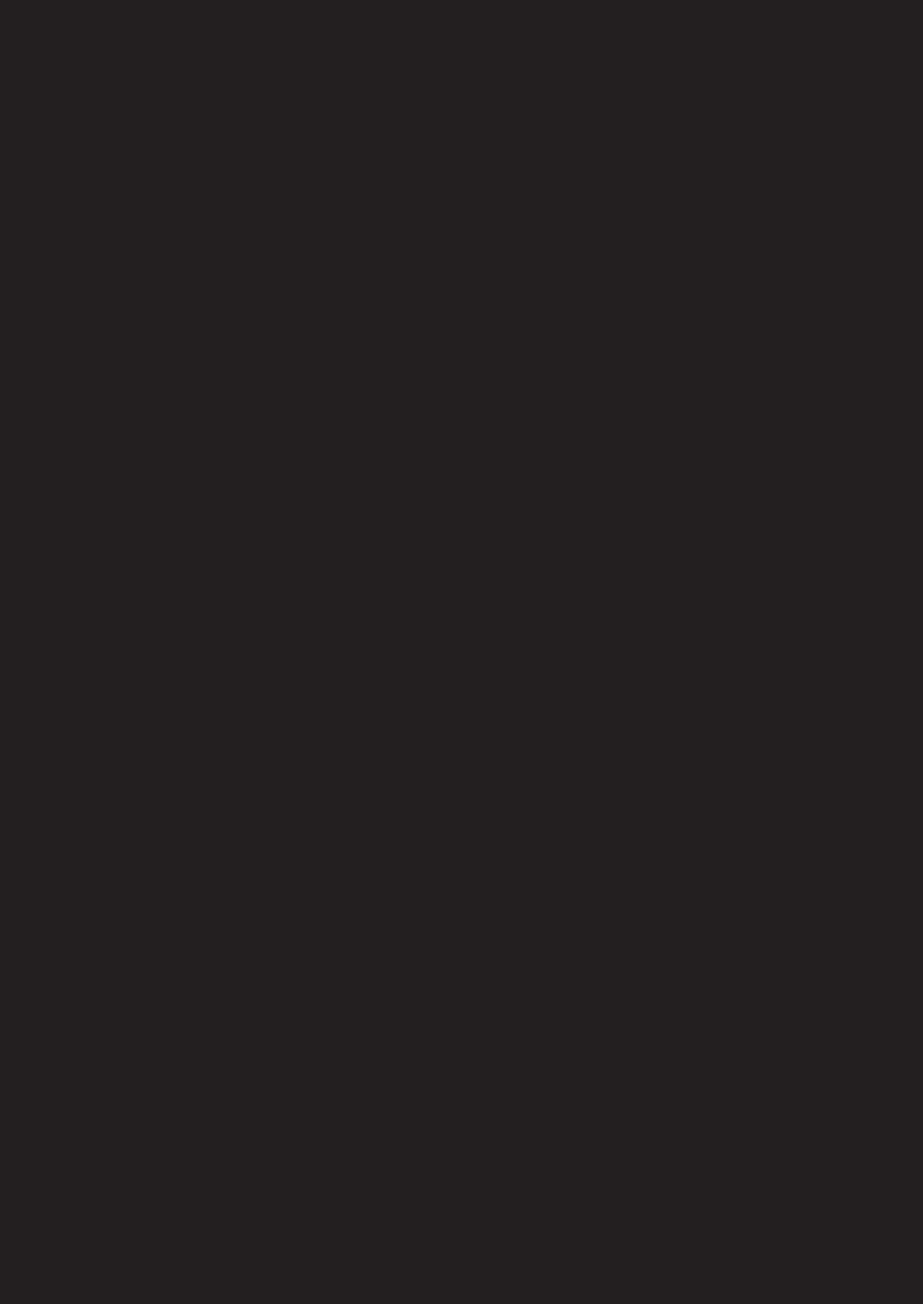
registro de uma ação, isso implica em um desconhecimento da história do cinema de artista em geral. Não creio que se dissesse isto dos filmes de Andy Warhol e Michael Snow. Os corpos monogestuais de Warhol (alguém dorme, “Sleep”, alguém come, “Eat”, alguém “experimenta” um boquete, “Blow Job”, alguém se 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 Centrale”) 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). Na verdade, seria ridículo (talvez mais do que ridículo, seria até mesmo desprovido de sentido) dizer que Andy Warhol registrou um homem dormindo durante oito horas. Seria desprezar completamente todos os aspectos estéticos e políticos contidos nessa atitude, tão importante na história do cinema e da arte. Os filmes de Warhol – “Screen tests”, “Empire States”, “Kiss”, “Blow Job”, entre muitos outros – são, para o cinema, o equivalente de algumas das imagens por meio das quais ele se notabilizou, como a caixa de Brillo, por exemplo. Dizer que essas imagens são apenas registro e cópia é não entender ao mesmo tempo a novidade e a força da pop arte. Seria a Brillo Box de Warhol apenas uma cópia, um simulacro, da Brillo Box real? O uso que Warhol deu ao registro (a ideia de tudo registrar, em foto, em filme, em som, em gravura) foi muito radical, basta ver o tamanho do seu arquivo-obra.

A meu ver, a questão do registro em Warhol só pode ser plenamente compreendida se entendermos que ela está voltada para a falência da ideia da arte como atividade transformadora, ou melhor, de que a arte – toda arte que se preza (nos termos do formalismo platônico de Ronaldo Brito) – tem que ter uma verdade interna. Ora, tirando os movimentos formalistas, os principais movimentos modernos (construtivismo, dadaísmo etc.) e contemporâneos (pop arte, fluxus, minimalismo, neoconcretismo) vão apontar para a necessidade dos artistas de escaparem da autorreferência e se conectarem com a vida. É como se a vida e o mundo possuíssem mais artisticidade do que a arte. O tema da imagem de segunda geração (registro, cópia, simulacro, citacionismo, apropriação, múltiplo, ready-made etc.) é um dos temas maiores da arte contemporânea, ao lado de outros temas como a crise do valor estético (a chamada conexão com a vida), a questão do lugar do espectador/participador, o uso da imagem técnica e dos meios tecnológicos. Se a Pop tem na questão da imagem de segunda geração um de seus problemas maiores, esse não é o caso dos vídeos dos pioneiros.

Na obra de Letícia, como no trabalho “Medidas”, analisado acima, os vídeos são dispositivos que procuram produzir efeitos de desocultamento nas práticas sociais, isto é, desocultar os procedimentos de produção do nosso corpo e subjetividade. O vídeo

“Marca registrada” pode ser um puro plano-sequência, uma ação gravada sem cortes, em parte para mostrar que a ação não é encenada. Qual o interesse de produzir tal dor? De fato, para Letícia, não se trata de afirmar que esta ação um dia existiu de fato (isto é o que almeja toda e qualquer narrativa verídica). Trata-se de fazer da imagem uma dor que é fonte de tempo, fonte de presente. O registro de uma ação se dá sempre no presente, em um presente abstrato, porque não podemos dizer a partir da ação que este é o meu presente. Já sobre esta imagem de Letícia costurando a sola do pé, cujos significados são múltiplos (tanto podemos falar de uma coisificação do corpo na sociedade de consumo, como da condição feminina ou ainda da ditadura que nos sufoca), podemos dizer que ela é uma imagem sempre ainda por vir, sempre já passada, sempre se desdobrando em um eterno recomeço que nos permite dizer: este é meu presente, esta imagem sou eu, somos nós. Este vídeo somos nós – no passado, no presente e no futuro –, é o processo por meio do qual nos tornamos algo.

IMAGEM-CRISTAL



Alguns artistas que não eram propriamente da área de vídeo fizeram instalações relevantes na história da arte brasileira em que a imagem da TV desempenhava um papel importante. Nestas instalações, os aparelhos de TV estavam sintonizados nas tevês abertas: “Tropicália” (Hélio Oiticica, 1967), “De dentro para fora” (Artur Barrio, 1970), “Circo Antropofágico” (José Roberto Aguilar, 1976). Em “O Helicóptero” (Wesley Duke Lee, 1969), obra que desapareceu, o artista teria utilizado uma câmera em circuito fechado, o que na verdade pode ser feito ligando-se a câmera diretamente a uma tevê. A tevê já era um meio de comunicação importantíssimo no país, mas raramente tínhamos acesso a aparelhos de vídeo no Brasil até a década de 1980.

Foi preciso esperar até a primeira metade dos anos de 1980 para virmos surgir um número maior de artistas experimentando instalações no Brasil: Rafael França, Sandra Kogut, Tadeu Jungle, Walter Silveira, Roberto Sandoval e Arthur Matuck realizaram as nossas primeiras instalações com aparelhos de vídeo, mas foram experiências isoladas, à exceção de Rafael França, como veremos mais adiante, que realizou cerca de quatro instalações. Os artistas que realmente investiram de forma mais intensiva e duradoura nas videoinstalações foram Sonia Andrade, Maurício Dias e Walter Riedweg e, mais recentemente, Simone Michelin, Eder Santos, Adriana Varella, Lucas Bambozzi, Katia Maciel e André Parente. Voltaremos às instalações mais adiante.

Este texto é fruto de um acontecimento que dura: as imagens de Sonia Andrade, suas fotografias, seus vídeos e instalações. Não é de modo algum uma tentativa de explicação deste acontecimento, mas apenas a sua aproximação, o lugar a que 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. 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 subtendido 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 (1974-77), 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 sua passividade – o que explica que ninguém se levante contra a situação e desligue o aparelho – é o que dá sustentação ao sistema.

A IMAGEM-CRISTAL DE SONIA ANDRADE

O conceito de imagem-cristal, criado por Gilles Deleuze para explicar o virtual como imagem-tempo, pode nos ajudar enormemente a entender 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 cache 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 Flório pergunta-se, a respeito das instalações de “Tell me, where all past yeares are?” [Diga-me, onde estão todos os anos passados?], 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 se transformar 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”¹⁴ [“Seria loucura agora ensinar a ciência da pedra especular”], Sonia apresenta-nos imagens-cristais, literalmente: são projeções de imagens sobre telas cuja matéria mesma é 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

¹⁴ Os títulos destes três conjuntos de instalações de Sonia são inspirados em versos de John Donne, poeta inglês (1572-1631).

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, conseqüentemente, em um mundo que se liberou dos modelos da verdade. O motivo 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 “impossíveis” (houve e não houve encontro ano passado em Marienbad).¹⁵

Fizemos esse longo desvio 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, em que 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 cuja força vemos nos atuais destroços de um barco naufragado. 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

¹⁵ Em Marienbad (1961), filme de Alain Resnais, há um embate entre o homem e a mulher acerca da existência ou não do encontro no ano passado. Para o homem, houve o encontro, enquanto que para a mulher não. Alain-Robbe Grillet, que foi mais do que um simples roteirista do filme, defende que a questão da verdade é um efeito gerado pela discurso dos personagens, não havendo uma verdade de fato, independente da disputa pelo poder da palavra.

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 ela ainda não foi talhada. Nestas instalações, a imagem virtual da imagem de vídeo, que está no presente, aparece congelada, pura potencialidade, 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.

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 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 raios 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).

**PASSAGENS: ENTRE
FOTOGRAFIA E CINEMA**



O que representa esse agenciamento da fotografia e do cinema, agenciamento que potencializa o cinema, livrando-o do fluxo narrativo, mas que, por outro lado, potencializa a fotografia, livrando-a disso que Barthes chamava “a realidade intratável”? É o que veremos neste texto.

Antes dos anos de 1970 havia uma dicotomia forte entre a fotografia e o cinema: de um lado, o movimento, o fluxo narrativo, o presente, o consentimento dessa ilusão do presente e de duplicação da vida; de outro, a imobilidade, o passado, a busca da alucinação e da duplicação da morte. Dois mundos à parte. Foi preciso que os artistas do pós-guerra investissem na fotografia e no cinema para dissolver-se esta clivagem.

Mas, desde o final dos anos de 1960, o cinema não só toma a fotografia como tema e material dos filmes (Andy Warhol, Paul Sharits, Hollis Frampton, Michael Snow, Antonio Manuel, Sonia Andrade) como também é tematizado por ela (Ana Vitória Mussi, Cindy Sherman, Sophie Calle, Hiroshi Sujimoto, Jeff Wall, James Coleman, Solon Ribeiro). Quando isso ocorre, o cinema se torna uma imagem que pensa (o que Bellour chama de “o espectador pensativo”) e a fotografia encontra a cinematicidade do cinema (“efeito filme”, na expressão de Dubois).

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 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, entre-imagens, uma dimensão virtual propriamente irrepresentável.

Os próprios cineastas já haviam trazido à tona este problema. Por um lado Hollis Frampton nos mostra que o problema do cinema não é o conteúdo das imagens, mas as próprias imagens. O que importa é algo que está entre o fotograma e a imagem em movimento. O cinema é o que se passa entre a fotografia e o cinema, portanto, algo que é ao mesmo tempo a potência desta imagem e a sua autorreferência. Estas questões levaram Peter Kubelka a afirmar que “o cinema não é movimento, mas a projeção de imagens fixas”.

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 situação, o agenciamento fotografia e cinema produz uma complexificação do espaço-tempo da imagem numa série de hibridizações inauditas que mesclam a mobilidade e a imobilidade.

Em sua exposição “Movimentos improváveis” (2003), Philippe Dubois, crítico e curador, colocava já algumas 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 em que não há movimento?

No Brasil, além do audiovisual, vários artistas, entre os quais Sonia Andrade, Ana Vitória Mussi, Rosangela Rennó, Frederico Dalton, Solon Ribeiro, Dirceu Maués, cada um a seu modo, aprofundaram esta relação entre cinema e fotografia.

INVERSO E MULTIMEIOS DE SONIA ANDRADE

Além de realizar, nos anos de 1970, uma série de instalações fotográficas, Sonia Andrade, como acabamos de ver, faz um vídeo no qual a imagem congelada tem um papel imenso na criação da imagem-cristal. Na série “Goe, and Catche a Falling Starre”, como vimos, a imagem de vídeo, que está no presente, aparece congelada, como pura potencialidade, enquanto a imagem atual dos objetos está presa a um passado morto: a camisola (“Noturno”), a onda (“Périplo”) e a estátua de Apolo (“Apolo”).

Na série de fotografias “Situações negativas”, a artista reuniu, em um único conjunto de seis instalações, as suas maiores problemáticas: as da imagem-objeto, as da imagem-corpo e as da imagem-cristal. Mas é na instalação “Inverso”, apresentada na área experimental do MAM em 1976, que Sonia cria uma situação extraordinária: as fotografias (também de 18 por 24 cm, como nas outras séries de situações negativas) são rastros de avião deixados no céu, que 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 imagem-cristal que virou a marca de Sonia Andrade.

Para concluir com as contribuições de Sonia Andrade, uma das pioneiras da arte e tecnologia no Brasil, para mostrar que o trabalho dela, embora seja muito atual do ponto de vista do pensamento em rede, foi feito utilizando-se de meios hoje considerados rudimentares e ultrapassados, no caso o postal e o vídeo, principais meios de inscrição e circulação do trabalho: ou seja, a imagem fixa e em movimento. “Multimeios” se insere dentro do contexto do que Walter Zanini organizou, na Bienal de 1977, em torno da Arte Postal, que depois inclusive foi publicada como um catálogo à parte da Bienal.

O trabalho é dividido em quatro etapas. Seria bom seguir pela ordem das partes para não nos perdermos no emaranhado dessa rede complexa do ponto de vista do processo. Na verdade, o que a gente vê no espaço expositivo é apenas o resultado do que circulou na rede, que eu chamaria, com Latour, de rede de mobilização. O que a gente tem como espaço é uma espécie de canteiro de obras que mostra como o trabalho foi feito e o resultado do processo. Sendo que o que importa não é o que é visto, mas o processo de circulação, bem como a rede de atores articulados à qual remetem os objetos que são vistos.

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 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 fazerem 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, a obra de Sonia não mostra nada, ela demonstra a estratégia mesma da arte contemporânea, o fato de que não há obra independente das redes em que circulam e são constantemente produzidas e reafirmadas 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.

E finalmente a obra, a instalação, contém todos esses elementos multimeios: mapas, fotos, diagramas, postais, vídeo, cartas etc. E o que é interessante, no fundo, para mim, é que esse trabalho funciona como uma espécie de fotografia-rede, ou seja, ele é um trabalho que mostra toda a rede de atores de um determinado ponto de vista, não só a rede de atores, mas os processos, os suportes, os materiais, os bilhetes, enfim, tinha todas as correspondências, os catálogos telefônicos, os mapas, tudo. Continha um registro de tudo que foi feito, de todos os materiais usados, de todos os elementos e as redes, as relações que foram sendo tecidas etc.

Na verdade, falar desta obra hoje tem um aspecto político, visto que ela se constitui de elementos heterogêneos, humanos e não humanos, discursivos e perceptivos, suportes variados de inscrição da informação e tecnologias, que operam e transformam essas informações. Esses elementos formam uma grande rede que nada mais é do que uma rede de mobilização resultante do trabalho: suportes, atores, percursos e processos mobilizados. Essa ideia de rede de mobilização descrita pelo filósofo Bruno Latour fica aqui claramente evidenciada, esta afirmação de que a ciência, a religião e a arte são, primordialmente, tipos específicos de rede de mobilização. Para ele, não existe nem natureza (ciência), nem deus (religião), nem arte que não circule nestas redes de transformação. É apenas a rede que pode dar sentido ao que seja ou não verdade e relevante nestes campos.

Este trabalho de Sonia deixa muito claro isso: o fato de que o trabalho é justamente todo o processo de rede que se fez naquele momento. Se ela estivesse hoje em dia trabalhando, usando esse tipo de processo, certamente estaria usando outros meios que as pessoas chamariam de arte telemática ou alguma coisa do gênero. Na época ela recorreu ao postal, a arte postal sendo uma espécie de precursora da arte telemática.

“BANG”, DE ANA VITÓRIA MUSSI

Ana Vitória Mussi – que, juntamente com Sonia Andrade, integrava o grupo de pioneiros da videoarte – é simplesmente um dos artistas que mais contribuíram para

transformar a fotografia em algo mais do que uma superfície dimensional ampliada em papel e exposta na moldura ou parede. Na verdade, a produção e a pesquisa de Ana Vitória, desde os anos de 1970, criaram uma fotografia em seu campo ampliado. Em primeiro lugar, as imagens fotográficas da artista podem se originar do jornal, da televisão ou do cinema, no confronto entre estes dispositivos e a câmera fotográfica. Em segundo lugar, a imagem resultante pode passar por um processo de transformação, por meio do qual a artista desenha, pinta ou grava sobre a imagem, ou a partir da imagem. Finalmente, a imagem/foto pode ser exposta usando-se de meios os mais variados: diapositivos (às vezes sobrepostos), caixas de luz, projeção da foto ou sobre a foto, a instalação (com ou sem projeção), impressão em materiais diversos (geralmente em materiais transparentes) etc.

Vários críticos, entre os quais Paulo Herkenhoff, Fernando Cocchiarale, Glória Ferreira e Marisa Flórido, têm acompanhado de forma quase sistemática a obra de Ana Vitória. Dentre algumas características de seu trabalho, destaco a mistura de procedimentos de fabricação da imagem, a tensão entre a transparência e a opacidade, o alto contraste das imagens gerando formas “construtivistas” ou “expressionistas”, a incerteza quanto aos movimentos sutis criados na imagem por meio de variações de luz, a criação de fotos-objetos e instalações nas quais os movimentos são criados em parte pelo deslocamento no espaço do espectador.

Entre os diversos trabalhos de Ana Vitória, o que mais suscita a nossa atenção neste capítulo é a foto-instalação “Bang”, realizada em 2012 (Oi Futuro, Rio de Janeiro), com curadoria de Marisa Flórido. Na instalação, são utilizados quatro projetores nas três paredes da sala à exceção da parede de entrada, em que ficam os espectadores. Estas projeções são acompanhadas da música “Bang Bang – My Baby Shot Me Down” (Sonny Bono), na versão de 1966 de Nancy Sinatra, recentemente popularizada pelo filme Kill Bill (Tarantino, 2003). A instalação dura aproximadamente o tempo da música, algo em torno de 4 minutos.¹⁶

“Bang” é um *slide-show* realizado com imagens de arquivo (são 237 fotografias feitas ao longo de três anos): filmes hollywoodianos de guerra (“Pearl Harbor”, “Tora! Tora! Tora!”, “O mais longo dos dias”, “O choque final”, “Raposa do deserto”, entre outros), imagens de documentários de guerra (“Coleção Segunda Guerra Mundial”) e guerrilha urbana (imagens da ocupação do Complexo do Alemão cedidas pela

¹⁶ Ao escrever sobre “Bang”, utilizamos como referência quatro textos: o release da instalação escrito pela curadora Marisa Flórido no folder da exposição; “Shot by Bang. Fotografia e imagem em movimento” (2013), de Greice Cohn; “Alvo e Fugor (Notas para Bang)”, de Adolfo Montejo Navas e “Bang”, de Katia Maciel. Estes dois últimos integram o catálogo “Ana Vitória Mussi”, organizado por Marisa Flórido. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2013.

Globo), além de imagens dos dois documentários clássicos de Leni Riefenstahl (“Olympia” e “O triunfo da vontade”). Entretanto, as imagens ganham certa uniformidade, uma vez que são fotografadas em preto e branco, da tela da televisão, procedimento já utilizado por Ana Vitória em outros projetos como na série “Box na TV” (1975). Esta aparente uniformidade, acentuada pela montagem e pelo tema comum da guerra, nos induz a criar nexos narrativos entre as imagens, quando na verdade não há propriamente uma narrativa, mas um conjunto de imagens que, pela temática e montagem, cria a sensação de narratividade.

A instalação se divide em pelo menos quatro momentos distintos. Adolfo Montejo Navas descreve muito bem a orquestração rítmica de “Bang”:

Nas coordenadas espaço-temporais de “Bang” podem ser vislumbradas diferentes combinações de imagens e uma pauta medida, rigorosa. Assim, primeiro existe um ritmo compassado, regular (um andante com inúmeras imagens indagando sobre a função do olhar), depois uma passagem levemente mais rápida (onde o olhar também se orienta e se tensa para o céu), até a ponte da legenda enigmática de “Nem uma gaivota...” que funciona como pausa, verdadeira divisão de águas da obra (pois até este momento é muda a apresentação e agora começará a se escutar a canção de Nancy Sinatra); logo virá uma nova fase regular de imagens mas com certa vivacidade (atletas saltando junto a aviões caindo), para chegar à fase que representa o ponto álgido, o muito vivace das imagens disparadas ao mesmo tempo (com a maior associação de cenas violentas), para fechar com uma nova e normal pulsação de imagens até o final, outro andante. (NAVAS, 2013, p. 78)

“Bang” cria uma pedagogia da violência. Esta pedagogia tem duas faces: por um lado, está claro, como diz Marisa Flórido, “que o que importa não é fotografar a guerra, mas seus modos de visibilidade e espetacularização: o que relaciona a imagem à violência e a violência à imagem, o que torna indistinto o homo videns do homo belicus.” (FLORIDO, 2013, p. 8)

Em “Bang”, há uma dramaturgia em que os corpos fotografados e os nossos próprios entram neste fogo cruzado que implica em um embate entre as imagens que trazemos em nós e estas que a artista nos propõe. O cinema de arquivo frequentemente se depara com este paradoxo do tempo: ou o tempo é invenção, ou ele não é nada. Portanto, devemos ser capazes não apenas de recriar e remontar as imagens que encontramos, mas de trazê-las de volta do passado mostrando que elas se prolongam no presente. Em “Bang”, esta mulher que me olha, esta arma que me atira, esta música que me faz cair por terra. Este filme de muitas asas me faz flutuar como um anjo sobre Berlim, sem poder esquecer que ainda somos filhos desta guerra. Como diz Katia Maciel,

A instalação “Bang”, de Ana Vitória Mussi, nos acorda com a delicadeza das imagens que flutuam no presente de um passado que não passa nunca, porque as imagens são mais que arquivos: são percepções incrustadas em nossos corpos, como a guerra e o cinema. E o tempo é bergsonianamente porque

aqui o passado é contemporâneo do presente que ele foi. Nos termos colocados por Gilles Deleuze, a duração é uma memória, porque ela prolonga o passado no presente. (MACIEL, 2013, p. 23)

Todos os procedimentos rítmicos, narrativos, sonoros de “Bang” criam uma alternância, no limite do insuportável, entre as misérias e as belezas que esta máquina de guerra produz. É disto que este trabalho nos fala. Não se trata apenas de um devir cinema da fotografia, ou de um devir imagem-tempo da imagem, mas de uma obra que me convoca a ver isto que não podemos ver porque já se encontra em nós como um passado, modificável ou não. Em “A invenção de Morel”,¹⁷ de Bioy Casares, a máquina do tempo criada por Morel nos faz vislumbrar a possibilidade de um tempo em que o passado pode ser modificável (o passado é o que é repetido pelo dispositivo) ao preço da eliminação do futuro. Em “Bang”, a modificação do passado, ao contrário, é a única forma de afirmarmos o futuro como algo realmente ainda por vir.

No entanto, há em “Bang” um desejo de desejo (um desejo em suspensão) difícil de explicar, senão fazendo um paralelo com “Asas do desejo” (Wim Wenders, 1987). Um filme que promove o encontro aéreo, impossível, entre o Anjo e a Trapezista. Ele sem presente e ela sem futuro. Em uma arte que é cada vez mais uma imagem sem presente, ou melhor, de um presente que se tornou um curto-circuito entre um passado e um futuro anteriores, “Bang” nos traz de volta um tempo não reconciliado, o da violência exorcizada pela imagem que a criou, numa visão que não deixa de ser “exótica”, pois entramos neste mundo estranho como se nunca tivéssemos saído dele.

“O GOLPE DO CORTE” DE SOLON RIBEIRO

Solon Ribeiro, artista cearense com formação na Escola Superior de Arte Decorativa de Paris, tem seu trabalho voltado para a imagem fotográfica. Como é o caso de muitos

¹⁷ 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 a mulher, Faustine, não reage à 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 sentimentalidade das histórias de amor –, “A invenção de Morel” coloca uma série de questões metafísicas. 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 e 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.

artistas contemporâneos, seu trabalho atenta para a problematização do 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 1950 por seu avô Ubaldo Uberaba Sólton, 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 constitui a extração dos 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 contida nas “Cosmococas”, que é a 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 envolve 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 de ele 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 Herman 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 no outro.

Por um lado, os fotogramas utilizados por Solon são como restos das imagens criadas pela máquina de Morel, imagens despotencializadas, frutos de um mal de arquivo que seu avô acolheu. Como animá-las? Como trazê-las de volta à vida? Ao contrário do personagem do livro de Bioy Casares, ele prefere entrar na imagem, mesmo conhecendo o risco que corre.

A imagem é o canto das sereias. Não se pode negar que Ulisses o tenha ouvido. Entretanto, diz Maurice Blanchot, a astúcia de Ulisses consiste em manter o intervalo entre o real e o imaginário que o canto o convida a percorrer. Em outras palavras, ele sabe quem ele é e 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. Em “O golpe do corte”, Solon se apresenta como o personagem de Achab: ele quer se perder nas imagens, confundir-se com elas, numa tentativa de afundar neste espaço sem mundo.

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 maneira 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 são como que a pré-história de

nossas consciências (“O super-outro”), 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” e “Nosferatu do Brasil”), 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”), 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.

A ARVORE AÉREA

Katia Maciel fez uma série de instalações de uma grande beleza, que misturam fotografia e cinema, mas, sobretudo, a paisagem, a árvore e a floresta em um arvorar que poderia ser considerado uma espécie de devaneio daquilo que Gaston Bachelard chama de a “árvore aérea”.

Em “Inútil paisagem” (2007), Katia Maciel fotografa os prédios da praia de Ipanema, de frente. Depois, as imagens fotográficas são colocadas uma ao lado da outra, em uma única imagem. A edição apenas cria um movimento panorâmico muito suave e sutil para a direita que faz a imagem deslizar muito lentamente. Vemos uma depois da outra as entradas e jardins dos prédios gradeados de ponta a ponta – justamente no bairro em que a Bossa Nova foi inventada e onde provavelmente a música homônima de Tom Jobim teria sido feita – trinta anos depois. Ao fim do movimento, a “câmera virtual” para e faz o movimento contrário para a esquerda. O que vemos é que as grades foram retiradas, criando a ilusão de que não há mais grade e gerando uma aparente sensação, ainda que virtual, de liberdade.

Se observarmos com atenção a imagem, vemos que a autora não se importou com os traços deixados pelo trabalho de extração das grades – que por sinal nos fazem lembrar as pinturas quase hiperrealistas de David Hockney –, que deixam seus rastros na carne da realidade, ainda que de uma realidade virtual, pois a ausência de

paralaxe marca a sensação de uma falta de movimentos na relação entre os objetos verticalizados em profundidade. A sutileza do trabalho de Katia consiste em chamar nossa atenção para o contraste entre a beleza da paisagem da cidade do Rio de Janeiro e os problemas sociais que a deformam, por uma espécie de falta de sensibilidade. Se todos ouvissem “Inútil paisagem”, quem poderia ter a ideia de gradear a nossa paisagem? Neste trabalho, a criação de uma fotografia em movimento é a condição de possibilidade para a colocação de uma pergunta: grade para quê, se a violência está na separação, na relação cindida entre o dentro e o fora? Desta forma, de um sintoma da violência, a grade se transmuta em uma de suas causas, ainda que virtuais. A ausência da paralaxe curiosamente só aumenta o contraste entre o nosso devaneio de liberdade criado pela verticalidade das árvores e a ausência de imaginação dos homens de negócio que hoje habitam esses prédios da orla.

“Árvore” (2010) é um dos vídeos mais singelos e potentes de Katia. Uma árvore frondosa do Jardim Botânico é filmada em primeiro plano. A artista usou alguns frames da filmagem para criar a imagem de uma árvore que respira, em um movimento sutil de sístole/diástole. Curioso é perceber o movimento de respiração e pulsação de uma árvore. Como este movimento fosse capaz de despertar em nós os devaneios da imaginação da árvore aérea que existe em toda árvore. A árvore deixa de ser este “filtro” que transforma, por fotossíntese, o gás carbônico em oxigênio, transformando este ser estático por excelência em um ser capaz de despertar em nós os maiores devaneios das coisas voantes e frementes, talvez mais do que os pássaros. (cf. BACHELARD, 2011.)

“Arvorar” (2012) é uma instalação interativa na qual, por meio do sopro, os visitantes podem criar movimento na imagem de uma grande floresta, até então estática. Ao fazê-lo, sentimos toda a força criativa que os movimentos vegetais despertam em nossa imaginação. Ao experimentar “Arvorar” pela primeira vez fui tomado por um frêmito de quase alucinação – “arvorar” era um termo que nos anos 1970 era muito utilizado para estados alterados da consciência – que me fez lembrar um texto de Rainer Maria Rilke. O texto discorre sobre a situação vivida por um leitor que passeava no bosque procurando um lugar para ler. De repente, ele se encosta a uma árvore e começa sua leitura. Mas eis que ele sente emanar das vibrações da árvore algo que lhe toca profundamente, como se seu corpo fosse tratado pela primeira vez como uma alma. Esta sensação cresce no homem a ponto de ele interromper a leitura para meditar sobre o que se passa. Depois de pensar sobre o encantamento que a troca com a arvorezinha lhe proporcionou, ele conclui: eu fui conduzido ao outro lado da natureza. Esta constatação, vinda de Rilke, nos parece perfeita para exprimir a sensação causada em nós pela paisagem, pela árvore e pelo arvorar de Katia Maciel.

“ESTEREOSCOPIA”

Ao longo do desenvolvimento do Visorama, um pesquisador do IMPA, Sergio Machado Pinheiro, desenvolveu um sistema de visualização de multirresolução. Isto nos permitia visualizar uma imagem grande demais (ela podia ter 3 GB ou 30 GB e a sua visualização não mudaria), como fazer sobre ela um zoom sem pixelizá-la. Quando vi este sistema, tive a ideia de fazer um trabalho em que a minha imagem fosse formada por milhares de imagens da minha mulher, Katia Maciel, ela também artista, bem como a imagem dela, em retorno, fosse formada por milhares de imagens minhas.

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) reproduzindo, conceitualmente, a estrutura de uma imagem fractal (a parte contém o todo).

O trabalho coloca inúmeros problemas conceituais: a importância do “loop” na arte digital; a questão de uma imagem mosaico fotorrealista que obedece aos princípios da imagem fractal, em que as partes se confundem com o todo; a questão da disjunção da imagem e do som; a questão, muito atual, relativa à temporalidade nas imagens fotográficas e, finalmente, a questão de uma interatividade sonora autônoma.

As imagens-mosaicos têm a ver com a estética do fragmento, a saber, 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 um rosto ou uma paisagem aparentemente caótica são formados de muitas paisagens singulares que nos permitem realizar deslocamentos interessantes. De conteúdo: afastar o “monstro” da totalidade com a ideia de que uma imagem sempre “esconde” outra imagem ou remete a outra imagem. Trata-se de um convite para o espectador explorar a imagem como uma paisagem de paisagens, uma vez que uma paisagem remete a outras paisagens, ao infinito: “a desorientação seria a condição da paisagem” (Jean-François Lyotard).

O segundo aspecto está ligado à 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 não local, a parte e o todo, o campo e o contracampo. A dimensão fractal, intermediária, da instalação, é múltipla. Em primeiro lugar, 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.

Por fim, quanto à relação entre o som e a imagem, há outro paradoxo, pois o diálogo fala de uma interioridade especular – “quero ver o que você está vendo de mim” – que é desmentida pela imagem, que é pura exterioridade, como na banda de Moebius. O diálogo, embora em primeira pessoa, é um discurso indireto livre, em que eu é outro. Vertigem que multiplica o que se ouve no que se diz, sempre o mesmo que continua o outro, que sou eu, que é você. “Eu quero ver o que você está vendo de mim dentro de você”. Eco, fundo, tudo em mim é você. Em uma imagem vemos todas as outras. Mosaico que soma eus e você e vice-versa: “Eu quero ver o que você está vendo de mim do que eu estou vendo de você dentro de mim”. Mantra do universo digital em que a repetição é o ritmo do que se vê. No jardim das delícias digitais, eu é você e você sou eu, compartilhando uma profundidade virtual infinita, porém a única que interessa, pois não é determinada tecnicamente, mas esteticamente.

“BELVEDERE”

Em 2010, realizei uma instalação na exposição “Tempo-Matéria” no Museu de Arte Contemporânea de Niterói.¹⁸

Trata-se de uma instalação *site specific* intitulada “Belvedere”, composta de três partes. A primeira parte se constitui de um vídeo projetado em grande dimensão na parede do salão hexagonal do museu (11 metros de largura por 4 de altura). A imagem do vídeo mostra a paisagem que é vista da varanda, de um ponto de vista que se situa atrás da parede onde o vídeo é projetado, produzindo a ilusão de que o espectador está vendo através da parede. O vídeo mostra as mudanças da luz na paisagem ao longo do dia, da aurora ao anoitecer. Toda imagem fotomecânica, seja ela analógica ou digital, coloca o problema da relação com o referente. Ironicamente, o que separa essa imagem de seu referente é apenas a parede onde ela é projetada.

A segunda parte é composta por uma série de doze fotografias de 2007 do Belvedere situado na estrada Rio-Petrópolis, hoje em ruínas, cuja forma arquitetônica se assemelha à do MAC. Fixadas no outro lado da parede em que projeto a primeira imagem descrita acima, a visão do belvedere leva o público a questionar a relação arquitetural, funcional e artística entre as duas construções criadas para que a paisagem ao redor seja admirada.

¹⁸ A exposição, com curadoria de Luiz Claudio da Costa, apresentava também obras de Ricardo Basbaum, Livia Flores, Leila Danzinger e Malu Fatorelli. Ficou combinado que cada artista teria uma parede para fazer seu trabalho, a superfície de 13 por 5 metros do lado de dentro do salão nobre (hexágono) e 13 por 3,5 metros do lado de fora, na “varanda”.

A terceira parte é composta de um vídeo exibido em uma telinha de 7 polegadas fixada na parede ao lado das fotografias. Nesse vídeo, são mostradas imagens do Belvedere durante os anos de 1950 e de 1960, quando então se assemelhava um prédio futurista, no estilo dos prédios da série “Jetsons”. Essas imagens são acompanhadas da música “Chega de saudade” (1958), clássico da bossa nova contemporâneo da construção do belvedere, em uma interpretação muito engraçada do grupo português “Os Desafinados”, que a entoa usando apenas vozes e um forte sotaque lusitano carregado de melancolia. Música que propõe um deslocamento na maneira como vemos o que foi novo como algo que ainda persiste. Aqui o “chega de saudade” se apresenta como uma fórmula: chega de modernismo! Esse chega de modernismo é, por assim dizer, o lado irônico do trabalho como um todo.

Segundo Fernando Gerheim,

As paredes no interior do disco envidraçado de Niemeyer, que privilegia a paisagem da baía de Guanabara, formam um hexágono com intervalos entre os lados, e os trabalhos dos cinco artistas estão dispostos cada um nos dois lados de uma das paredes, com a sexta face aberta para o público entrar. Em “Belvedere” (2007-2010), de André Parente, a imagem da paisagem da Baía de Guanabara é projetada, em grandes dimensões, na parede à frente da paisagem real. A imagem panorâmica dessa vista foi gravada em outro dia e outra hora. As duas paisagens, uma real e outra um *tromp-l’oeil* digital, abrem uma fresta no tempo. Do outro lado da parede, vemos doze fotos do Belvedere da estrada Rio-Petrópolis, de arquitetura similar à do MAC, em seu estado atual, melancolicamente abandonado; e um vídeo baixado do YouTube com o mesmo mirante na década de 1960, em seu auge. No áudio, “Chega de saudade” na interpretação nostálgica de um grupo português. Somos deslocados de “dentro” para “fora”, e de “fora” para “dentro”, de modo que jamais a imagem confirma o lugar de onde a observamos. Ela volta o observador para o próprio espaço, o próprio museu modernista, suas projeções de futuro e passado. A imagem especular torna-se reflexiva. O trabalho *site specific*, que utiliza o dispositivo (a projeção) e o arquivo (o YouTube) faz uma crítica do museu e do modernismo através dos deslocamentos espaço-temporais que produz. (GERHEIM, 2010, p. 232-233)

Para Rogério Luz, uma das principais características dos trabalhos desta exposição, e que coincide completamente com a dinâmica de “Belvedere”,

É o movimento do tempo desencadeado a partir de um sítio. O sítio faz-se aí passagem, deslocamento, re-visão e imbricação de momentos, intervalo de trocas entre o interior e o exterior. Diferentemente da estética do modernismo, a arte volta-se sem cessar para o interior e para o exterior. Essa é, digamos, a mola mestra da exposição e também o elemento desestabilizador da experiência.¹⁹

¹⁹ Rogério Luz. Depoimento escrito enviado por pelo autor para ser lido na mesa redonda que houve no MAC em maio de 2010.

O REAL NO VIRTUAL

As instalações panorâmicas em geral, e o Visorama em particular, possuem virtualidades ainda inexploradas, que fazem convergir a arte contemporânea, o cinema e as interfaces computacionais, transformando radicalmente as dimensões tradicionais do cinema: sua arquitetura, sua tecnologia e sua narratividade. O Visorama é um sistema original e completo de realidade aumentada e multimídia baseado em ambientes virtuais fotográficos panorâmicos. O sistema comporta áudio e vídeo, mas a base é a fotografia. 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 fotografada numa visão panorâmica de 360 graus e estereoscópica (3D).²⁰

No nível do *hardware*, o Visorama simula, por sua carenagem, um sistema ótico tradicional, no caso, um binóculo. 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 com dois tipos básicos de deslocamentos: o zoom que permite o espectador se aproximar das coisas vistas e um botão de evento que permite o espectador fazer saltos no espaço e no tempo.

Já apresentei uma dezena de diferentes instalações – cada uma com um conteúdo diferente – com o Visorama. Nestas instalações, tratava-se, em primeiro lugar, de utilizar o Visorama para criar uma nova poética dos espaços urbanos. Gostaríamos de comentar uma das mais bem-sucedidas.

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, em 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.

²⁰ O hardware e o software do Visorama foram desenvolvidos entre 1997 e 2007 sob a minha coordenação em colaboração com o matemático Luiz Velho, fruto de uma parceria do Núcleo de Tecnologia da Imagem (N-Imagem) da UFRJ e do Laboratório Visgraf do IMPA, com o patrocínio dos seguintes organismos de apoio à pesquisa: CNPq, FINEP, FUIB e FAPERJ (Cf. www.eco.ufrj.br/figurasnapaisagem).

“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 coexistirem 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 ver, tão acostumadas que estão a olhar para a paisagem que as cerca. Embora o Visorama seja um sistema acabado do ponto de vista da sua tecnologia, trata-se de um “work in progress” do ponto de vista de suas diversas aplicações. Neste sentido, gostaríamos de comentar duas instalações realizadas.

Entre as dezenas de instalações desenvolvidas com o Visorama, “Figuras na Paisagem” (Oi Futuro, 2010) é uma das mais instigantes. O “Figuras na Paisagem” faz convergir a arte contemporânea, o cinema e as interfaces computacionais, transformando radicalmente as dimensões tradicionais do cinema: sua arquitetura (a sala), sua tecnologia (câmera e projetor) e sua linguagem (organização das relações espaço-temporais).

O trabalho insere-se em um contexto de instalações contemporâneas de arte no qual o dispositivo torna-se uma estratégia de articulação entre a tecnologia, o espectador e um determinado regime de crenças, que tem por objetivo desencadear novas modalidades de experiência com as imagens.

Historicamente, as variações nos dispositivos audiovisuais implicaram em variações no regime espectral de cada época, por vezes acentuando a crença no realismo da mimese e da verossimilhança, inserindo o observador na imagem, por outras promovendo o distanciamento, o estranhamento diante da representação. Hoje, a hibridização das imagens potencializada pelas novas tecnologias vem colocando em questão nossa tradicional visão da realidade e reinventando o papel do observador, mais uma vez, em decorrência das relações entre dispositivos e imagens.

Em um diálogo com a história do cinema, “Figuras na Paisagem” cria as condições para uma experiência que ao mesmo tempo retoma e reinventa outros dispositivos audiovisuais. Desde os primeiros

panoramas fotográficos aos primeiros cinemas, passando pelo cinema clássico, pelos experimentalismos modernos e pela videoarte, o dispositivo e seu conteúdo (este muda a cada instalação, qual um filme em uma sala de cinema) dialogam com as tecnologias e com os regimes de arte e de observação de cada época. Ao passo que retoma o funcionamento de um dispositivo conhecido historicamente, em um jogo de aproximação e distanciamento, “Figuras na Paisagem” escapa dos modelos pré-definidos. Os modos de aparição e desaparecimento das imagens, a fragilidade e a instabilidade da narrativa, sua apresentação como um fluxo e os diferentes papéis destinados aos observadores reconfiguram o lugar das imagens técnicas na contemporaneidade. (CARVALHO, 2010)²¹

Logo de início, a primeira imagem a ser observada é a própria sala de exposição, silenciosa, vazia, imóvel. O espectador tem a impressão de estar a ver o espaço real no qual se encontra como se estivesse utilizando um binóculo de verdade.

O binóculo, aparelho que permite a visão estereoscópica das imagens fotográficas e videográficas presentes na obra, está suspenso no centro da sala, sugerindo a realidade para além dos limites oculares. A instalação torna-se um convite ao voyeurismo. Nesse estágio inicial, é preciso percorrer todo o panorama, de um lado a outro, para encontrar as passagens que levam às demais paisagens: a biblioteca e a praia.

Diante das paisagens construídas, o observador é convocado a iniciar uma trajetória pela imagem que o leva a percorrer visualmente os panoramas através de escolhas que prescindem de seus próprios movimentos corporais. Ao performar uma dança “cega” com mãos e olhos firmes no binóculo, o observador constrói a sua própria narrativa audiovisual a partir do que escolhe ver e não ver, ouvir e não ouvir.

O dispositivo aqui se confunde com a obra instalativa, propondo uma “obra-dispositivo” que transforma o observador em criador a partir de uma relação estabelecida com a obra. É através desta ação performática que o observador vai criar suas narrativas únicas e conduzir as experiências individuais e coletivas. Enquanto desempenha sua ação “performático-criativa”, o observador é também objeto de observação de outros visitantes, que se mantêm na sala de exposição e acompanham toda a narrativa por uma projeção na parede. Localizada à frente do binóculo, a projeção permite a todos, ao público e ao operador do binóculo, verem simultaneamente as mesmas imagens. A obra é então concebida de modo que a experiência não seja privilégio daquele que opera o aparelho, mas uma experiência compartilhada com o público, que reage às imagens e às escolhas do operador. (CARVALHO, 2010)

A tela é um convite não apenas à observação, mas também à participação do público. A cada reação, de incentivo ou de recusa, o público acaba por interferir nas escolhas do observador, que não pode ignorar seus espectadores. A obra se constitui como uma rede de forças que produz experiências individuais e coletivas, em que os papéis dos observadores, do público e do artista se reinventam constantemente.

²¹ Todo este trecho sobre “Figuras na paisagem” (2010) foi realizado em parceria com Victa de Carvalho. Ver Carvalho, Victa. “Figuras na paisagem”. IN: Parente, André e Maciel. *Infinito Paisage*. Fundación Telefónica, 2010.

As paisagens são construídas a partir da miscigenação de diversas imagens, fotográficas e videográficas, e das narrações de textos que remetem à situação do leitor e do observador. Ao longo do percurso escolhido, a obra oferece ao observador um diálogo entre as camadas de imagem e de som, entre a imagem e a literatura e entre o visível e o dizível.

Em uma das opções, o observador pode entrar na sala de leitura da biblioteca, a princípio vazia, e ouvir a narração do texto “A leitura silenciosa”, escrito por Santo Agostinho no século V, em que o autor descreve a sua admiração diante do ato da leitura silenciosa do seu mestre, Santo Ambrósio, um maravilhoso espetáculo, símbolo da liberdade a ser alcançada pelo pensamento. Ao associar a biblioteca a um espaço interior mental, a palavra lida em silêncio aproxima-se do próprio pensamento. De modo paradoxal, a narração em voz alta do texto que disserta sobre o silêncio duplica a situação do observador, que vê o que não pode ser dito e ouve o que não pode ser visto.

No outro percurso, agora na praia, o observador pode, entre outras opções, deparar-se com a imagem videográfica de um homem nadando, enquanto ouve a narração que descreve a cena de um observador que acompanha visualmente um homem que nada no mar. Deixando-se levar pela narração, o observador se sente como sendo em parte responsável pelo que observa.

Em “Figuras na Paisagem”, as narrativas são metáforas da condição mesma do observador. Há uma tensão constante entre o observador – colocado na situação de um voyeur olhando pelo buraco da fechadura – e o público, que assiste à criação de uma “narrativa singular” por parte do observador que manipula o aparelho.

CINEMA EM CONTRACAMPO



A ideia de transformar o dispositivo do cinema em suas dimensões básicas (arquitetônica, tecnológica e discursiva) é o que, a meu 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.) concorra 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 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) em que 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, à medida 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 modelos de representação do cinema, e surgiu nos filmes americanos em torno de 1910. Posteriormente, ele foi teoricamente formulado por Lev Koulechov, interessado 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 também 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 tematizado 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 cinco experiências em que o uso do campo/contracampo é tematizado e deslocado pela obra de seu uso mais frequente, isso porque, como veremos, ao campo/contracampo é interposta uma série de elementos perturbadores.

A artista Rosângela Rennó, que costuma trabalhar com imagens de arquivo, realizou recentemente uma videoinstalação intitulada “Febre do sertão” (2008). Nesta instalação, os personagens Diadorim e Riobaldo, do filme de Geraldo e Renato dos 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 nas 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 em que o sentimento está constantemente deslocado e transborda o personagem em que 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”.

Na série “O golpe do corte” (2004-2008), como já dissemos, Solon Ribeiro se apropria de fotogramas retirados de filmes de todos os gêneros. Em um dos trabalhos, Solon utiliza fotogramas com legendas e cria um diálogo imaginário entre os personagens. Estes diálogos são construídos por meio de uma relação de campo/contracampo falso, uma vez que as imagens pertencem a filmes distintos e, portanto, a relação campo/contracampo depende de uma descontextualização das imagens, uma vez que elas foram retiradas de suas sequências originais. Em outros trabalhos da mesma série, o trabalho de Solon ultrapassa o sentido da apropriação para se tornar uma espécie de arquivo vivo com uma dimensão performática suplementar, em que 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, 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, uma das primeiras tentativas de formalização da montagem, formulada 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 uma experiência de campo/contracampo na qual 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, 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 (Museu de Arte Moderna, Rio de Janeiro, 2007). 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 em que a instalação é um loop de dupla face. Enquanto na tela do campo ele foge a 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 em que 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 videoinstalação 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 calma 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, em que 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), como dissemos acima, é uma instalação interativa baseada em duas imagens (uma dentro da outra) de um casal que se olha, em campo/contracampo. Nela instalação, procurei realizar o que poderia chamar 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.

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 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, em que 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), videoinstalação de Marcellus L., apresentada na XXVII 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. Este balanço denuncia o lugar de onde foi feita a imagem: de outro barco, este 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

Os primeiros vídeos de Sonia Andrade, uma série de oito vídeos sem título que a consagrou como pioneira (1974-77), 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 cinco vezes 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. Nas quatro primeiras, entra para ligar cada um dos aparelhos em um canal diferente (Tupi, Globo, Record e Manchete). 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, como já vimos, 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, assistindo ao vídeo, e com a possibilidade de desligar o aparelho ou não.

Em 1978 realizei um filme-instalação intitulado “Os sonacirema” (1978), falso documentário sobre “uma tribo que se estende do Oiapoque ao Chuí” (metonímia de território brasileiro). “Os sonacirema” é um anagrama perfeito de “os americanos”. Como afirmei em um capítulo anterior, o filme usa a tela de cinema para fazer “refletir”, literalmente, os espectadores em contracampo, 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 a 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. O filme “Os sonacirema”, 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, gostaria apenas de apontar para um tipo de trabalho em que 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 fechado, há um processo complexo de anulação do contracampo. Digo complexo porque o campo e o contracampo são

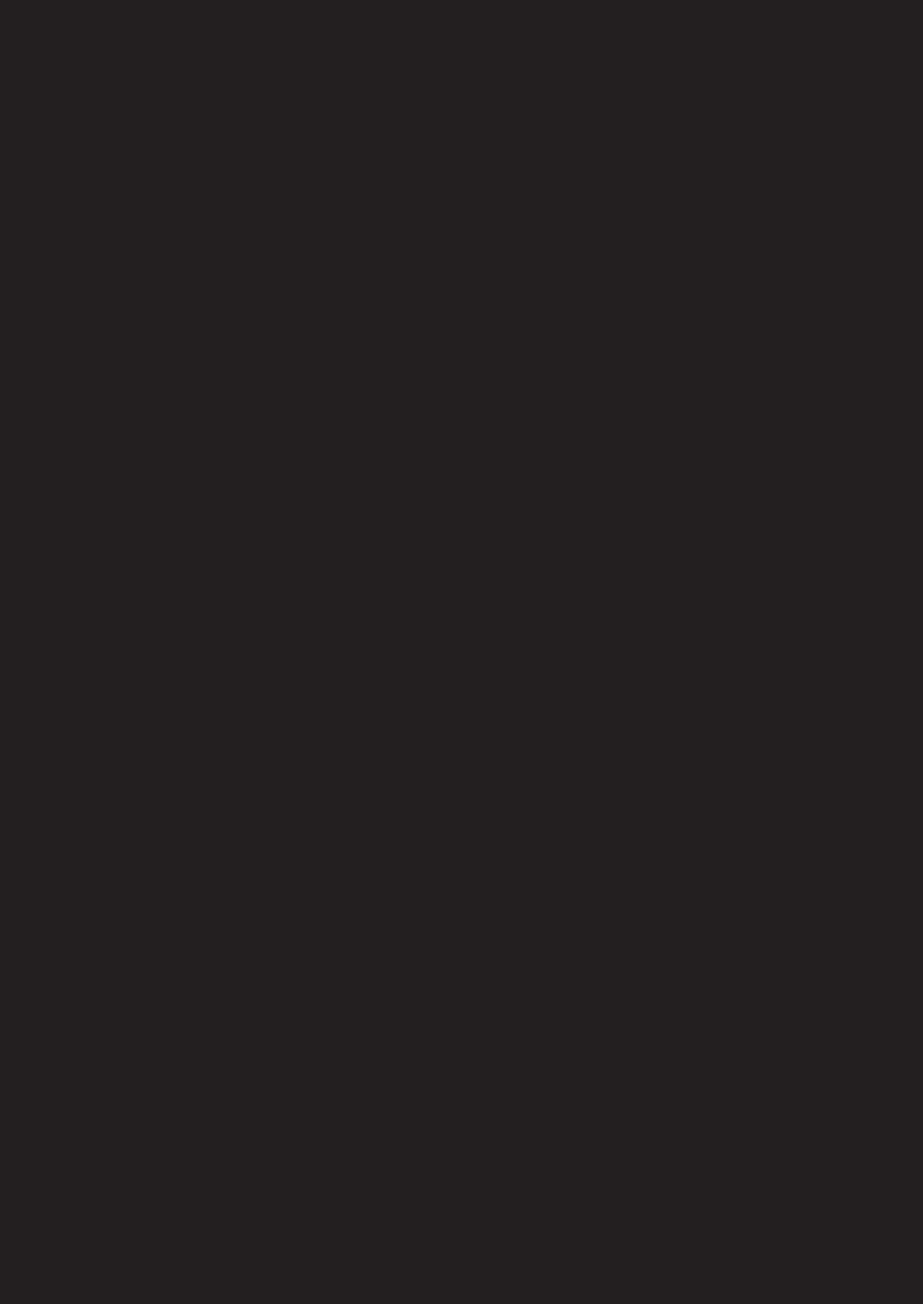
determinados unicamente pelo visitante, que ora olha para um lado da sala, ora para o outro. Autores como Bruce Nauman, Nam June Paik, Peter Campos, Dan Graham, e Steina e Woody Vasulka utilizaram o circuito fechado para fazer instalações nas quais a experiência da obra é o foco principal do trabalho.

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 a não ser o fato de que os espectadores estão lá para ver. Uma câmera de vigilância faz uma varredura em todo o espaço em que se encontra o espectador. No espaço, está uma televisão que mostra o mesmo 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 em que ele se encontra seja transferida para a relação de campo/contracampo, em que 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 “Cine-Movido”, como dissemos, criamos um *happening* 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 videoprojetor sobre a imagem do filme. Quando a imagem é escura, preta, a imagem dos espectadores aparece. Estes levam um bom tempo para se dar conta de 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.

Mas veremos no próximo capítulo uma série de trabalhos em que o giro desempenha um papel primordial. Nestes trabalhos, o campo está sempre se tornando contracampo e vice versa. Neste sentido, o giro seria, junto com as videoinstalações em circuito fechado, ainda outra forma de anular o contracampo, já que, ao girar, campo se torna rapidamente contracampo, assim como, nas videoinstalações, um e outro estão incluídos na imagem.

CIRCUMAMBULATIO



A partir de 2004, passei a me 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 uma dúzia de trabalhos de artistas brasileiros. Estes trabalhos são, em sua maioria, vídeos e instalações, mas há alguns objetos também. 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. Por outro lado, o giro dissolve, de uma maneira muito especial, a relação campo/contracampo, uma vez que o giro cria uma mobilidade nesta relação.

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, presentes tanto na natureza (tempo 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, isto se dá porque os ciclos sociais e cósmicos ecoam o modo de ser das coisas.

LOOPS E ANAMORFOSES NO CINEMA EUROPEU DE VANGUARDA

O cinema, desde os primeiros dispositivos de produção de imagem em 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 que expressa a repetição de pequenos trechos (de som, de imagem, de programação, de processos, dispositivos e gestos os mais variados), visando à criação de um todo cujo significado extrapole a soma de suas partes constituintes. Certos tipos de loops (mecânicos, eletrônicos e digitais) surgiram a partir do início do século XIX, dos brinquedos ópticos: Taumatrópio (John Ayrton, 1925), Fenacístiscópio (Joseph Plateau 1929), Zoetropio (William George Horner, 1934). Cerca de um século depois, alguns artistas produziram um tipo de cinema abstrato baseado nos efeitos visuais e loops dos brinquedos ópticos pré-cinematográficos: é o caso das abstrações hipnóticas de Marcel Duchamp (“Anemic cinema”, 1924), Walter Ruttmann (“Opus 1, 2 e 3”, 1921-1925) e Oskar Fischinger (“Spirals”, 1926).

Deleuze define a imagem-sonho como uma imagem que escapa à consciência do homem e que remete aos mecanismos inconscientes do pensamento. No sonho, como na alucinação, no delírio, na hipnose e em muitas outras perturbações da consciência, o homem – o sonhador, o alucinado, o hipnotizado, o drogado etc. – se defronta com imagens que perderam seus encadeamentos sensório-motores imediatos. A série de imagens-sonho, que representa um circuito aparentemente muito vasto – o invólucro extremo de todos os circuitos –, é uma série de imagens flutuantes, sendo que cada uma delas pode ser virtual em relação à outra, que a atualiza por sua vez. Tomemos um dos filmes clássicos da imagem-sonho: “Filmstudies” (1926) de Hans Richter. “Filmstudies” é composto de um cortejo de anamorfozes, inspirado em um sonho que o cineasta teve: cabeças suspensas se metamorfoseiam em olhos, olhos que por sua vez se transformam em luas, que se tornam círculos, que se atualizam em bolas que caem como grandes gotas de uma chuva que faz a água ondular até formar ondas que finalmente arrastam várias cabeças. Cada ciclo de imagens do filme é feito por imagens que contêm elementos com formas circulares e que se atualizam uns nos outros, até que um novo ciclo recomeça com outras imagens e variações de formas circulares. Trata-se de uma imagem-sonho em que a forma circular de seus elementos cria uma ressonância em todos os ciclos do filme, cada um deles é um estudo plástico-formal.

“O HOMEM DA CÂMERA” OU A VARIAÇÃO UNIVERSAL

“O homem da câmera”, de Dziga Vertov (ao criar o Grupo Dziga Vertov, Godard lembrava que o nome de Vertov significava “o pião que gira”), é um caso à 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, em que 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, em que 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.

PROJETO GIRO

Vários artistas brasileiros – Caetano Dias, Analu Cunha, Mariana Manhães, Dirceu Maués, Katia Maciel, Amilcar Packer, Carla Zaccagnini, Maurício Dias e Walter Riedweg, Frederico Dalton, Eduardo Kac, Milton Marques, André Parente e Katia Maciel – têm no giro um elemento central de alguns de seus trabalhos. Eles costumam utilizar suportes e técnicas diversas como vídeo, videoinstalações, fotografia, holografia, brinquedos óticos etc. Entretanto, a maior parte dos trabalhos aqui comentados são híbridos, isto é, estão entre a fotografia e o cinema, o cinema e o vídeo, o vídeo e a instalação, o vídeo e a performance etc. Ou seja, entre a imagem fixa e a imagem em movimento, a imagem “single channel” e a imagem espacializada, a imagem e o objeto. O que os une é a temática e um certo pensamento do giro como de algo que nos leva ao movimento interior mais do que apenas ao movimento exterior. O giro tem a ver, sobretudo, como veremos, com algo que se repete sem cessar e que, ao se repetir, se diferencia: uma imagem em “loop”, um ritornelo, uma sensação. Algo que nos faz um pensar, meditar, dançar.

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 contraste entre o sonho de criança e a dura realidade do mundo o qual ela pertence. Poucos trabalhos nos sensibilizaram tanto ultimamente, pela sutileza como 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 “Feito poeira ao vento” (2006), Dirceu Maués, fotógrafo e artista multimídia, utiliza caixas de fósforos com as quais ele improvisa uma câmera pinhole para criar um vídeo diante do mercado “Ver-o-Peso” (Belém). Foram necessárias cerca de novecentas fotografias, tiradas em um lapso de quatro horas para gerar todo o giro panorâmico que mostra a movimentação em torno do mercado. Como nos trabalhos feitos em *stop motion*, as imagens são editadas em sequência para compor uma imagem em movimento, que no caso deste trabalho dura três minutos e meio. Fotografar uma realidade que muda rapidamente (os movimentos dos feirantes, das nuvens, dos carros) com câmera pinhole, sem visor nem lente, para com ela obter um vídeo não deixa de ser uma proeza técnica. Entretanto, o que importa é que o resultado – potencializado pelo som de um batuque quase eletrônico – é de uma beleza estética estonteante, entre outras coisas porque expõe as mudanças cíclicas que ocorrem no lugar: no início, o frenesi provocado pelos feirantes, no final, o esvaziamento do lugar. As águas do rio Amazonas sobem e descem, a luz muda com o passar do tempo. Nas palavras de Dirceu, “Feito poeira ao vento” é quase uma videoperformance. Suas quatro horas de ação para captura das imagens, no meio da feira, ao mesmo tempo chamaram atenção dos feirantes como se confundiram com eles. É um vídeo às cegas e, apostando no acaso, eventual. A ação, ato de captura, é toda pensada antes, mas o que acontece frente à câmera acontece sempre ao acaso, seguindo a ordem e a dinâmica do lugar. Desde a concepção das câmeras de caixinhas de fósforo até a deflagração do procedimento de captura da primeira imagem, de onde não havia mais volta, todos pequenos erros ou improvisos são assumidos, fazem parte do processo, são características do procedimento artesanal. O que interessa não é mais a perfeição, mas sim essa imagem ruidosa e imprevisível, imagem captada na forma mais simples, subvertendo um discurso da velocidade máxima, do altamente sofisticado e tecnologicamente desenvolvido. Em 2011, o artista realiza uma exposição em Brasília (Galeria Fayga Ostrower) na qual monta a instalação “Em um lugar qualquer”, realizada com a mesma técnica, porém com seis projeções formando uma imagem circular de 360 graus, as quais, juntas, formam uma única imagem

de videopinhole realizada na praia do Outeiro (Belém). Foram necessárias 6 pessoas, cada uma munida de câmeras de caixa de fósforos, para realizar algo em torno de 4 mil imagens que compõem os *stop motions*.

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 si 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 entoada 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 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, 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 torna contemporâneo ao que ainda está 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 câmera, que produz uma imagem com rastros coloridos.

Em “Livro das horas” (2006, vídeo em loop), Mariana Manhães posiciona a câmera em cima de uma base giratória de modo a fazer a câmera circular em alguns espaços de sua casa, como a sala, por exemplo. Ao longo do giro, a câmera para sobre um determinado móvel, porta ou objeto que eram movimentados com fios invisíveis. Cada um destes movimentos criados enfatiza o comportamento de um desses objetos como se o objeto ganhasse vida por meio da repetição de uma ação. Lembramos que o nome “Livro das horas” remete às antigas iluminuras medievais que traziam orações específicas para as diversas horas do dia. Nestes vídeos, como em muitas de suas instalações-dispositivos, frequentemente vemos objetos – xícaras, bules, lâmpadas etc. – que rodopiam, giram e falam, de forma rápida e num tom agudo, como se elas fossem tomadas por uma certa histeria engraçada.

Em “Lacrimacorpus” (2004), Janaína Tschäpe utiliza como cenário o castelo de Ettersburg, perto de Weimar, na Alemanha, que já foi residência de verão do célebre escritor Johann Wolfgang von Goethe, e que mais tarde teria como vista o campo de concentração nazista de Buchenwald. Tschäpe funde esses dois momentos históricos usando uma mulher vestindo um figurino de “Fausto”, de Goethe, que gira, perdida em devaneios, e que olha do grande salão do castelo para o jardim abaixo, em que está o Memorial de Buchenwald. Um aglomerado de balões inflados circunda seu rosto, sugerindo uma cascata de lágrimas. O título da obra, uma composição de palavras latinas para “lágrima” e “corpo”, refere-se à criatura mítica descrita por Jorge Luis Borges que chora incessantemente. O som de uma caixa de música é ouvido (como em Janiele, de Caetano Dias) e, com a música, ela começa a girar em círculos, lentamente no início e depois aumentando a velocidade, antes de cair no chão de tontura e cansaço.

Os trabalhos de Katia Maciel possuem um tipo de repetição que apela para uma ação em suspense, uma vez que a ação que se repete não se completa integralmente para quem a vê. Neste sentido, o que se vê difere do que é visto. O que se vê é da ordem da percepção; o que é visto, da subjetivação. É verdade que o jarro derrama água sobre o copo sem parar (“Meio cheio, meio vazio”, 2009), mas o copo nunca se enche de fato. No entanto, o tempo da visão é que, em determinado momento se completa em

sua duração própria. Na verdade, grande parte do trabalho de Katia apresenta estas ações muito curtas, realizadas em loops, que nos fazem pensar em todas as formas de desatino. Um copo de água que nunca enche, uma mulher que coloca todos os seus colares até virar um espécie de totem (“Colar”, 2009), um livro é aberto, mas permanece fechado (“O livro aberto” 2009). Como diz Ricardo Basbaum,

Talvez seja através da série de vídeos “Desvarios” (2008-2009) que Katia Maciel se deixe atravessar mais literal e diretamente pelos devires da produção da obra de arte, fazendo-se presente nas ações através do corpo ou da voz e, ao mesmo tempo, acionando alguns dos mecanismos recursivos tão caros à sua prática: fazer recomençar novamente as ações construídas, sem deixar que se concluem em uma operação satisfatória de finalização dos processos. (BASBAUM, 2013)

Mas é em seus vídeos de giro que os desvarios atingem algumas dimensões de suspense mais interessantes. Katia realizou três vídeos de giro, sendo dois em parceria comigo. No primeiro, “Entorno” (2008), a artista aparece nua, girando lentamente, enquanto a água escorre sobre seu corpo. Os braços da artista estão cruzados diante de seus seios, e suas mãos são como conchas que se enchem de água. Na verdade, o gesto da artista está entre a reza e o “descarrego”, fruto de uma dor profunda.

Em dois outros trabalhos que realizamos, “Dança das cadeiras” (2007) e “Rodopio” (2013), os vídeos seguem uma lógica distinta. São ainda desvarios, mas os desvarios entram na lógica da relação do casal. Em “Rodopio”, o casal (os dois artistas) gira em um coreto antigo de uma praça pública. O casal parece não se mover, enquanto o fundo se movimenta em grande velocidade. Em “Dança das cadeiras”, o casal anda em círculos em torno de duas cadeiras. Progressivamente, as cadeiras vão sendo jogadas para fora da cena, mas o casal continua andando em círculos, filmados de cima para baixo, de modo a evidenciar a intenção geométrica das ações. Embora desempenhe uma operação matemática simples – a subtração de cadeiras durante o tradicional jogo infantil –, o vídeo “Dança das cadeiras” torna-se uma situação vertiginosamente mais complexa e abstrata à medida que as cadeiras desaparecem e a dupla continua seu trajeto circular em torno do nada, como a estudar as conjeturas a respeito da permeabilidade e da maleabilidade dos padrões da vida contemporânea. Como diz Paula Alzugaray,

como artistas investigadores das evoluções e involuções narrativas fílmicas, Katia Maciel e André Parente investem continua e persistentemente no sentido da superação de estruturas de linguagem. E o fazem tanto lançando mão da edição em loop de vídeos monocal ou multicanal, quanto fazendo uso da interatividade nas videoinstalações ou frequentemente recorrendo às ações corporais contínuas e cíclicas. O infinito se aplica às pesquisas de Katia Maciel e de André Parente quando eles enveredam por situações potencialmente repetitivas, continuadas ou expandidas. Essas operações acentuam não apenas o caráter filosófico, mas também matemático de sua produção. (ALZUGARAY, 2013)

Em “Anti-horário” (2011), vídeo realizado por Gisela Motta e Leandro Lima, temos um trabalho de grande impacto plástico-formal. Vemos a Terra como se ela fosse um planeta minúsculo, igual ao que nos é apresentado em “O Pequeno Príncipe”, de Saint-Exupéry. Nela, vemos um casal e uma criança a correr, em sentido horário, enquanto a Terra gira, em sentido anti-horário. No centro da Terra, temos uma grande área formada de rocha, e sobre a rocha, uma área formada de terra. Na extremidade dela, temos uma casa em ruínas, como se fosse uma casa medieval. Contornando a terra temos a água do mar e, em torno, no horizonte, vemos nuvens no céu azul. A Terra é redonda e gira sem cessar. Mas em seus dois extratos principais, a rocha e a grama verde, vemos três pessoas a correr: o casal, representado pelos artistas, corre de mãos dadas sobre a grama verde, enquanto a criança, o filho dos artistas, corre na parte mais central da terra, sobre a rocha. Os artistas dão a volta à Terra a cada hora, enquanto a criança o faz a cada minuto. O trabalho tem a aparência de um relógio, um relógio analógico, feito com imagens digitais. Nele, o loop desempenha um papel crucial. Mas o loop é feito de vários extratos: o tempo da Terra, o da criança e o do casal. No horizonte, a previsão do tempo é boa: dia ensolarado com nuvens esparsas. Dizer que é uma imagem-tempo poderia ser uma obviedade. Olhar para este trabalho dá a sensação de olhar para um relógio, mas o grande paradoxo é que, ao contrário do relógio, aqui o tempo não passa, ele passa e não passa, percola, anda a grandes saltos, nunca chegamos ao zero. Como na obra em geral de Leandro e Gisela, o loop tem uma estratégia fundamental, estruturante: algo nela se repete, sempre igual, e, no entanto, de repente, produz um grande salto, uma mudança. Trata-se, portanto, de uma imagem que é sempre a mesma e outra: pura diferença e repetição, imagem-tempo. Para Heráclito, “ninguém se banha duas vezes no mesmo rio”. Mas, segundo Jorge Luis Borges, Heráclito se esqueceu de dizer que nós também mudamos tanto quanto o rio. “Anti-horário” é máquina de esperar, e não apenas mostra como prova que o que melhor se achou para não entender a vida foi o relógio. É contra ele que corremos. Afinal, sentimos que esperar vale mais do que entender.

Gostaria, antes de passar às instalações, de comentar duas obras objetos, circulares e cíclicas. Na primeira, intitulada “Quando?” (1987), Eduardo Kac nos convida a uma meditação do espaço e do tempo por meio de um holograma cilíndrico. O espectador que gira em torno dele vê a imagem mostrada pelo holograma aparecer e desaparecer, alternadamente, transformando as palavras do poema que vemos. São necessárias duas rotações completas (720 graus) para apreendermos a integralidade do poema. Entre significação verbal e beleza formal, o poema imagético foi concebido para ser lido sob não importa que ângulo, seja no sentido horário (A LUZ/ ILUDE/ A LENTE/ LENTA/ MENTE), seja no anti-horário, oferecendo ao espectador múltiplas interpretações.

Paralelamente ao paradoxo visual relativo às transformações e visualizações do espaço holográfico, a fronteira entre a palavra e a imagem, o objeto e a imagem, a imagem fixa e a em movimento, ganha uma dimensão temporal quase alucinatória.

O segundo objeto é uma espécie de “mutoscópio” construído por Milton Marques (“Sem título”, 2002), com mecanismo eletrônico de tração construído sobre uma carcaça de fita VHS. Lembramos que o Mutoscópio é um dispositivo criado por Herman Casler em 1894. Assim como o Kinetoscópio de Edison, o Mutoscópio continha um “filme” de curta duração para ser visto por uma pessoa de cada vez. Porém, no Mutoscópio, como no trabalho de Milton, as imagens que compõem o filme são impressas em papel, como em um flipbook. Neste trabalho, vemos Milton Marques diante da câmera, andando na rua. Mas, como as imagens formam um cilindro, temos a sensação de que ele gira ao andar. Muitos dos trabalhos de Milton Marques criam a ilusão de uma imagem em movimento com dispositivos mecânicos que nada têm a ver com os sistemas cinematográficos ou videográficos.

Hoje, quando entramos em uma instalação de cinema, em um museu ou galeria, o que mudou em comparação ao modelo instituído? Em primeiro lugar, a arquitetura: já não estamos mais em uma sala de teatro (cubo preto), mas em uma sala de exposição (cubo branco). Em segundo lugar, muda a forma de projeção: em uma 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 modo 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, isto é, encontra um lugar para si diante daquelas imagens e sons, ou ela não existe.

Passamos, portanto, de uma imagem do corpo para uma imagem-corpo, 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 que, 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 originou este trabalho teve origem na observação sobre o 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, os artistas criaram um dispositivo em forma de estandarte eletrônico composto de 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 as próprias baianas, porta-estandartes, porta-bandeiras e passistas das escolas de samba. Dias & Redweg, mais uma vez, utilizam o outro como intercessor para nos permitir atingir a alteridade, ou seja, tornarmo-nos outros.

Em sua instalação, “Alongamento, praia do Arpoador” (2007), Frederico Dalton utiliza um dispositivo com plataforma giratória em que 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 passo 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, passa 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 à cabeça de um dos jogadores, é projetada. Esta imagem remete à sensação do capoeirista 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 outro espectador entra no círculo, os capoeiristas são trocados.

CIRCULADÔ

Uma das técnicas mais antigas e intensas de giro foi desenvolvida 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 inclina 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 determinada 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 passo que eles giram em seus próprios eixos, giram também ao redor da sala. Esse duplo giro tem sua simbologia: 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 à 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 perturbadores: 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 desnortamento, que fica clara em um ou outro de seus comentários, chamado “Spinning Notes”, ainda inédito. Diz ela:

Estou procurando girar olhando para a 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 indagações de Fabião evocam 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, em que o automatismo psíquico ganha alguma 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 vazio
 porque não há nada dentro da gente
 A gente trata de por 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 ouve 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. Dos anos 1960 em diante, as crises de Thelonius se davam com mais frequência, o que levava Thelonious a rodopiar como um pião. Por ironia, o nome completo de Monk 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.

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”. Trata-se de um tambor contendo ranhuras ou frestas que permitem ao espectador visualizar um conjunto de imagens em seu interior. Essas imagens formam uma animação. Na época em que o zoetrópio foi inventado as imagens eram geralmente feitas a 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 a 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 zoetrópios, 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.

“Circuladô”, como a maior parte de meus projetos, uma vez conceituado, se atualiza em dispositivos imagéticos diferentes: 1) uma videoinstalação, em que vemos cinco telas com os personagens e os sons correspondentes; 2) uma instalação com zoetrópios sonoros; 3) uma instalação interativa, em que 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 complementado 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.

“Circuladô” combina o pré e o pós-cinema, o cinema e a instalação, mídias novas e antigas, e sugere que os espectadores possam experimentar os poderes de hipnose e encantamento das imagens em movimento com seu corpo como um todo.
Segundo Simone Osthoff,

Existe uma certa atemporalidade nessas imagens de antigos ritos e tradições orais. Essas experiências extáticas são uma homenagem não só à história do cinema, mas também às experiências, centradas no corpo, do canibalismo, carnaval e fome que foram centrais aos movimentos brasileiros da antropofagia, Neoconcretismo, Cinema Novo e Cinema Marginal. Em “Circuladô”, as manifestações do primal, do transitório e do efêmero estão conectadas por meio da participação do espectador, radicalizada por Lygia Clark e Hélio Oiticica na década de 1960. Oiticica certa vez adotou o êxtase do samba como um modo de transformar a informação em conhecimento. Essas são algumas das experiências circulares sugeridas por “Circuladô”, um título que adicionalmente faz referência à cultura oral por meio da poesia de Haroldo de Campos e da música de Caetano Veloso, uma obra que é, em si mesma, um tipo de giro cinemático, pois o compositor muitas vezes cria imagens em movimento com palavras, melodia e ritmo. (OSTHOFF, 2013)

CINEMÁTICOS DOIS



À guisa de conclusão, gostaria de terminar este livro anunciando o segundo volume, no qual descreverei e analisarei as obras de outros tantos artistas que fizeram uso das imagens em movimento. Os nomes dos capítulos por si só dão uma ideia das problemáticas e tendências abordadas:

- Cinepoesia
- O documental: regras e agenciamentos
- A imagem-informação
- High tech/low tech
- Cinema de arquivo
- Atempo
- Instalações panorâmicas
- Vídeo-vigilância
- Vjing
- O real no virtual

Para terminar, gostaria de anunciar ainda um terceiro volume, que será composto pelos depoimentos dados pelos artistas no seminário “Cinemáticos: cinema de artista”, realizado no Museu de Arte do Rio entre 21 de agosto e 27 de novembro de 2013.

BIBLIOGRAFIA



- ALZUGARAY, Paula. Fundo Infinito. In: PARENTE, André e Maciel, Katia. *Dois*. Rio de Janeiro: +2, 2013.
- AMARAL, Aracy (Curadoria). *Expo-projeção*. São Paulo: Espaço Grife, 1973. Catálogo.
- ANDRADE, Sonia. *Sonia Andrade: vídeos*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2010.
- ANDRADE, Sonia. *Sonia Andrade: Retrospectiva 1974 – 1993*. Versão para o inglês de Pauline Rima Myers de Billy, Renato Rezende. Rio de Janeiro: Centro Municipal de Arte Hélio Oiticica, 2011.
- AUMONT, Jacques. *L'œil interminable*. Paris: Séguier, 1989.
- BAMBOZZI, Lucas. *Microcinema e outras possibilidades do vídeo digital*. São Paulo: @ Livros Digitais, 2009.
- BARBALHO, Alexandre; CARPENTIER, Alan. *O golpe do corte*. Fortaleza: Governo do Estado, Secretaria de Cultura do Ceará, 2006.
- BASBAUM, Ricardo. KM: desvarios. In: PARENTE, André e Maciel, Katia. *Dois*. Rio de Janeiro: +2, 2013.
- BASUALDO, Carlos. *Hélio Oiticica: Quasi-cinemas*. New York, Berlin: Kolnischer Kunstverein, New Museum of Contemporary Art, Wexner Center for the Arts, The Ohio State University, s/d.
- 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; DUGUET, Anne-Marie (Org.). *Communications*, n. 48: vídeo. Paris, 1988.
- BELLOUR, Raymond. (Org.). *Passages de l' image*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1990.
- BELLOUR, Raymond. *L'entre-images*. Paris: Éd. de la Différence, 1990b.
- BELLOUR, Raymond. Querelle des dispositifs, *Art Press*, n. 262, Paris, 1999.
- BELLOUR, Raymond. D'un Autre Cinéma. *Trafic*, n° 34. P. 5-21, 2000.
- BELLOUR, Raymond. *L'entre-images 2*. Paris: P.O.L., 2000.
- BELLOUR, Raymond. *Trafic*, n. 34: *un autre cinema*, 2000b.
- BERNADET, Jean-Claude. *Cineastas e imagens do povo*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BLANCHOT, Maurice. La voix Narrative (le 'il', le neutre). In: *Entretien Infini*. Paris: Gallimard, 1969.
- BLANCHOT, Maurice. As duas versões do imaginário. In: *O espaço literário*. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.
- BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. London: Routledge, 1985.
- BORDWELL, David; CARROL, Noël (Ed.). *Post-theory: reconstructing film studies*. Madison: University of Wisconsin Press, 1996.
- BORDWELL, David. *On the history of film style*. London: Harvard University Press, 1997.
- BORGES, Jorge Luis. *Obras completas II*. São Paulo: Globo, 1999.

- BRAGA, Paula (Org.). *Fios soltos: a arte de Hélio Oiticica*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- BRAKHAGE, Stan. Metáforas da visão. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.
- BRITO, Ronaldo; MORAIS, Frederico; OITICICA, Hélio; PEDROSA, Mário. *Antonio Manuel*. Rio de Janeiro: FUNARTE / Instituto Nacional das Artes Plásticas, 1984.
- BROWNE, Nick. *Cahiers Du Cinema: 1969-72: The Politics of Representation Vol 3*. Routledge Library of Media & Cultural Studies, 1990.
- BURCH, Noël. *La lucarne de l'infini: naissance du langage cinématographique*. Paris: Nathan, 1991.
- CANONGIA, Lígia. *Quase cinema. Cinema de artista no Brasil (1970/80)*. Rio de Janeiro: Funarte, 1981.
- CARVALHO, Ananda. *Documentário-Ensaio*. 2008. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. 2008.
- CARVALHO, Rosane Andrade de. *Paulo Fogaça: o artista e seu tempo*. 2008. 180p. Dissertação (Mestrado em Cultura Visual) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia. 2008.
- CARVALHO, Victa. “Figuras na paisagem”. IN: Parente, André e Maciel. *Infinito Paisage*. Fundación Telefónica, 2010.
- CASETTI, Francesco. *Les théories du cinéma depuis 1945*. Paris: A. Colin, 2005.
- COCCHIARALE, Fernando (Curadoria). *Filmes de Artista – 1965-1980*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2007. Catálogo.
- COHN, Greice. Shot by Bang – Fotografia: Imagem em Movimento. In: *Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual*. Santa Catarina: Socine, 2013.
- COMMENT, Bernard. *Le XIXème siècle des Panoramas*. Paris: Adam Biro, 1993.
- COMOLLI, Jean-Louis. Técnica e ideologia: câmera, perspectiva, profundidade de campo. In: *Cahiers du Cinema, 1971-1972*.
- COSTA, Helouise. (Org.). *Sem medo da vertigem: Rafael Franca*. São Paulo: Paço das Artes, 1997.
- COSTA, Luiz Cláudio da (Org.). *Tempo-Matéria*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2010.
- COURI, Aline. *Imagens e sons em loop: tecnologia e repetição na arte*. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2012.
- DELEUZE, Gilles. *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie*. Paris: Minuit, 1971-1980.
- DELEUZE, Gilles. *Cinema 1: imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DELEUZE, Gilles. Carta a Serge Daney: Pessimismo, otimismo, viagem. In: DANNEY, Serge. *Ciné-Journal*. Paris: Cahiers du Cinéma, 1986.
- DELEUZE, Gilles. O que é um dispositivo. In: *O Mistério de Ariana*. Lisboa: Passagens, 1986.
- DELEUZE, Gilles. *Cinéma 2: l'image-temps*. Paris: Brasiliense, 1990.

- DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Rio de Janeiro: ed. 34, 1992.
- DUBOIS, Philippe. *L'effêt film: figures, matières et formes du cinéma en photographie*. Lyon: Lectoure, Cherbourg, 1999. Catálogo.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- DUGUET, Anne-Marie. *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*. Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon, 2002.
- EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1990.
- FATORELLI, Antonio. *Fotografia Contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias*. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2013.
- FERREIRA, Glória. *Arte como questão: Anos 70*. Versão para inglês (Stephen Berg et al.). São Paulo: Instituto Tomie Ohtake, 2009.
- FIGUEIREDO, Luciano (org.). *Sonia Andrade: vídeos, 2005 - 1974*. Rio de Janeiro: Tisara Arte, 2005.
- FIGUEIREDO, Priscila (Coord.). *Cultura e pensamento*. N° 2. 2007
- FILHO, R. E. (Coord.). *Ivan Cardoso: o mestre do terrir*. São Paulo: Imprensa oficial, 2008. (Coleção Aplauso. Série Cinema Brasil)
- FLORES, Lívia. *Como fazer cinema sem filme?* 2007. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. 2007.
- FLÓRIDO, Marisa. *Ana Vitória Mussi*. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2013.
- FOUCAULT, Michel. *Histoire de la sexualité. Tome 1: La Volonté de savoir*. Paris: Gallimard: 1976.
- FOUCAULT, Michel. *Surveiller et Punir : naissance de la prison*. Paris: Gallimard, 1993.
- FOUCAULT, Michel. *Dits et Écrits*. Paris: Gallimard, cop 1994.
- FOUCAULT, Michel. *Dits et écrits: 1954-1988*. Paris: Gallimard, 1994.
- FRIED, Michael. *La place du spectateur*. Paris: Gallimard, 1990.
- GAUDREAU, André; GUNNING, Tom. Early Cinema as a Challenge to Film History. In: STRAUVEN, Wanda (Ed.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.
- GERHEIM, Fernando. Forma em movimento: videoinstalações refletem sobre o tempo no MAC. In: *Arte & Ensaios*, n.20, jul. 2010.
- 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.
- GUNNING, Tom. Fantasmagorie et fabrication de l'illusion: Pour une culture optique du dispositif cinématographique. *Cinémas* n. 14, Dispositif(s) du cinéma. 2003.

HERKENHOFF, Paulo; MOLDER, Jorge. *Antonio Dias – trabalhos 1965-1999*. São Paulo: Cosac & Naify, 1999.

HERKENHOFF, Paulo. A trajetória de Maiolino: a negociação de diferenças. IN: Site da artista Anna Maria Maiolino, 2013. Disponível em <http://annamariamaiolino.com/pt/textos/a_trajetoria_de_maiolino.pdf> Acesso 26/08/2013.

HERZOG, Has-Michael (Curadoria). *Antonio Dias – Anywhere is My Land*. Zurich: Daros, 2010.

KESSLER, Frank. La cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire, *Cinemas*, n. 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.

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

LESSA, Liana. *Dispositivo e Experiência Estética – o espaço-tempo do espectador em Ressaca e Circuladô*. 2012. Dissertação de Mestrado em Comunicação Social – Universidade de Brasília, Brasília. 2012.

LINS, Consuelo; MESQUITA, Cláudia. *Filmar o real*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2011.

LYOTARD, Jean-François. L'acinéma. In: NOGUEZ, Dominique (Org.). *Cinéma: théorie, lectures*. Paris: Klincksieck, 1978.

LYOTARD, Jean-François. *Des dispositifs pulsionnels*. Paris: Galilée, 1994.

MACHADO JR., Rubens (Curadoria). *Marginália 70*. São Paulo: Itaú Cultural, 2001. Catálogo.

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

MACHADO, Arlindo (Org.). *Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 1997. (Coleção Campo Imagético).

MACIEL, Kátia (Org.). *Cinema Sim: Narrativas e Projeções*. São Paulo: Itaú Cultural, 2008. Catálogo.

MACIEL, Katia (Org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2008.

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

MACIEL, Katia; PARENTE, André. *Anônimo / Infinito paisaje*. 1ª ed. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica, 2011.

MAIOLINO, Anna Maria (Org.). *Anna Maria Maiolino*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

MAUÉS, Dirceu. Feito poeira ao vento. In: *Narrativas*. Disponível em: <<http://www.fav.ufg.br/seminariodeculturavisual/Arquivos/2013/010-narrativas.pdf>>. Acesso em: 21/08/2013.

- MELLO, Christine. *Extremidades do Vídeo*. São Paulo: Editora Senac, 2008.
- MELLO, Luiza; MELLO, Marisa (Coord.). *Livia Flores*. Versão para o inglês Paul Webb. Rio de Janeiro: Automatica, 2012.
- METZ, Chistian. *Le signifiant imaginaire*. Paris: UGE, coll. 10/18, 1977.
- MORAIS, Frederico. Audiovisuais – 1973. In: PECCININI, Daisy (Org.). *Arte novos meios/multimeios – Brasil 1970/1980*. São Paulo: FAAP, 1985.
- MORRIS, Robert. *Regards sur l'art américain des années 60*. Paris: Ed. du Territoires, 1979.
- MOSTRA de Arte Experimental de Filmes Super-8, Audio-Visual e Vídeo-Tape (1975). Maison de France, Rio de Janeiro. Catálogo.
- NOGUEZ, Dominique. *Eloge du cinéma expérimental*. Paris: Musée national d'art moderne, Centre G. Pompidou, 1979.
- NOGUEZ, Dominique. *Une Renaissance du cinéma*. Paris: Klincksieck, 1985.
- OITICICA FILHO, Cesar (Curadoria); VALENTIN, Andreas (Coord.). *COSMOCOCA programa in progress*. Projeto Hélio Oiticica, Fundación Eduardo F. Constantini, Centro de Arte Contemporânea Inhotim, 2005.
- OSTHOFF, Simone. "Beside, beyond, inside out, and around: moving images as prepositions". IN: Parente, André e Maciel, Katia. *Dois*. Rio de Janeiro: +2, 2013.
- PAINI, Dominique. *Le temps exposé: Le cinéma de la salle au musée*. Paris: Cahiers du Cinéma, 2002.
- PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. Tradução de Rogério Luz et al. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- PARENTE, André. La transparence de l'image électronique et ses courts-circuits. In: COSTA, Mario (Ed.). *Nuovi media e sperimentazione d'artista*. Napoli: Edizioni Scientifiche Italiane, 1994.
- PARENTE, André. Le cinéma de la pensée où le virtuel en tant que jamais vu. In: ALLIEZ, Eric (Ed.). *Gilles Deleuze, une vie philosophique*. Paris: Institut Synthélabo, 1998.
- PARENTE, André. *Ensaíos sobre o cinema do simulacro: cinema existencial, cinema estrutural e cinema brasileiro contemporâneo*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1998.
- PARENTE, André. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.
- PARENTE, André. *Tramas da Rede. Novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- PARENTE, André. *Cinéma et narrativité*. Paris: L'Harmattan, 2005.
- PARENTE, André. Do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In: MACIEL, Kátia (Org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2007.

PARENTE, André. Cinema do dispositivo. In: PENAFRIA, M.; MARTINS, I. M. *Estéticas do digital: cinema e tecnologia*. Covilhã: LABCOM, 2007.

PARENTE, André (Org.). *Preparações e tarefas; Letícia Parente*. Versão para o inglês Daniela Faria. São Paulo: Paço das Artes, 2008.

PARENTE, André. Cinema de vanguarda, cinema experimental, cinema do dispositivo. In: COCCHIARALE, Fernando. *Filme de artista (1965-1980)*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2008.

PARENTE, André. *Cinema em trânsito*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2011.

PARENTE, André e Maciel, Katia. *Dois*. Rio de Janeiro: +2, 2013.

PECCININI, Daisy. *Arte novos meios/multimeios – Brasil 70/80*. São Paulo: FAAP, 1985. Catálogo.

PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara (Org.). *Estéticas do Digital: cinema e tecnologia*. Covilhã: Livros LABCOM, 2007.

PLAZA, Júlio; ZANINI, Walter (Curadoria). *Poéticas visuais*. São Paulo: MAC, 1977. Catálogo.

RIESER, Martin; ZAPP, Andrea. *New screen media cinemalart/narrative*, London: British Film Institute, 2002.

ROPARS-WUILLEUMIER, Marie-Claire. *L'écran de la mémoire. Essai de lecture cinémathographique*. Paris: Seuil, 1970.

ROSEN, Ph. (Org.). *Narrative, apparatus, ideology. A film theory*. New York: Columbia University Press, 1985.

SARAIVA, Alberto. *Ivens Machado: Encontro/Desencontro*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2008.

SCHEMBERG, Mário. *Frederico Moraes: Audiovisuais*. In: Centro Mario Schenberg de Documentação da Pesquisa em Artes – ECA/USP. São Paulo, 1973. Disponível em: < <http://www.eca.usp.br/nucleos/cms/>>. Acesso em 07/08/2013.

SERRES, Michel (Org.). *Paysage des sciences*. Paris: Le Pommier-Fayard, 2000.

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

SITNEY, P. Adams. *Visionary film: the american avant-Garde 1943–1978*. New York: Oxford University Press, 1974.

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

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

