UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA LINHA DE PESQUISA: TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO E ESTÉTICAS

ANDRÉ HALLAK

DOCUMENTÁRIO, ARTES E INSTALAÇÃO

Um estudo a partir dos artistas Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi

Rio de Janeiro

2021

ANDRÉ HALLAK

DOCUMENTÁRIO, ARTES E INSTALAÇÃO

Um estudo a partir dos artistas Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Comunicação

Orientador: Prof. Dr. André Parente

Rio de Janeiro
2021

ANDRÉ HALLAK

DOCUMENTÁRIO, ARTES E INSTALAÇÃO

Um estudo a partir dos artistas Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Comunicação

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof.

Instituição

_____

Prof.

Instituição

_____

Prof.

Instituição

_____

Prof.

Instituição

AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-Graduação de Comunicação e Cultura da UFRJ, pela oportunidade de ser parte de uma escola com saberes acadêmicos de qualidade e respeitados.

Ao meu orientador, André Parente, pelo direcionamento e pelas críticas construtivas ao longo do processo de feitura desta tese.

Aos meus pais, que, como sempre, ofereceram apoio incondicional nestes que foram os 5 anos mais difíceis da minha vida.

Aos meus filhos, Zeca e Gaspar, e à Maíra, que todos os dias me lembram da importância de estar aqui.

Aos amigos da Trem Chic, Barão Fonseca, Eder Santos e Leandro Aragão, pela parceria que permeou os pensamentos desta tese.

Aos parceiros de projetos, Leonardo Barcelos e Mariana Fagundes, que me apresentaram filmes em processo que dialogam com as questões aqui colocadas.

Aos membros da banca de qualificação, Consuelo Lins e Cezar Migliorin, pela generosa leitura do trabalho ainda em processo.

Aos artistas Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi, que receberam com abertura o convite para o diálogo e generosamente ofereceram seus valiosos tempos.

Aos membros da banca final Adriana Cursino, André Brasil, Patrícia Moran e Victa de Carvalho pela leitura atenta e pelo diálogo.

RESUMO

HALLAK, André. Documentário, artes e instalação: Um estudo a partir dos artistas Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi. 2021. 198 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2021. Orientador: André Parente

A relação entre as artes vem se estreitando na contemporaneidade. Esta tese investiga uma conexão em especial, entre cinema, documentário e instalação, passando pelo vídeo, pela videoarte e pela interlocução entre imagem e movimento e o campo das artes. Três artistas mineiros que já fazem esse constante trânsito irão permear essa reflexão: Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi. Para se criar essa conexão são retomadas as linhas que colocam o vídeo como um importante meio de passagem do cinema para as artes através de pesquisadores como Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet, Phillipe Dubois e André Parente, mas também através da história dos três artistas que guiam a pesquisa. Dentro desta conexão destaca-se o *elemento documentário* como presente no trânsito entre cinema e artes desde seus primórdios, mesmo que essa presença tenha sido ocultada da sua história por alguns de seus realizadores e pensadores. A reinvenção do espaço artístico é evocada a partir de Hélio Oiticica e de conceitos que atravessam a instalação e videoinstalação como a conhecemos hoje. Os trabalhos de Guimarães, Santos e Bambozzi contribuem para a ligação destes campos, para se pensar em tempo e espaço nas instalações, e também para a abertura para novos campos. Através de questões pertinentes ao momento atual mundial em função da pandemia do Coronavírus, e de outras questões que vêm desde antes, convoca-se o leitor e os artistas para se pensar no espaço imagético possível das produções de cinema em 360º.

Palavras-chave: documentário; arte; instalação; vídeo; videoarte; cinema.

ABSTRACT

HALLAK, André. Documentário, artes e instalação: Um estudo a partir dos artistas Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi. 2021. 198 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2021. Orientador: André Parente

The relationship between the arts has been getting closer in contemporary times. This thesis investigates a particular connection between cinema, documentary and installation, passing through video, video art and the interlocution between image and movement and the capo das artes. Three artists from Minas Gerais will permeate this reflection as they make this constant movement, they are Cao Guimarães, Eder Santos and Lucas Bambozzi. To create this connection, the lines that place video as an important means of passage from cinema to the arts are taken up again through researchers such as Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet, Phillipe Dubois and André Parente, but also through the history of the three artists that guide the research. Within this connection, the documentary element stands out as present in the transit between cinema and arts since its beginnings, even though this presence has been hidden from its history by some of its directors and thinkers. The reinvention of the artistic space is evoked from Hélio Oiticica and concepts that permeate installation and video installation as we know it today. The works by Guimarães, Santos and Bambozzi contribute to linking these fields, to thinking about time and space in the installations, and also to opening up new fields. Through issues relevant to the current world situation due to the Coronavirus pandemic, and others that have come since before, the reader and artists are invited to think about the possible imagery space of 360º cinema productions.

Keywords: documentary; art; installation; video; video art; movie theater.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Frames do documentário *Homo* 10
Figura 2 – Frames do documentário *O nome é a última coisa que escolhe* 11
Figura 3 – Oficina de Imagens, divulgação 25
Figura 4 – Frames de *Framed by Curtains*, de Eder Santos 32
Figura 5 – Frames de *Andarilho*, de Cao Guimarães 34
Figura 6 – Cartaz de *Nanook of the North* 49
Figura 7 – Fotogramas de *O homem com a câmera*, de Dziga Vertov 51
Figura 8 – Fotogramas de *O homem com a câmera*, de Dziga Vertov 52
Figura 9 – Fotogramas de *Di/Glauber*, de Glauber Rocha 70
Figura 10 – Fotogramas de *O som ou o tratado de harmonia,* de Arthur Omar 71
Figura 11 – *VT Preparado AC/JC*, de Walter Silveira e Pedro Vieira 73
Figura 12 – Frames de *Parabolic People* 74
Figura 13 – Frames de *O fim da viagem*, de Carlos Nader 75
Figura 14 – Imagens de *Mera vista point*, da dupla MAU_WAL 86
Figura 15 – O Grande Núcleo, de Hélio Oiticica 93
Figura 16 – Rua de Mão Dupla, de Cao Guimarães 107
Figura 17 – Frame de *Framed by Curtains*, de Eder Santos 117
Figura 18 – Frames de *Pilgrimage*, de Eder Santos 119
Figura 19 – Exposição Atrás do Porto tem uma Cidade, de Eder Santos 121
Figura 20 – Frame de *Do outro lado do rio*, de Lucas Bambozzi 125
Figura 21 – *Subterrâneos*, de Lucas Bambozzi 127
Figura 22 – Projeto da obra Subterrâneos, de Lucas Bambozzi 129
Figura 23 – *Subterrâneos*, de Lucas Bambozzi 129
Figura 24 – *Time Travellers*, coletivo Dropstuff Media 140
Figura 25 – *1+1 A vida como ela é <taxidermia e outdoor>*, de Lucas Bambozzi 141
Figura 26 – Frame de *Acidente*, de Cao Guimarães e Pablo Lobato 152
Figura 27 – Frames de *Acidente*, de Cao Guimarães e Pablo Lobato 155

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 8

2 UMA PASSAGEM POSSÍVEL 21

2.1 Cao Guimarães 36

2.2 Eder Santos 39

2.3 Lucas Bambozzi 41

3 O ELEMENTO DOCUMENTÁRIO E POSSÍVEIS CONEXÕES COM AS ARTES 47

3.1 O elemento documentário a partir do pensamento cinematográfico deleuziano 62

3.1.1 A imagem-movimento no documentário 64

4 DA VIDEOINSTALAÇÃO À INSTALAÇÃO 81

5 VIDEOINSTALAÇÕES DOCUMENTAIS DE CAO GUIMARÃES, EDER SANTOS E LUCAS BAMBOZZI 106

5.1 Cao Guimarães e *Rua de mão dupla* 106

5.2 Eder Santos e *Atrás do porto tem uma cidade* (2010) 114

5.3 Lucas Bambozzi e *Subterrâneos* 1997 123

6 UM CONVITE AO DOCUMENTÁRIO EM CVR 134

6.1 Guimarães, Santos e Bambozzi em 360º 167

6.1.1 Cao Guimarães 168

6.1.2 Eder Santos 173

6.1.3 Lucas Bambozzi 175

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS 180

REFERÊNCIAS 186

1 INTRODUÇÃO

Esta tese parte de uma vivência no campo do audiovisual desde os tempos de faculdade. Uma vivência de reconstrução do que seria este campo. Dos campos dentro do campo. Do extracampo. Uma vivência que se inicia por uma busca pelo cinema e pelo documentário, que passa pelo vídeo, e que se encontra com diversos outros campos no percurso. Iniciei o curso de comunicação social na PUC Minas como uma alternativa ao curso de cinema, que não existia em Belo Horizonte naquele período. Descobri neste curso de comunicação professores como André Brasil e Eduardo de Jesus, que me apresentaram o CEIS, Centro de Experimentação em Imagem e Som, por eles criado e gerido. Naquele centro as concepções de cinema e vídeo foram reinventadas através de trabalhos de diversos artistas, dentre eles três mineiros que irão permear essa tese: Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi. Uma nova forma de audiovisual surgiu para ampliar o que eu entendia até então como cinema ou televisão. Uma forma em constante diálogo com a experimentação, com a reinvenção da linguagem, com o campo das artes.

Percebi que as relações entre as artes estão se estreitando continuamente na contemporaneidade. “Na verdade, torna-se cada vez mais difícil identificar um espaço exclusivo de atuação de uma obra, a tal ponto os trabalhos hoje são atravessados por diferentes práticas artísticas” (LINS, 2005, p. 3). Os limites vão se tornando mais tênues e as interlocuções mais constantes. Muitas vezes não é possível, nem pertinente, identificar a que campo da arte esta ou aquela manifestação pertence. Cada obra ou artista pede um tipo de reflexão, uma vez que estabelece conexões singulares, reflexões estas que nos levam a pensar sobre influências e aberturas às quais a obra se propõe, não mais enquadrar em tendências, estilos ou movimentos definidos. Neste cenário esta pesquisa surge com o intuito de investigar um cruzamento de influências em particular, entre a instalação, o vídeo e o documentário. Ou, mais especificamente, pretendo analisar o fenômeno das videoinstalações documentais a partir de obras de Guimarães, Santos e Bambozzi. A escolha por estes artistas se dá pelo constante trânsito entre cinema e artes que eles realizam, um dos assuntos guia desta tese. Além disso, minha vivência no campo do audiovisual esteve permeada pela presença e pela

obra deles. Sou de Belo Horizonte, assim como eles, e desde a faculdade seus trabalhos eram exibidos e me sensibilizaram. Até então minha ideia de imagem em movimento estava calcada no cinema de narrativa clássica (hollywoodiano, brasileiro, europeu e asiático), na televisão e na publicidade. Esses artistas contribuíram para que essa visão fosse reconfigurada, e influenciaram gerações de *videomakers*, videoartistas, artistas e cineastas da cidade, grupo dentro do qual me incluo. A proposta é que o histórico e as obras destes três artistas contribuam para compreendermos a passagem do cinema para as artes, em especial através da videoarte, compreender a presença do *elemento documentário*[1] nesta passagem e sua manifestação nos trabalhos instalativos.

Este trabalho é também o desdobramento de trabalhos acadêmicos anteriores, principalmente a monografia realizada na graduação e a dissertação no mestrado. A monografia, que resultou também em um ensaio audiovisual, tratou da compreensão do personagem no documentário. Para isso foi realizada uma análise da história e conceituação geral de documentário, através, principalmente, de Bill Nichols, além de análises em torno da microssociologia (principalmente a partir do interacionismo simbólico de Blumer) e da teoria dos papéis sociais de Goffman. A última parte da pesquisa, na qual se propunha a realização de um ensaio audiovisual chamado *Homo scaenicus*, foram analisados documentários de Makhmalbaf, Cao Guimarães, Arthur Omar e Eduardo Coutinho. Estas obras foram entendidas a partir do conceito de "dispositivo" oferecido por Deleuze (1996).

[1] Termo que apresentarei no Capítulo 2.

Figura 1 – Frames do documentário *Homo*

Fonte: HALLAK, 2005.

Já na dissertação de mestrado a pesquisa foi de certa maneira uma ruptura com o trabalho anterior. A proposta não era pesquisar os aspectos socioantropológicos, nem mesmo as relações entre história, conceitos e personagens do documentário. A perspectiva no mestrado foi refletir sobre as potencialidades artísticas e estéticas que emergem nos trabalhos do gênero documental na contemporaneidade e, principalmente, deslocar o olhar sob este gênero do campo do cinema para o das artes-plásticas. Como resultado foi produzido também um documentário experimental intitulado *O nome é a última coisa que escolhe.*

Figura 2 – Frames do documentário *O nome é a última coisa que escolhe*

Fonte: HALLAK, 2005.

Nesta tese pretende-se aprofundar a pesquisa iniciada no mestrado, estreitando a relação do documentário com as práticas artísticas a partir das instalações. A proposta é analisar o cruzamento de fronteiras entre cinema/vídeo, instalação e documentário e conectar às obras dos artistas Eder Santos, Cao Guimarães e Lucas Bambozzi, trazendo para as artes discussões e conceitos relativos à imagem em movimento, e para o cinema questões colocadas nas artes, em especial nos estudos sobre instalação.

Estes estudos foram feitos a partir do cruzamento de alguns autores contemporâneos – dentre eles Phillippe Dubois, Christine Mello, Katia Maciel, André Parente e Consuelo Lins – que analisam a infiltração da imagem em movimento nas artes, principalmente no que tange as instalações. Para isso também pesquisamos o fenômeno das instalações nas exposições de arte contemporânea, ressaltando a discussão da relação espaço tempo nas instalações e da participação do espectador.

Mas essa tese é também, conforme o início desta introdução, o resultado de diversas experiências no campo do vídeo, sempre em busca do elemento documentário atravessando as artes. Conforme será apresentado no segundo capítulo, iniciei no CEIS (Centro de Experimentação em Imagem e Som), da PUC Minas, um interesse pelos videoartistas do início dos anos 2000, vendo o acervo do Itaú Cultural e do Videobrasil. Acompanhei à distância exposições como Future Cinema (que também

resultara em um livro, importante referência para este trabalho) com curadoria de Jeffrey Shaw e Peter Weibel, além da exposição Cinema Sim do Itaú Cultura com curadoria de Roberto Cruz. Estive em diversos eventos que marcam a passagem da imagem em movimento para as artes como FILE (Festival de Arte Eletrônica), acompanhei a transformação do Videobrasil de um festival como alternativa ao vídeo televisivo para uma importante referência da multiplicidade da arte contemporânea com performances e instalações. Vivenciei o surgimento do Inhotim, centro de arte contemporânea de Brumadinho. Trabalhei em diversas obras de vídeo presentes naquele centro, em especial fiz a coordenação técnica na montagem videográfica das Cosmococas, de Hélio Oiticica e Neville de Almeida, trabalho que conecta especialmente esta tese pelo seu pensamento instalativo e audiovisual.

Certamente não será possível aqui discutir a fundo o que seria o documentário ou a instalação. O que é proposto é compreender é como estes campos se cruzam e a infiltração da imagem em movimento no mundo das artes, sua manifestação na forma de instalação e a presença do *elemento documentário* (conceituado no terceiro capítulo) neste contexto. Trata-se da busca por um fio que atravessa estes campos através desta vivência mencionada e de teóricos que contribuem para sustentá-la.

Ainda no segundo capítulo serão retomados os caminhos que a imagem em movimento trilha até chegar com forte presença às exposições de arte contemporânea. Pretende-se demonstrar que desde os primórdios do cinema, com o cinema experimental, o território do cinema é atravessado por experiências estéticas que repensam o próprio gênero. Que durante sua história artistas plásticos se apropriaram da linguagem e do gênero explorando e expandindo suas possibilidades.

Jean-François Lyotard, retomado por André Parente, destaca duas radicais tendências do cinema experimental. De um lado os filmes de Andy Warhol que são realizados com longos planos sequência com a duração completa da ação: uma pessoa dorme por 8 horas, outra come por 45 minutos. Esta tendência de Warhol de trabalhar com as longas durações mostra uma faceta do cinema experimental que se contrapõe a outra, na qual são explorados os cortes rápidos, fusões, mobilidade máxima. É o caso dos filmes de Stan Brakhage, por exemplo, cujas imagens passam rapidamente pelo olhar do espectador. Tão rapidamente que podem ser apenas notadas, não vistas.

Chegam a durar 1 fotograma, dentre os 24 que se passam em 1 segundo. “Para o cinema experimental, interessa não a impressão de realidade, ponto nodal do cinema de representação, e sim a intensidade e a duração das imagens” (PARENTE, 2009, p. 38). Parente lembra que este tipo de cinema está presente nos dias de hoje em galerias e museus, conhecido como cinema de museu.

Além disso, vários autores são unânimes em destacar a importância do vídeo, com destaque para a videoarte, como o meio de passagem da imagem em movimento para as artes visuais. André Parente, Phillipe Dubois, Raymond Bellour, Anne Marie Duguet, Ivana Bentes, dentre outros, escrevem sobre a importância deste meio e seus artistas que se reinventaram e reinventaram a imagem em movimento com as apropriações distintas que tiveram deste dispositivo. Parente e Dubois destacam duas tendências do vídeo que foram importantes para sua história. A primeira delas ligadas ao circuito-fechado, tendência esta ligada ao seu dispositivo. Enquanto no cinema a imagem é criada e entregue acabada para o espectador, no circuito-fechado imagem e espectador ocupam o mesmo espaço. A imagem é processo, inacabada. Só existem com a interferência de quem interage com ela. A segunda é a utilização dos corpos dos artistas para a realização de vídeos, como os vídeos de Letícia Parente, nos quais seu corpo é o principal objeto imagético no trabalho, muitas vezes com performances radicais como *Made in Brazil*.

Neste capítulo os artistas Eder Santos, Cao Guimarães e Lucas Bambozzi participam como atores desta passagem no contexto brasileiro e internacional. Santos faz um relato de seu histórico inicial, quando produzia vídeos sem saber o que era videoarte. Quem foi Joan Logue, artista nova iorquina que esteve presente em Belo Horizonte ministrando uma oficina que o alertou para a especificidade do trabalho que ele realizara em vídeo. Bambozzi se interessava menos pela imagem, mais pela sua ruptura. O artista cita em sua entrevista o imã utilizado por Nam June Paik para alterar a imagem televisiva. A obra seria o objeto ou a imagem gerada por ele? Bambozzi destaca de uma forma diferente as tendências do surgimento da videoarte, uma ligada à desconstrução do dispositivo, a outra ao registro de trabalhos artísticos. Já Cao Guimarães era fotógrafo, começou a realizar registros do cotidiano ao lado de Rivane Neuenschwander, com quem se mudou para Londres. Esses registros, que ele chama

de Cinema de Cozinha, aos poucos foram se transformando em seu trabalho como cineasta.

Com os artistas contemporâneos a imagem em movimento inaugura uma nova era nas galerias, museus e bienais. Nos últimos anos a proliferação de obras audiovisuais projetadas ou exibidas em monitores nas galerias e museus é considerável.

> Hoje, novas possibilidades tecnológicas, surgidas a partir do uso do computador e das redes telemáticas, produzem outras pesquisas de imagens que habitam não só os cinemas, como também museus e galerias, sob a forma das instalações contemporâneas. (MACIEL, 2009, p. 13)

Este trecho foi retirado da introdução do livro *Transcinemas*, organizado pela pesquisadora Katia Maciel, uma referência central para a presente pesquisa. O livro reúne diversos textos que tratam justamente de trabalhos audiovisuais que transbordam as telas únicas e transitam por diversos meios, em especial pelo campo das artes visuais. Aliás, o próprio conceito de *transcinemas* descrito pela autora nos ajuda a fazer a passagem para o terceiro capítulo desta tese. “Utilizo o conceito *transcinema* para definir uma imagem que gera ou cria uma nova construção de espaço-tempo cinematográfico, em que a presença do *participador*[2] ativa a trama desenvolvida” (MACIEL, 2009, p. 17).

No terceiro capítulo o surgimento do documentário é retomado brevemente com o objetivo de se explicitar o processo que deu origem a um gênero vídeo/cinematográfico aberto, múltiplo e propício para conexões com outros gêneros e práticas. Um processo que não necessariamente segue uma ordem cronológica, mas é resultado de teorias e práticas que se aproximam e se afastam mútua e simultaneamente. É especialmente trabalhada a conexão com as artes visuais. Vale ressaltar que tanto a fotografia quanto o cinema demoraram a serem considerados como arte. Inicialmente, estas que hoje são chamadas de artes mecânicas, eram consideradas apenas como “técnicas de reprodução e difusão” (RANCIÈRE, 2005). O

[2] Conceito criado pelo artista brasileiro Hélio Oiticica para tornar o espectador parte da obra, que não existe sem a sua participação. Por exemplo, um *Parangolé,* sem que participador o vista, é apenas uma capa pendurada num cabide.

cinema documentário tem seu início enraizado no surgimento do próprio cinema – as primeiras imagens em movimento captadas por uma câmera pelos irmãos Lumière tratavam-se de registros documentais das atividades urbanas da época, embora o termo ainda não tivesse sido problematizado naquele momento. Desde seu surgimento enquanto gênero teve sua construção associada a estudos antropológicos, a filmes de viagens, a interesses políticos, entre outros. Sua nobreza artística foi atingida ainda mais tardiamente.

> De toda maneira, mais do que o cinema de ficção, o documentário – entendido como um campo de práticas diversificadas – tem contaminado diferentes estéticas e se infiltra cada vez mais em múltiplos domínios das artes visuais, adquirindo uma nobreza artística que lhe foi recusada em grande parte de sua história – muitas vezes pelos próprios documentaristas, que queriam se afastar da idéia do cinema como arte ou diversão. (LINS, 2005)

As conexões com outras práticas e campos artísticos interessam especialmente a este trabalho, e emergem neste capítulo a partir das análises de Bill Nichols sobre as relações entre os primórdios do documentário e as práticas modernistas. Uma análise histórica de Nichols que nos indica as condições que favorecem um experimentalismo aplicado, próprio de trabalhos artísticos, que infiltram e atravessam trabalhos do gênero documentário.

São retomados movimentos e questões que buscaram rever a forma como a linguagem documental era trabalhada. O *cinema direto* e o *cinema-verdade* aparecem como uma janela do documentário para o experimentalismo. A capacidade de se filmar com som direto e a baixo custo permite a antropólogos e cineastas realizar experiências de linguagem inovadoras. São desenvolvidas diferentes formas de abordagem que culminam em filmes como *Eu, um negro*, de Jean Rouch e Edgar Morin, documentário no qual os personagens são convidados a construir um filme discutindo entre si sobre abordagem e história, compartilhando a realização com seus diretores.

A discussão é deslocada para uma perspectiva focada na produção documental brasileira, os realizadores que experimentaram com essa linguagem e sua relação com a videoarte. São citados Glauber Rocha e Arthur Omar, que, ainda em película, buscavam outras formas de fazer documentário. Enquanto Glauber realiza Di/Glauber (1977), propondo uma versão brasileira de ideias iniciadas no *cinema-verdade*, Omar

escancara o documentário com seu posicionamento em relação à incapacidade do gênero de representar a realidade através de dois filmes essenciais: *Congo* (1972) e *O som ou o tratado de harmonia* (1984).

Interessa neste trabalho, como já sinalizado sobre o segundo capítulo, a ideia da videoarte como meio de passagem do documentário para as artes. O surgimento do vídeo no Brasil foi permeado por experiências documentais. Tais experiências eram exibidas no Videobrasil, festival que hoje é conhecido pela sua importância para as artes visuais. Fernando Meireles, Cao Guimarães, Maurício Dias e Walter Riedweg, Eder Santos, Sandra Kogut, Carlos Nader, dentre outros vários realizadores criavam obras em vídeo que transitam pelo documentário com desenvoltura.

O quarto capítulo é uma reflexão sobre as instalações e videoinstalações. A ideia da obra de arte espacializada. A noção da imagem que transborda a tela e ocupa um espaço tridimensional, convidando o espectador a experimentar esse espaço e interagir com ele. Aqui se colocam outros aspectos da interação com a obra, tanto artística quanto cinematográfica. Para as artes, a instalação é uma forma de fazer com que a obra ocupe e transforme o espaço ao seu redor, expandindo a pintura, a escultura, a fotografia. Convidando o espectador a participar e construir o trabalho, como foi tão bem-conceituado pelo artista brasileiro Hélio Oiticica. Para o cinema, a instalação questiona a noção de tempo e espaço, além, é claro, da própria noção de espectador, agora participador.

Para Cao Guimarães o cinema é composto por imagem, som e... o tempo. Com relação ao tempo, no filme projetado na sala de cinema a proposta é que o espectador fique imóvel durante o tempo determinado pelo filme. Se ele deixa a sala antes do filme conclui-se que houve algum problema. Não gostou do filme, ou teve uma emergência e teve que sair. Nesse caso, na concepção do cinema, ele não viu o filme, já que não acompanhou toda sua duração. Viu apenas parte dele. Já na instalação o tempo é o do espectador/participador. Ele pode experienciar o trabalho por horas, assim como pode ver rapidamente. O tempo para fruição é o seu, não o da obra. Ele sempre viu tudo, tudo o que quis ver. Esta noção é negada por alguns artistas que tentam “forçar” o espectador a uma duração específica. Este caminho tende a não funcionar, ele ficará o tempo que desejar, o que julgar necessário para sua fruição.

Há também a ideia de espaço. Na instalação ele não está imóvel como na sala de cinema, ele transita pelo ambiente, se aproxima ou se afasta o quanto julgar necessário, escolhe seu ponto de vista. Muitas vezes é convidado a modificá-lo, a transitar, a tocar, a trocar a imagem. Ele é ativo e participativo. Nas videoinstalações também é possível que seja criada uma interação entre o que está na imagem e objetos reais, físicos. Uma interação entre o ambiente imagético e o ambiente palpável que circula o espectador. Essa interação pode ser mais explorada nos trabalhos que usam projetores, nos quais a imagem projetada pode utilizar esses objetos físicos como suas superfícies, elevando o contato entre o mundo imagético e o espaço construído para experienciá-lo.

As instalações permitem uma experiência diferente, um gênero que escapa às regras *a priori* (HUCHET, 2006a) e que permite a união de diversas técnicas artísticas – e às vezes não artísticas – em um só trabalho. Talvez seja essa característica de abertura da instalação a técnicas pouco usuais no ambiente das artes plásticas que permitiu ao vídeo se inserir de forma tão intensa neste ambiente. Mas talvez também foi outra dimensão da instalação, uma dimensão inseparável do espaço, o tempo. Ou talvez sejam as duas coisas. Para este trabalho essa união é especialmente importante. Trataremos nesta tese das instalações documentais, por isso este capítulo discute a instalação e sua conexão com o vídeo: as videoinstalações.

> A videoinstalação compreende um momento da arte de expansão do plano da imagem para o plano do ambiente da supressão do olho como único canal de apreensão sensória para a imagem em movimento. Nesse contexto, insere-se de modo radical a idéia do corpo em diálogo com a obra, a idéia da obra de arte como processo e do ato artístico como abandono do objeto. (MELO, 2007)

Christine Melo, em seu artigo “Videoinstalação e poéticas contemporâneas”, conecta os conceitos da instalação com as especificidades da videoinstalação. Ela cruza a experiência do cinema com suas modificações nos filmes espacializados.

> Diferentemente do cinema clássico, que oferece o mergulho na imagem e no som por meio dos ambientes especialmente arquitetados de suas salas, a estratégia empregada na videoinstalação oferece um novo conceito de mergulho na imagem e no som sem, contudo, cegar o visitante, ou sem, ainda, ser uma estratégia ilusionista de produção de sentido. De certa forma, a videoinstalação reintroduz o visitante na caverna imersiva do cinema deixando-

> o ciente da presença do dispositivo e sem deixá-lo prisioneiro no espaço. Nela, o visitante é parte do processo gerador da obra, podendo, muitas vezes, deslocar o seu corpo no espaço e ficar o tempo que julgar suficiente para que os seus estímulos sensórios mantenham diálogo com o trabalho. (MELO, 2007)

Neste artigo a autora utiliza quatro artistas para explorar o tema da videoinstalação. Lucas Bambozzi, Kiko Goifman, Dias&Riedweg e Cao Guimarães. Coincidência ou não, dois destes artistas são os que serão estudados nesta tese. Mais do que isso. Todos os trabalhos citados por Melo tocam a ideia explorada nesta pesquisa da conexão entre documentário e videoinstalações. Mas o que será que o documentário carrega que o fez permear e ser permeado pelo mundo das artes, em especial das instalações?

No capítulo seguinte buscam-se trabalhos instalativos de Cao Guimarães, Lucas Bambozzi e Eder Santos que flertam com o elemento documentário. Foram selecionados um trabalho específico de cada artista cuja relação documentário e instalação parecem mais pertinentes, o que não impede o atravessamento e a presença de outros trabalhos dos artistas no capítulo.

Consuelo Lins nos oferece um texto sobre *Rua de mão dupla* (2005), obra de Cao Guimarães que pretendemos analisar nesta pesquisa. O filme de Cao Guimarães é bastante conhecido, porém sua versão instalativa é pouco discutida. O artista convida pessoas com vidas e profissões diferentes, desconhecidas, para trocar de casa por 24 horas com uma câmera. O resultado é um belo ensaio no qual emerge uma forma delicada de se olhar para o outro, objeto do documentário. Cao Guimarães relata as especificidades desta versão instalativa, sua relação com espaço, com o tempo, com a união entre as imagens e sons das diferentes situações, relação inexistente na versão de longa-metragem.

Do artista Eder Santos analisaremos a exposição *Atrás do porto tem uma cidade*. O trabalho é composto por diversas videoinstalações em torno do tema da mineração. O projeto foi desenvolvido para o Museu da Vale, em Vila Velha, e apresentado somente ali. Nas projeções e monitores de vídeo vemos um olhar artístico sobre o processo de extração de minério, no qual as imagens são projetadas em materiais inerentes a ela. A extração de minério é projetada sobre uma montanha de minério reproduzida na galeria. Os navios são projetados sobre um lago construído na galeria.

Para além da produção, o projeto retrabalha imagens antigas da companhia e as incorpora em outras instalações dentro da mesma exposição.

Já de Lucas Bambozzi discutiremos o trabalho *Subterrâneos*, instalação realizada na exposição Arte/Cidade em 1996, com curadoria de Nelson Brissac. Neste trabalho Bambozzi é convidado por Brissac para escolher um local para a realização de seu trabalho. O artista escolhe uma sala cujo chão possui diversos buracos. Abaixo desses buracos há um espaço onde viviam moradores de rua, retirados para a ocasião deste mesmo evento. O artista reproduz a experiência de observar esses moradores pelos buracos através de projeções e monitores de vídeo. As cenas são captadas em *plongée*, de forma a dar uma noção de realidade para este ponto de vista.

Estes trabalhos serão permeados por um diálogo com os artistas. Realizei uma entrevista com cada um dos artistas retomando seu histórico de trabalho com o audiovisual e a conexão com as artes. Discutimos o trânsito de suas obras entre os campos do cinema e das artes. Como eles veem o surgimento de seus trabalhos em meio à proliferação dos trabalhos audiovisuais, em especial documentais instalativos, no ambiente da arte contemporânea. A entrevista realizada permeia toda a tese.

Por último abrimos espaço para uma continuidade desta pesquisa e do diálogo com os artistas Cao Guimarães, Lucas Bambozzi e Eder Santos no sexto capítulo. Se no percurso desta tese acompanhei o trânsito da imagem em movimento entre o cinema experimental e as artes, acompanhei a espacialização destas imagens nas instalações presentes em museus e galerias. Neste capítulo inicia-se um pensamento sobre o trânsito dessas imagens das galerias para os mercados de cinema e audiovisual contemporâneos através das experiências de Cinematic Virtual Reality (CVR).

Hoje, como produtor, participo de diversos eventos dedicados aos profissionais do cinema e imagem contemporânea. Nestes eventos denominados mercados (Market), percebo uma forte presença de projetos de realidade virtual. Vários projetos que vi em festivais de arte alternativos como FILE, Eletronika, Nokia Trends, Sonar Sound etc., hoje são incorporados pelos profissionais e tidos como uma das promessas para o futuro. Interessam aqui as possibilidades dessa linguagem em cruzamento com o campo do documentário. Dessa maneira traremos conceitos que contribuem para essa

conexão, além de experiências ligadas a um evento específico: O PiXii Festival, evento pertencente ao Sunny Side of the Docs, conhecido mercado de documentários francês. O evento se propõe a exibir trabalhos de documentário e tecnologias imersivas. Alguns trabalhos são analisados e as questões iniciais para essa discussão colocadas como uma janela para discussões aprofundadas futuramente.

Tentaremos discutir o termo CVR, sua diferença para a realidade virtual tradicional e as possibilidades de se pensar o espaço e o tempo dentro dessa modalidade. Essa proposta surge em especial pelo contexto dos anos de 2020 e 2021 quando os museus e galerias tiveram que ser fechados em função da pandemia, por isso não foi possível experienciar instalações como discutidas nos capítulos anteriores. Através desta observação dos eventos de mercado e da impossibilidade de eventos presenciais surge um interesse em analisar a potencialidade dos filmes imersivos como uma forma de pensar no espaço através da visão (HILLIS, 2004), ou através da imagem. Ainda no capítulo 6 os artistas Cao Guimarães, Lucas Bambozzi e Eder Santos são convidados a refletir sobre este meio e a realizar um trabalho documental em CVR. Os artistas aceitaram o convite, refletiram sobre as possibilidades deste novo campo e descrevem uma proposta de projeto que consideram pertinentes a essa nova tecnologia. Essa proposta fica como uma lacuna a ser preenchida em um futuro não muito distante.

CAPÍTULO 2 – UMA PASSAGEM POSSÍVEL

Foi meio por acaso. Ao entrar na faculdade de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da PUC Minas em 2000, buscava encontrar uma forma de cinema conhecida. Em Belo Horizonte não havia curso de Cinema naquele período. Estudar em uma cidade distante não era uma possibilidade. Isto posto, a Publicidade foi o caminho para se chegar à imagem em movimento. Mas talvez isso não seja tudo. Talvez minha visão de cinema era tão conectada ao cinema tradicional, ou melhor dizer, ao cinema comercial hollywoodiano, que eu entendia cinema e publicidade como campos próximos, compartilhando profissionais e conceitos. Visualizava a Publicidade como um único campo possível de atuação para um profissional de audiovisual em Belo Horizonte. A noção de cinema que eu trazia até ali não permitia considerar outras formas de se fazer cinema ou outras formas de se exibir cinema. Entendia o cinema como o filme que vemos na sala escura, com o projetor escondido, com a ilusão de realidade que esse cinema nos propõe. Este cinema teria suas variações na televisão e na publicidade. Estes três campos poderiam se conectar com uma ideia de dominação ideológica capitalista, conforme nos apresenta André Parente.

> Para além do seu conteúdo, o cinema dominante constitui num sistema em que o principal efeito ideológico se dá por meio da ocultação do trabalho que transforma a percepção de uma representação em uma impressão de realidade. O valor ideológico agregado (a impressão de realidade) é correlato ao que ocorre no sistema de produção capitalista, em que a ocultação do processo de produção das mercadorias conduz a um valor agregado economicamente. (PARENTE, 2009, p. 26)

Naquele momento a proposta cinematográfica de impressão de realidade (PARENTE, 2009) aparecia como um de seus principais aspectos no âmbito dos filmes a que assistia. Não só pelo dispositivo da sala escura (falaremos mais sobre este nos próximos capítulos), mas pela ideia de se contar uma história que, mesmo sendo ficcional, pudesse passar a sensação de realidade. Será que eu estava tomado pela idealização dominante da propagada por essa ocultação dos processos de produção, referida por Parente? Será que essa dominação era presente não só na minha relação

com cinema, mas com a vida? Tinha um interesse por alguns filmes – comerciais e hollywoodianos em sua maioria – que considerava como bons e, no caso destes, memorizava o nome dos atores para buscar outros filmes estrelados por eles. Edgar Morin, em seu livro *As estrelas: mito e sedução no cinema* apresenta um vestígio da história que contribui para compreender essa busca: “Em 1919, o conteúdo, a direção e a publicidade dos filmes gravitavam ao redor da estrela. O *star system* é, desde então, o coração da indústria cinematográfica” (MORIN, 1989, p. 8). Comecei a conectar a qualidade dos filmes através dos atores que estavam presentes na produção. Sem saber eu era consumido por uma perpetuação da lógica do *star system*. Na busca por compreender esse fenômeno, recorro novamente a Morin:

> Numa imensa parte do globo, num imenso setor da produção cinematográfica, os filmes gravitam em torno de um tipo solar de vedetes justamente denominado estrela ou *star*. Os nomes e os rostos das estrelas devoram os cartazes publicitários. É muito lentamente que o realizador começa a emergir do anonimato. Ainda se diz frequentemente “o filme *de* Garbo, *de* Bardot, *de* Belmondo”. Com toda justiça, aliás uma estrela pode impor modificações de roteiro e de diálogo aos autores do filme.
> [...]
> Certos realizadores foram livres para escolher suas estrelas, mas durante muito tempo, em Hollywood, não foram livres para não escolher estrelas. (MORIN, 1989, p. xiv)

O *star system*[1] é um mecanismo complexo, com várias nuances, cujas raízes ainda se mostram presentes na cultura cinematográfica até a contemporaneidade. Se, como mencionado por Morin, o sistema já privilegiava (e privilegia até hoje)[2] os atores

---

[1] “O *star system* definia-se por duas características diferentes, mas que se complementavam. De um lado havia o aspecto comercial e de outro o mitológico. O objetivo principal da indústria cinematográfica é gerar lucros a partir de um capital que é investido. Para isso, havia um compromisso sob o contrato de atores através de uma exclusividade. Para tornar o máximo rentável os recursos investidos, as produtoras investiam na criação de uma imagem fixa dos atores, como, por exemplo, a estratégia de repetir Greta Garbo no papel de “mulher misteriosa”. Era o uso desta “receita” que ajudava a reduzir os riscos. Forjava-se, assim, para o ator uma “imagem de marca”, dando origem aos “filmes das estrelas” (MORIN, 1989, p. 7). Por outro lado, criava-se através da imagem do ator, aliada a sua intimidade, um mito. A imagem que é criada em volta das estrelas de cinema era constituída pelos traços físicos de cada ator, por seu desempenho em outros filmes, e, não menos importante, pela sua vida particular. Assim, conforme sugere Jacques Aumont (2008), o “[...] aspecto mitológico: forja-se para o ator uma imagem marca, erigindo-o como estrela.” Deste modo, o ator, tornado estrela pelo star system passa a ser identificado por uma marca que também o define. Pola Negri não interpretava uma vamp; ela, para além das telas, deveria encarnar a própria vamp” (CARNEIRO, 2013, p. 259).

[2] Mais tarde como produtor executivo e frequentando os mercados de cinema, me deparei com essas ideias em torno de realizadores e atores para a comercialização dos filmes. Os produtores e

como o centro do estrelato cinematográfico, espectadores – como eu o era – seguem o mesmo caminho. Retornando ao fio que me conduzia, através dos atores selecionava os filmes que considerava de qualidade. Comecei a me interessar pela pesquisa e por colecionar estes filmes em VHS. Filmes que por suas particularidades poderiam ser revistos.

Através da utilização de dois videocassetes conseguia copiar esses filmes. O objetivo ainda não era claro. Alugava e copiava clandestinamente, num processo clássico de pirataria. Possivelmente este ato foi início de um processo de subversão deste sistema de dominação, já que ele ia na contramão dos processos capitalistas de produção e exibição de filmes. Por mais mecânico, técnico e automático que seja esse processo, de alguma forma ele desperta outros caminhos. Em alguns momentos arriscava até edições para alguns trabalhos de escola utilizando os dois videocassetes, selecionava trechos de filmes e realizava uma montagem.

Talvez tenha sido neste momento que se iniciou uma busca pelo rompimento, quando comecei, além de piratear filmes, buscar outros filmes. Mas minha noção de cinema alternativo se limitava a filmes europeus e asiáticos que propunham outras formas narrativas de cinema, ainda muito próximos da ideia de ilusão ou reprodução da realidade. Poderiam desviar da lógica do *star system,* entretanto não havia ainda grandes buscas pelo rompimento da linguagem clássica do cinema.

Nesta mesma faculdade esta noção de cinema começou a ser questionada. Fui apresentado ao CEIS (Centro de Experimentação em Imagem e Som), na ocasião gerido pelos professores André Brasil e Eduardo de Jesus. Um espaço para: “Pensar as imagens e os sons. Pensar por imagens e sons. Experimentar as imagens e sons. Esses são os objetivos do CEIS. Através de mostras e exibições, grupos de estudos, oficinas de criação e do incentivo a projetos autorais, o CEIS incentiva a reflexão e produção audiovisual, tornando-se um centro de referência nesse campo.”[3] Mas o que seria pensar imagens e pensar por imagens? O que seria experimentar imagens? A própria ideia de experimentação era ainda muito distante. Apesar de eu já realizar experimentos com os videocassetes não problematizava essa relação com as imagens

---

distribuidores chamam isso de *package*: quais atores estão no pacote do seu projeto para que ele tenha sucesso comercial?

[3] *Site* CEIS: http://www1.pucminas.br/paginas/index_padrao.php?pagina=601. Acesso em: 24 dez. 2020.

e com os filmes. A ideia de pensar sobre experimentação de linguagem foi se clareando a partir dos próprios trabalhos exibidos no CEIS. Lá comecei a ter contato com trabalhos de audiovisual que rompem com essa forma tradicional do cinema e propõe outras linguagens.

> A própria "forma cinema", aliás, é uma idealização. Deve-se dizer que nem sempre há sala; que a sala nem sempre é escura; que o projetor nem sempre está escondido; que o filme nem sempre se projeta (muitas vezes, e cada vez mais, ele é transmitido por meio de imagem eletrônica, seja na sala, seja em espaços outros); e que este nem sempre conta uma história (muitos filmes são atracionais, abstratos, experimentais etc.).
> Em outras palavras o cinema sempre foi múltiplo, mas essa multiplicidade se encontra, por assim dizer, encoberta e/ou recalcada por sua forma dominante. (PARENTE, 2009, p. 25)

Pode-se dizer que a "forma cinema" remonta ao renascimento, quando a ideia da perspectiva dá início ao direcionamento do olhar do espectador através do enquadramento e composição das imagens. Na mesma época em que eu frequentava o CEIS, esta noção me foi apresentada pela ONG Oficina de Imagens (em especial por Bernardo Brant). A instituição atua no campo da educomunicação[4] e propõe uma análise crítica de mídia. Para isso recorre à compreensão do processo de formação da imagem histórica e filosoficamente. Talvez Arlindo Machado seja quem melhor traduz o discurso propagado na Oficina de Imagens sobre a imagem renascentista:

> O que importa, para os nossos propósitos, é observar que a noção de "ponto de vista" e, por extensão, a de "sujeito", nasce em decorrência dos cânones do código perspectivo renascentista. Com base nessa perspectiva, todo quadro torna-se uma visão organizada por um ponto originário, um olhar único e imóvel (o "centro visual") que dá total coerência aos objetos dispostos no espaço. O mundo visível passa então a ser exposto sob o prisma incontornável da subjetividade: ele não é apenas uma paisagem que se abre ao nosso olhar, mas uma paisagem já olhada e dominada por um outro olho que dirige o nosso. (MACHADO, 2007, 22)

[4] A educomunicação é entendida pela Oficina de Imagens a partir do conceito propagado por Ismar de Oliveira Soares, professor e pesquisador da ECA/USP. Para soares educomunicação seria um conjunto articulado de iniciativas voltadas a facilitar o diálogo social, através da utilização consciente dos meios de produção de informação.

Figura 3 – Oficina de Imagens, divulgação

Fonte: Oficina de Imagens (Divulgação), 2000.

Dessa maneira o primeiro passo é compreender a formação deste ponto de vista e dessa imagem, para depois poder desconstruí-lo. Aprender sobre os meios de comunicação para desenvolver um olhar crítico sobre eles. Uma lógica que surge para romper com o processo de dominação dos meios capitalistas na produção da informação. O que se espera é que ao conhecer sobre as formas de produção é possível desenvolver um olhar analítico sobre essas formas. Por isso a importância da compreensão desta lógica que remonta ao renascimento para se poder experimentar com a linguagem e a imagem. Minha primeira tarefa na Oficina de Imagens foi construir uma câmera escura com uma caixa de papelão e compreender, dessa maneira, como eram produzidas as imagens renascentistas e como são produzidas as imagens fotográficas e cinematográficas até hoje. Segundo Arlindo Machado o cinema não se constitui apenas pelo quadro, mas essa lógica ainda é presente.

> Embora o cinema não possa ser reduzido a um quadro, pois nele intervêm o movimento, a duração, o corte, o som e o deslocamento do ponto de vista, esse dispositivo não deixa, todavia, de aí funcionar, pois no cinema o código perspectivo renascentista ainda continua a comandar. (MACHADO, 2007, p. 73)

O resultado é a compreensão de que o princípio da formação da imagem é o mesmo nos nossos olhos, nas câmeras escuras renascentistas e nas câmeras de fotografia e de cinema atuais. O que modifica é o olhar de quem está produzindo essa imagem e como essa imagem nos é apresentada. Num primeiro momento ao construir

a câmera com a caixa de papelão e ver a imagem do mundo exterior ser projetada dentro dessa caixa de papelão tem-se um sentimento de magia. Curiosidade, surpresa. Ao mesmo tempo um mistério é desmontado. Trata-se de uma lógica extremamente simples para se compreender o fenômeno da construção de imagens. Depois vários questionamentos surgem. Porque a imagem de cabeça pra baixo? Qual é o princípio da sua formação? Quais as diferenças da imagem em uma câmera de fotografia e em uma câmera de vídeo?

Através da pesquisa por *outras imagens* do CEIS e da Oficina de Imagens começo a ter contato com a fotografia experimental, com o cinema experimental e de vanguarda, com o vídeo e com a videoarte. Nasce aqui uma compreensão de que os filmes que me interessavam naquele momento estavam, de alguma forma, ligados ao campo das artes. Buscavam uma contraposição ao cinema comercial, buscavam romper com as regras e buscavam outro espectador, como descreve brevemente Alan Leonard Rees:

> The avant garde rejets and critiques both the mainstream entertainment cinema and the audience response that flows from it. It has sought ways of seeing outside the conventions of cinema's dominant tradition in the drama film and its industrial mode of production. (REES, 1999, p. 15)

A história é conhecida. Passei por Vertov e os construtivistas russos. Vi filmes de Dalí, Buñuel e Duchamp. Pesquisei e experimentei com as técnicas fotográficas de Man Ray (era um aficionado com laboratório fotográfico, onde realizei diversos experimentos com fotografia). Através destes filmes, destes experimentos e destes artistas comecei a compreender que sempre existiu um trânsito entre cinema e artes. Que o cinema não estava somente na sala, na televisão e na publicidade. Que ele pensa, assim como o vídeo, como veremos a seguir. A passagem do cinema para as artes pode ser marcada por três grandes momentos: se inicia no cinema experimental, passa pela videoarte e culmina nas instalações de vídeo muito presentes nas exposições contemporâneas. Segundo André Parente (2009) este primeiro momento, o do cinema experimental, se caracteriza por duas linhas, uma delas propondo a radicalização do tempo e duração (como os filmes de longa duração de Andy Warhol) e a outra pelo excesso e rapidez

nas imagens (como visto nos trabalhos de Stan Brakhage, com planos que muitas vezes duravam apenas um fotograma).

Parente (2009) chama atenção também para o segundo momento, aliás ele nos lembra que diversos autores reconhecem a videoarte como o elemento de passagem de muita importância entre o cinema e as artes.

> Autores como Raymond Bellour e Anne-Marie Duguet mostraram que o vídeo desempenhou importante lugar de passagem [...] entre o audiovisual e as artes plásticas. De fato, ainda nos anos 1960, o vídeo intensifica o processo (iniciado pelo cinema experimental) de deslocamento da imagem-movimento para os territórios da arte. (PARENTE, 2009, p. 38)

Além de Bellour e Duguet e do próprio Parente, Phillipe Dubois também destaca a importância do vídeo enquanto *passador* por excelência entre estes dois mundos. Aliás, Dubois segue pesquisando o lugar do cinema em contato com as artes como um dos elementos do que vem chamando de *pós-cinema*. Em seu texto “La question de l’écran cinéma et installation” o autor discute a mudança da lógica da tela no cinema para a tela na instalação. “Ainsi peut-on comprendre la véritable fascination des artistes du post-cinéma pour la figure du *multi-écran* comme le lieu même de l’opération de transfert du temps en espace.” (DUBOIS, 2015, p. 10)

Dubois destaca a importância do vídeo como dispositivo que permitiu a proliferação do fenômeno das instalações, ou do “efeito cinema” na arte contemporânea através das projeções, das multi-telas, do circuito fechado etc. Dubois complementa discutindo a fundo as mudanças operadas por essa passagem.

Deixaremos as questões relativas à instalação para os próximos capítulos. Aqui nos concentraremos em discutir o vídeo como forma que pensa (DUBOIS, 2004) e como passador entre mundos. Mas também como permanência, como uma linguagem que se perpetuou mesmo após seu ato de passagem. Este último ponto interessa especialmente para este trabalho, considerando que esta permanência irá permear o que se segue nos próximos capítulos e o que vemos na contemporaneidade midiatizada. Neste momento de descoberta da imagem em movimento que rompe com o cinema e com a televisão, nesse caso principalmente com a televisão (afinal vídeo e televisão têm uma história de distanciamento e aproximações), o vídeo surge como algo

que me interessa, e muito. Através das perguntas de Dubois com relação ao vídeo, inicia-se uma pesquisa e uma reflexão.

> Quando falamos em vídeo, sabemos exatamente do que estamos falando? De uma técnica ou de uma linguagem? De um processo ou de uma obra? De um meio de comunicação ou de uma arte? De uma imagem ou de um dispositivo? (DUBOIS, 2004, p. 73)

Comecei a assistir aos trabalhos no CEIS e na Oficina de Imagens e também a produzir alguns trabalhos. Eram vídeos que escapavam às definições que eu conhecia nestes dois campos (cinema e televisão). Neste mesmo período era publicado o livro *Cinema, Vídeo, Godard*, de Phillippe Dubois, que busca, assim como eu buscava, compreender a natureza do vídeo e sua contribuição para o campo da imagem em movimento e das artes.

> Durante muito tempo, procurou-se uma definição, uma identidade ou uma especificidade do vídeo. Depois dos balbucios iniciais (entre atitudes de provocação, transgressão ou ruptura radical de um lado, e devaneios ingênuos sobre o "novo pincel eletrônico" de outro), viu-se nele primeiro uma forma (própria), uma arte (singular), uma linguagem (original), algo autônomo e consistente (às vezes qualquer coisa), dotado de um em si e para si. Pequena forma, ainda nascente, em devir. (DUBOIS, 2004, 97)

Essa forma nascente era diferente do cinema e da televisão. Aliás, cinema e televisão são diferentes entre si. O cinema busca uma relação imersiva de impressão de realidade com o espectador, ele pressupõe a já falada forma cinema: sala escura, projetor, tela grande, transparência da imagem. Ele busca uma transparência com a realidade, enquanto a televisão, já sabendo de seus limites com relação ao ambiente que a circunda (a casa, o bar, um espaço público, iluminação, ruídos etc.), busca outras formas de entreter o espectador. Arlindo Machado explicita essa diferença para a relação de espectador:

> De fato, a tela pequena introduzida pela eletrônica dá origem a uma imagem pouco definida, "granulada" ou reticulada, de efeito perspectivo bastante precário, favorecendo mais os primeiros planos abstratos, os ambientes estilizados e situações de interpelação direta com o que citamos acima. Ver televisão torna-se um comportamento muito mais distraído e dispersivo (portanto menos identificatório) do que ver cinema, já que o espectador, circunscrito ao ambiente doméstico, não se encontra envolvido pelo fascínio

> hipnótico da tela grande e da sala escura. A programação de televisão, mesmo a de caráter narrativo, é seriada, fragmentada, interrompida a todo momento, e não conta com efeitos de continuidade tão rigidamente estabelecidos como no cinema, sem falar que o próprio espectador, com seu controle remoto, introduz uma nova descontinuidade através da prática do *zapping*. Conforme já observamos em outro contexto (MACHADO, 1988, p. 58), pode-se mesmo dizer que a tela do cinema funciona como se fosse transparente; ela própria se torna invisível ao espectador, favorecendo a identificação do designante com designado, da representação com a realidade, da diérese com a vivência pessoal. A tela do vídeo, pelo contrário, tende a ser opaca (pequena, estilhaçada, sem profundidade, pouco "realista" e de precário poder ilusionista), exigindo que o espectador coloque toda a sua energia a serviço da decodificação e barrando, ao mesmo tempo, qualquer espécie de fascínio alucinatório que possa fazê-lo perder a vigilância sobre suas próprias sensações. (MACHADO, 2007, p. 134)

A tela de vídeo a que ele se refere é a da televisão. Essa diferença entre tela, profundidade de campo, natureza da imagem e ambiente que Arlindo Machado explicita é de suma importância para uma análise aprofundada das questões relativas a cinema e televisão. Estes dois campos se aproximam e se afastam em diferentes contextos e análises. Nesta tese não será diferente. Cinema, televisão e vídeo transitarão entre si para se criar um diálogo com os conceitos trabalhados. Em alguns momentos podem-se destacar aspectos de um ou de outro, de forma a contrapor às produções artísticas a serem analisadas. Ou mesmo, assim como o faz Ivana Bentes, podemos destacar a potencialidade de sua hibridação para se refletir sobre as produções:

> Hoje, a percepção de hibridação entre os meios é dominante, assim como sua dupla potencialização. Essa linha de continuidade nos interessa. O vídeo parecendo com potencializador do cinema e vice-versa. Podemos destacar cineastas que, mesmo fazendo cinema, já trabalhavam com princípios (a não-linearidade, a colagem, o "direto", a deriva) que se tornariam característicos da vídeoarte e da linguagem do vídeo. O cinema de Jean-Luc Godard ou os procedimentos do cinema direto (para ficarmos nos anos 60) já traziam algumas dessas questões, caras ao novo meio e que iriam influenciar fortemente o moderno cinema brasileiro. Uma linha de continuidade entre cinema e vídeo bem mais longa pode ser traçada, principalmente se pensarmos em processos e procedimentos em vez de suporte. (BENTES, 2003, p. 114)

A partir desta reflexão de Bentes podemos traçar aqui outro paralelo. Voltando à ideia do vídeo, é sabido que o início da sua produção, assim como se deu no cinema experimental, teve a forte presença de trabalhos de artistas plásticos tentando "romper com os esquemas estéticos e mercadológicos da pintura de cavalete, buscando materiais mais dinâmicos para dar forma às suas ideias plásticas" (MACHADO, 2003, p.

14). Artistas de todo o mundo se apropriavam desse novo meio em busca de novos formatos. No Brasil não foi diferente. Para os interessados nessa história, Arlindo Machado dá um importante panorama em seu texto “As linhas de força do vídeo brasileiro” no livro *Made in Brazil: três décadas do vídeo brasileiro*, por ele organizado. O que mais interessa para a presente tese é compreender o surgimento desta televisão radical, “independente dos modelos econômicos e culturais da televisão *broadcasting* convencional” (MACHADO, 2003) e do cinema.

Diante de um oceano de novidades conceituais e estéticas, de diversos realizadores com quem me deparei, a maioria deles brasileiros, um deles chamou atenção através de seu vídeo *Framed by Curtains*. O meu conterrâneo Eder Santos produzia em 1999 este vídeo que viria a ganhar o prêmio máximo do festival Videobrasil naquele ano. Importante destacar a relevância dos festivais de vídeo que surgiram junto ao nascimento das experiências videográficas. Depois de surgir em meios especializados de galerias e museus, o vídeo inicia um circuito próprio de exibição, através de seus festivais, em especial o Videobrasil, criado e dirigido por Solange Farkas. Destaco o surgimento e a importância deste festival específico, já que ele irá retornar no quarto capítulo dialogando com novos campos artísticos. Destaco também o Fórum BHZ de vídeo, por ter sido referência para os artistas que destacaremos em breve nesta tese. O vídeo, segundo Arlindo Machado, encontra-se agora ligado a sua antítese, a televisão. Encontra-se também representado neste meio de festivais e mostras específicas que reúnem obras, realizadores e seu pensamento próprio.

Framed by Curtains era uma vídeo-carta da visita de Santos à Hong Kong. Imagens captadas de uma forma aparentemente “caseiras”. Cenas de metrô, da cidade, das pessoas. Do movimento. Imagem em movimento. Fui descobrir depois, na convivência com Santos, que se tratava de seu primeiro contato com a câmera TRV-900 da Sony. Uma câmera de Mini-DV que continha 3 CCDs, tecnologia que permitia uma melhor captura das cores, já que cada CCD era responsável por uma cor matriz: R (Red), G (Green), B (Blue). O formato Mini-DV foi o primeiro formato de gravação de vídeo digital a se popularizar. A fita lembrava o High-8, formato anterior a ele, mas cuja imagem ainda estava no campo da imagem eletrônica. O Mini-DV traz o vídeo para o ambiente digital, permitindo assim a edição não linear e a reprodução sem perdas de

qualidade. Foi o formato que me introduziu no campo da realização audiovisual profissional,[5] já que o Mini-DV conseguiu a façanha de transitar entre os vídeos caseiros e os profissionais, talvez como nenhum outro formato.

Mas o que mais me chamou atenção não foram as cores, apesar de esteticamente serem muito bem trabalhadas pelo artista. O que mais me chama atenção é o tempo. O elemento síntese do vídeo, segundo Nam June Paik, considerando um dos fundadores da videoarte e um dos seus mais importantes representantes. Dubois complementa e retoma as palavras do realizador coreano:

> Mas enquanto o cinema ainda dispunha, em sua base, do elementar fotograma (sua unidade de base ainda era uma imagem), o vídeo não tem nada a oferecer como unidade mínima visível além do ponto de varredura da trama - algo que não pode ser uma imagem e que nem sequer existe como objeto. Desse modo, a imagem de vídeo não existe no espaço, mas apenas no tempo. É uma pura síntese de tempo em nosso mecanismo perceptivo (segundo Nam June Paik o vídeo não é nada mais do que o tempo, somente o tempo). (DUBOIS, 2004, p. 64)

Enquanto o cinema é a sequência de várias imagens estáticas (fotogramas) que, juntas, dão a sensação de movimento, no vídeo é a união de uma imagem com a outra que forma a própria imagem, já que ela não existe separadamente, como destacou Dubois. As imagens são entrelaçadas. Ou seja, a imagem só existe em tempo e movimento, somente a partir deles. No entanto Santos subverte essa lógica e usa um recurso conhecido como desentrelaçamento das imagens e, com isso, consegue exibir as imagens *frame by frame*, quadro a quadro. O frame no vídeo é o equivalente ao fotograma no cinema. Mas ele precisa da intervenção do realizador, como fez Santos, para se construir. Com esse recurso o artista subverte a lógica do vídeo e sua contraposição ao cinema. A partir desse trabalho fui descobrir a importância histórica de Eder Santos como videoartista brasileiro e a acompanhar sua carreira. Nesse momento do vídeo, Santos revela uma situação documentada que poderia passar despercebida na velocidade normal ou fora do enquadramento do autor. Uma mulher está na parada

---

[5] Comecei a trabalhar profissionalmente na Oficina de Imagens, em campanhas políticas e na EmVideo com Eder Santos. Nestes 3 contextos utilizava-se Mini-DV como formato principal de captura e edição de imagens. Até mesmo em canais de televisão de menor porte (canais locais) utilizava-se o Mini-DV como formato padrão. Meus três primeiros vídeos autorais também foram em Mini-DV: *Videomagnetofonia* (2003)*, Homo scaenicus* (2004) *e Dialogs* (2006).

de ônibus, ela olha para a câmera. Um homem se assenta ao seu lado. Ela olha pra ele, ele olha pra câmera. Ela se afasta. Eles olham pra lados opostos.

Figura 4 – Frames de *Framed by Curtains*, de Eder Santos

Fonte: SANTOS, 1999.

Santos desconstrói as imagens, reconstrói. Tira nossa possiblidade de visualização, ao mesmo tempo que nos mostra uma nova visualização. A obra do artista é extensa e falaremos mais sobre ela neste mesmo capítulo e nos próximos. Deixo aqui também a sugestão de outro elemento que me interessa neste trabalho em especial. O *elemento documentário*, termo que tentarei cristalizar no próximo capítulo. *Framed by Curtains* é realizado a partir de registros da realidade que circundava Eder Santos na sua visita a Hong Kong, imagens documentais que foram trabalhadas de forma a realizar uma vídeo-carta autoral sobre a cidade. Será este vídeo um documentário? Vamos falar mais sobre isso no capítulo seguinte, mas vale já mencionar aqui que o diálogo com tendências do documentário é um aspecto importante do vídeo e da videoarte. Talvez o aspecto mais importante para esta pesquisa e as anteriores de minha autoria. Os aspectos que buscamos compreender neste momento estão conectados à ideia de narrativa. Recorremos novamente a Dubois:

> O ponto decisivo para nossa discussão, porém, é que a instauração de uma narrativa (ficção com personagens, ações, organização do tempo,

> desenvolvimento de acontecimentos, crença do espectador etc.) não representa o modo discursivo dominante do vídeo. (DUBOIS, 2004, p. 77)

Segundo Dubois, o vídeo teria duas tendências básicas, ambas presentes no trabalho citado de Eder Santos: a tendência plástica (a videoarte) e a tendência ao documentário.

> Em vídeo, os modos principais de representação são, de um lado, o modo plástico (a "videoarte" em suas formas e tendências múltiplas) e, de outro, o modo documentário (o "real" – bruto ou não – em todas as suas estratégias de representação). E, sobretudo – é o que os une contra a transparência -, ambos com um senso constante do ensaio, da experimentação, da pesquisa, da inovação. Não por acaso, o termo mais englobante que se escolheu para falar desta diversidade de gêneros das obras eletrônicas foi videocriação. (DUBOIS, 2004, p. 77)

Sobre o documentário falaremos mais no capítulo seguinte. Neste nos interessa o "modo plástico" do vídeo. Esse era o campo com que me deparei num primeiro momento, através, em especial, do CEIS da PUC Minas e da sua parceria com Itaú Cultural e com Videobrasil. Dentre as obras que me foram apresentadas, os trabalhos de Cao Guimarães, Lucas Bambozzi e Eder Santos se destacaram. Era a produção de Belo Horizonte que mais me interessava, que rompia os limites entre documentário, ficção, artes, cinema. Não sabemos ao certo.

No início é difícil identificar as coisas. Não era mais o início do vídeo e da videoarte, um pouco depois, mas ainda sim início. Eder diz sobre sua dificuldade de entender o que fazia nesse início, segundo o artista ele não sabia que fazia videoarte. Foi Joan Logue, artista americana, que em visita ao Brasil trouxe essa perspectiva pra Santos. Lucas Bambozzi também cita a americana como uma referência para a produção videográfica em Belo Horizonte neste momento. O artista, que também escreve e acaba de defender seu doutorado, diz sobre esse momento em seu texto presente no livro *Made in Brazil: três décadas do vídeo brasileiro*, organizado por Arlindo Machado:

> É certo que pouco entendíamos do formalismo germânico presente na videoarte importada em *showcases* de festivais, bem como pouco nos afinávamos com conceitualismos e linguagens que não estivessem travestidos de sobreposições, texturas e outras manipulações mais barrocas. Mas essas oficinas estimulam efetivamente o pilar da formação no âmbito da arte do vídeo

> em Belo Horizonte, que não tinha na universidade uma estrutura muito sólida, salvo pontualmente nos festivais de inverno da UFMG, que, entre 1986 e 1990, trouxeram gente extraordinária como Rafael França e Joan Logue – e hoje ainda continuam trazendo/levando grandes figuras, estimuladoras da produção local. (BAMBOZZI, 2003, p. 239)

É neste mesmo festival de inverno citado por Bambozzi que, no ano de 2004, começo um contato pessoal com os artistas que me interessavam. Diferentemente do relatado pelo artista sobre as décadas de 1980 e 1990, nos anos 2000 Belo Horizonte já contava com importantes professores de referência para se pensar e discutir sobre vídeo nas universidades. Patrícia Moran, André Brasil, Eduardo de Jesus, Rodrigo Minelli, Cezar Guimarães, entre outros. No festival de inverno de 2004, coordenado por Rodrigo Minelli, realizei uma oficina com Sagi Groner e Alex Fischer, artistas israelense e alemão, respectivamente, indicados por Eder Santos. A oficina tinha como objetivo a criação de uma TV pirata, representando a relação de aproximação e questionamento entre TV e vídeo/videoarte. Foram eles que me apresentaram Eder Santos, com quem ainda compartilho trabalhos até os dias atuais. Cao Guimarães apresentava neste mesmo festival o filme *A alma do osso*, seu primeiro longa-metragem, que inaugurou sua trilogia da solidão, composta também pelo filme *Andarilho* e *O homem das multidões, filmes* que reforçaram seu consistente trânsito entre cinema e artes plásticas. Andarilho, inclusive, abriu a 27ªa bienal de São Paulo, fato raro para um longa-metragem. Através de Santos conheci pessoalmente Cao Guimarães e Lucas Bambozzi.

Figura 5 – Frames de *Andarilho*, de Cao Guimarães

Fonte: GUIMARÃES, 2006.

Através de seus trabalhos e de acompanhar seus processos criativos, mergulhei em uma linguagem que busca refletir constantemente sobre a própria linguagem, como descrito por Dubois:

> Em suma, estes grandes modos de criação videográfica ajudaram a relativizar o modelo narrativo e a desenvolver em seu lugar modelos de linguagem de outra ordem. Nestes, frequentemente as dimensões de pesquisa e de ensaio se revelaram preponderantes, a ponto de acabar gerando, como no caso do cinema mas deslocando a ênfase e até mesmo a perspectiva, uma espécie de "linguagem ou estética videográfica" (tal como a chamaremos aqui), que não é específica do vídeo no sentido estrito (não mais que a "cinematográfica"), mas que só se institui com uma força expressiva evidente a partir das práticas videográficas. Uma linguagem (ou estética) particular (mas de nenhum modo exclusiva) que pertence a lógicas diferentes e põe em jogo questões de ordem muito diversa que as do cinema. (DUBOIS, 2004, p. 77)

Dubois reforça que a linguagem do vídeo não é exclusiva ao seu suporte. Que há um diálogo com cinema, ao mesmo tempo há especificidades a serem consideradas. O vídeo existe como pensamento, como permanência. Sua estética videográfica, sua linguagem. Estéticas e linguagens estas que continuam mesmo depois que esse impulso inicial do vídeo se foi. O vídeo foi um sopro (DUBOIS, 2004), mas suas imagens estarão sempre presentes nos trabalhos que estão por vir. Por mais que ele tenha sido um modo de passagem, "Como se aquilo que chamaremos de vídeo não tivesse sido no fundo nada mais que uma transição [...]." (DUBOIS, 2004, p. 99), ele também permaneceu na linguagem da contemporaneidade.[6]

Volto-me para os três artistas contemporâneos e conterrâneos que participavam desse movimento de passagem. Que transitam com muita desenvoltura nestes dois mundos. Cinema e Artes. Trânsito esse destacado por vários autores como Consuelo Lins (que estuda a fundo a obra de Cao Guimarães) e Arlindo Machado, que fala com

[6] A partir destas inquietações também avanço na minha produção autoral. Continuei a realizar alguns experimentos práticos, dentre eles o *Homo scaenicus*, citado na introdução desta tese e exibido em festivais de vídeo em Minas Gerais (Festival de Curtas e Festival de Ouro Preto). Ele surge da experiência anterior com pirataria utilizando videocassete. Filmo a tela do VHS, a textura da TV e do VHS me interessavam. Era um plano-sequência de um casamento, discussão do personagem no documentário, personagem na vida. Com áudio de *Crônicas de um Verão*, de Edgar Morin e Jean Rouch. O vídeo esteve no Festival de Curtas de Belo Horizonte e no CineOP. Na sequência realizei o vídeo *Dialogs*, vídeo de dois cachorros brincando e dialogando com a câmera, em homenagem ao *Do outro lado da rua*, de Cao Guimarães. Vídeo presente também em alguns festivais, dentre eles o Festival de Tiradentes.

propriedade dos trabalhos dos três, em especial de Bambozzi e Santos. Ao final chamamos atenção por outra passagem, a instalação, que falaremos mais na sequência deste trabalho. Encontrei com os três artistas e, posteriormente, em diferentes momentos e com diferentes intensidades começo a conviver com eles. Por isso nesta tese me interessa especialmente pensar vídeo, documentário e instalação através do trabalho destes realizadores. Durante o processo desta pesquisa foram realizadas entrevistas com os artistas. Reproduzo abaixo trechos destas entrevistas que dialogam com essas páginas anteriores, versam sobre o início de seus trabalhos e a interlocução entre cinema e artes.

2.1 Cao Guimarães

Ao ser perguntado sobre seu caminho entre fotografia, artes e cinema, Guimarães reflete sobre o início da sua carreira como artista, que se deu através de sua interlocução com amigos e com Rivane Neuenschwander. Ele nos conta como esse percurso se deu pelo contexto em que vivia em Belo Horizonte, e como neste contexto encontrou Eder Santos e Lucas Bambozzi, que contribuíram para sua introdução no mundo das imagens.

[...] apesar de ter convivido muito com o Eder e com Lucas na Versão Emvideo, era tudo uma mesma casa ali. Eu tinha um laboratório de fotografia preto e branco com o Daniel Mansur ali na Rua Grão Pará e a gente dividia o espaço do estúdio. Eu tinha esse laboratório e fazia fotografia, eu comecei fazendo mais fotografia, apesar de sempre ter vontade de fazer cinema. Minha formação foi Filosofia, não estudei exatamente arte ou cinema, e também não formei. Mas a questão é que eu andava mais com artista plástico do que com cineasta, minha turma, era Zé Bento, Rivane, Isaura, Patrícia Leite, Eduardo Mota, Cristiana Renault, essa turma de artes plásticas, que eram mais meus amigos, não tinha muito contato com pessoal de cinema. Conhecia, mas não tinha muita gente de cinema em BH nessa época, povo já de uma geração mais velha que participou um pouco do cinema marginal, Geraldo Veloso. Eu fiz até alguns cursos com essa turma, tinha uma turma ótima, Leo Babo, Ivanildo César

Claudio, o Geraldo Veloso, que dava uns cursos aí, ele fazia uns Super 8. Mas eu sempre gostei muito de fotografia e comecei paralelamente ao trabalho comercial de sobrevivência, que era de tudo: fotografar parto, vaca, arame farpado, casamento, jornalismo, arquitetura… a gente fotografava de tudo, foi uma super escola, de tecnicamente fotografar as coisas, e aí paralelamente desenvolvendo um pouco o meu trabalho fotográfico. Fotografia em preto e branco no laboratório, e comecei a fazer as primeiras exposições. E brincava um pouco às vezes com o Eder, com o Lucas, mas nunca nada muito sério, fiz uns vídeos uns… na época tinha uma coisa de poesia marginal também, eu era muito vinculado também aos poetas, o Raimundo Nonato, Roberto Soares, Teo… Teodoro Rennó.

Nesta época você chegou a realizar vídeos?

Fiz… fiz vídeo, um vídeo chamado Domain Film (?). Era uma época que tinha a Meredith Monk, eu ficava apaixonado com a Meredith Monk, era casado com a Claudinha Antunes… e aí a galera… Roberta Soares, era uma coisa meio performática sabe, um momento meio dark, todo mundo meio punk, meio dark, umas coisas assim… umas temáticas meio mórbidas, inclusive na fotografia. As fotografias muito carregadas, tinha muitas camadas de sobreposição, tinha uma coisa de fazer muita manipulação de imagem em laboratório e o vídeo eu fazia um pouco… fazia com a Trincheira, com o Beto também já comecei a fazer alguma coisinha com o Lucas, com o Eder… a gente brincava ali mas nada muito sério, mas o Eder já era um cara profissional, a Emvideo já era produtora de vídeo, então faziam vídeos de videoclipe, era muito uma onda na época de videoclipe, MTV. Eu fiquei muito amigo do Lucas e a gente era mais ou menos contemporâneo, o Lucas trabalhava na Emvideo e eu trabalhava na mesma casa com o Daniel Mansur e a gente brincava, fazia umas coisinhas, ele me ensinou muita coisa tecnicamente de vídeo, início de ilha de edição. E paralelamente eu viajava com os meus amigos, ficava fazendo filme, filmando os amigos, câmera VHS, aí meu avô me deu uma câmera de Super 8, ficava filmando com Super 8, mas menos nessa época, muito pouco. Até que em 96 casei com a Rivane e a gente mudou pra Londres e fiquei uns tempos e lá. Comecei a filmar muito em Super 8 e comecei a ter contato com

exposições, percebendo que esse mundo audiovisual já tava nos museus e nas galerias, que existia essa saída pros filmes, não era só pra fazer cinema, porque fazer cinema era muito difícil, era uma coisa que você precisava de película 35mm, não era uma coisa simples de fazer cinema em BH na década de 80.

E com a Ri a gente brincava muito de filmar, mesmo antes em VHS, mas brincando, e em Londres eu comecei a comprar rolinho de Super 8 Kodachrome, que era um rolinho que dava pra mandar pelo correio, vinha num envelopezinho, você mandava pelo correio pra Kodak lá na Suíça e a Kodak uma semana depois mandava… como se tivesse mandando uma carta pra mim mesmo toda semana, ficava brincando disso, eu até escrevi um texto chamado Cinema de Cozinha, porque era literalmente isso, bem artesanal. Eu projetava na cozinha, aí chamava os amigos e ficava vendo rolinho de Super 8, ficava filmando bobagens cotidianas, e esse material foi acumulando. Uma vez eu escrevi um texto chamado Inventário de Pequenas Mortes que a Lisette Lagnado, que era curadora, já tinha sido curadora do Antarctica Artes com a Folha de 96, que foi uma exposição muito importante no Brasil, eu tinha participado do Arte/Cidade… Arte/Cidade 1 ou 2, com o Nelson Brissac com fotografia, mas esse Antarctica Artes com a Folha foi um rastreamento da nova arte brasileira nessa época, logo antes da gente ir pra Londres, e a Lisette era uma das curadoras – eu tinha essa relação com artistas e curadores – e já tinha visto algumas coisas que eu já tinha filmado e leu esse texto, achou super bonito e ela falou "Porque você não edita isso? Faz um filminho." Aí eu fiz o Between-Inventário de Pequenas Mortes e o The Eyeland é E Y E land, a terra do olho e não a ilha, que remetia à ilha da Grã-Bretanha foneticamente. São dois primeiros filmes que eu fiz lá em Londres e que contavam um pouco isso, essa vida fora do Brasil, a terra do olho, imagens cotidianas, eu ficava filmando, revelando. Eu fiz esses dois filminhos e depois comecei a fazer com mais… aí fiz o Sopro, o Hypnosis e o Word World, que são 3 filminhos. O Sopro e o Word World com a Rivane, que é o da bolha de sabão preto e branco, o Hypnosis, que é de um parque de diversão à noite, e o Word World, que é das duas formiguinhas carregando as duas palavras, tudo em Super 8, e são trabalhos que hoje eu chamo de microdramas da forma, é uma coisa bem da expressividade da forma, a forma enquanto elemento narrativo e não personagens ou formiga, ou bolha de sabão… muito relacionado ao

desenho, à pintura. E esses trabalhos tiveram muito acesso… antes do cinema tiveram acesso ao mundo das artes, foram cooptados ou sequestrados pelos curadores que adoraram esses trabalhos, então eu fui querendo ser cineasta e virei artista plástico, querendo fazer filme, eu virei artista plástico, mas sem querer porque eu sempre fui muito despreparado, muito pouco objetivo na questão de carreira, era completamente diferente fazer arte antigamente do que fazer arte hoje. Eu lembro que em Londres o povo era hiper profissional, os artistas já tinham o curador X que ia e aí todo mundo ia lá atrás do curador, a gente ficava brincando de arte, eu e Rivane, e esses trabalhos acabaram entrando.

2.2 Eder Santos

Santos iniciou sua carreira já produzindo vídeos, mesmo sem saber da existência da videoarte como campo de realizador. O artista nos conta sobre esse começo e como despertou interesse por seguir pesquisando a linguagem do vídeo. Ao ser perguntado se no início da sua carreira conhecia os videoartistas e o campo do vídeo, ele responde:

Não, eu vim conhecer isso quando eu fui em Nova York, nem na Belas Artes eles falavam sobre isso. Eu fui conhecer quando eu conheci a Joan Logue na Belas Artes,[7] *não se falava em vídeo. Cinema, cinema experimental, cinema de animação... mas ninguém sabia não. Imagina, eu tava lá em 79, tinha Bill Viola, já tinha todo mundo, e ninguém falava nada, ninguém nem sabia da existência disso. Vim a conhecer com o Marcão, que morreu. Ele que trouxe a Joan Logue aqui num festival de inverno de 88, eu acho. Ele mexia com cinema na Católica, mas foi organizar esse festival de inverno – ou ele era da UFMG, não lembro direito. Marcão, eu adorava ele, morreu de AIDS. E Marcão é que trouxe ela aqui, aí quando trouxe a Joan Logue aqui que ela falou tudo. Nunca fui aluno dela. Era 89, nunca tinha ouvido falar de videoarte. E o Lucas Bambozzi foi aluno dela, foi que eu conheci ele.*

[7] Escola de Belas Artes da UFMG.

Nesta época você já havia realizado alguns vídeos?

Já tinha três vídeos, já tinha 4 vídeos feitos quando ela veio aqui. [Interferência], não tinha mais, Paracelso, Jeanne Louise Milde, o do Mar Sampaio (?) esses três em VHS, depois [Interferência] em VHS, que inclusive a Pinacoteca tá mandou contar também, aí esses já são 4 vídeos. Tinha um documentário sobre o Camisa de Vênus também, aquele grupo, 5. E aí tinha Uakti-Bolero, tinha o Rito e Expressão e tinha o Europa em 5 minutos e o Mentiras e humilhações. Ela virou para mim falou assim: "você sabe que você faz videoarte?". E eu falei assim: "não, não sabia não".

E onde esses vídeos eram exibidos?

Uai, o Europa em 5 minutos ganhou um prêmio no festival de vídeo aqui, ganhou um prêmio no festival de vídeo no Rio, foi recusado pelo Videobrasil, que eu acho tão engraçado, eu falo isso com Solange. Isso, o Europa, que é de 85. Aí o Uakti já tinha rodado também, já tinha ido pro Videobrasil, [Interferência] já tinha ganhado o prêmio no Videobrasil, que começou em 82. Mas não tinha Videoarte no Videobrasil. Era TV independente, documentário… A tinha o Valtão que fazia umas doideira, o Olhar Eletrônico (???) careta fazia documentário. Garotos do subúrbio. O Marcelo Machado tinha aquela Marly Normal.

Ao fazer uma diferenciação entre vídeo e filme, pergunto ao Eder Santos o porque de fazer essa diferenciação.

Porque hoje a gente é muito de filme. Antes era vídeo, filme começou depois. Quer dizer, o vídeo começou a virar filme depois, depois do Cinema,[8] *depois que você foi lá fazer aquele filme seu. É, depois do Cinema, porque não era HD, você foi o que fez primeiro HD que eu conheço, acho que o Cao já tinha feito, eu não tinha feito nada HD não.*

[8] Curta-metragem de Eder Santos realizado em 2010. Foi o primeiro trabalho de Santos com imagens em HD. O filme teve sua estreia no festival de Rotterdam em 2010.

2.3 Lucas Bambozzi

Como já mencionado nesta tese, Bambozzi é um realizador e um pensador das artes e do vídeo. No diálogo com o artista essas duas características saltam ao refletir sobre o trânsito entre vídeo, cinema, documentário e artes e ao refletir sobre sua própria história. O artista nos relata o início da sua carreira, a interlocução com as artes e seu interesse especial no documentário.

O que eu comecei a produzir, André, eu conheci o Eder, eu sabia da existência de uma cena que eu achava bacana, mas a minha formação mesmo foi dentro da FAFICH, quando compraram dois equipamentos PK957, que era ela aquela câmera com o VT portátil e perguntaram quem queria ser monitor, ficar responsável pelo equipamento e sair em gravações para os outros alunos e eu me dispus a fazer isso, porém eu precisava aprender mais e pra aprender mais eu passava tardes e tardes brincando de feedback. De apontar a câmera para TV, de ficar brincando com o fluxo da coisa, com abstração formada ali, mais do que ter uma ideia do que gravar. Ficava brincando com ligar e desligar, e colocar música e fazer o negócio pulsar no ritmo da música, colocar ventilador na frente... então, o espírito era um pouco esse aí, mas de fato não estava no meu... o Eder ainda fez artes, o Cao não fez artes mas era fotógrafo, artes era um interesse mas alheio, eu não pensava em fazer arte. Meu primeiro trabalho que eu julguei de arte, foi algo também nesse campo aí, o primeiro trabalho meu, André, era um videogame, curioso que eu tenho ele no meu Vimeo, eu refiz ele… ó! Era esse o videogame que eu tinha, um game como esse... eu colocava o game travado assim numa raquete que nada acontecia, eu chamei esse jogo em 89 de 0X0 e coloquei isso numa TV de tubo, a TV de pé assim virada pra cima e um Cristo Redentor em cima como se ele tivesse assim... tipo um juiz – será que dá zero para cá ou para lá, ou tá indeciso, para que lado que ia... Pra você ver, esse aqui é de 2020, né? É complicado fazer isso porque ele tem um monte de jogador, ele é programação, o cara teve que refazer o game para que a bolinha não encostasse em nenhum dos jogadores em nenhum momento. No pong, que era original, simplesmente você colocava a raquete ali

e ele ficava infinitamente, mas isso era uma instalação ali e eu coloquei... fiz uma gravação de um jogo de futebol que ficava no fundo ali e foi essa e uma outra instalação que era uma máquina, um boneco, essa era eu e Fabinho que fizemos juntos, com boneca que ficava sentada numa cadeira, ela ficava tremendo porque tinha uma máquina serra tico-tico debaixo da cadeira e a câmera presa nele, então a câmera e o tico-tico moviam juntos. A câmera mostrava o sinal pra uma TV, então a câmera mostrava o boneco parado porque ele tava tremendo na mesma frequência e a gente quando acionava o botão ali via o boneco tremendo. Então assim, só para te dizer que esses fluxos, esses sistemas, essa ideia do vídeo como técnica, como meio, como tentar entender o meio ali, era intuitivamente, não tinha essa consciência, não tinha mesmo. Transmissão simultânea... Transmissão simultânea me fascinava e as primeiras que eu fiz foi com o Eder, de fazer câmera e ver o sinal sendo transmitido. Aí depois fiz o videoclipe da banda do último número, depois fiz um outro de uma banda heavy, como é que chamava? Uma banda de heavy metal aí... e aí fiz musicais, fiz um monte de musicais para TV, 7 musicais... aí fiz mais um outro que era um musical mais elaborado com entrevistas, que foi coprodução com a TV Gazeta e musicais eram um interesse também, assim de transmissão, mas o vídeo, vídeo mesmo, é Love Storys de 92. Love Storys é o meu primeiro vídeo que teve sucesso dentro do circuito de arte e foi comprado pelo Pompidou, ele é até hoje um dos vídeos que está na coleção ali de videoteca do Pompidou. Quando você entra ali logo no começo tem... são poucos, eles não têm uma coleção gigante e ele é um vídeo que já teve destaque ali, ele foi comprado, pago por uma distribuidora na Bala Cookie (?) distribuía trabalho do Eder também e aí foi que eu pensei: "uau, eu posso… eu posso ser... posso arriscar dizer que eu sou artista" em 92, 93, mas antes o que era muito empírico e fazendo coisas assim, mas eu tô querendo dizer que uma imagem como essa é o que me interessa, me interessa como gênese do vídeo, outros vão falar que o vídeo surgiu com o Portapak da Sony, que aí os artistas começaram a gravar com essa fita de carretel aberto e que com a fita de carretel aberto os artistas que faziam performance começaram a gravar as performances na frente da câmera, mas que também é um surgimento que já é dentro do contexto da arte, não é posterior a essa história que pode ser contada, que eu acho

plausível também que o Arlindo conta mais até de que o vídeo surgiu dentro dessa subversão e que depois nos anos 90 que ele foi endossado.

Lucas Bambozzi compartilha um convite feito por André Parente, no qual ele propõe para Parente a apresentação de trabalhos que dialogam com do documentário. Bambozzi, então, continua:

Mas eu puxei pro lado documental, puxei pro lado documental, que é um pouco essa conversa pra gente... eu acho que para mim é um bom exercício o focar nisso ali assim, porque mesmo as instalações que eu fiz que não são tão explicitamente documentais, como por exemplo as multidões, elas podem ser pensadas como um registro de um acontecimento, é um docudrama, não tem drama e não é também documental, mas é reencenação. E aí vêm duas coisas: a ideia de reencenação é uma ideia muito importante dentro da arte contemporânea, tem artistas que trabalham só com reencenação, reenactment. Com buscar fatos políticos e reencenar fatos políticos. Primeira vez que me vi fazendo isso foi um italiano/esloveno David Grask (?), depois mudou de nome, e ele convidou vários artistas para fazer reencenações e eu fiz reencenações de junho de… de maio de 2006 quando teve o ataque do PCC e eu fiz uma reencenação do que seria um ônibus estar sendo atacado e colocado fogo, se alguém tivesse dentro do ônibus vendo como que teria sido essa situação. É colocado explicitamente como reencenação, como o imaginário ali assim, pensando nas encenações que as acareações de crimes fazem, sabe? Que pegam e reencenam uma situação de um crime para tentar ver se era plausível acontecer daquele jeito, se a arma poderia ter parado naquele lugar ou não, fosse na balística ali a bala poderia ter atingido a pessoa naquele ângulo, e isso suscita o imaginário ao mesmo tempo que documenta algo, e pensando também nos filmes do realismo, do concretismo...

Quando você realizou os primeiros documentários?

Aí que tá, meus primeiros documentários foram instalações e não documentários, não... minto, porque eu acabei de subir semana passada dois

documentários que estavam sumidos, eu não achava que tinha, vou te colocar o link aí para você que são os do Arte/Cidade. Mas eu fiz quando eu mudei para São Paulo, mudei em 93, mudei pra São Paulo a convite do Nelson Brissac, do Amir Labaki, inclusive Amir Labaki me adora e até hoje ele fala assim "você não vai mais participar do É Tudo Verdade?", mas em 93 e 94 eu fiz dois documentários que é Cidade sem janela e A cidade e seus fluxos, um com a Lili Café e outro com Kiko Goifman, esses dois são documentários de um evento, mas eles são meio… a gente tinha a liberdade total, então não é uma documentação clássica, porque tem hora que você nem sabe que é trabalho, que artista que tá ali, o que tá sendo registrado, se é um documentário sobre a cidade ou sobre Arte/Cidade. Então teve uma exposição chamada Excessos no Paço das Artes, eu acho que em 94, e eu tava fazendo, eu tinha ganhado bolsa Vitae (?) e tava fazendo um projeto no Juqueri, no Hospital Psiquiátrico Juqueri, você conhece, né? Já ouviu falar? Foi Salpêtrière, em Paris, e eu tava fazendo… gravando os pacientes da colônia penal que são os pacientes que cometeram algum crime, e aí eu fiz uma exposição chamada… uma instalação com 4 canais de vídeo, quem me emprestou os projetores foi Marcelo Dantas, aqueles projetores de bolinha, Sony bolinha. Aí então a minha instalação tinha maior parte de imagem, tinha atores reencenando uma situação de loucura, mas tinha as pessoas ali, ou seja, a instalação era em confronto entre a encenação e o documental, que era a ideia de colocar em evidência a falsidade da encenação e meu trabalho chamava Imagens histéricas, eu tenho alguma documentação disso, Imagens histéricas. Os docs do arte/cidade e o Imagens histéricas e aí a próxima instalação foi mais nitidamente documental, que acho que teve algumas outras menores, uma que era uma projeção em um orelhão em objetos, mas a do Arte/Cidade de 96, que em 96 teve o terceiro Arte/Cidade, que o Eder participou do primeiro, ele tá nessa documentação que eu fiz. E o terceiro eu fui convidado para fazer dois projetos, um projeto como artista e o Kinotrem, ambos são documentais, o do meu projeto pessoal artístico autoral, era chamada Subterrâneos. Mas voltando ali ao Arte/Cidade, essa instalação do Arte/Cidade me conectou com uma ideia de documentário que pra mim foi uma revelação, André, foi uma revelação mesmo. Então essa situação documental para mim foi esse clique: "nossa, fazer

documentário é aprender algo que você não viveu, que você só vai viver, viver mesmo através do processo documental".

Bambozzi documentarista:

Então foi só ali em 99 mais ou menos, uns dois anos depois do Arte/Cidade quando eu já tava fazendo algumas outras instalações nessa linha, aí que eu falei: "nossa, eu estou fazendo documentário". Acho que foi isso, numa lógica de fazer um currículo, fazer um curriculum vitae, o que eu vou colocar? Que eu sou cineasta? Não sou cineasta. Tinha feito Otto com Cao, 98, estava fazendo documentário do Fim do sem fim em 99 e eu me lembro de estar escrevendo um currículo em que eu… o que eu vou falar? Sou cineasta? Não, tenho um filme só. Sou videoartista? Difícil videoartista aquele negócio, VideoMaker, né? Eu lembro que me agradou a ideia de me propor ser documentarista por que eu não estaria mentindo falando que as minhas instalações eram documentais, já tinha umas três, quatro instalações documentais, já tinha feito esses documentários do Arte/Cidade e estava fazendo esse documentário do Fim do sem fim, e para mim era importante não ser assim: "Ah, virou o documentarista agora, né?" Porque o documentarista era uma coisa, tinha uma peça (?) ruim, né, até 2000 até 2001, mais ou menos, né?

Estes artistas representam, de certa forma, um movimento presente no mundo das artes. Nos últimos 20 anos pode-se perceber uma visível proliferação de experiências de imagem e movimento nas exposições e galerias contemporâneas. Este fenômeno estudado neste capítulo tem uma outra presença fundamental. A do *elemento documental* em diversas destas obras. Os trabalhos muitas vezes não se autodenominam documentais, mas cujas imagens partem de registros de cenas cotidianas, registradas de forma documental, e que se transformam em objeto artístico. Algo como o que Lucas Bambozzi chama de "Síndrome de Realidade" em seu texto homônimo. Discutindo sobre alguns trabalhos artísticos que teriam o elemento documental o autor diz: "A proposta aqui passa a ser pensar de que forma estes

trabalhos podem nos dar pistas sobre como a realidade tem gerado preocupações na esfera da arte e como a arte tem respondido a esta realidade" (BAMBOZZI, 2006).

No próximo capítulo a proposta é retomar o surgimento deste gênero, realizando uma conexão com as práticas artísticas. Dessa maneira modificando uma visão engessada do documentário construído como um documento da realidade e propondo o gênero como potencial criador de novas realidades artísticas. Deslocar da necessidade da criação de um filme documentário para o potencial da utilização do *elemento documentário*. Veremos que a conexão do documentário com as práticas artísticas não é tão nova quanto parece. Para finalizar esse momento, deixo aqui uma observação sobre a relação entre o vídeo e o documentário. Uma problematização que Arlindo Machado faz dessa relação que pode criar outras conexões possíveis para discutirmos no próximo capítulo:

> Fluidas, ruidosas, escorregadias e infinitamente manipuláveis, as imagens eletrônicas não autorizam um tratamento no plano da mera referencialidade, no plano do registro documental puro e simples. O efeito do real não se dá nelas com a mesma transparência e inocência com que ocorre na fotografia convencional ou no cinema. Pelas suas próprias características, os meios eletrônicos se prestam muito pouco a uma utilização naturalista, a uma utilização meramente homologatória do "real", pelo contrário, se a "realidade: comparece em alguma instância nessas atividades, ela se dá como decorrência de um trabalho de escritura. As anamorfoses e dissoluções de figuras, as imbricações de imagens umas nas outras, as inserções de textos escritos sobre as imagens, os efeitos de edição ou de collage, os jogos das metáforas e das metonímias, a síntese direta da imagem no computador não são meros artifícios de valor decorativo: eles constituem, antes, os elementos de articulação do vídeo enquanto sistema de expressão. Entre todas imagens figurativas, a imagem eletrônica é a que menos manifesta vocação para o documento ou para o "realismo" fotográfico, impondo-se em contrapartida com intervenção gráfica, conceitual ou, se quiserem, escritural: Ela pressupõe uma arte da relação, do sentido e não simplesmente do olhar ou da ilusão. (MACHADO, 2003, p. 28-29)

CAPÍTULO 3 – O ELEMENTO DOCUMENTÁRIO E POSSÍVEIS CONEXÕES COM AS ARTES

No final da graduação começo uma pesquisa pelo documentário. Naquele momento me interessava o personagem no documentário, tema da nossa monografia de conclusão de curso denominada *Homo scaenicus*. O que encontramos foi outra história do documentário, que dialoga com o que foi discutido no capítulo anterior.

O presente capítulo visa refletir sobre as potencialidades artísticas e estéticas que emergem no gênero documentário a partir de aspectos históricos, assim como propor algumas conexões que surgem das constantes experimentações desta linguagem. Através deste percurso busca-se extrapolar o documentário propriamente dito em busca de um atravessamento que permite o surgimento do termo *elemento documentário* que tentaremos cristalizar neste capítulo.

Para alguns estudiosos, as raízes do documentário são anteriores à primeira projeção pública de imagens em movimento pelos irmãos Lumière, em 1895, considerada oficialmente como o início do cinema. Erik Barnouw[1] considera que seus pioneiros são aqueles que, a partir de 1870, procuravam uma forma de documentar a realidade em movimento. Segundo ele, é nesse momento que o documentário começa a ser gerado. Estes “cientistas” – termo utilizado por Barnouw quando se referia a Pierre Jules César Jassen, Eadweard Muybridge e Étienne Jules Marey – tentavam desenvolver mecanismos para que diversas fotografias fossem tiradas em sequência. O objetivo deles era que fosse possível estudar determinados fenômenos como o movimento de Vênus passando pelo sol (Jansen), um cavalo correndo (Muybridge) ou um pássaro voando (Marey).

Dizer que o surgimento do documentário está, de certa forma, vinculado ao próprio surgimento do cinema é inquestionável. Afinal as primeiras imagens em movimento, captadas por uma câmera, pelos irmãos Lumière, tratavam-se de registros documentais das atividades urbanas da época. Elas retratavam cenas cotidianas, tais como: a chegada do trem na estação, a saída da fábrica no final do expediente, folhas

[1] Autor de *Documentary: a History of the non-fiction film.*

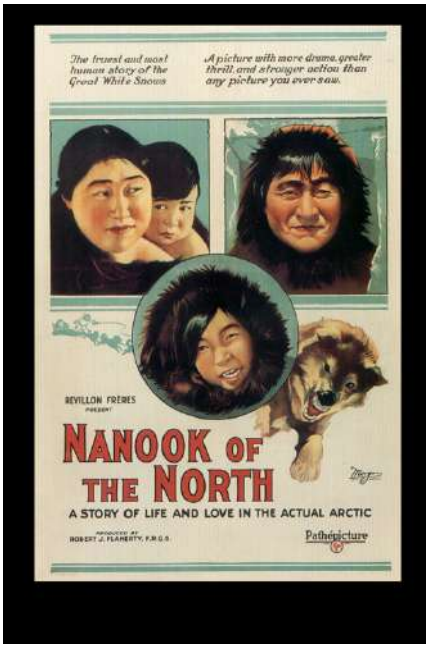
das árvores sendo movimentadas pelo vento. Os filmes – ou o registro da realidade – não poderiam ainda ser consideradas filmes-documentários, pois no momento em que foram produzidas não existia uma problematização e legitimação do gênero enquanto tal. Contudo, há uma importância delas para a história do documentário, já que se configuram como o primeiro registro da realidade projetado em movimento. Vários exploradores, inspirados pela busca dos irmãos Lumière por retratar a época em que viviam, começaram a registrar suas expedições a lugares desconhecidos. Eram os chamados "filmes de viagem", que também não tinham uma linguagem específica que os caracterizasse como documentário.

É a partir de *Nanook of the North*[2] que o documentário começa a se consolidar enquanto gênero cinematográfico. O gênero que se encontrava, até então, em estado embrionário veio a se desenvolver até o formato alcançado por Robert Flaherty, no filme finalizado em 1922. Sua concepção partiu da decisão de Flaherty de levar uma câmera para sua terceira expedição à Baía de Hudson (Canadá), com a finalidade de registrar e ilustrar sua pesquisa sobre um grupo de esquimós, os Itvimutis. A produção se distingue dos filmes de viagem por apresentar uma sintaxe própria e uma linha narrativa, inexistentes nos primeiros filmes. O filme de Flaherty marca a passagem de documento para documentário (NICHOLS, 2001) pela adição da narrativa cinematográfica ao registro da realidade. Diferentemente dos registros de viagem até então, Nanook contava a história de um esquimó, mostrava especificidades de seu cotidiano, sua família, a pesca, através de cenas montadas de forma a criar um personagem e uma vida narrada em torno dele. Bill Nichols resume a origem do documentário destacando o filme de Flaherty.

> Ostensibly, the origin of documentary film has long been settled. Louis Lumière first films of 1895 demonstrated film's capacity to document the world around us. Here, at the start of cinema, is the birth of a documentary tradition. Robert Flaherty's *Nanook of the North* (1922) added plot development, suspense, and delineated character to recordings of the historical world. He gave the documentary impulse fresh vitality. (NICHOLS, 2001, p. 581)

[2] Filme realizado por Robert Flaherty em 1922. No Brasil foi lançado com o nome *Nanook, o esquimó*.

Figura 6 – Cartaz de *Nanook of the North*



Fonte: FLAHERTY, 1922.

Entretanto, foi com o escocês John Grierson, fundador da escola documentarista inglesa, que o gênero começou a ser formalizado. No artigo *First Principles of Documentary*, publicado em 1932, Grierson lançou o que seriam os primeiros princípios do documentário clássico:

> First Principles. (1) We believe that the cinema's capacity for getting around, for observing and selecting from life itself, can be exploited in a new and vital art form. The studio films largely ignore this possibility of opening up the screen on the real world. They photograph acted stories against artificial backgrounds. Documentary would photograph the living scene and the living story. (2) We believe that the original (or native) actor, and the original (or native) scene, are better guides to a screen interpretation of the modern world. […] (3) We believe that the materials and the stories thus taken from the raw can be finer (more real in the philosophic sense) than the acted article. […] Add to this that documentary can achieve an intimacy of knowledge and effect impossible to the shim-sham mechanics of the studio, and the lily-fingered interpretations of the metropolitan actor.[3] (GRIERSON, 2002, p. 40)

[3] Princípios fundamentais. (1) Nós acreditamos que a capacidade do cinema para movimentar-se, para observar e selecionar da própria vida, pode ser explorada numa nova e vital forma de arte. Os filmes dos estúdios ignoram amplamente essa possibilidade de abrir a tela para o mundo real. Eles fotografam histórias encenadas sobre fundos artificiais. O documentário fotografaria a cena viva e a história viva. (2) Nós acreditamos que o ator original (ou nativo) e a cena original (ou nativa) são melhores guias para uma interpretação do mundo moderno nas telas. [...] (3) Nós acreditamos, portanto, que os materiais e histórias tomados da matéria bruta podem ser melhores (mais reais no sentido filosófico) que o artigo

Mas aqui um problema se coloca. O que seria essa imagem da realidade captada pelos irmãos Lumière e cuja narrativa cinematográfica fora adicionada por Flaherty. A qual realidade Grierson se refere em seus fundamentos? As discussões entre o que é real ou não no documentário são parte constituinte do gênero. Para o autor Bill Nichols, Grierson tinha uma tendência a tratar o documentário por um viés propagandístico ligado ao estado ou ao mercado. O documentarista estava muito preocupado com as corporações e governos, seus patrocinadores naturais, o que o impedia de tratar o documentário com todo seu potencial estético e radical. Seus trabalhos buscavam uma coerência textual e imagética que estariam a serviço do cliente, o que fez com que ele negasse as origens do documentário ligadas aos movimentos vanguardistas da época.

> The historical linkage of modernist technique and documentary oratory, evident since the early 1920s in much Soviet and some European work, failed to enter into Grierson's own writings. The same blind spot persists in subsequent histories of documentary films. But even thought the contribution of the avant-garde underwent repression in the public discourse of figures like Grierson, it returned in the actual form and style of early documentary itself. (NICHOLS, 2001, p. 582)

De certa forma Nichols está dizendo que Grierson reconstruiu a história do documentário deste período ao deixar de lado um importante movimento que surgia na época. Por outro lado, realizadores ligados aos movimentos das vanguardas modernistas utilizavam do recente gênero (que ainda estava se formando) de maneira mais livre, ultrapassando as barreiras institucionais da relação com corporações e estados. Estes realizadores uniram técnicas de fragmentação e justaposição que levaram o documentário a se distanciar de outras formas de filmes ligadas às atualidades (que seriam formas iniciais de jornalismo filmado). Estes realizadores e seus filmes levaram o documentário a se questionar e a experimentar outras linguagens e conteúdos.

---

encenado.[...] O documentário pode alcançar uma intimidade com o conhecimento e efeito impossíveis para as falsidades mecânicas do estúdio e a interpretação afetada do ator metropolitano. (tradução livre)

> The modernist avant-garde of Man Ray, René Clair, Hans Richter, Lous Delluc, Jean Vigo, Alberto Cavalcanti, Luis Buñel, Sergei Eisenstein, Dziga Vertov, and the Russian constructivists, among others, exceed on the bourgeois-democratic state. [...] From the vantage point of the avant- garde, the state and issues of citizenship were obscured by questions of perception and consciousness, aesthetics and ethics, behavior and the unconscious, actions and desire. These questions were more challenging imperatives that those that preoccupied the custodian of state power. (NICHOLS, 2001, p. 583)

Figura 7 – Fotogramas de *O homem com a câmera*, de Dziga Vertov

Fonte: VERTOV, 1929.

Dziga Vertov, por exemplo, acreditava no desenvolvimento de uma “cine-escritura” dos fatos. De acordo com ele, a vida deveria ser captada de improviso e o sentido do documentário construído por meio da montagem. *O homem com a câmera*, filme de 1929, ilustra o estilo de filmagem desenvolvido por Vertov, também conhecido como “cine-olho”. O autor é muito citado pelos pesquisadores do gênero, porém ele mesmo se considerava um enraizado nas teorias e práticas da vanguarda construtivista, não se considerando um documentarista. Hoje o consideramos um dos importantes realizadores na construção do gênero enquanto linguagem.

Figura 8 – Fotogramas de *O homem com a câmera*, de Dziga Vertov

Fonte: VERTOV, 1929.

Em seu artigo “Documentary Film and the Modernist Avant-Garde”, Bill Nichols reforça a tese de que o documentário tem seu nascimento no início do cinema, tomando forma como uma prática da atualidade pouco tempo depois, nas décadas de 1920 e 1930.

> Without the capacity to disrupt and make new, documentary filmmaking would not have been possible as a discrete rhetorical practice. It is the modernist avant-garde that fulfills Grierson’s own call for the “creative treatment of actuality” most relentlessly. The explosive power of avant-garde practices subverts and shatters the coherence, stability, and naturalness of the dominant world of realist representation. (NICHOLS, 2001, p. 592)

No entanto o autor sugere uma revisão da história deste surgimento. Para Nichols a história do documentário precisa ser analisada com outra perspectiva, em especial sua conexão com as vanguardas. Existe uma separação destes dois campos na história escrita do documentário que omite experiências e movimentos importantes ao gênero na sua origem e que contribuíram para o filme documentário como vemos hoje.

A separação do documentário para as vanguardas modernistas se deu por uma necessidade de parte dos realizadores, em especial de John Grierson, que era um porta-voz do gênero que estava surgindo. Como já foi dito, Grierson foi um ator importante para a formalização do gênero. O escocês é chamado por Nichols de “o grande campeão do movimento do filme documentário” por ser responsável por uma base institucional sólida para o gênero. Em função desta conexão institucional, Grierson considerava perigosa a ligação com os movimentos e as técnicas vanguardistas, pois ela poderia atrapalhar uma coerência textual e narrativa do filme necessária para os fins institucionais e propagandísticos de seus próprios trabalhos. O cineasta e autor admite

que esta base está calcada na viabilidade de realização de seus filmes. Para ele os filmes são, e sempre serão, viabilizados por serem sucessos de bilheteria ou por servir a algum papel propagandístico. O cineasta via o filme documentário como uma forma de se falar do mundo real e que a forma de viabilizar suas produções seria através de financiamentos do estado ou de instituições. Essa necessidade de se manter fiel a estes meios fez com que fosse se afastando dos ideais artísticos que o circulava.

O documentário vivia aqui um paradoxo. Por um lado ele se valia da sua aura artística para se diferenciar dos filmes jornalísticos da época. Eram justamente as técnicas de sobreposição e justaposição, provenientes das vanguardas modernistas, que poderiam diferenciar os filmes documentário dos jornalísticos. Era através da conexão com novas formas narrativas, experimentadas por artistas como Buñel, Vertov e Vigo que o filme documentário se constituía como campo artístico próprio. Como uma nova forma de se olhar para a realidade. Por outro esta conexão poderia distrair o gênero dos seus fins ativistas.

> Modernist techniques of fragmentation and juxtaposition lent an artistic aura do documentary that helped distinguish it from the cruder form of early *actualitès* or newsreels. These techniques contributed to documentary's good name, but they also threatened to distract from documentary's activist goals. The proximity and persistence of a modernist aesthetic in actual documentary film pratice encouraged, most notably in the writings and speeches of John Grierson, a repression of the role of 1920's avant-garde in the rise of documentary. Modernist elitism and textual difficulty were qualities to be avoided. (NICHOLS, 2001, p. 582)

O paradoxo que é inerente ao gênero também nos tempos atuais,[4] persiste e aumenta a cada obstáculo encontrado. Os artistas conseguem romper com essas

[4] Aqui vale um corte para os tempos atuais. As preocupações de Grierson como realizador persistem na contemporaneidade. Os realizadores de documentário, categoria na qual me incluo, estão em um constante dilema entre seus objetivos ativistas e as formas de viabilização para a realização de seus filmes. No geral os filmes são financiados por três vias: por governos, através de editais e fundos, pelos exibidores (canais de televisão ou plataformas de vídeo por demanda – VOD) ou por empresas que veem no seu conteúdo uma forma de reforçar sua marca – haveria, ainda, uma forma muito falada, mas pouco efetiva no mercado, que seriam os financiamentos coletivos. Todas essas formas trazem demandas próprias que dificultam a liberdade artística de criação para os filmes do gênero. Geralmente as demandas estão associadas ao conteúdo dos filmes. E há, neste sentido, uma constante busca por formas didáticas de se realizar o filme para que este conteúdo seja transmitido.
Dessa maneira o paradoxo entre uma linha narrativa clara e a conexão com as artes mencionado no surgimento do documentário está presente também nos tempos atuais. Veremos mais à frente que

barreiras através de sua liberdade de pensamento e de forma de ver o mundo. Conseguem, com isso, extrapolar esse paradoxo. Os produtores/realizadores, preocupados com a viabilidade das suas produções, acabam por esbarrar nele a todo momento, assim como Grierson. Retornando seu tempo e suas preocupações, o filme estava a serviço de seus patrocinadores e por isso sua conexão com as artes deveria ser negada. Essa conexão dificultava a representação da realidade por dificultar a clareza dos discursos fílmicos. Dessa maneira, era necessário seu distanciamento.

> Grierson's commitment to government and corporate sponsorship as the only viable means of institutional support required an act of separation from the more radical potentialities of the modernist avant-garde and the particular example of the Soviet cinema. (NICHOLS, 2001, p. 600)

Apesar desta aparente negação das conexões entre o documentário e as vanguardas modernistas, Grierson sabia o que acontecia em outras partes da Europa e na União Soviética, porém evitava estes estudos nos seus esforços para organizar o gênero documentário. Em função deste distanciamento do documentário com relação ao campo das artes, produzido por realizadores e teóricos, Nichols então propõe uma revisão da história do documentário, reconectando seu surgimento com as práticas

---

essa dualidade do início do documentário foi diluída. Mas resquícios dessas questões ainda rondam os filmes e seus realizadores.

Vivemos também em constante mudança com relação às demandas dessas formas de financiamento. As empresas que financiam filmes estão cada vez mais cautelosas com sua imagem, balizando com mais cuidado onde sua marca é colocada. Os exibidores estão se transformando. Antes havia vários canais de televisão espalhados pelo mundo, muitos deles com um enfoque forte em documentários. Pela sua diversidade de focos e de culturas (por serem de diferentes países e com focos em conteúdos diversos) víamos uma proliferação de diferentes filmes e linguagens. Estes canais estão enfraquecendo, cada vez eles têm menos recursos. E as plataformas de vídeo por demanda globalizadas (Amazon, Netflix, Apple, Disney) estão em crescimento. Para estas o que importa é o público. Por se tratar de filmes visualizados pela internet, os dados de visualização são precisos. Dessa forma eles direcionam suas escolhas através da leitura destes dados. Se os espectadores estão assistindo a documentários sobre animais, são estes os filmes que serão feitos. Dessa maneira corre-se o risco de uma diminuição na diversidade destas produções.

Há ainda a especificidade em movimento do cenário de financiamento governamental brasileiro. Caminhávamos para a criação de uma base sólida para a produção de cinema (não só documentário) quando um golpe parlamentar e uma posterior troca de governo mudaram completamente o cenário. Em países onde as fontes de financiamento governamentais estão sólidas estas sofrem poucas influências das mudanças de governo na sua permanência e, em especial, na gerência de seus conteúdos. No Brasil o que estamos vendo é uma ameaça de desaparecimento destas fontes, num primeiro momento. E, de forma velada, um controle dos conteúdos e formas das produções.

modernistas. Para ele esse afastamento é um mito que surge de demandas de mercado, mas que existem outras histórias do documentário. Para começar:

> By 1930, with the adoption of sound in cinema and the onset of a global depression, documentary stood recognized as a distinct form of filmmaking. What brought it into being? The standard histories assume the existence of a documentary movement or institutional prattle. This ancestral pedigree guarantees documentary's birthright, but as we shall see it also poses a problem. (NICHOLS, 2001, p. 583)

O problema a que o autor se refere é a demora para que o gênero se constituísse enquanto tal. Se sua história está associada à própria história do cinema, porque demorou 30 anos para que ela fosse institucionalizada, como o fez Grierson? Para entender essa questão, Nichols propõe retomar os quatro elementos que ele considera essenciais para o surgimento do documentário, partindo do elemento inicial, que nasce junto ao cinema:

> In fact, of the four elements that contribute to the formation of a documentary film wave only one had been in place since 1895: the capacity of cinema to record visible phenomena with great fidelity. To this capacity, we must add three more contemporaneous elements: (1) the gradual elaboration of narrative codes and conventions distinct to cinema (1905-1915) that allow any film to utilize a storytelling structure capable of inspiring belief in its representational gestures, largely through a stress on vivid characters, linear actions, and the cinematic organisation of time and space via continuity, parallel, and point-of-view editing; (2) the last acknowledgment: the wide array of modernist, avant-garde filmmaking practices that flourish throughout the 1920's and (3) a range of rhetorical, persuasive strategies that provide distinct form of viewer engagement. (NICHOLS, 2001, p. 586)

Nenhum destes elementos isolados formam o gênero documentário. Isolados cada um pode levar a lugares e propósitos distintos. Mas a união deles foi essencial para que o gênero se constituísse e se solidificasse. Para Nichols o documentário toma forma em torno de uma série de esforços para construir uma identidade nacional nos anos 1920 e 1930. Desta maneira o primeiro elemento seria a retórica desenvolvida nos filmes em função da conjuntura político-social. O documentário serviria para afirmar, ou contestar, o poder do Estado. O gênero cresceu para ambos os lados, levantando questões públicas importantes e contribuindo para definir o papel do Estado a partir da afirmação, ou contestação, de sua relação com estas questões. O potencial do filme de

contestar o Estado e sua lei, assim como o de afirmá-lo, fez do documentário um instável aliado daqueles que estavam no poder (NICHOLS, 2001).

Dessa maneira as estratégias de retórica do documentário foram se desenvolvendo e aperfeiçoadas, sendo utilizada para estes propósitos, mas também para outros como veremos mais à frente. Essas estratégias serviam para capturar e guiar o espectador em torno de um discurso fílmico claro.

> It called on the audience to put itself to act accordingly. Rhetorical speech, in the form of editing patterns, intertitles, and voice over commentary, channels techniques of defamiliarization toward preferred forms of social change. Like the other three elements, rhetoric does not necessary lead to documentary film. As a persuasive strategy it also supports overt propaganda, all advertising, and some forms of journalism. (NICHOLS, 2001, p. 599)

Adicionamos aqui um segundo elemento: a capacidade de filmar fenômenos visíveis com grande fidelidade, o que já era possível desde 1895. O realismo fotográfico, num primeiro momento, e a capacidade de se reproduzir essas imagens em movimento, num segundo momento, formam um importante aspecto da constituição do documentário. Experimentos de diversos cientistas levaram ao surgimento da fotografia no início do século XIX. O marco dessas descobertas é o momento em 1826 quando Joseph Nicéphore Niépce consegue gravar a imagem de uma câmera escura em uma placa de estanho. A técnica da fotografia avançou rapidamente, permitindo que ainda no mesmo século fossem geradas imagens fotográficas extremamente fiéis à realidade. Como já foi dito, também no mesmo século, através de experimentos de outros cientistas/artistas, foi possível que essa imagem fosse captada e exibida em movimento. A união da capacidade de se reproduzir imagens da realidade com grande fidelidade e de capturá-las e exibi-las em movimento gerou transformações extremas no mundo das artes e da documentação.

> Spectacle in early cinema, like visual evidence in Science, relied on an impression of photographic realism that better to convince use f the authenticity of remarkable sights. One of the most vivid conjunctions of spectacle and photographic realism occur in pornography. Markers of authenticity affirm that an actual sex act has occurred, even if this act occurred, like most fiction-based acts, solely for the purpose of being filmed. It is safe to conclude that the documentary potential of the photographic image does not lead directly to a documentary film practice. Neither spectacle and exhibition, nor Science and

> documentation, guarantee the emergence of a documentary film form. Movements involve historical contingency, not genetic ancestry. Sometimes more than the ability to generate visual documents, however useful this may be, is necessary. (NICHOLS, 2001, p. 589)

Mais uma vez Nichols reforça que essa capacidade, apesar de muito importante, ainda não é suficiente para a constituição do gênero. A elaboração de técnicas narrativas distintas das do cinema de ficção constitui o terceiro elemento descrito pelo autor. Enquanto a ficção se constitui na maioria das vezes na jornada do herói, o documentário cria outras formas de apresentar e de lidar com a história.

> Typically centered on a main character or hero in classic narrative fiction, such a structure proves detachable from individualized agents or heroes; social issues such as inadequate housing, floods, the isolation of remote regions, or the exploration of an entire class can establish the story's initiating disturbance. Resolution follows less from a hero's action that from the documentary's own solution to social problem [...]. (NICHOLS, 2001, p. 591)

O documentário tira a centralidade dessa figura heroica, tratando dos problemas através de questões relacionadas a ele, de discurso de formas de organizar imagens no tempo. A narrativa reconfigura a visão do tempo, que passa a ser mais que duração. Ele é parte significante da história e a maneira como ele ajuda a história a se organizar é essencial para a linguagem do filme.

> What narrative does is make time something more than simple duration or sensation. Through the introduction of a temporal axis of actions and events involving characters or, more broadly, agents (animals, cities, invisible forces, collective masses, and so on), narrative imbues time with historical meaning. Narrative allows documentary to endow occurrences with the significance of historical events. (NICHOLS, 2001, p. 589)

Já é sabido que a narrativa isoladamente também não é suficiente para a constituição e formalização do gênero documentário. A virada histórica, segundo Nichols, vem deste último elemento. Para o autor, todos são de fundamental importância nesse surgimento, mas um deles merece especial atenção. O mais perigoso, o com maior potencial de desordem: a prática modernista. Justamente o elemento que mais interessa à presente tese, já que evidencia a relação do documentário com as práticas artísticas.

> The appearance of documentary involves the combination of three preexisting elements – photographic realism, narrative structure, and modernist fragmentation – along with a new emphasis on the rhetoric of social persuasion. This combination of elements itself became a source of contention. The most dangerous element, the one with the greatest disruptive potential – modernist fragmentation – required the most careful treatment. (NICHOLS, 2001, p. 582)

A explosão da vanguarda modernista, com suas próprias questões sociais, convenções formais, combinações de conceitos e práticas, propicia uma junção de técnicas de representação e contexto social, marca um movimento de documentário inovador. As formas tradicionais de representar a realidade, cristalizadas, pouco criativas, que se aprisionaram na dualidade entre afirmar ou contestar o Estado, são extrapoladas pela pulsão artística das práticas modernistas. “It was precisely the power of the combination of indexical representations of documentary image and the radical juxtapositions of time and space allowed by montage that drew the attention of many avant-garde artist to film” (NICHOLS, 2001, p. 595). Uma nova energia é adicionada a um movimento que se encontrava estagnado na sua forma tradicional vigente e submetido a ações políticas panfletárias.

> Instead of the resolution-oriented structure of classic narrative, or the comparable problem-solution pattern of much documentary, modernist experimentation favored an open-ended, ambiguous play with time and space that did less to resolve real issues than to challenge the definition and priority of an issue per se. (NICHOLS, 2001, p. 594)

Artistas eram tomados pelo impulso do documentário, motivados pelo impacto social e o combinam com a tradição modernista. Nomes conhecidos como Man Ray, Joris Ivens, Buñuel, Salvador Dalí, entre outros, produziam documentários a partir das explorações do movimento. Nichols dá especial destaque para a força dessa fusão na União Soviética. O movimento construtivista, que cresceu no país com figuras conhecidas como Rodchenko e Mayakovsky, combinava inovação formal com aplicação social (NICHOLS, 2001). Dziga Vertov, que também era parte do movimento embora se dedicasse mais à feitura de filmes, realizava “experimentos comunicacionais” – denominação presente na introdução de *O Homem com a câmera*, filme lançado por Vertov em 1929 – a partir da junção de linguagens dos construtivistas com uma nova linguagem do documentário. O filme mescla inovação formal, a partir de uma

construção de sentidos marcada pelo trabalho autoral. Essa última característica é traço marcante nos trabalhos que transitavam nessa fusão. Característica que permeia, até hoje, os trabalhos que atravessam os campos das artes visuais e do documentário.

> The concept of making, or authorship, moves us away from indexical documents of preexisting fact to the semitics of constructed meaning and the address of the authorial I. As Ivens asserted, “it is the personality of the artist alone which distinguishes him from both reality and simple recording. Or as Dziga Vertov, a figure claimed by documentary historians but himself rooted deeply in the theory and pratica of the constructivist avant-garde, proclaimed in 1923, “My road is toward the creation of a fresh perception of the world. Thus, I decipher in a new way the world unknown to you.”
> [...]
> Modernist elements of fragmentation, defamiliarization, collage, abstraction, relativity, anti-illusionism, and a general rejection of the transparency of realist representation all find their way into acts of documentary filmmaking. As Dziga Vertov wrote, “I am eye. I have created a man more perfect than Adam… I take the most agile hands of one, the fastest and most graceful legs from another… and, by editing, I creat and entirely new, perfect man.” (NICHOLS, 2001, p. 593)

Fica claro pela revisão histórica de Bill Nichols que a separação entre documentário e as vanguardas modernistas é relativa, ou até mesmo um mito, mesmo que muitos historiadores ainda a perpetuem. Vestígios das vanguardas são visíveis em diversos filmes e em diversas formas de documentário como o conhecemos. O documentário vira sua atenção para temas sociais, questões sexuais, éticas, raciais, memórias pessoais, dentre outros. Ao invés de representar o estado, representar indivíduos e histórias com outras perspectivas. Documentaristas que se aproximam de seus objetos como formas de realizar novos filmes. Este caminho não mais necessita de uma separação estratégica para as técnicas modernistas. Os trabalhos dos anos 1970 retornam para técnicas que o cinema anterior rejeitou.

> The newer post-1970s “wave” of documentary film, like the modernist avant-garde before it, revises our understanding of the subject; it displaces the individual from the stable position of correspondent with the state as suppressed subjectivities claim a voice and image of their own. (NICHOLS, 2001, p. 609)

Posteriormente, evoluções tecnológicas (como o desenvolvimento de equipamentos leves de filmagem e o surgimento do som sincrônico no cinema) contribuíram para mudanças na concepção do documentário. Assim, nas décadas de 50 e 60 do século passado, a busca do registro espontâneo do real foi a marca forte

das produções do gênero. O documentário clássico passou então a ser questionado por novos grupos de realizadores da França e dos EUA. O resultado foi o surgimento de dois movimentos que ficaram conhecidos como cinema-verdade, encabeçado pelos franceses Jean Rouch e Edgar Morin, e cinema direto, cujos principais representantes são os americanos Robert Drew e Richard Leacock.

O cinema direto e o cinema-verdade surgem justamente de um questionamento da forma como se organizava a grande maioria dos documentários até então. Tidos como clássicos, estes últimos eram caracterizados pela investigação de uma realidade objetiva, que se apresenta ao espectador por meio da narração em *off*, acompanhada de imagens ilustrativas. Ou seja, a realidade é trazida em forma de um argumento objetivo que, por sua vez, é explicitado pela narração e legitimado de forma indutiva pelas imagens. De um modo geral apresentam uma grande coesão interna (ausência de brechas e quebras), característica que os aproxima de uma tendência afirmativa à medida que os afasta da possibilidade de que seus argumentos tornem-se temas de discussão. Geralmente evitam contradições, escondem o caráter de discurso e empregam o modelo particular/geral – correspondente à exposição de depoimentos e ações de personagens como dados puros e superficiais, que em seguida são generalizados e adequados pelo locutor ao argumento do documentário. São filmes que possuem uma verdade interior, própria de seus autores e produtores, ignorando as contradições inerentes à vida.

A impressão de objetividade proposta e induzida pelos documentários clássicos é levada ao extremo nos filmes pertencentes ao cinema direto – movimento que reuniu um grupo de jovens realizadores e que se desenvolveu principalmente na década de 1960 nos EUA e na Inglaterra. Além de motivações discursivas e conceituais, o cinema direto possui motivações tecnológicas, por se valer de recursos surgidos nessa época como: câmeras mais compactas e dinâmicas e, principalmente, a possibilidade de captação de som direto.

Ao mesmo tempo que corresponde à continuação da busca pelo real que fora iniciada pelo documentário clássico, o cinema direto abandona a tendência de controlar as situações filmadas, inerentes ao documentário clássico. Da-Rin descreve da seguinte maneira a estrutura básica do cinema direto:

> O cinema direto procurou comunicar um sentido de acesso imediato ao mundo, situando o espectador na posição de observador ideal; defendeu extremadamente a não intervenção; suprimiu o roteiro e minimizou a direção; desenvolveu métodos de trabalho que transmitiam a impressão de invisibilidade da equipe técnica; renunciou a qualquer forma de controle sobre os eventos que se passavam diante da câmera; privilegiou o plano-sequência sincrônico; adotou uma montagem que enfatizava a duração da observação; evitou o comentário, a música em *off*, os letreiros, as encenações e as entrevistas. (DA-RIN, 1995, p. 100)

A ênfase é a observação, “a vida observada pela câmera”. A montagem, que tende ao tempo real, busca um objetivismo extremado e privilegia a autenticidade e a espontaneidade. Em relação ao documentário clássico, o modo observacional de representação inaugura o discurso direto, em detrimento de letreiros e *offs*. Em uma perspectiva teórica, o cinema direto afasta-se da função estética do cinema, em direção à busca de uma sensação de presença física.

A transparência do documentário e a sua capacidade de apresentar o real sem nele intervir foram novamente questionadas, mesmo sendo considerados todos os cuidados propostos pelo cinema direto. A escolha entre o que mostrar ou não, a organização daquilo que é mostrado, a duração dessa exibição e a ordenação dos planos entre si foram indicados como fortes e inevitáveis indícios de subjetividade nas imagens. Nesse instante surge o cinema-verdade – também na década de 1960 e principalmente na França – que abandona a busca pela captação de uma realidade pré-existente e independente do encontro entre documentarista e personagem ao assumir a subjetividade inerente a qualquer representação. O documentarista do cinema-verdade, relacionado ao modo interativo de representação, abandona a utopia de uma reprodução especular do real e assume o seu papel mediador, em alguns casos, de provocador. Da-Rin diz do cinema-verdade:

> [...] enfatizou a intervenção do cineasta, ao invés de procurar suprimi-la. A interação entre a equipe e os atores sociais – pessoas convocadas a participar do filme – assume o primeiro plano, na forma de interpelação, entrevista ou depoimento. A montagem articula a continuidade espaço-temporal deste encontro e a continuidade dos pontos de vista em jogo. A subjetividade do cineasta e dos participantes da filmagem é plenamente assumida. (DA-RIN, 1995, p. 100-101)

O cinema-verdade caracteriza-se principalmente pela intenção de trazer à tona o caráter de artefato das obras documentais, evidenciando o processo de manipulação ocorrido ao longo do desenvolvimento do documentário. As entrevistas e os depoimentos assumem lugar de destaque, privilegiando a interação entre equipe e entrevistados. Os representantes do cinema-verdade, entre os quais os franceses Jean Rouch e Edgar Morin, eliminavam o fosso entre um lado da câmera e outro – assim como existia no cinema direto – e propunham circulação e trocas experienciais entre as duas partes.

Sendo assim, o cinema-verdade mantém a verdade como objetivo, mas propõe outro modo de acesso a ela: se no cinema direto a verdade preexiste e basta esperar que ela aconteça, o cinema-verdade busca a realidade emergente e eventual, que aparece no momento do encontro entre a câmera e o entrevistado, através de uma série de estratégias e provocações. No cinema-verdade, assim como no cinema direto, o argumento emerge da situação captada.

3.1 O elemento documentário a partir do pensamento cinematográfico deleuziano

Gilles Deleuze nos oferece dois estudos sobre as imagens e os signos do cinema: *A imagem-movimento* e *A imagem-tempo*. Tais estudos foram desenvolvidos a partir do conceito bergsoniano de duração. Segundo Deleuze, a riqueza da descoberta de Henri Bergson é tamanha que dificilmente teremos chegado às consequências máximas de sua exploração. Ao contrário de Deleuze, Bergson não discute esses conceitos para falar da imagem cinematográfica, pois o próprio Bergson, em outro estudo, critica sumariamente o cinema. Vale considerar que essa crítica é fundamentada pelo fato de Bergson ter conhecido apenas os primórdios da imagem cinematográfica. E, segundo Deleuze, “a essência de uma coisa nunca aparece no princípio, mas no meio, no curso de seu desenvolvimento, quando suas forças se consolidaram” (DELEUZE, 1985, p. 11). Bergson presenciou somente o início do cinema, e sabia, mais do que qualquer outro, das limitações desses primórdios. “Ele dizia, por exemplo, que a novidade da vida não podia aparecer em seus primórdios, porque no início a vida era forçada a imitar a matéria... Não é a mesma coisa para o

cinema? Em seus primórdios o cinema não é forçado a imitar a percepção natural?" (DELEUZE, 1985, p. 11).

Utilizaremos a abordagem cinematográfica deleuzeana a partir de alguns conceitos presentes nos livros *Cinema I* e *Cinema II*, relacionando-os com o cinema documentário. Embora o autor não aborde o documentário nesses dois livros, utilizaremos esses conceitos escolhidos como ferramentas, de certa forma ampliando o campo de ação dos conceitos. Esta análise tem como pano de fundo o breve histórico sobre o documentário visto no presente capítulo. Aliás, a importância desta análise se dá, justamente, pela posição adquirida pelo documentário – e, consequentemente, pelas teorias e discussões em relação ao gênero – após o período das vanguardas modernistas.

Os filmes documentários estiveram, durante muitos anos, estagnados na necessidade de representar o real em sua pureza e brutalidade. Como se construía o contato entre o documentário e a realidade; o quanto o documentarista influenciava a cena gravada; o quanto as pessoas entrevistadas estavam representando diante da câmera: estas eram as questões que guiavam as discussões e as produções no período pós-vanguardas e anterior ao *boom* da videoarte na década de 1980.

Outro aspecto relevante desta pesquisa se deve à crescente utilização da linguagem documental já estabelecida (ou seja, pouco experimental) na produção de filmes governamentais, filmes históricos, estudos antropológicos etc. O que provoca sua exclusão do que é, ou ao menos foi considerado como "cinema artístico".

O cinema documentário readquiriu nobreza artística tardiamente. Nobreza "que lhe foi recusada em grande parte de sua história – muitas vezes pelos próprios documentaristas, que queriam se afastar da ideia do cinema como arte ou diversão" (LINS, 2005, p. 3). Por isso as análises e teorias relativas ao gênero não passaram pelos pensamentos que enriqueciam o cinema, como *A imagem-movimento* e *A imagem-tempo*. Deleuze explicita que os grandes autores de cinema pensam com imagens-movimento e imagens-tempo, e que esses pensamentos podem ser estudados, trabalhados, conceituados, como ele o faz nos dois livros mencionados.

Cabe a este trabalho trazer alguns pontos da análise deleuzeana para o universo do cinema documental de maneira a elucidar os pensamentos suscitados pelo que

estamos chamando de presença do *elemento documentário*. Pretende-se avaliar as potencialidades do gênero a partir de conceitos que tangem a *Imagem-movimento* e a *Imagem-tempo* para, posteriormente, retornar à apreciação de obras brasileiras que tangem o documentário, em especial dos artistas guias desta tese.

3.1.1 A imagem-movimento no documentário

Para introduzir seu estudo sobre a imagem-movimento, Deleuze retoma *A evolução criadora* de Henry Bergson. São três as teses sobre o movimento apresentadas por Bergson nesse livro. A primeira delas diz que movimento e espaço percorrido não se confundem. Enquanto o espaço percorrido é passado, o movimento é presente, está em curso. O movimento é o ato de percorrer (DELEUZE, 1985, p. 9). O movimento de um filme, o que vemos na tela, não é, simplesmente, uma imagem de um instante ocorrido num determinado momento passado. Mas sim um movimento presente que constantemente recria o filme no contato com o espectador que, como ele, “está em curso”.

Ainda na primeira tese, Bergson, opondo-se à fenomenologia, afirma que o cinema reproduz a percepção natural através da reconstituição do movimento por meio de cortes imóveis de instantes no tempo. Seria do mesmo modo como fazemos na visão, acionamos um cinematógrafo interior e vemos/filmamos as imagens a nossa volta. A partir de 16 imagens por segundo nossos olhos não conseguem mais diferenciá-las fazendo com que, em sequência, as vejamos como pertencentes a um mesmo movimento. Deleuze, no entanto, coloca alguns questionamentos em relação à análise de Bergson:

> Deve-se depreender daí que, segundo Bergson, o cinema seria somente a projeção, a reprodução de uma ilusão constante, universal? Como se tivéssemos sempre feito cinema sem saber? Mas então, muitos problemas se colocam. [...] E, de início, a reprodução da ilusão não é de certo modo, sua correção? A partir da artificialidade dos meios pode-se concluir a artificialidade do resultado? (DELEUZE, 1985, p. 10)

Deleuze propõe que apesar de no cinema termos uma sequência de imagens que juntas formam o movimento, na verdade o que ele – o cinema – nos oferece seria

uma imagem média, e não uma sequência de fotogramas. Uma imagem cujo movimento não se adiciona, mas já é intrínseco a ela. Uma imagem-movimento. Existe sim um corte, mas não um corte imóvel ao qual se acrescenta o movimento, mas um corte móvel, do qual o movimento é parte integrante.[5] O cinema, desta forma, se comporta como uma máquina que produz o automovimento das imagens.

Nesse sentido, a ilusão é corrigida ao mesmo tempo que a imagem aparece ao espectador. É como se ao contar uma história, a fossemos melhorando de maneira que ficasse mais atraente para nosso interlocutor. O mesmo se faz no cinema e também no cinema documentário. A realidade filmada é enquadrada, provocada, montada, ou mesmo corrigida, para que se transforme em filme. Ela passa pela subjetividade de um documentarista com sua equipe técnica, pela dos entrevistados, e pela do pesquisador e daí em diante. Dessa forma a capacidade do documentário de representar o real é questionada. Em movimentos como o do cinema-verdade, por exemplo, defende-se que ele nos oferece acesso uma nova realidade, recriada pelas subjetividades dos envolvidos, pela artificialidade dos meios e pela própria linguagem cinematográfica.

A segunda tese de *A evolução criadora* diz respeito justamente à ilusão sobre o movimento, mas não somente no cinema. O erro atribuído a essa ilusão é único, seja no cinema ou na vida: “reconstituir o movimento através de instantes ou posições”. Segundo essa tese, esse processo acontece de maneiras distintas na antiguidade e na modernidade. Enquanto, no primeiro, a ilusão se dava numa sequência de instantes privilegiados – e os intervalos entre eles não importavam –, na ciência moderna verifica-se que esse movimento se constitui por instantes quaisquer. Sobre a mudança da concepção do movimento Deleuze diz:

> A revolução científica moderna consistiu em referir o movimento não mais a instantes privilegiados, mas ao instante qualquer. Mesmo que o movimento fosse recomposto*, ele não era mais recomposto a partir de elementos formais transcendentes (poses), mas a partir de elementos materiais imanentes (cortes)*. (DELEUZE, 1985, p. 1; grifos do autor)

[5] Ao recorrer ao corte móvel, Deleuze lembra que o próprio Bergson já havia descoberto esse conceito, antes do livro *A Evolução Criadora* e antes mesmo do surgimento do próprio cinema, em *Matière et Mémoire*.

Segundo Deleuze, Bergson conclui que o cinema estaria associado à ilusão moderna. Mas dois são os caminhos suscitados por esta conclusão. Em um dos caminhos a primeira tese de *A evolução criadora* é retomada já que, apesar de uma diferença no ponto de vista científico em relação às duas ilusões, o resultado das duas é muito semelhante. O movimento sendo recomposto – por poses, ou por cortes – em ambos os casos temos uma referência que tange a um Todo. Uma concepção ligada à filosofia antiga que se propõe a tratar de um todo dado, ou do eterno. Mas o que a perspectiva bergsoniana nos traz é justamente que o movimento só se faz "se o todo não é dado e nem pode vir a sê-lo". Perspectiva que vai ao encontro desta ciência moderna que se propõe a trabalhar numa "*outra* filosofia".

> Quando reportamos o movimento a momentos quaisquer, devemos nos tornar capazes de pensar a produção do novo, isto é, do notável e do singular em qualquer um desses momentos: trata-se de uma conversão total da filosofia; e é o que Bergson se propõe finalmente a fazer: dar à ciência moderna a metafísica que lhe corresponde e que lhe está faltando como uma metade falta à outra metade. (DELEUZE, 1985, p. 16)

A mudança de perspectiva de um *todo, eterno, universal,* para o *singular* e o *novo* são essenciais para se avançar na relação entre *a imagem-movimento* e a *imagem-tempo* de Bergson e Deleuze, e documentário. A partir da proposição de Bergson, Deleuze coloca o cinema como parte integrante da nova forma de pensar o mundo. E vai além, pois segundo ele, a contribuição do cinema nesta nova perspectiva é essencial para que a conversão seja aplicada às artes e à vida. Isto é, ao mesmo tempo que o cinema é influenciado por esta concepção, ele a influencia, a dissemina.

Aqui é possível arriscar uma ampliação dos conceitos de Deleuze para o documentário. Se as questões do documentário que o colocavam na perspectiva clássica foram superadas tardiamente (quando comparado ao cinema de ficção), é na relação com o singular que o seu desenvolvimento se faz, e que suas forças se consolidam. Quando a perspectiva se desloca do todo, inatingível, inabarcável, para o singular, o documentário se abre para receber a realidade a partir de olhares também singulares, de perspectivas mínimas, e passa a pertencer, ao invés de representar.

Para Deleuze, um outro ponto de vista nos é oferecido, uma nova noção emerge desta segunda tese. Nesta nova noção, o cinema "não seria mais o aparelho

aperfeiçoado da mais velha ilusão, mas, ao contrário, o órgão da mais nova realidade a ser aperfeiçoado". A partir dos estudos e da relação de Deleuze com o cinema, ele cria um outro plano de imanência*,* uma outra forma de pensar como as coisas se desenvolvem no mundo. Ao mesmo tempo ele desenvolve uma outra visão sobre os signos do tempo, da diferença sem identidade e fora da representação.

A terceira tese se abre justamente da noção de um todo que não pode ser dado. Mas um todo que é constantemente reconfigurado pelo movimento. O movimento modifica a duração ou o todo. "[...] O todo, os todos estão precisamente na duração, são a própria duração na medida em que ela não pára de mudar". O todo, no caso do documentário, está diante de uma realidade que constantemente reconfigura o filme. A relação filme-realidade, sempre em movimento durante a produção e durante a apreciação de um documentário, não pode ser dada como algo definitivo ou concreto. Esta relação está sempre em questão, abalando e sendo abalada por ambos os extremos.

O documentário é um produto do encontro entre um autor, documentarista, e um objeto – seja ele pessoa/personagem, fato histórico, lugar etc. O filme surge desta relação, ele transforma e é transformado por ela. O todo (seja ele o filme, ou a realidade filmada) é constantemente reconfigurado, recombinado, pela singularidade da relação, pela novidade do encontro entre documentarista e realidade. Um novo real surge do encontro, um real momentâneo, em *movimento*.

O movimento encontra-se nesse constante trânsito entre as partes e a duração, ou o todo. Ele é, ao mesmo tempo, o que diz respeito aos meandros, ao singular, às especificidades das partes, e à célula de metamorfose desse todo que não se estagna, ao contrário, muda constantemente.

O *elemento documentário* seria a presença deste encontro no filme. Um encontro que pode ser determinante no filme ou pode ser um ponto de partida. Este elemento pode ser mais presente ou menos presente a depender do filme. Pode, às vezes, não ser a intenção do autor, como veremos a seguir nos trabalhos de Eder Santos e de outros artistas brasileiros, mas pode estar lá esperando para ser encontrado e discutido. Buscaremos, no próximo capítulo, este elemento em projetos que flertam com

as artes e que são espacializados, instalativos. Mas antes, buscaremos suas conexões com a produção documental experimental e a videoarte brasileira.

Na década de 1960, no Brasil, o documentário se utiliza das mudanças tecnológicas, privilegiando a voz do "outro" como questão essencial para os cineastas (com vimos, a entrevista é extremamente facilitada com a possibilidade do som direto). Esses filmes eram realizados na sua maioria por diretores ligados ao Cinema Novo, que se encontrava efervescente. No entanto, segundo Consuelo Lins e Cláudia Mesquita, autoras de *Filmar o real*, os documentários brasileiros deste período seguiam caminhos diferentes dos experimentados por outros movimentos.

> Diferentemente de movimentos inovadores do documentário neste período – tais como o cinema-verdade francês e o cinema direto norte-americano, que aboliram a narração *over* descarnada, onisciente e onipresente, em favor de um universo sonoro rico e variado –, a forma documental brasileira se deixa contaminar por procedimentos modernos de interação e de observação, mas não se transforma efetivamente. (LINS; MESQUITA, 2008, p. 22)

A crescente utilização de entrevistas como meio de acesso à voz do "outro" não demonstrava efetivamente um comprometimento com as questões colocadas ao documentário naquele período. Os filmes nacionais continuavam se utilizando de concepções prontas. Os argumentos eram elaborados muitas vezes antes mesmo da realização das entrevistas, que surgiam como elemento retórico para a afirmação de uma posição já estabelecida.

Conforme vimos no capítulo anterior, é também neste período que, segundo Arlindo Machado, os artistas buscam outros materiais para realizar suas obras e gerar trabalhos inovadores, rompendo o cavalete, o quadro e a pintura (MACHADO, 2003). A convergência entre um universo audiovisual com aparatos mais acessíveis – entretanto ainda preso a premissas clássicas por seus realizadores – e uma comunidade de artistas sedentos por novos meios e materiais para sua produção, culminou no surgimento efervescente de um documentário crítico em relação a sua própria linguagem. Essa crítica se dava através do experimentalismo, que voltava os olhares para o próprio gênero e sua capacidade de representar determinados problemas e questões relacionadas à experiência popular.

Uma das aparições mais importantes para esse movimento contestador é Arthur Omar que, em 1972, lança seu filme *Congo*, seguido do ensaio crítico *O antidocumentário provisoriamente*. Omar critica as boas intenções dos documentaristas preocupados com as questões populares, explicita a distância entre eles e as motivações sociais que expunham e explicita a falsidade de toda representação imagética.

> O filme antidocumentário teria muito mais uma função de examinar a impossibilidade de se conhecer, do que tentar fornecer um conhecimento novo. Ele é um filme que alude muito mais do que propõe. Não estou propondo uma nova visão da congada, o ***Congo****,* objetivamente, não é o tema do filme, o tema é a tensão entre o conhecimento erudito e uma prática popular que está colocada em outro nível de realidade e que em última instância não se comunica.
> Eu quero questionar a estrutura do documentário como sendo produtor da satisfação do conhecimento, porque na verdade você só vai ter a sensação de conhecer, quando aquele objeto estiver longe de ser apreendido. Eu não trato desse objeto. Trato da maneira como esse objeto é tratado por um determinado discurso. Isso é o antidocumentário – é quase um filme epistemológico.[6]

Poucos anos depois Glauber Rocha nos oferece *Di/Glauber* (1977). Um documentário narrado na primeira pessoa, demonstrando a relação de afeto – mesmo à distância em muitos momentos – entre o diretor e o objeto do filme, o pintor Di Cavalcanti, que acabava de falecer. Glauber interfere durante o enterro do pintor, filma o caixão e o corpo. Sua narração é frenética e apaixonada. Incomoda, mostra a viúva e a amante. Produz uma das mais belas homenagens já realizadas no cinema, paradoxalmente banida das telas nacionais pela família do pintor.

---

[6] Entrevista de Arthur Omar para Guiomar Ramos sobre o antidocumentário em *Congo* (1972) e *O Anno de 1798* (1975), outubro de 1993. Disponível em: http://www.museuvirtual.com.br/targets/galleries/targets/mvab/targets/arthuromar/targets/entrevistas/languages/portuguese/html/sobreoantidocumentario.html. Acesso em: 14 set. 2009.

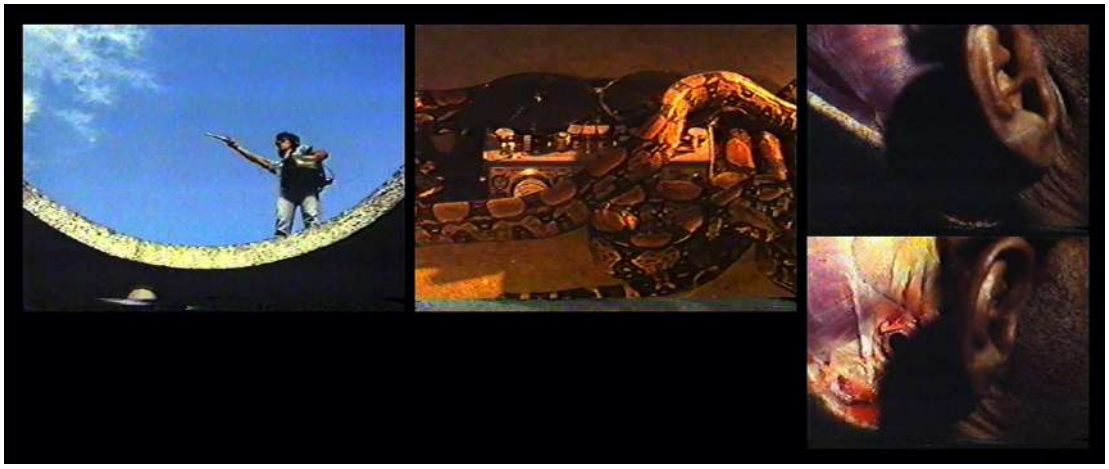
Figura 9 – Fotogramas de *Di/Glauber*, de Glauber Rocha

Fonte: ROCHA, 1977.

> Congo e Di/Glauber são filmes experimentais, reflexivos, ensaísticos; obras em que a intervenção dos cineastas é central e explícita, realizadas a partir de um material audiovisual heterogêneo, e nas quais o que importa não são as "coisas" propriamente, mas a relação que se pode estabelecer entre elas. (LINS; MESQUITA, 2008, p. 24)

Arthur Omar apresenta outra obra essencial, *O som ou o tratado de harmonia* (1984). O filme se apropria de uma linguagem radicalmente experimental, própria do vídeo daquele período. Utilizando-se de ruídos, entrevistas e imagens provocativas, Omar busca uma relação atípica com o espectador em torno da questão sonora. Ele interfere, dá argumentos, descontextualiza imagens, insere intervenções sonoras durante as falas, aumenta o volume da música, abre uma orelha humana para exibir como o documentário funciona.

Figura 10 – Fotogramas de *O som ou o tratado de harmonia,* de Arthur Omar



Fonte: OMAR, 1984.

A linguagem audiovisual está em voga. A partir de meados da década de 1970, os primeiros aparelhos de produção de vídeo, conhecidos como *portapack* chegam ao Brasil. O audiovisual passa a ser experimentado não somente no cinema, mas também no vídeo. Os videoartistas começam a se alastrar pelo Brasil. A busca por novos materiais encontra na linguagem eletrônica um meio mais acessível e maleável que o anterior equivalente audiovisual, a película. Com um ambiente altamente favorável, é nos anos 1980 e 1990 que os documentários se infiltram nas videoartes com mais força, ou que as videoartes dilaceraram o documentário com maior intensidade. A diversidade das produções revela a diversidade das linguagens.

Do outro lado da sua casa (1985), videodocumentário de Marcelo Machado, Paulo Morelli e Renato Barbieri (diretores ligados ao grupo Olhar Eletrônico) é uma importante referência dentro desse contexto. O vídeo busca o "outro" marginalizado, excluído, pertencente a outra classe, como criticado por Omar em seus antidocumentários. No entanto os realizadores se apropriam das convicções do *cinema-verdade* de Jean Rouch e Edgar Morin, tornando mais complexa a relação de distâncias entre documentaristas e objetos, e alavancando discussões pertinentes tanto para o documentário e a videoarte, quanto para as questões sociais que aborda.

> Microfone explicito, Morelli, Barbieri e Machado vão para as ruas dispostos a dar voz aos "personagens" encontrados [...], os documentaristas da Olhar Eletrônico chegam a passar o microfone para Gilberto, um de seus personagens, num esforço evidente de alçar seu "objeto" à condição de sujeito

> da experiência que o próprio vídeo propõe. O procedimento, além de desvelar, reflexivamente, o set da entrevista, complexifica, expressivamente a representação dos moradores de rua levada a cabo pelo vídeo – confrontando com "iguais" diferentes, Gilberto veste outros papéis, e todos saem ampliados dos encontros. Assumindo e amplificando certa tendência minoritária no cinema documental brasileiro a partir dos anos 60, *Do outro lado de sua casa*, ao incorporar a participação ativa de Gilberto, não supõe uma realidade anterior e intocável, mas grava justamente a intervenção que o vídeo provoca e propõe entre aqueles que retrata. (MESQUITA, 2003, p. 190)

A videoarte abre caminho para a diversidade da produção. Ela é o espaço do hibridismo, das infiltrações. A imagem eletrônica não é tão transparente quanto a cinematográfica ou fotográfica. O real no vídeo é traduzido por linhas, ele é colocado na esfera do impulso, do manipulável digitalmente. É o campo dos grafismos, das edições complexas, entrecortadas. Dos textos sobre as imagens, dos textos sem as imagens. Das descontextualizações, reconstruções, ligações. A imagem eletrônica "pressupõe uma arte da relação, do sentido e não simplesmente do olhar ou da ilusão" (MACHADO, 2003, p. 29).

Com as novas ferramentas surgem experiências de extrema importância tanto para o universo da arte, como para o do documentário. Um trabalho consensualmente considerado como limítrofe é *VT Preparado AC/JC* (1986). Realizado por Walter Silveira e Pedro Vieira (da TVDO, outro importante grupo da videoarte brasileira), o vídeo é uma homenagem ao músico do silêncio, John Cage (JC) e do poeta das páginas em branco, Augusto de Campos (AC). As imagens, na sua maioria, não existem. Uma tela branca, com rápidos flashes de palavras, poucas, e de fragmentos de imagens. Nestes fragmentos de imagens John Cage, que também aparece nos fragmentos sonoros. Um registro criativo da presença do músico na Bienal de São Paulo naquele ano, relacionando sua obra à de Augusto de Campos. Documentário? O vídeo da TVDO é motivado por um acontecimento real, utiliza-se de imagens e sons captados do acontecimento, além de, na sua forma, na sua linguagem, se relacionar intrinsecamente com objetos de sua pesquisa: os trabalhos de John Cage e Augusto de Campos. Portanto, para este texto, a resposta é sim.

Figura 11 – *VT Preparado AC/JC*, de Walter Silveira e Pedro Vieira

Fonte: VIEIRA; SILVEIRA, 1986.

Nesse sentido, documentário também é *Parabolic People* (1991), de Sandra Kogut. Nova York, Dacar, Tóquio, Moscou... Kogut implantou videocabines em diversas capitais do mundo abrindo a possibilidade para que os transeuntes pudessem entrar e deixar sua mensagem, seja ela qual e como for. Na edição essas imagens foram recortadas, recombinadas, fragmentadas, criando relações inesperadas através da combinação de janelas e uso de grafismo. Como resultado uma série de vídeos que criam conexões diversas em contextos múltiplos.

Figura 12 – Frames de *Parabolic People*

Fonte: KOGUT, 1991.

São muitos os vídeos tidos como “artes”, ou as videoartes, que se tencionam com o universo do documentário. Esta relação entre a produção artística e a documental, muitas vezes ignorada pelos próprios documentaristas e teóricos, subsidiou e enriqueceu a história do cinema e do vídeo, chegando a uma explosão de trabalhos híbridos no Brasil desde o *boom* da videoarte.

Os exemplos dessa relação na videografia brasileira são inúmeros. Caco de Souza e Kiko Goifman produziram *Tereza* (1992). Uma complexa imersão no universo carcerário, através de um trabalho imagético revelador. Goifman produziu

posteriormente *33* (2004), outro documentário experimental que mostra a busca do próprio autor pela sua mãe biológica. Na mesma linha outro vídeo de Sandra Kogut, *Um passaporte húngaro* (2003). Nesse trabalho a diretora mostra, com delicadeza, sua odisseia para conseguir um passaporte húngaro, já que tem parentesco com aquele país.

Carlos Nader realizou diversos trabalhos documentais que tangem a videoarte, e que circulam nos ambientes das produções artísticas. Dentre eles *O beijoqueiro* (1992), *Trovoada* (1995), *O fim da viagem* (1996), *Carlos Nader* (1997). As produções de Nader se caracterizam por um olhar particular, aprofundado – o autor chegou a morar com alguns de seus personagens, como em *O beijoqueiro* e *O fim da viagem* – resultando num trabalho experimental tanto na abordagem como na edição de seus vídeos.

Figura 13 – Frames de *O fim da viagem*, de Carlos Nader

Fonte: NADER, 1998.

Se já em Vertov ligações entre o documentário e as práticas modernistas se revelam, se no *cinema direto* e no *cinema-verdade* a estrutura clássica dos documentários é questionada e suas perspectivas ampliadas, é no vídeo brasileiro que

a tensão entre documentário e artes plásticas chega ao seu ápice para este estudo, apresentando-se com toda sua complexidade e diversidade. Esses trabalhos citados aqui fugazmente demonstram a riqueza e produtividade da efervescente conexão entre as artes visuais e o documentário no contexto brasileiro.

Essa conexão também é nítida em Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi. A vida e o trabalho dos três artistas estudados neste trabalho são atravessados pelo documentário de forma bastante distinta. Cao Guimarães se diz um documentarista do cotidiano. Iniciou sua carreira filmando pequenas coisas do dia a dia, e se transformou em um dos mais respeitados documentaristas brasileiros dos nossos tempos com trabalhos presentes em importantes festivais como Locarno, Cannes, Veneza e Sundunce. Eder Santos não gosta de assistir a documentários e não se reconhece como documentarista. Mas aponta trabalhos que realizou que possuem o elemento documentário na sua constituição. Lucas Bambozzi conta com forte presença do documentário no seu trabalho desde suas origens. Mas trabalha com o gênero de maneira diferente, sempre através da criação e da lógica do desmonte do aparelho.

Em sua entrevista Cao Guimarães cita o filme *Acidente*. Concebido em parceria com Pablo Lobato, é um filme disparado por um poema com o nome de 20 cidades mineiras, escolhidos aleatoriamente. O roteiro é o poema. Os documentaristas deveriam, então, ir àquelas cidades e captar fragmentos cotidianos que, por algum motivo, mantinham uma relação fluida com seus nomes. Outro trabalho de Guimarães, *Andarilho*, marca fortemente a infiltração no campo das artes visuais de maneira que foi escolhido para abrir a Bienal de São Paulo em 2008. Sobre Cao Guimarães, e em especial sobre esses dois trabalhos Esther Hamburger escreveu:

> O movimento em direção ao documentário vem em busca da elaboração artística do acidente, do imprevisto, do inusitado, daquilo que escapa às regras dos gêneros narrativos. Esse foco no inexplicável como elemento produtivo que tece a sociabilidade cotidiana, esbarra nos grandes acidentes, matéria-prima por excelência do espetáculo visual. Mas o movimento se dá justamente na direção de forjar abordagens que fujam das fórmulas convencionais. Longe dos grandes eventos ou das personagens célebres, interessa a digressão sobre detalhes em geral invisíveis ou enredados em uma série de outros elementos. (HAMBURGER, 2007, p. 114)

Cao Guimarães é conhecido como documentarista. Suas obras se baseiam em sua origem como fotógrafo, e encontram no documentário o início de uma pesquisa da narrativa cinematográfica. Alguns trabalhos propõem novas formas de se criar a narrativa dos filmes, como *Acidente*. Outros propõem construção de personagens como se faz constantemente no cinema contemporâneo, porém com um olhar delicado sobre a realidade, como em *Andarilho* e Alma *do Osso*. A origem deste olhar está no ponto de vista sobre o cotidiano. Como visto no capítulo anterior, seus trabalhos se iniciam com registros despretensiosos da vida que aos poucos se tornaram filme. Hoje Cao Guimarães flerta com a ficção, mas mantendo uma conexão com o documentário, trabalhando em busca do que denomina Cinema de Cozinha.

Lucas Bambozzi diz que quando começou seus trabalhos como produtor de vídeos e artista, encontrou na ideia de ser documentarista algo que lhe agradava mais do que ser cineasta ou *videomaker*. O artista conta que primeiro seu trabalho como documentarista iniciou com registros do evento Arte Cidade, mas que seus primeiros trabalhos autorais de documentário eram instalações, como *Subterranes*, apresentada neste mesmo evento e que será analisada nesta tese. A partir daí sua carreira como realizador de documentários de criação e também de um pensador de documentários foi se consolidando até chegar em filmes conhecidos como *Otto, eu sou um outro* e *O Fim do Sem fim*, ambos realizados em parceria com Cao Guimarães, e *Do outro lado do rio*, talvez seu documentário mais conhecido. O filme trata de brasileiros que vivem clandestinamente na Guiana e demonstra a característica documentarista de Bambozzi. Além de realizador, Lucas é também pesquisador. Pensa e escreve sobre documentário, tem uma conexão com o festival “É tudo verdade”, tendo participado do evento como realizador, como membro do júri e tendo escrito textos para o festival. Em seu texto *Síndrome de Realidade* o autor comenta sobre a realização deste filme:

> Em meu último documentário, ***Do outro lado do rio*****, sobre brasileiros clandestinos na Guiana Francesa,** sofri um processo extremamente angustiante porém rico que foi a necessidade de se refazer o roteiro de gravações a cada dia, em função da indisponibilidade dos personagens e a instabilidade absoluta do contexto retratado. Em situações como essa o filme acaba por evidenciar suas próprias contradições, o risco de se fazê-lo, a fraqueza da câmera como ferramenta de mediação. A realidade se impõe de tal forma que a grande transformação se dá no percurso do realizador, em seu processo de ver e se relacionar com o ambiente, em riscos de várias naturezas.

> São situações que se configuram como uma necessidade de “sofrer” o processo, de ser afetado quase que incondicionalmente pela experiência.

Já Eder Santos não se considera documentarista. Na verdade o artista diz não gostar de documentário, em especial de alguns documentários contemporâneos que, segundo ele, exploram a imagem da pobreza ou de alguns indivíduos que flertam com o que chama de loucura. Apesar deste suposto distanciamento, vários de seus vídeos têm o *elemento documentário* como peça fundamental, como já citamos no capítulo anterior. O artista também contribuiu para projetos cujo elemento documentário é peça constituinte e que fizeram parte da história do vídeo e do documentário brasileiro, como a série *Netos do Amaral*, com Marcelo Tas. Além disso, alguns de seus vídeos são realizados a partir de registro documentais. É o caso de *Europa em 5 minutos*, filme que segundo o próprio artista se enquadraria na categoria de documentário. No projeto, Santos usa imagens caseiras de um superoitista, reedita essas imagens e pede ao autor para que faça uma narração sobre essas imagens. Entremeados a estes registros outros superoitistas dão depoimento sobre a técnica e a linguagem do Super 8.

O que se pode perceber é que os três artistas, cada um a sua maneira, realizam filmes de criação, autorais, cujo elemento documentário pode ser notado. Em alguns autores ou em projetos específicos este elemento é mais presente. Esta tese tem como foco os trabalhos nos quais estes elementos são mais presentes, em especial combinados à linguagem instalativa, como veremos nos próximos capítulos. Os artistas nos oferecem obras para extrairmos conceitos em torno da ideia de documentário e artes.

Como vimos, o documentário está, acima de tudo, atravessado pelo mundo ao seu redor, já que ele foi entranhado por movimentos sociais e artísticos com forças e formas distintas, em tempos e dimensões múltiplas. Atualmente nota-se um movimento contrário, no qual o documentário é o sujeito da infiltração. Desta forma ele se dissemina nos diversos campos artísticos de produção e de exibição de imagens; um movimento que se intensifica juntamente com seu atravessamento. O gênero que se encontrava isolado, excluso do grande público e da possibilidade de influenciar e de se deixar influenciar pela diversidade do mundo, agora dilacera o mundo à sua volta e dilui-se nas fissuras do desejo contemporâneo de ver e de se deixar ser visto.

Sem dúvida o crescimento da produção vídeo/cinematográfica em geral é notado em todos os gêneros. O número de vídeos e filmes produzidos, as formas de produção, seus contextos, suas técnicas, linguagens e possibilidades, foram disseminados incessantemente nos últimos anos. Este fato é notado pelo surgimento de estruturas técnicas de produção – tanto no que diz respeito à captação de imagens e sons, quanto à edição – simplificadas: de baixo custo, fácil manuseio, grande mobilidade, etc. No entanto nenhum gênero pôde ser tão influenciado por esta dimensão quanto o do documentário.

Quanto mais transpassado o documentário, mais ele se abre para a diversidade e mais ele se dilui pelos meios audiovisuais disponíveis. A presente pesquisa investiga o documentário dentro desse ambiente de relações, com outros meios e com o mundo, enquanto produto audiovisual rico e aberto. Privilegia os momentos – não necessariamente no sentido temporal, pois estes momentos existem também no sentido espacial, subjetivo e diagonal – em que o hibridismo se constitui a partir de conexões com práticas e movimentos artísticos, assim como em momentos nos quais a linguagem do documentário é questionada pelas próprias produções do gênero. Nota-se, no entanto, uma forte conexão entre estes dois momentos, cujas produções que os esbarram se atravessam mútua e simultaneamente.

Se por um lado o questionamento, a diferenciação entre o real e o irreal nos filmes é notada desde os primórdios do documentário (FRANÇA, 2006), por outro os cruzamentos entre estas dimensões indiscerníveis faz pulsar o desejo de se ver e de se fazer filmes em choque com a realidade. A riqueza e a beleza dos feirantes fazendo propaganda de seus próprios produtos, por exemplo, tal como vista no trabalho de Mauricio Dias e Walter Riedweg, *Mera vista point* (2002).[7] Um momento no qual o cruzamento entre verdade e ficção – mais do que assumido – é incentivado pelos artistas. A potencialidade do trabalho está, justamente, na mistura entre eles, na sua indiscernibilidade.

---

[7] Realizado na ocasião do Arte/Cidade em 2002, *Mera vista point* foi uma intervenção artística de caráter documental realizada no Largo da Concórdia em São Paulo. Foram escolhidos 33 feirantes do local, sendo que cada um deles iria fazer um vídeo de 1 minuto sobre o que estava vendendo na sua banca. Os 33 vídeos foram exibidos em 33 televisores, instalados nas bancas desses feirantes, e a fita era oferecida como cortesia para os clientes que gastavam mais de R$30.

Neste momento nos deparamos com uma questão mais ampla. Os entrecruzamentos não dizem respeito somente ao documentário, mas à vida. Principalmente à vida midiática que nos cerca neste início de século, que transborda às análises e que se alimenta de imagens. As imagens não mais representam: elas pertencem, participam. Interferem no mundo em que vivemos, na nossa linguagem e no nosso conhecimento.

Presenciamos uma transformação gerada, inicialmente, pela presença da imagem e, posteriormente, dos códigos computacionais que a absorveram – tanto no ambiente de sua produção, quanto no de sua exibição. Um mundo no qual linguagem e vida são tão indiscerníveis quanto realidade e ficção. Um ambiente de hibridações múltiplas que ainda não são absorvidas por nós. Senão, talvez, pelos filhos deste século, num mundo cujos limites vão muito além dos nossos.

No próximo capítulo apresentaremos as instalações como campo artístico e buscaremos no campo das artes e na sua interlocução com o cinema como essas hibridações se constituem a partir delas. Nosso ponto de partida são as videoinstalações, já que iniciamos as buscas por meio das imagens em movimento. Mas elas nos levam a retomar as instalações antes das imagens em movimento para compreender suas conexões.

CAPÍTULO – 4 DA VIDEOINSTALAÇÃO À INSTALAÇÃO

Em 2003 colaborei na realização de uma animação experimental chamada *Videomagnetofonia*, em parceria com Fernando Rabelo e Adriano Paulino. Foi minha primeira experiência mais próxima da criação de um projeto audiovisual dentro do campo das artes. Era uma animação *stop-motion* de 3 minutos com imãs de geladeira. Poderia ser uma animação qualquer, se não fosse a ação de Rabelo, principal realizador da obra, de subverter o tempo do vídeo no seu processo de captura e saída de imagens para Mini-DV. Rabelo proferia movimentos irregulares com o mouse durante a saída do vídeo para a fita Mini-DV fazendo com que a duração das cenas e o som utilizado ficassem com sua temporalidade alterada, às vezes rápido, às vezes lento, às vezes em reverso. Em muitos momentos gerando um incômodo no espectador. Por seu caráter inovador e experimental o trabalho foi selecionado para diversos festivais, dentre eles o Sonar Sound SP em 2004. Fernando e eu fomos ao festival e reencontrei com Eder Santos, quem eu acabara de conhecer no festival de inverno da UFMG. O artista apresentava a instalação *The House of The Floating Signs,* na qual sete placas de raio-x de partes do corpo humano recebem imagens em *back projection*. Soudtubes emitiam os sons das obras, que lembravam o caos funcional quase divino de um corpo humano. Era meu primeiro contato com videoinstalações. Tratava-se da mostra Sonorama, com curadoria de Lucas Bambozzi. Como descrito nos capítulos anteriores, até então eu estava descobrindo as potencialidades do cinema experimental, da videoarte e do documentário enquanto campo expandido e conectado com as artes. Mas ainda concentrado em trabalhos *single channel*, ou seja, com apenas uma tela. Foi nessa ocasião que me vi diante da espacialização do vídeo, no qual as imagens projetadas em ambientes instalativos, e não na sala de cinema, convidam a outras formas de se relacionar com elas.

Também me chamaram atenção outros dois trabalhos. *Cinema Extrapolado*, de Spetto, Jodele Larcher e Samuel Betts, uma instalação onde o usuário era convidado a manipular com um console alguns vídeos – dispostos segundo uma ordem espacial aleatória – de ícones da cultura alternativa nacional (Glauber Rocha, José Celso

Martinez Corrêa) refletindo sobre a situação da cultura política brasileira. E a instalação *Demolição*, de Luiz Duva. Nas palavras do próprio artista:

> Demolição propõe uma forma de demolição virtual produzida a partir do acionamento dos botões de uma interface centralizada no espaço da instalação. Posicionando-se diante da imagem projetada, o público pode reger os acontecimentos, 'demolindo' aos poucos a imagem, e criando ao mesmo tempo uma espécie de trilha que provoca e sustenta a demolição de uma parede. (MORAN, 2019)

Além da relação de espacialização da obra nas instalações, estes dois trabalhos convocam outra instância, a interação do espectador. Sobre estes dois trabalhos a pesquisadora e autora Patrícia Moran escreveu:

> A instalação do VJ Spetto *Cinema Extrapolado* e de Luiz Duva *Demolição* e *Preto sobre Preto* existem apenas a partir de uma ativação corporal do espectador. Elas ativam materialidade de ordem distinta, se fazendo em presença na oscilação entre ritmos, cores e volumes de sons e informações tão codificados, que deixam de existir enquanto sentido, prevalecendo em seu aspecto formal, como o cineasta Glauber Rocha na instalação de Spetto. Estas obras definem um lugar ativo para o espectador, demandando outra relação com a obra. Não pensamos apenas na ativação rítmica e nos repertórios demandados, tampouco na exigência de fisicalidade de relação com a técnica para dela assim se ultrapassar e jogar com a fragilidade de um sentido estável e a riqueza de formas que ao se metamorfosear no tempo, foge da designação certeira almejada pela representação. *Demolição* e *Cinema Extrapolado* existem com o público, dividem com ele a autoria ao lhe propiciar a experimentação do lugar do VJ. Os realizadores à época exploravam as pistas de dança, desenvolviam um trabalho cujo sentido era de segunda ordem, prevalecia a performance levada a curso pelo público. A presença desloca, anula e/ou sobre-codifica lugares indicados e reconhecidos das imagens utilizadas pelos realizadores. (MORAN, 2019)

Em 2005 acompanhei Fernando Rabelo concebendo e apresentando sua obra *Contato QWERT* no FILE daquele ano. O trabalho se dá a partir da subversão de um teclado de computador, criando um sistema interativo conectado com sensores que são ativados por bolas de palha de aço (do tipo Bom Bril). Quando um espectador segura duas dessas bolas ao mesmo tempo ele gera o contato, é como se estivesse apertando uma tecla do teclado, o que faz com que uma imagem seja exibida na projeção. As cenas são imagens do cotidiano que lembram a ideia de contato: um grampeador

sendo pressionado, uma torneira sendo aberta, entre outras. A obra foi destaque no FILE daquele ano e posteriormente exibida em outros eventos.

Claramente Fernando Rabelo e Patrícia Moran estão muito à nossa frente. Não pretendemos aqui avançar na questão da interatividade em instalações. O foco desta tese é pensar na interface entre vídeo, instalação e documentário em trabalhos instalativos que não têm a interatividade como um de seus pontos-chave, embora a ideia de interatividade possa ser problematizada como veremos mais à frente. Entendemos que toda instalação tem o espectador como participador, nas palavras de Oiticica, já que a presença deste no espaço, sua movimentação etc., são elementos inerentes à obra. Assim como para todo filme, a participação do espectador com suas subjetividades pode ser vista como uma forma de interação. Mas existe uma diferença para trabalhos que buscam interfaces interativas, e estas não pretendemos abordar como ponto central. Neste capítulo buscamos mais especificamente compreender as instalações como modalidade artística e seu atravessamento pela imagem em movimento. Pretende-se compreender suas origens no campo das artes, aprofundando em questões relativas às ideias de espaço e tempo, e como isso se opera ao se incorporar o elemento do vídeo, filme, e, às vezes, documentário. A motivação para essa busca surge da constatação da forte presença das instalações, da imagem em movimento e do *elemento documental* em museus, exposições, galerias e bienais. Após estes contatos iniciais no Sonar Sound e no FILE, continuei frequentando ambientes artísticos e constatei que as instalações com imagem em movimento não estavam presentes apenas nos ambientes da arte eletrônica, mas nos ambientes da arte contemporânea em geral. Diversos artistas passaram a utilizar destes meios como expressão de suas obras. Presenciei esta situação em contextos posteriores a estes dois, em especial na Bienal de SP, em 2006, e na ARCO Madrid, em 2008. Em ambos os eventos a quantidade de trabalhos de vídeo e de videoinstalação era notável. Curiosamente muitos destes trabalhos também traziam o que estou chamando de *elemento documentário*. A partir destas experiências comecei a observar de forma mais atenta este fenômeno e a colocar algumas questões já apontadas na introdução deste trabalho: o que muda ao passar da exibição desses vídeos na televisão ou internet para um espaço expositivo, aberto, no qual o espectador pode sair e entrar quando quiser?

Quais novos elementos relacionados ao tempo e à duração serão discutidos na medida em que o espectador não tem uma duração definida, diferentemente do cinema ou televisão nos quais ele, supostamente, assiste ao filme do início ao fim? Estaria o espectador mais ativo? Quais novos elementos a multiplicidade de telas pode trazer para o filme? E para o filme documentário na medida em que a projeção pode ser realizada fora da tela, num elemento inerente ao próprio trabalho? Quais novos elementos emergem com as projeções em superfícies que dialogam com a realidade pesquisada? Para o filme documentário, o que pode contribuir, ou modificar? Como a realidade pesquisada no filme pode ser explorada quando ele se transforma numa instalação? E a diversidade de suportes e tamanhos de tela criam novas perspectivas e relações estéticas? E a espacialização da obra, a permissão para que o espectador ande por ela, veja os elementos de diferentes ângulos, em certos momentos toque ou interaja com os elementos, quais novos aspectos são colocados? Mais do que isso, e a obra no espaço, já que a instalação pode ser caracterizada pela apropriação artística de um espaço, pela especificidade desta montagem, quais novos elementos emergem da relação entre obra e espaço? Entre projeção de vídeo e superfície espacial?

Estas questões devem ser analisadas de forma cuidadosa. Existe uma cilada no que tange as variáveis da instalação, neste trabalho mais especificamente da videoinstalação. Se por um lado nas videoinstalações aparentemente as possibilidades se ampliam em relação à sala de cinema, já que a tela pode se multiplicar, o espectador pode movimentar no ambiente e outros elementos podem complementar sua experiência, por outro estes mesmos elementos podem sugerir uma distração para o expectador, ou seja, se há aberturas e possibilidades, em contrapartida há também limites e dificuldades. Dessa maneira compreende-se que há especificidades atravessando essas duas formas de expressão que as torna diferentes, são pensamentos que se cruzam de forma lateral, diagonal, mas não vertical. Falaremos mais sobre estas questões ao abordar a obra *Rua de mão dupla*, de Cao Guimarães, já que ela teve seu lançamento como instalação, mas foi bastante difundida como filme de longa-metragem.

As instalações de uma forma geral (audiovisual ou não) são presença massiva nas exposições e grandes eventos de arte contemporânea. Segundo Stéphane Huchet,

elas são responsáveis pela grande maioria das obras das exibições de arte contemporânea a partir da sua característica essencial: a relação da obra com o "lugar." O autor explica. "Nesse sentido, toda instalação institui um lugar que é tanto um lugar como *topos* físico da obra quanto um lugar de produção da arte como questão." (HUCHET, 2006a). A relação entre a obra e o espaço onde ela se encontra é importante característica da instalação, de maneira que eles se tornam indissociáveis. Uma instalação existe daquela forma apenas naquele espaço e a cada nova montagem se transforma. "A Instalação, ao mesmo tempo em [*sic*] que evidencia o espaço, o modifica, transformando-o não mais em espaço expositivo, mas em obra de arte" (BOSCO E SILVA, 2012, p. 11). Em determinados trabalhos a relação da obra com o espaço é tão estreita que ela faz sentido apenas ali. Foi concebida para aquele espaço e perderia todo sentido se instalada em outro local. São obras conhecidas como *site specific*, termo utilizado para obras construídas para um local específico, cujas características são intrínsecas a este local. Mas não seriam todas instalações parte integrante do local onde foram expostas? De certa maneira sim, porém uma instalação pode ser remontada, mesmo que isso a modifique em certos aspectos. Ao passo que uma obra de *site specific* ou não pode ser remontada em outro lugar, ela tem tempo e espaço predefinidos, ou é permanente, ou é "temporária, e, por esse motivo, efêmera". (BOSCO E SILVA, 2012, p. 49). Um exemplo de trabalho que absorve este conceito é *Mera vista point*, da dupla MAU_WAL. O trabalho criado para a exposição Arte/Cidade (2002) é um projeto de Arte Pública e videoinstalação realizado no Largo da Concórdia/SP cujos vídeos e fotos são expostos na própria feira. Os vídeos são exibidos em televisores nas barracas dos vendedores e as fotografias impressas na estrutura das barracas. Levar estes vídeos e fotos para uma galeria ou outro espaço tiraria todo sentido da obra que se completa com o contexto no qual ela se encontra e com o público que ali frequenta.

Figura 14 – Imagens de *Mera vista point*, da dupla MAU_WAL

Fonte: MAU_VAL, 2002.

Erika Suderburg conecta *site specific* com instalações, e nos traz aspectos do surgimento deste primeiro.

> We find ourselves presently at the tail end of an intriguing and sometimes bafflink series of moments, movements, and gestures that cross-reference installation art. Seemingly inexhaustible numbers of objects, environments, landscapes, cityscapes, mindscapes, and interventions could be filed under the term *site specific* and *installation*, terms that have an equally complex history. *Site specific* derives from the delineation and examination of the site of the gallery in relation to space unconfined by the gallery and in relation to the spectator. As discursive terminology, *site specific* is solely and precisely rooted within Western Euro-American modernism, born, as it were, lodged between modernist notions of liberal progressiveness and radical tropes both formal and conceptual. It is the recognition on the part of minimalist and earthworks artists of the 1960s and 1970s that “site” in and of itself is part of the experience of the work of art. [...] Content could be space, space could be content [...].(SUDERBURG, 2000, p. 3-4)

Esta citação de Erika Suderburg é dos anos 2000 e deixa algumas pistas da história anterior das instalações como obra de arte conforme veremos nas páginas seguintes. Ressalto neste momento a intrínseca relação entre obra e espaço e como esta relação traz um questionamento ao espaço da galeria ou ao espaço tradicional da arte, além da importância do espaço como conteúdo da obra, como é o caso de *Mera vista point* e de outras obras que veremos a seguir. Mais um exemplo de trabalho que dialoga com as palavras de Suderburg e que é de extrema importância para essa tese é *Subterrâneos*, de Lucas Bambozzi. Instalação realizada na exposição Arte/Cidade em 1996, com curadoria de Nelson Brissac. Neste trabalho Bambozzi é convidado por Brissac para escolher um local para a realização de seu trabalho. O artista escolhe uma sala cujo chão possui diversos buracos. Abaixo desses buracos há um espaço onde viviam moradores de rua, retirados para ocasião deste mesmo evento. O artista reproduz a experiência de observar esses moradores pelos buracos através de projeções e monitores de vídeo. As cenas são captadas em *plongée*, de forma a criar uma impressão de realidade para este ponto de vista.

> Quando o artista rompe a lógica material, deflagra a idéia de que importa menos o objeto de arte, a obra acabada e mais o processo de criação. A partir dessa noção, ele passa a gerar trabalhos em que o sentido não é mais dado só a partir do espaço material escultórico ou do espaço bidimensional da tela, mas também pela inclusão da dimensão temporal na obra, a dimensão da vivência, e por uma comunicação mais direta tanto do seu corpo quanto do corpo de quem se relaciona com a obra. (MELLO, 2007)

Huchet, Suderburg e Bosco e Silva discutem a instalação de forma ampla, Já Cristiane Mello escreve sobre a videoinstalação especificamente, porém suas concepções têm semelhanças no que tange o trabalho instalativo. Entendem que a relação obra, espaço, processo e experimentação são essenciais para os trabalhos do gênero. Huchet destaca a relação com o espaço, para ele “a instalação, ainda não chamada enquanto tal nos anos 70, já era uma máquina experimental em estado de cristalização laboratorial, uma espécie de alquimia crítica nova em um contexto onde a questão do lugar de exposição e da percepção da articulação da obra com este lugar adquiriram uma súbita atualidade crítica” (HUCHET, 2006a, p. 303). Bosco e Silva e Mello nos trazem discussões que analisam este espaço enquanto um espaço do

espectador. Um espaço criado para que o espectador possa transitar, olhar, mudar o ponto de vista, às vezes tocar, às vezes entrar, às vezes recriar. “O fazer artístico é assim entendido, como um estado de trocas contínuas entre a obra, o espaço e o observador/experimentador da obra, através do tempo e pelo tempo” (BOSCO E SILVA, 2012, p. 53). Mello discorre sobre esta relação do compartilhamento da obra do artista com o público no ambiente do vídeo. Para ela a imersão na videoinstalação é de extrema importância, é um princípio estético. “Tal princípio disponibiliza uma área em que todos os sentidos do corpo são inseridos e dá ao visitante a oportunidade de explorar o espaço perceptivo” (MELLO, 2007, p. 3).

Pedrosa, Bosco e Silva e Huchet escrevem de dentro do ambiente das artes plásticas. Falam de artistas plásticos e citam referências deste contexto. Já Mello, André Parente e outros autores que veremos a seguir vêm de outro lugar, do mundo do vídeo, da arte eletrônica e do cinema. Suas referências são condizentes com este ambiente. O encontro de textos destes dois ambientes é de extrema importância para esta pesquisa já que o que se pretende aqui é justamente um trabalho que consiga criar um diálogo entre estas áreas em muitos momentos tratadas separadamente. Aliás, ainda falta um elemento para a tríade, o *elemento documentário*, como descrito no capítulo anterior, ou o encontro com o real nas artes e no documentário contemporâneo. Este elemento é o que criará a conexão última para discutirmos as videoinstalações documentais. Voltaremos a ele neste e no próximo capítulo. Por enquanto apresentaremos as palavras de Claire Bishop que fazem um retorno meteórico à história das instalações:

> Besides, installation art already possesses an increasingly canonical history: Western in its bias and spanning the twentieth century, this history invariably begins with El Lissitzky, Kurt Schwitters and Marcel Duchamp, goes on to discuss Environment sand Happenings of the late 1950s, nods in deference to Minimalist sculpture of the 1960s, and finally argues for the rise of installation art proper in the 1970s and 1980s. The story conventionally ends with its apotheosis as the institutionally approved art form par excellence of the 1990s, best seen in the spectacular installations that fill large museums such as Guggenheim in New York and the Turbine Hall of Tate Modern.
> While this chronological approach accurately reflects different moments in installation art’s development, it also forces similarities between disparate and unrelated works, and does little to clarify what actually mean by “installation art”. One reason for this is that installation art does not enjoy a straightforward historical development. Its influence have been diverse: architecture, cinema, performance art, sculpture, theatre, set design, curation, Land art and painting

> have all impacted upon in different moments. Rather than there being one history, there seem to be several parallel ones, each enacting a particular repertoire of concerns. This multiple history is manifested today in the sheer diversity of work been produced under the name of installation art, in with any number of these influences can be simultaneously apparent. (BISHOP, 2005, p. 8)

Como já destacado por Bishop existe um histórico convencionado da instalação como obra de arte. Um histórico que não dá conta da complexidade deste gênero tão importante para a arte contemporânea e que se limita a obras e um trajeto institucionalizado. Tentaremos aqui buscar pistas de momentos e obras que atravessam essa história na direção do que mais interessa pra esse trabalho, ressaltar os possíveis momentos que contribuíram para a presença das videoinstalações documentais contemporâneas. Raios de luz que contribuam para questões relativas à ideia de espaço e tempo. Afinal, desde a década de 1980 as instalações passaram a ocupar um papel central em museus e centros de arte contemporânea, como nos mostra Bishop:

> During the 1980s, major international exhibitions such as the Venice Biennale, Documenta, Skulptur.Projekte Münster and the São Paulo Biennial, together with venues like Dia Center (New York) and Capp Street Projects (San Francisco), came to rely increasingly on installation art as a way to create memorable, high-impact gestures within large exhibition spaces, be these signature architectural statements or derelict ex-industrial buildings. A surge of installation art through enlightened acquisitions policies and the creative commissioning of new work. Today, installation art is a staple of biennials and triennials worldwide, capable of creating grand visual impact by addressing the whole space and generating striking photographic opportunities. For curators, installation art still carries a hint of mild subversion (the work will probably be unsaleable) and risk (since the outcome is unpredictable), though as Julie Reiss has argued, today's installation art is far from marginal practice but close to the Centre of museum activity. (BISHOP, 2005, p. 37)

Para que estivesse presente em exibições centrais, como destaca a autora, houve um percurso histórico que culminou na instalação como conhecemos hoje. É na década de 70 do século XX, ainda sem o nome instalação, que a prática toma força. Artistas se apropriam de espaços expositivos, das paredes, dos pisos, e inauguram o que hoje conhecemos com esta denominação. Nota-se que Bishop inclui a Bienal de São Paulo dentre as grandes exibições que tinham um número crescente de instalação. O Brasil participava ativamente deste processo. O autor Mario Pedrosa traz a importância dos *Penetráveis,* do artista Hélio Oiticica, para estes experimentos de

imersão. O próprio nome, *Penetráveis*, já traz a ideia da ação de adentrar a obra. Sem esta ação, sem o espectador, a obra está inacabada. Mello também busca em Oiticica dos anos 1960 a 1965 uma conexão entre instalação e vídeo que preconiza questões que abordaremos aqui:

> Hélio Oiticica apresenta, neste período, sua proposta inovadora de abordagem da questão do ambiente por intermédio dos seus *Penetráveis* (1960) e *Parangolés* (1965), uma proposta instalativa de imersão, como um ambiente de trocas e de reconfiguração constante de significados. Em 1967, ele coloca em um dos seus penetráveis, ao final de um corredor labiríntico, um aparelho de TV ligado, com o qual o visitante experimenta o ambiente junto à programação televisiva de um canal de televisão *broadcast* (MELLO, 2008, p. 78)

Mello traz a obra de Oiticica como uma renovação das concepções de arte no Brasil. Demonstra como a artista proporciona uma nova relação com a obra ao convocar que seu agenciamento se dê de forma participativa. Segundo Luciana Bosco e Silva o espectador é, em última análise, parte da obra. As obras de Oiticica não trabalham com a ideia de vídeo ou documentário,[1] mas para essa pesquisa o artista funciona como um catalisador para nos adentrarmos no mundo da instalação, em especial considerando as discussões propostas por ele, que era também um pensador, em torno da ideia de espaço e tempo. Seu percurso como realizador e seus escritos nos ajudam a compreender o percurso da instalação como obra e como pensamento. Trazer a compreensão de instalação a partir de pensamento de Hélio Oiticica é também trazer o pensamento para o Brasil, ação que o próprio artista realizava em suas proposições e reflexões. Vale ressaltar que a importância de Oiticica para a arte ambiental e, posteriormente, para a ideia de instalação é reconhecida internacionalmente por diversos críticos e teóricos do campo artístico.

Retomo aqui também meu histórico pessoal e profissional para reforçar a presença do artista como nossa linha luminosa em torno da ideia de instalação, espaço e tempo. Ao mesmo tempo que presenciei diversos projetos de instalação, arte e tecnologia, começo também a trabalhar neste ambiente num projeto que desenvolvi

---

[1] Mello problematiza a utilização do aparelho televisivo nesta obra de Oiticica. Afinal seria ou não uma videoinstalação, já que a televisão não continha nenhum "vídeo"‘, mas sim os ruídos próprios dela?

junto à Oficina de Imagens chamado Ocupar Espaços.[2] Nos anos seguintes comecei a trabalhar com Eder Santos, constituímos a produtora Trem Chic em 2007 e passei a desenvolver diversos projetos, em especial suas instalações, como coordenador audiovisual.[3] Dentre os trabalhos que realizei alguns foram no centro de arte contemporânea Inhotim, contribuindo nos aspectos técnicos audiovisuais em instalações de Valeska Soares, Tunga e, em especial, na montagem das Cosmococas de Hélio Oiticica e Neville de Almeida.[4] Originalmente o conjunto dessas obras foi concebido com a utilização de projetores de *slides*. No entanto a dificuldade para se manter um projetor de *slides* funcionando ininterruptamente na atualidade é determinante, o que fez com que o Inhotim (assim como outros museus ao redor do mundo) fizesse a transposição desse trabalho para projeção de vídeo com projetores digitais. Esse contexto reforçou meu interesse pelo artista que era também importante pensador. Introduzo aqui algumas de suas reflexões com relação à obra de arte:

> A meu ver a quebra do retângulo, do quadrado, ou de qualquer forma regular (triângulo, círculo etc.) é a vontade de dar uma dimensão ilimitada à obra, dimensão infinita. Essa quebra, longe de ser algo superficial, quebra da forma geométrica em si, é uma transformação estrutural; a obra passa a se fazer no espaço, mantendo a coerência interna de seus elementos, organímicos em sua relação, sinais para si. O espaço já existe latente e a obra nasce temporalmente. A síntese é espacio-temporal. Essa dimensão infinita da obra é um elemento importante, talvez o de maior transcendência; os planos, apesar de definidos, já possuem essa independência "além do limite", e pela maneira que se organizam, organicamente em tensão constante, com uma sonoridade interna grave, revelam essa dimensão, que, como as dimensões de uma obra de arte, não é só dimensão física, mas uma dimensão que é completada na

[2] Ocupar Espaços é uma série de projetos realizados pela ONG Oficina de Imagens desde 2005, quando participei da sua criação. Os projetos em que estive presente como um dos realizadores e o responsável pelas áreas de vídeo e instalação aconteceram entre os anos de 2005 e 2008. No Ocupar Espaços BH, duas favelas, Serra e Aglomerado Santa Lúcia, foram conectadas através da troca de vídeos produzidos por moradores que compunham o coletivo de produção. Ao final uma instalação que aconteceu simultaneamente em duas praças, cada uma em uma dessas favelas, exibiam os vídeos e realizavam trocas em tempos reais. Em 2008 apresentamos um percurso similar ligando dois bairros de periferia na cidade de Diamantina-MG.

[3] Antes de me tornar produtor executivo na Trem Chic, a função que mais desempenhava nos projetos era de coordenador audiovisual de exposições. Neste período, entre 2006 e 2012, coordenei diversas instalações, em especial grandes exposições do artista Eder Santos como: Roteiro Amarrado, CCBB Rio, 2010, Call Waiting, apresentada na Bienal de Havana em 2006, Atrás do porto tem uma cidade (que será discutida nesta tese) no museu da Vale em 2010, Galeria das Almas, apresentada no CCBB Brasília em 2009, dentre várias outras.

[4] Após a montagem das Cosmococas em Inhotim, reencontrei Neville de Almeida como produtor. Atualmente sou produtor do filme *Minas babilônia*, de Almeida e Eder Santos. O projeto encontra-se em desenvolvimento.

> relação da obra com o espectador. A “forma” não é, pois, o plano delimitado, e sim a relação entre estrutura e cor nesse organismo espacio-temporal. Esse conceito errado de forma criou e continua a criar inúmeros equívocos, trazendo uma concepção naturalista para uma arte despida de naturalismo, não-objetiva.
> A obra não quer ligar o homem ao cotidiano que ele repugnou, conciliar o temporal com o eterno, e sim transformar esse cotidiano em eterno, achando a eternidade na temporalidade. Antes o homem meditava pela estatização, agora ele se envolve no tempo, achando o seu tempo próprio e dando à obra essa temporalidade. Essa temporalidade, porém, ao ser vivenciada e aprendida, alcança cumes em que se estatiza num não-tempo (o outro pólo seria temporalidade relativa do cotidiano). A obra de arte também possui tais cumes, quando a relação organímica de seus elementos é de tal modo integrado que sua simbólica atinge também um auge; é como se o homem possuísse asas e voasse; seu movimento é vertical e altamente musical, música interior, cósmica; pode dizer que a obra atinge, através da sua temporalidade interna, orgânica, a um não-tempo. (OITICICA, 1986, p. 21)

O surgimento da instalação (e também da videoarte, como visto no segundo capítulo) está associado à ideia do rompimento com o cavalete e com as noções clássicas ligadas a arte e crítica. Romper com a moldura do quadro, com as cores, com a própria ideia de quadro. A parede não é mais suporte, mas limite para um espaço a ser delineado pelo artista. Oiticica inicia uma reflexão pela ideia de tempo, cor, espaço e estrutura.

> Com sentido de cor-tempo tornou-se imprescindível a transformação da estrutura. Já não era possível utilização do plano, antigo elemento da representação, mesmo que virtualizado, pelo seu sentido a priori, de uma superfície a ser pintada. A estrutura gira, então, no espaço, passando, ela também, a ser temporal: estrutura tempo. Aqui, a estrutura e a cor são inseparáveis, assim como espaço e o tempo, dando-se na obra, a fusão desses quatro elementos que considero dimensões de um só fenômeno. (OITICICA. 1986, p. 44)

Oiticica considera estes quatro elementos indissociáveis da sua busca por um novo caminho artístico. Os trabalhos não poderiam mais ser vistos por um ponto de vista, este seria limitante. É preciso circular o trabalho, olhar por todos os lados (no caso da sua série *Núcleos*, por exemplo). Movimentar, temporalizar. O espaço e o tempo não estão mais dentro do quadro, mas ao redor da obra e em contato com o mundo e com o espectador. Este, muitas vezes chamado por Oiticica como participador, como veremos a seguir, passa a ter um papel importante na realização da obra.

Figura 15 – O Grande Núcleo, de Hélio Oiticica

Fonte: OITICICA, 1986

Os *Núcleos*, os *Penetráveis* e os *Parangolés*, cada um a sua maneira, trazem elementos para compreendermos a busca do artista, busca essa que dialoga com a instalação como compreendemos hoje e como analisamos aqui. Os *Núcleos*, como mencionado acima, eram estruturas que buscavam uma circulação por parte do espectador. Para ter a compreensão de sua forma ele deveria sair do ponto fixo. O núcleo, Oiticica diz: “permite a visão da obra no espaço (elemento) e no tempo (também elemento). O espectador gira a sua volta, penetra mesmo dentro do seu campo de ação. A visão estática da obra, de um ponto só, não a revelará em totalidade; é uma visão cíclica” (OITICICA, 1986, p. 52). Os *Núcleos* e os *Penetráveis* fazem parte de um mesmo processo de desenvolvimento. Os segundos são estruturas em escala humana construídas com madeiras pintadas, tendas de diferentes tecidos e outros materiais, que podem ser penetradas, atravessadas e manipuladas pelas pessoas, de modo informal e espontâneo. Aqui inicia a ideia de “participador”, já que o espectador é

convidado a entrar e interagir com os elementos da obra. Mas essa ideia é formulada e explorada com mais intensidade nos *Parangolés*, obras de Oiticica que devem ser vestidas pelo espectador para se completarem.

> Desde o primeiro "estandarte", que funciona com o ato de carregar (pelo espectador) ou dançar, já aparece visível a relação da dança com o desenvolvimento estrutural dessas obras da "manifestação da cor no espaço ambiental". Toda unidade estrutural dessas obras está baseada na estruturação que é aqui fundamental; o "fato" do espectador ao carregar a obra, ou dançar ou correr, revela a totalidade expressiva da mesma na sua estrutura: a estrutura atinge aí o máximo de ação própria no sentido do "ato expressivo". Ação é a pura manifestação expressiva da obra. A ideia da "capa", posterior à do estandarte, já consolida mais esse ponto de vista: o espectador "veste" a capa, que se constitui de camadas de pano de cor que se revelou à medida que este se movimenta correndo ou dançando. Obra requer aí a participação corporal direta; além de revestir o corpo, pede que este se movimente, que dance, em última análise. O próprio "ato de vestir" a obra já implica uma transmutação expressivo-corporal do espectador, característica primordial da dança, sua primeira condição.
>
> A criação da "capa" (já realizada a 1 e 2) veio trazer não só a questão de considerar um "cinco de participação" na obra, isto é, um "assistir" e "vestir" a obra para a sua completa visão por parte do espectador, mas também a de abordar o problema da obra no espaço e no tempo — não mais como se fosse ela "situada" em relação a esses elementos, mas como uma "vivência mágica" dos mesmos.
>
> Não há aí a partida da valorização da obra-espaço e obra-tempo, ou melhor, obra-espaço-tempo, para consideração da sua transcendentalidade como obra-objeto no mundo ambiental. Toda minha evolução, que chega aqui à formulação do *Parangolé*, visa a essa incorporação mágica dos elementos da obra como tal, numa vivência total do espectador, que chama agora "participador". (OITICICA, 1986, p. 70)

A ideia da participação é bastante explorada por Oiticica como forma de imersão do espectador. Segundo ele essa proposta de imersão é importante para que o pensamento possa fluir e se deslocar de um ponto consolidado. Ele destaca a experiência da dança, proposta nos *Parangolés*. Como ela contribui para desconstruções de relações entre coletivo e individual e para a desconstrução de um condicionamento burguês ao qual ele próprio estava submetido.

A ideia de participador pode ser aprofundada para se pensar as obras interativas como as que foram citadas no início deste capítulo. Nas obras que requerem esse tipo de interação manual, táctil, direta – digo isso porque a própria visualização de uma obra pode ser tida como um tipo de interação, visual, temporal ou sensível –, seu conceito só se completa com a ação do espectador. Da mesma forma que o Parangolé só existe

quando vestido e movimentado, a obras de Duva, Spetto e de Rabelo citadas no início deste capítulo só se realizam quando o espectador aperta o botão, ou liga os contatos segurando as duas palhas de aço (no caso da obra de Rabelo). Mas, como já dissemos, não é o foco deste trabalho estudar as interações nas instalações. Fica aqui outra pista que pode ser seguida no futuro.

Por outro lado interessa profundamente a relação do espectador com a ideia de um outro contato, de uma nova construção da forma a se relacionar com a obra. A partir da espacialização e da sua relação com o tempo, a ideia de tempo e espaço passam a integrar o trabalho, assim como, conforme destacado por Oiticica, a ideia de cor e estrutura. Mas quais aspectos da relação espaço-tempo poderiam contribuir para a análise da instalação como modalidade artística, cinematográfica e documental? Quais novos elementos sensíveis surgem nesses trabalhos?

Espaço e tempo influenciam um ao outro. Essa constante troca de forças está presente de maneira evidente na arte do século XXI. Mello recorre ao conceito de *continuum*, apresentado por Eisenstein em 1905: “A noção de *continuum* do tempo baseia-se na concepção de que espaço e tempo interferem um no outro, não podendo mais ser compreendidos de modo separado” (MELLO, 2008, p. 43). Seguiremos buscando espaço e tempo, às vezes um, em outros momentos o outro, sempre em diálogo. Destacaremos brevemente o tempo. Aliás, de qual tempo estamos falando, já eis uma questão. Coloca-se aqui a dificuldade de se relacionar com o tempo no caso da instalação quando se comparado ao tempo do filme. No cinema pressupõe-se que o espectador irá assistir a todo o filme, sentado na cadeira, no escuro (concepção esta que já mudou consideravelmente na contemporaneidade desde o advento da televisão, já que muitos filmes são assistidos em casa, e que se complexificou com a proliferação de vídeos em celulares e outros dispositivos móveis). Mas consideremos que nessa lógica busca-se o tempo, nesse caso duração, completo. Um filme deveria ser assistido do início ao fim. Já a instalação pressupõem que o espectador faça sua própria construção espaço/tempo. Ele circula à sua maneira e “assiste” o tempo que desejar, construindo sua própria imagem.

> O tempo, na fruição da Instalação, não é absoluto, mas um momento, onde se dá a relação com o espectador e através dela a interação com a obra. Neste

> momento, a obra é viva, é aí que ela se completa, com a consciência que o outro toma dela, ou, através dela, de sua própria efemeridade. (BOSCO E SILVA, 2012, p. 14)

A obra existe somente ali, naquele espaço e naquele tempo. O tempo da fruição é do espectador. Existe este tempo, mas existem outros. Inclusive do próprio espectador. Aliás, Deleuze já nos trouxe a duplicidade deste mesmo tempo. Segundo o autor o tempo de agora já é duplo em si. É presente, mas é também o passado que ele já começa a formar. “O passado não sucede ao presente que ele não é mais, ele coexiste com o presente que foi. O presente é a imagem atual, e seu passado contemporâneo é a imagem virtual, a imagem especular” (DELEUZE, 1985, p. 99). A imagem que se forma torna-se “lembrança pura”, termo que Deleuze busca em Bergson para diferenciar das imagens mentais, das lembranças e devaneios. Estes últimos, por sua vez, também têm papel de destaque na fruição da obra, já que espaço, imagens, a própria obra como conjunto remete a ele no interior de cada um. Outro tempo surge, através das lembranças:

> No teatro do passado que é a nossa memória, o cenário mantém os personagens em seu papel dominante. Às vezes acreditamos conhecer-nos no tempo, ao passo que se conhece apenas uma série de fixações nos espaços da estabilidade do ser, de um ser que não quer passar no tempo, que no próprio passado, quando vai em busca do tempo perdido, quer “suspender” o vôo do tempo. Em seus mil alvéolos, o espaço retém o tempo comprimido. O espaço serve para isso. (BACHELARD, 1978, p. 202)

O espaço da instalação com seus elementos, ou mesmo com seus vazios, que também é elemento, contribui para a percepção do espectador. Muitas vezes esse espaço contém objetos e/ou estruturas que contribuem para a obra e para a percepção do espectador. Como na instalação *L’Île et Elle* de Agnès Varda, inspirada em Noirmoutier, ilha francesa que a artista conhecia muito bem por ser um recanto de praia que ela frequentava. Na instalação a arista insere objetos que remetem ao ambiente praiano, que está na sua memória e, possivelmente, na do espectador. Uma estratégia utilizada também nos panoramas dos séculos XVIII e XIX, conforme veremos nas páginas a seguir. Em outras o espaço, a criação vem de um percurso, de sonoridades, distâncias, misturas de sons. Como na instalação *Rua de mão dupla,* de Cao Guimarães, na qual vídeos de pessoas que trocaram de casa por 24 horas são exibidos

em monitores dispostos em uma sala. Na entrada outro vídeo, *Coletivos*, mostra imagens de ônibus circulando à noite com seus letreiros luminosos. Apenas isso. Uma forma de dispor, de criar um percurso, de permitir que os sons de um sejam escutados em outro, de permitir que o espectador tenha seu tempo e espaço. Falaremos mais sobre essa obra no próximo capítulo, já que ela é uma referência importante por ter sido transportada para a sala de cinema posteriormente, onde, inclusive, ficou mais conhecida.

Mais uma vez se faz necessário um cuidado. Alguns termos e alguns conceitos trabalhados aqui poderiam ser discutidos no campo do cinema da sala escura, mas também na televisão, no celular ou em outros dispositivos. A opção por trabalhar estes termos para se analisar a instalação é pelo objeto que esse trabalho propõe. Muitas vezes usamos o cinema de sala escura como contraponto para se discutir, o que não torna a experiência fílmica da sala de cinema menos importante. Ao contrário. Para o leitor desatento poderia se chegar à conclusão que o espaço cinema é limitante e o espaço instalação libertador. Por mais que esse raciocínio tenha uma ordem lógica e é levantado em algumas discussões sobre o assunto em função da imobilidade da cadeira e da anulação do espaço pela sala escura, existem outras formas de se compreender esse ambiente. A sala escura e a cadeira confortável do cinema, o som e o silêncio, o anonimato, tudo isso pode também significar liberdade de pensamento e de fruição. A questão não se limita a percorrer ou não um espaço físico para se dizer o que pode gerar liberdade e o que não. A sala escura pode contribuir para a liberdade de espaço sensorial, que, em determinadas obras, pode ser imersivo. Assim como a questão do espaço não está limitada ao espaço físico, a do tempo não está limitada à duração. Obviamente que a presente tese não dará conta de aprofundar na relação espaço-tempo dentro da sala de cinema, ou nas novas formas de ver filme (na televisão, no computador, no celular etc.), não é o foco aqui, mas deixamos essa observação para que esse cuidado seja tomado.

Considerando essa colocação, podemos voltar a discutir as ideias em torno da instalação como rompimento de uma ordem, como uma busca por outros caminhos ou por uma busca por algum tipo de liberdade. Uma liberdade que pode ser, retomando a Hélio Oiticica, do ponto de vista do espectador:

> Faço questão de afirmar que não há a procura, aqui, de um "novo condicionamento" para o participado, mas sim a derrubada de todo condicionamento para a procura da liberdade individual, através de proposições cada vez mais abertas visando fazer com que cada um encontre em si mesmo, pela disponibilidade, pelo improviso, sua liberdade interior, a pista para o estado criador — seria o que Mário Pedrosa definiu profeticamente como "exercício experimental da liberdade". (OITICICA, 1986, p. 102)

Vale ressaltar que Oiticica formula essa questão em torno de todos os seus projetos espaciais (*Núcleos, Parangolés e Penetráveis*), mas a utiliza em especial para falar dos *Parangolés*. Para esta tese ele remete a um possível elemento para ser considerado no que diz respeito às possibilidades do espectador. E aqui ela funciona também como uma introdução para falarmos de outra liberdade, a do artista ou a da obra de arte em si. Sobre isso o artista diz:

> A posição com referência a uma "experimentação" e à consequente derrubada de todas as antigas modalidades de expressão: pintura-quadro, escultura etc., propõe uma manifestação total, íntegra, de artistas nas suas criações, que poderiam ser proposições para participação do espectador.
> [...]
> Surge aí uma necessidade ética de outra ordem de manifestação, que incluiu também dentro da ambiental, já que os seus meios se realizam através da palavra, escrita ou falada, e mais complexamente do discurso: é a manifestação social, incluindo aí fundamentalmente uma posição ética (assim como uma política) que se resume em manifestações do comportamento individual. Antes de mais nada devo logo esclarecer que tal posição só poderá ser aqui uma posição totalmente anárquica, tal o grau de liberdade implícito nela. Tudo que há de opressivo, social e individualmente, está em oposição a ela — todas as formas fixas e decadentes de governo, ou estruturas sociais vigentes, entram aqui em conflito — a posição "sócio ambiental" é partida para todas as modificações sociais e políticas, ao menos o fermento para tal — é incompatível com ela qualquer lei que não seja determinada por uma necessidade interior definida, leis que se refazem constantemente — é a retomada da confiança do indivíduo nas suas intuições e anseios mais caros. (OITICICA, 1986, p. 78)

Esse movimento de questionamento social a que Oiticica remete quando fala de seu programa ambiental[5] é um movimento mundial artístico de seu tempo. Artistas se apropriaram de vários meios como forma de se recriar e de se colocarem politicamente. Dentre as várias manifestações dessa natureza podemos citar trabalhos de Nam June Paik que surgem como um questionamento à televisão ou o grupo americano "Ant

[5] Hélio Oiticica não utiliza o termo instalação, termo este ainda pouco utilizado neste período. Ele chama seus trabalhos de Programa Ambiental, o que vem a ser chamado de Arte Ambiental, que é conhecido como um dos precursores da instalação.

Farm", que realiza performances (*Happenings*) utilizando da imagem eletrônica (TVs, registros de vídeos) para seus trabalhos. Em especial com questionamentos à mídia, consumo etc. No trabalho *Media Burn* (1975), por exemplo, o grupo cria uma situação na qual um carro Cadilac (modelo desejado pela mídia e pelos americanos) é customizado em forma de nave espacial terrestre e dois astronautas, pilotos realizam um choque deste carro com televisores até que eles peguem fogo. Toda ação é filmada com repórteres (todos parte do grupo) e até um sósia do presidente Kennedy. A instalação surge, então, em meio a novas expressões que buscam questionamentos como os descritos por Oiticica e como os suscitados pelo grupo Ant Farm, mas também buscam rever as instituições e o sistema do campo artístico. Ela é vista como uma forma de arte que desloca a crítica, ou a própria curadoria, já que a obra só é vista quando pronta, já que sua natureza é efêmera. Entre outros elementos.

> Installation art was only one of the possible ways of accomplishing the goals shared by many in the artists' community; other options included Performance art, Earth art, video art, Process art, and Conceptual art. All of these forms were difficult or even impossible to collect and commodify. By virtue of their ephemeral nature, these forms challenged the market system of the art world and by extension became a protest against the politics of the institutions. (REISS, 1999, p. 77)

No entanto podemos apontar outras origens da instalação, em especial da videoinstalação, que vem de um tempo mais distante e com outros propósitos. Muitos teóricos do campo artístico ignoram a importância dos panoramas para a ideia de instalação artística. Paradoxalmente esse fio parece ser puxado pelo campo da imagem em movimento, apesar de os panoramas serem feitos com pintura em tela e objetos. Erika Surderburg organizou o livro *Space, Site, Intervention: situatin instalation art*, no qual vários textos buscam conceituar e analisar a ideia de instalação. Em um deles Chrissie Iles discorre especialmente sobre as experiências de vídeo e filme no espaço. A autora menciona os ambientes em larga escala desenvolvidos por artistas como Bill Viola e Jonh Cage nos quais telas enormes envolvem o espectador com sons potentes que buscam um envolvimento sensorial. O panorama aparece aqui como uma possível inspiração para o que se tornaria um novo campo artístico:

> In 1969, Jonh Cage and Ronald Nameth presented HPSCHD, a multimedia environment, at the University of Illinois Assembly Hall. Eight thousand slides and one hundred films were projected on eleven-hundred-foot-wide screens in a circle around the space above the viewers, while fifty-two loud-speakers transmitted the sound of seven amplified harpsichords around the auditorium.
> The large projected film transformed the space into a three-dimensional image, a king of communal dream space, or metaphor of expanded consciousness. As Gene Youngblood remarked: "On the one hand, intermedia environments turn the participant inward upon himself, providing a matrix for psychic exploration, perceptual and sensorial awareness; on the other hand, technology has advanced to the point at which the whole earth itself becomes the 'content' of aesthetic activity….Implicit in this trend is another facet of the Romantic Age. The new consciousness doesn't want to dream it's fantasies, it wants to live them."
> These environmental spaces bore a direct relationship to the growing number of commercial experiments with large-scale projection, such as those presented at the World's Fair of 1964 inn New York, which Bill Viola cities as an early influence on his large-scale projected installations. Such commercial environments similarly spectacularized the cinema viewing experiences, moving large-scale projected images into a three-dimensional space within which the viewer could wander at will. This relationship to the large-scale panoramic moving image was first explored in early twentieth-century cinematic experiments with large scale viewing, but its origins lie further back, in the German, French, English, and American experiments with large-scale circular panoramic paintings during the late eighteenth and nineteenth centuries. (ILES, 2000, p. 253)

Os panoramas são citados por outros autores como Cristina Pierre de França em sua tese de doutorado *A paisagem imersiva,* na qual a pesquisadora conecta o *Panorama do Rio de Janeiro,* de Victor Meireles, apresentado no final do século XIX, e a vídeoinstalação *Fluxus,* de Arthur Omar, de 2001, Oliver Grau em *Arte virtual: da ilusão à imersão* e André Parente no texto "A forma cinema: variações e rupturas", presente no livro *Transcinemas*, organizado por Kátia Maciel. Nas palavras de Parente:

> O panorama é um gigantesco dispositivo imagético (muitos panoramas tinham uma tela com mais de mil metros quadrados) de comunicação de massa que dominou a Europa ao longo do século XIX. Patenteado por Robert Barker em 1787, trata-se de um tipo de pintura mural construída num espaço circular, em torno de uma plataforma central, de forma a criar a imersão dos espectadores no universo representado pela pintura, como se eles estivessem diante dos próprios acontecimentos. (PARENTE, 2009, p. 34)

No panorama a imagem buscava representar a realidade da forma mais fiel possível. Parente destaca o caráter de transparência desta imagem, na busca pelo ideal de representação. Além da imagem pintada os panoramas eram compostos por vários elementos que, juntos, criavam a ambientação para ilusão do espectador. Uma

plataforma central definia o ponto de vista do espectador. Objetos compunham o espaço entre o espectador e a tele, todas as distâncias e limites eram cuidadosamente construídos e pensados de forma a se criar a sensação de realidade. O espaço era hermeticamente fechado, com iluminação específica, destacando este ou outro objeto, este ou outro plano, de forma que espaço e imagem contribuíam para "a criação de um ambiente, de uma instalação, em que se apresenta e projeta algo em torno do espectador, para que se gere nele a sensação de estar diante não de uma imagem, e sim da realidade simulada por ela" (PARENTE, 2009, p. 35).

Essa proposta de simulacro da realidade está presente também em trabalhos instalativos contemporâneos. É o caso da instalação *Atrás do porto tem uma cidade,* de Eder Santos, apresentada no Museu da Vale em 2010. A exposição era composta por várias instalações do artista, na maior delas um galpão de 600 metros quadrados é ocupado por uma só instalação contínua. Eram 15 projetores sincronizados exibindo imagens documentais do processo de mineração. O espectador entra por uma plataforma e só pode observar o trabalho dali. Diferentemente dos panoramas essa plataforma não se encontrava no centro, mas em uma das extremidades do galpão. Olhando para a extremidade oposta era possível ver as nuvens projetadas por detrás de uma montanha de minério. A montanha, por sua vez, recebia projeção de imagens da escavação do minério: explosões das montanhas; caminhões e escavadeiras. Minério sobre o minério, um tema recorrente em Santos. Uma tela de tule preto suspensa na horizontal, paralela ao chão, recebia imagens dos vagões do trem levando o minério para o mar, que estava embaixo da plataforma de visualização. Ali um espelho de água servia como superfície para que fossem projetadas cenas do porto e dos navios recebendo esse minério e levado na nossa direção, ou levando nossas montanhas para o mundo,[6] como dizia Drummond:

> O MAIOR TREM DO MUNDO
>
> O maior trem do mundo
> leva minha terra
> para a Alemanha

[6] Participei como coordenador técnico desta exposição e escrevi um texto no livro/catálogo. Retomaremos a ela no próximo capítulo.

> leva minha terra
> para o Canadá
> leva minha terra
> para o Japão.
> O maior trem do mundo
> puxado por cinco locomotivas a óleo diesel
> engatadas geminadas desembestadas
> leva meu tempo, minha infância, minha vida
> triturada em 163 vagões de minério e destruição.
> O maior trem do mundo
> transporta a coisa mínima do mundo,
> meu coração itabirano.
> Lá vai o trem maior do mundo
> vai serpenteando vai sumindo
> e um dia, eu sei, não voltará
> pois nem terra nem coração existem mais. (DRUMMOND, 1984)

A obra de Santos evoca a mesma força política que o poema de Carlos Drummond de Andrade, poeta Itabirano que viu suas montanhas virarem escadas e o pico do Cauê desaparecer. Drumond fala de forma delicada, ao mesmo tempo que expões questões da mineração. A obra de Santos o faz de forma semelhante, mesmo sendo apresentada em um museu financiado pela mineradora Vale.

A obra de Santos busca, assim como os panoramas, uma ideia de simulacro, de uma representação da realidade. Mas, diferentemente da proposição dos panoramas, aqui não se quer criar uma sensação de realidade, ao contrário, busca-se um olhar plástico e artístico sobre a realidade. Crítico? Em Santos, não necessariamente. Mas a busca por novas formas de se relacionar com as imagens da realidade e de apresentá-las. De toda forma há uma semelhança entre os panoramas e as videoinstalações no que diz respeito ao uso da tecnologia, cada um em seu tempo, e à ilusão criada. Cristina Pierre de França escreve justamente sobre as semelhanças entre os dois:

> Os panoramas e as videoinstalações podem ser categorizados enquanto espaços imersivos que operam com a questão da ilusão e do simulacro em seu limite. Nesses artefatos, misturam-se objetos e imagens virtuais para produzir um cenário que constitui um lugar específico a ser vivenciado, misto de materialidade concreta e projetada. (FRANÇA, 2010, p. 51)

Apesar dessa semelhança destacada por França, percebo também uma diferença de propósito. Os panoramas eram espaços e obras em busca de alcance popular, muitas vezes associados a imagens de guerra, conforme destaca Oliver Grau em *Arte virtual: da ilusão à imersão* (2007). Como já foi dito neste capítulo, as

instalações surgem de questionamentos de artistas às ordens vigentes no mundo da arte e no mundo.

Pessoalmente e profissionalmente fui apresentado aos panoramas pelo curador holandês Tom Van Vliet, conhecido por ser o criador do World Wild Video Festival. Trata-se de um importante festival de vídeo que ocorreu Holanda a partir da década de 1980, e contou com obras de artistas importantes do vídeo como Bruce Nauman, Nam June Paik, Rita Meyer e Eder Santos. O curador mantém uma conexão com o Videobrasil, selecionando artistas para desenvolverem seus trabalhos em parceria com seu festival holandês. WWVF não existe mais, mas Van Vliet manteve uma pesquisa em torno da história do panorama e, a partir dela, criou um dispositivo e um programa artístico para se trabalhar com panorama. O dispositivo era composto por 8 projetores de vídeo capazes de corrigir a forma circular para que a imagem fosse projetada sem distorção. Uma estrutura em anel circular em alumínio foi criada para suportar os projetores. E uma outra, maior, para suportar a tela.

Em 2008 realizei a coordenação técnica da exposição *Suspension y Fluidez,* instalação de Eder Santos com curadoria de Solange Farkas. A exposição foi realizada no Canal Isabel II em Madrid (uma antiga torre de água da cidade transformada em espaço expositivo) como parte da ARCO/Madrid naquele ano. O trabalho de Santos era inspirado no texto *A Bao a Qu,* de Jorge Luis Borges, no qual o autor descreve uma torre em que a imagem de um ser vai se formando à medida que seu topo vai sendo alcançado.

> Na escada da Torre da Vitoria mora desde o princípio dos tempos *A Bao A Qu*, sensível aos valores das almas humanas. Vive em estado letárgico, no primeiro degrau, e só desfruta de vida consciente quando alguém sobe a escada. A vibração da pessoa que se aproxima lhe infunde vida, e uma luz interior se insinua nele. No percurso da escada para subir até o alto da torre. Ao mesmo tempo seu corpo e sua pele quase translúcida começam a se mover. Quando alguém sobe a escada, o *A Bao a Qu* põe-se quase nos calcanhares do visitante e sobe agarrando-se a borda dos degraus curvos e gastos pelos pés dos peregrinos. Em cada degrau sua cor se intensifica, sua forma se aperfeiçoa e a luz que irradia é cada vez mais brilhante. Testemunha de sua sensibilidade é o fato de que só consegue sua forma perfeita no último degrau, quando o que sobe é um ser evoluído espiritualmente. (BORGES, 1995, p. 11)

A partir do conto de Borges o artista criou um percurso com telas de projeção translúcidas nas quais eram projetadas imagens de um ser em formação. Imagens

estas que eram acionadas, movimentadas e coloridas através do uso de sensores de presença, pressão e acelerômetros que mapeavam a presença do espectador. Quase no topo a imagem do espectador se misturava a estas imagens, como se ele próprio pudesse ser *A Bao a Qu*. Ao chegar no topo da torre, dentro da antiga caixa d'água, seria possível sentir o ser por completo e ver a mais linda paisagem do mundo: "Por terminar en una paisagen más maravillosa del Mondo es necessário llegar la torre del la Victoria" (BORGES, 1995, p. 12). No caso da instalação de Eder Santos essa paisagem era composta por nuvens projetadas através do panorama desenvolvido por Van Vliet.

Como pode ser notado, a proposta de Tom de Van Vliet se distingue das experiências comerciais dos panoramas e das de cinema em 360º IMAX contemporâneos por ser desenvolvida com o intuído de fácil montagem e portabilidade, podendo assim ser transportada para museus e galerias a baixo custo. Os panoramas eram transportáveis, mas exigiam uma estrutura específica, o que tornava os custos envolvidos muito altos. Mas se distingue, principalmente, por dar espaço para artistas visuais desenvolverem seus projetos imersivos, diferentemente dos panoramas e cinemas 360º do tipo IMAX que têm espaço apenas para grandes produções comerciais, seja de pintura, no caso dos panoramas, ou de filmes, no caso dos cinemas 360º.

Desde a proliferação da instalação como meio artístico e da facilidade dos meios de produção e exibição da imagem em movimento, em especial a partir da década de 1990, nota-se uma constante ocupação do ambiente da arte contemporânea pelo que Pillipe Dubois chama de "efeito cinema". Vimos num primeiro momento (capítulo 2) a busca de artistas plásticos por alternativas para as obras de cavalete e o encontro destes com o vídeo como um suporte adequado para novos experimentos. Com a videoinstalação essa apropriação se multiplica e ocupa os espaços em museus, galerias e bienais. Complemento aqui que, junto ao "efeito cinema", o *elemento documentário* (capítulo 3) cresce como presença no campo da arte. De maneira inversa e complementar os cineastas e documentaristas se apropriam dos espaços artísticos, através de videoinstalação, proliferando a tríade pesquisada nesta tese: cinema, instalação e documentário. Como vimos nas páginas passadas e como também destaca Dubois (no caso do "efeito cinema") "esse movimento não é tão novo quanto

parece". Ele é fruto de diversas convergências artísticas e históricas que contribuíram para a criação e proliferação de trabalhos que transitam entre estes campos. As questões aqui colocadas continuam em aberto e são reforçadas por Dubois na citação que encerra este pensamento. Continuaremos tentando compreendê-las no capítulo seguinte a partir, especialmente, de obras e de entrevistas realizadas com os artistas principais dessa tese: Eder Santos, Lucas Bambozzi e Cao Guimarães.

> O que acontece com o espectador de cinema quando se passa da grande sala escura e comunitária, na qual tudo desaparece em função de uma concentração máxima de todos no retângulo da tela, para uma visão do filme mais individualizada, com frequência em várias telas simultâneas, e mais "iluminada", na brancura do espaço de um museu? É possível ver uma imagem projetada tão bem quanto a vemos nas trevas? Em que essa mudança dilui o efeito de absorção e de fusão do espectador coletivo num sujeito isolado, dividido e errante? O que acontece quando se passa da posição imóvel e sentada na sala de cinema para a postura móvel e ereta do visitante de passagem por uma exposição? O espectador hipnotizado pode se tornar um *flâneur* distanciado? (DUBOIS, 2009, 88)

CAPÍTULO 5 – VIDEOINSTALAÇÕES DOCUMENTAIS DE CAO GUIMARÃES, EDER SANTOS E LUCAS BAMBOZZI

Para avançar na conexão entre documentário e videoinstalação, proposta nesta pesquisa, no presente capítulo serão discutidos trabalhos dos artistas Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi, em diálogo com as entrevistas realizadas com os artistas para esta tese. Todos estes trabalhos mesclam documentário, arte e projetos instalativos. Cada autor rompe a tela única do cinema, a sua maneira, e com propósitos muito específicos da sua obra. Se em *Atrás do porto te uma cidade,* de Santos, as telas são diversas, com variações, projeções, suportes e até mesmo uma montanha construída para o projeto, em *Rua de mão dupla*, de Guimarães, temos apenas monitores com depoimentos e imagens "amadoras". Segundo o artista a edição é simples e funciona como uma organização das imagens. Já no trabalho *Subterrâneos*, de Bambozzi, mesclam-se monitores e projetores numa relação profunda com o espaço e com o espectador. Cada artista e cada trabalho evocam uma construção de relação entre espectador e tempo/espaço.

5.1 Cao Guimarães e *Rua de mão dupla*

Como já foi mencionado, entre os três artistas escolhidos para guiar esta tese, Cao Guimarães é, talvez, quem mais assume o documentário como seu espaço de atuação. O que o artista denomina como Cinema de Cozinha, ou seja, seu ato de filmar pequenas ações diárias (filmes das formigas, bolhas, janela etc.) e transformar em trabalhos plásticos se desdobrou em trabalhos documentais com dispositivos e personagens fílmicos. Nesta pesquisa conversamos com Guimarães sobre os diversos trabalhos de instalação e documentário já realizados pelo artista, optamos por dar ênfase a um deles, o projeto *Rua de mão dupla*.

Figura 16 – Rua de Mão Dupla, de Cao Guimarães

Fonte: GUIMARÃES, 2002.

A instalação foi exibida na 25º Bienal de São Paulo em 2002, o que fez com que essa versão do trabalho seja pouco conhecida. No entanto Cao Guimarães a reeditou em uma versão de longa-metragem, sendo esta bastante difundida para o público e para os teóricos. O artista nos relata sobre a origem conceitual da obra e sua montagem na bienal:

Uma obra que eu fiz na época inspirado pela curiosidade pela vida alheia, assim como você pode perceber, a coisa da alteridade, eu sempre tive curiosidade e é uma das coisas que tem muita influência, muita coisa que virou um marco no documentário brasileiro, que é a ideia do dispositivo. Depois que ela virou o filme e foi para festivais locais, mas antes no início eu não pensei que ele ia virar um filme, eu fiz uma instalação pra bienal com essa vontade de trocar pessoas de casa, eram uns três pares de pessoas, foi que deu para fazer na época. E aí eu pensava como montar. A instalação era uma sala muito grande, fora da sala passava o Coletivo*. E um vídeo que é um tanto de letreiro de ônibus à noite filmado em Super 8 em preto e branco com nomes de bairros Regina... Tony etc. elas ficavam sobrepondo uma às outras, passando na noite de Belo Horizonte e a ideia dos termos digamos simbólicos, metafóricos é tipo a síntese*

em imagens do que é de fato o conceito, a proposição da instalação, que é trocar pessoas de casas, ou seja, fundir a vida das pessoas.

Coletivo também é uma obra autônoma, não é à toa que eu mostro o Coletivo também autonomamente e mostro o Rua de mão dupla *autonomamente, mas na instalação ela fazia parte, eu achei interessante e eu fiz para isso, pra botar na entrada pra pessoa ver era um vídeo silencioso. Ficava no monitor, antes de entrar você ficava vendo aqueles nomes passando, aí você entrava no lugar escuro assim, que tinha duas televisões aqui, duas televisões lá na frente, duas televisões lá do outro lado e uns banquinhos para sentar e as três partes passavam. E nem era uma tela só dividida em duas não, eram dois monitores, eu não sei se por ignorância técnica minha, não sei nem se dava para fazer, provavelmente dava para fazer isso, mas acho que eu sou tão ruim tecnicamente que eu acho que eu já pensei em imediato em dois monitores, dois monitores ao invés de dividir uma tela e botar num monitor só que seria muito mais fácil, entendeu? Mas ficou muito bonitinho e deu um trabalho louco, muito mais trabalhoso do que você dividir uma tela que você tinha que sincronizar certinho. Os sons mesclavam um pouco porque tinha que achar o volume de uma, volume de outro, volume de outro para não atrapalhar muito, mas ao mesmo tempo existia uma contaminação sonora no espaço e na época acho que funcionou direitinho assim e depois eu mostrei já em forma instalativa anos depois já um pouco menos ignorante tecnicamente. Aí eu dividi a tela e botei três telas diferentes no espaço, ao invés de 6 telas eu botei 3 telas.*

Curiosamente, o que o artista chama de limites técnicos contribuem para a composição da obra. Quando vemos cada personagem em seu próprio monitor, reforça a ideia de individualidade e de separação entre os mundos proposta pelo artista. Enquanto *Coletivo* pode nos remeter à mistura realizada propositalmente, através de sobreposições. Uma mescla que gera um resultado plástico evidenciando a forte interferência de seu realizador. Nos vídeos de *Rua de mão dupla* as imagens são separadas pelos monitores e a própria edição, segundo o artista, trazem poucos elementos de interferência. A obra se baseia em seu gesto inicial da troca, é nesse momento que sua autoria se destaca. Guimarães continua, ao ser perguntado sobre a

relação ou possíveis diferenças da obra sendo apresentada como instalação e como filme.

Atravessamento, contaminação... eu fiz a primeira vez de forma instalativa, depois eu fiz mais uma só e esse filme eu já mostrei umas 500 mil vezes assim dessa forma aqui no computador igual isso aqui é como se fosse um Rua de mão dupla.[1] *Então para mim, na minha cabeça hoje ficou um filme assim, não mais uma instalação. Já nem lembro direito das impressões foi em 2002, vai fazer 20 anos, mas eu lembro que foi interessante porque tinha esse trânsito, tinha esse Coletivo na frente, você tinha um encontro. As pessoas se encontravam ali dentro da obra para trocar impressões, isso é muito interessante também. Você via um pouquinho de um, via um pouco de outro, não estava gostando muda vai para o outro, ou você fica vendo um rabo de olho do outro, aí você vê, aí você conversa com o outro espectador que tá ali sobre, então você tem uma relação, a obra cria uma outra relação.*

Os vídeos eram concomitantes, não eram sequenciais como no filme, eles estavam passando ao mesmo tempo, então é isso que é o interessante, é isso assim, é uma outra forma de talvez um pouco menos imersivo, talvez a atenção ficasse um pouco mais dispersa, não sei. Mas eu acho que se você realmente entrasse na coisa, que dura, cada um dura mais ou menos 20 minutos, é muito longo, os três juntos dão 70 minutos, numa bienal isso é um trabalho que quase ninguém vai ver inteiro.

Mas foi no trabalho mostrado dessa forma e logo em seguida eu lembro que eu falei assim "ah, esse aqui dá para eu fazer o filme de três partes, daria um longa certinho com 70 e poucos minutos". Fiz e o filme logo entrou quase ganhou o festival de Locarno, não mandei pra muito festival não, mandei pra poucos, mas ele rodou um bocado e depois talvez dos meus trabalhos que tem mais ressonância, academia no sentido de crítica, de teses, citações de coisa, história do dispositivo, um documentário brasileiro, a Consuelo já escreveu e ela escreveu coisas que eu nunca imaginei sobre o filme. Ela escreve umas coisas que eu nunca imaginei, uma ideia de que, por exemplo, como se eu tivesse pensado para fazer isso, não pensei. Ela fala que quando você vai

[1] Cao aponta para a tela do computador onde estamos falando pelo programa Zoom, que divide a tele como em *Rua de mão dupla*.

falar num documentário normalmente você vai falar de si ou de algo que aconteceu com você, entrevista alguém ou vai filmar a vida de alguém e a pessoa vai falar alguma coisa que aconteceu com ela ou participou. Mas no caso do Rua de mão dupla eu filmo ela falando de um outro, e ao falar de um outro ela revela muito mais de si, porque quando você fala de si você se protege, você quer sair bem na fita, ao falar de um outro você põe para fora todos os preconceitos, as coisas todas. Isso é muito interessante, então são três formas de approuch do personagem, sem filmar a vida... primeiro que eu não pego a câmera para filmar, a edição ela é quase nula em termos de subjetividade minha e aí você tem três formas de entender quem é essa pessoa, uma é a casa da pessoa, que está sendo revelada, segunda forma é o olhar que cada um imprime na forma do filmar o outro, então ela cria uma linguagem, você vê que são 6 formas completamente diferentes uma das outras.

Como já descrito por Guimarães neste trabalho, o dispositivo utilizado foi propor a duplas de indivíduos desconhecidos entre si que trocassem de casa, durante um dia e uma noite. Cada indivíduo deveria investigar o apartamento do outro e descrevê-lo, a partir dos objetos pessoais, decoração, localização etc. Cada participante tinha uma câmera para registrar suas percepções sobre o lugar. À medida que o indivíduo registrava sua investigação pela casa, era levado a construir uma imagem de quem ali residia.

Desta forma, os personagens do documentário – responsáveis pelo registro das imagens, pela narração do vídeo e por esporádicas aparições na imagem – se configuram como tal, à medida que se confrontam com o ambiente. No entanto, ao mesmo tempo que se desenvolvem como personagens do vídeo, eles constroem imaginariamente o outro personagem, morador do apartamento onde estão.

Cada personagem é impulsionado por um objetivo: tentar achar rastros do morador do local, rastros que o levem a construir uma imagem possível daquela pessoa. O personagem acaba por fazer revelações sobre si mesmo ao comentar a decoração, os objetos e a disposição do lugar em que o outro vive. Ele se expõe, ainda, pela forma como interage com o ambiente – desenvolto ou envergonhado, ágil ou indeciso. Além disso, o próprio manuseio da câmera permite a emergência de traços

subjetivos do indivíduo que filma, revelando sobre si mesmo, tanto quanto revela o que filma.

Consuelo Lins, documentarista e professora da UFRJ, escreveu um ensaio intitulado “Rua de mão dupla: documentário e arte contemporânea” (artigo já referido anteriormente), relacionando o trabalho de Cao Guimarães com a arte contemporânea e o conceito de dispositivo. No referido ensaio, Lins demonstra como o artista consegue, a partir dos dispositivos que criou, levantar questões tradicionais a documentários, através de instrumentos e práticas contemporâneas.

> Cao Guimarães imprime nesse filme um curiosíssimo deslocamento em relação a todas as querelas em torno da “voz do outro” que atravessam a história do documentário, através de um gesto à primeira vista pequeno: altera a direção do que se solicita aos personagens em grande parte dos documentários baseados em conversas. Não quer que eles se voltem para si, que falem de suas vidas, que se revelem para a câmera; pede, antes, que falem de pessoas desconhecidas e filmem casas alheias. O resultado é surpreendente pois, o que mais chama atenção ao longo do filme é a carga de “exposição de si” contida em imagens e depoimentos teoricamente “sobre os outros” – mas de viés, indiretamente, quando menos se espera. (LINS, 2005)

O artista ainda criou um último dispositivo, exibir para os participantes o que foi gravado em sua casa. Mostrou para cada participante desta troca de casas as impressões do seu parceiro, quem ficou na sua casa por 24 horas. Ou seja, após retornar para casa, o indivíduo assistiu, do seu ambiente, à filmagem que o outro havia produzido durante o tempo em que esteve em seu apartamento. Assistiu também a uma entrevista, na qual as pessoas falam de suas impressões durante esse dia. Na videoinstalação as imagens são exibidas em duplas de monitores. Cada personagem está em um monitor de vídeo. De um lado quem está fazendo o relato sobre o outro, no lado oposto este outro é filmado assistindo a este depoimento.

Os aspectos mencionados até aqui são facilmente perceptíveis na versão fílmica do trabalho *Rua de mão dupla*. O texto de Consuelo Lins se atenta para estes aspectos, e talvez nos mostre o que foi potencializado nesta versão de apenas uma tela reeditada pelo artista. Mas o que era diferente na versão instalativa? Quais potências do trabalho são reforçadas ou enfraquecidas ao ser transportado de uma instalação para a sala de cinema ou para uma televisão? Estas são as questões que mais interessam a esta

tese. Quem melhor descreve estes aspectos é Christiane Mello. Aliás, a autora questiona a possibilidade de transposição de *Rua de mão dupla* para um trabalho de cinema ou vídeo tradicional, com tela única:

> O trabalho comunga o vídeo com a ação, com o instante do ato. Cria situações de fruição no ambiente da instalação da ordem do não-ver por meio do ver. Remete o público a um tipo de experiência parecida com o das seis pessoas que registraram as imagens em casas invertidas. Por isso, é um trabalho de instalação e não um documentário linear a ser projetado numa única tela. A experiência, para ser compreendida, necessita também ser percebida, vivenciada pelo público, que tem a possibilidade de juntar os universos distintos e confrontar uma experiência com a outra de forma simultânea, em tempo real, tanto quanto foi antes vivenciada por aqueles que participaram da ação. A proposição dada, para ambos os casos, é decifrar uma pessoa sem conhecê-la pessoalmente.
>
> Quando Cao Guimarães nos coloca dentro de uma situação escurecida, deslocalizada, compartilhando um mesmo contexto dentro da instalação com pessoas que não conhecemos, ele também nos faz passar, de certa maneira, por experiência similar. Não se trata mais apenas do exercício de ver essas imagens, mas sim de experimentar também com essas outras pessoas um espaço-tempo proposto na totalidade dos elementos existentes na sala, que só são possíveis de serem compartilhados no modo como o artista disponibiliza os vídeos no ambiente expositivo, no modo como andamos pelo espaço, no modo como, sem perceber, trombamos com o outro.
>
> A videoinstalação *Rua de mão dupla* de Cao Guimarães é da ordem da ação. O artista oferece a proposição e permite que ela seja construída durante o fazer/apresentar da obra. Possibilita que o público se contagie com o outro, que não faz parte apenas da obra acabada porque está no vídeo, mas o outro que também compartilha com ele a experiência posterior à tomada dos vídeos. Experiência colaborativa, sensória e vivencial de espaço-tempo, esse é o projeto conceitual de que toda videoinstalação de Cao Guimarães se ocupa. Por isso ela é um ambiente, uma situação que requer trocas, intercâmbios, como uma verdadeira rua de mão dupla. (MELLO, 2007, p. 96)

Percebe-se que ao se transportar a obra para a tela única – para a sala de cinema ou, com mais intensidade, para ser exibida em ambientes privados – a ideia do encontro, uma das marcas do trabalho, se dilui. Por mais que a sala de cinema seja vista como ambiente de encontro, este encontro se dá muito timidamente, sem um contato ou troca de olhares. Cada um está na sua cadeira, tempo e espaço são diluídos, como já foi discutido em outros momentos desta tese. Já no ambiente instalativo espectadores se cruzam, ocupam o espaço. Trocam olhares, experimentam a ideia do encontro proposta pelo artista. Espaço e tempo são compartilhados, como destacado por Mello.

A espacialização dos vídeos em si também provoca atravessamentos ricos para o conceito da obra. Paradoxalmente Cao Guimarães diz que a escolha de ter dois monitores por dupla foi por uma limitação técnica dele como realizador. No entanto como espectador colocar cada personagem em um monitor ressalta a ideia de encontro e de individualidade. Cada um é cada um, mas dialogam entre si ao serem colocados um ao lado do outro, sincronizados.

Como Mello reforça, a ideia de ver as duplas de forma sincrônica, e não uma dupla após a outra como na versão fílmica, também modifica a percepção do trabalho. Não estamos imersos cada hora em uma dupla ou em personagens específicos. Mas estamos avaliando o atravessamento de ideias destes encontros de forma simultânea.

Dessa maneira tempo e espaço atravessam a obra instalativa transformando a experiência do espectador. O cruzamento do espaço, a presença de outros espectadores, o cruzamento de sons, entre outros elementos que emergem nessa versão e que operam de forma diferente da versão de tela única. A presença do trabalho *Coletivos* como parte da instalação é mais um elemento que contribui para uma percepção que opera de outra forma, já que a obra convoca para um pensamento em torno dos cruzamentos, do não lugar, ou dos vários lugares possíveis.

O autor no trecho citado anteriormente destaca a questão da duração. Como ela opera na versão fílmica e na instalativa. Numa Bienal são exibidos diversos vídeos, horas de programação se assistidos por completo. Poucas pessoas assistem aos 70 minutos de *Rua de mão dupla* na versão instalativa dentro de uma Bienal. Ao mesmo tempo compreende-se que é um trabalho que permite essa percepção fragmentada sem que seu conceito se perca. É uma percepção diferente.

Mais uma vez queremos reforçar a ideia de que não há uma discussão de superioridade entre instalação ou filmes exibidos em telas únicas. Há uma diferença entre os aspectos que cada um faz emergir a partir de suas características. *Rua de mão dupla* é um excelente exemplar dessa dualidade, já que a obra foi apresentada nestes dois formatos e cada um deles foi analisado por Consuelo Lins e Christine Mello destacando aspectos que mais se potencializavam naquele contexto. Se a versão instalativa propunha o encontro do espectador convidando-o para uma experiência parecida com a dos personagens, na versão fílmica compreendemos o personagem a

partir da exposição de si ao filmar/ver o outro. Ambos os aspectos podem atravessar as duas versões, mas são potencializados em uma delas. A obra ilumina um caminho que pode contribuir para essa análise de outras obras conforme veremos nas páginas seguintes.

5.2 Eder Santos e *Atrás do porto tem uma cidade* (2010)

É da indefinição, ou melhor, da maleabilidade das relações entre as imagens e o mundo que emerge o trabalho de Santos. A beleza aparece nos intervalos, da fissura do previsível a imagem ganha movimento, parece ter autonomia. Talvez daí venha a força das imagens de Eder, entre lugares: entre uma imagem e outra, entre uma imagem verbal e uma visual. Antes de abordar a obra *Atrás do porto tem uma cidade*, vamos fazer um caminho por alguns trabalhos selecionados que contribuem para a percepção de seu percurso.

A exposição Ilha – Roteiro Amarrado, na Galeria Brito Cimino (hoje Luciana Brito Galeria) em São Paulo, era composta por 10 videoinstalações. São quadros com molduras de quadros tradicionais, físicas, que contêm projeções de imagens em movimento manipuladas pelo autor, penduradas na parede. Os vídeos fazem referência a quadros representativos de momentos da história da arte relevantes dados a sua inovação ou o seu virtuosismo relacionadoa a alguma técnica, como *A Santa Ceia*. De Leonardo da Vinci. O quadro foi encenado contando com figurino de Martielo Toledo. A manipulação das imagens no momento da edição faz com que esta cena, calcada na memória coletiva mundial, ganhasse uma versão contemporânea.

Natureza morta, da mesma exposição, trazia cena de cacos de vidro colados em muro; um loop colocando o espectador a enfrentar o perigo de cacos de vidros cortados. O som de *Natureza morta* era de Arnaldo Antunes. Palavras, apenas palavras que saiam à medida que os cacos de vidro passavam. Era como se os vidros acionassem as palavras, ao mesmo tempo, as cortava subitamente. Os vídeos, os sons e a edição dos vídeos dessa exposição apareciam fragmentados.

A *Santa Ceia* foi gravada em estúdio, com grande equipe técnica, equipamentos complexos, figurino minuciosamente trabalhados, enquanto *Natureza morta* contou com

produção de pequeno porte, com uma câmera de vídeo Mini-DV.[2] O primeiro trabalho parte de uma imagem cuidadosamente construída e ficcionalizada. O segundo de um registro documental da realidade que se transforma em videoinstalação artística. Esses dois exemplos na mesma exposição representam a diversidade dos processos de criação de seu trabalho.

Nesta pesquisa pretende-se discutir essa segunda abordagem presente em vários trabalhos do autor: a extração de imagens cotidianas da realidade para transformação em produto artístico, ou seja, trabalhos exibidos em importantes festivais e exposições de arte contemporânea. Encontra-se neste procedimento um gesto documental.

Eder Santos é conhecido pelo radicalismo estético e pela interferência nas imagens, chamada por ele de “defeitos especiais”. Suas obras são como pinturas visuais nas quais cada frame é cuidadosamente trabalhado. Cada cena recebe um tratamento na imagem em busca de uma visualidade própria. Arlindo Machado nos traz a ideia deste radicalismo presente no trabalho de Santos:

> Mas foi o mineiro Eder Santos quem assumiu com maior radicalidade a diferença introduzida pelo vídeo. Como acontece em grande parte da produção videográfica, mas aqui com muito mais ênfase, a obra de Santos é constituída predominantemente de ruídos, interferências, “defeitos”, distúrbios do aparato técnico e, às vezes, roça mesmo os limites da visualização. Em muitas de suas videoinstalações Santos faz projetar imagens de vídeo sobre paredes texturadas e rugosas, ou ainda sobre dunas de areia ou chão irregular, de modo a perturbar a inteligibilidade das imagens ou corromper a sua coerência figurativa. Na videoinstalação *The Desert in My Mind* (1992), por exemplo, os espectadores deviam caminhar sobre as imagens, com toda carga semântica desmistificadora que pode existir no ato de pisar nas imagens. (MACHADO, 2003, p. 26)

Na edição os tempos são alterados de forma a valorizar este ou aquele instante. A sequência de imagens é reordenada em função de uma narrativa autoral e poética. Como vimos nesta tese, documentaristas realizam obras que se utilizam da estética e dos suportes vindos das artes plásticas e artistas plásticos se apropriam de características documentais na concepção de seus trabalhos.

---

[2] Formato de captação de vídeo digital que é usado tanto por amadores como por profissionais.

Eder Santos é um destes artistas que realiza este deslocamento, um pioneiro do processo histórico de inserção das imagens em movimento em exposições de arte contemporânea. Eder Santos se utiliza da possibilidade de observar, filmar e trabalhar com o real, para realizar obras híbridas em estética e conceito. O *elemento documentário* descrito nesta tese é muito presente no trabalho de Santos, mesmo o autor afirmando manter uma distância do documentário.

Um exemplo do trabalho de Eder Santos no campo documental é o vídeo *Europa em Cinco Minutos*, de 1987, um dos primeiros trabalhos do artista a repercutir de forma potente nacional e internacionalmente. Eder prestava serviços de conversão de material amador em película, o Super 8, para fitas VHS. Teresino Caldeira Brant, cineasta amador que registrava suas viagens com uma câmera Super 8, desejava ver suas imagens tremidas e pouco nítidas, na mídia recém-lançada, novo frisson da classe média. Santos organiza e entrega esse material para seu autor convidando-o a narrar o que vê na tela. Ao final reúne esse material numa edição não linear, manipula os tempos e a narrativa, dando a ele um novo significado. Junto a isso são intercalados depoimentos de superoitistas apaixonados que falam com orgulho de seus filmes e da técnica. Eder nos oferece um documentário sobre o universo do Super 8 realizado de forma autoral. Cômico, informativo, transmidiático, o trabalho fala sobre a mudança de mídia (Super 8, VHS, cinema, TV) com criatividade conceitual e força estética. Eder Santos subverte o uso da imagem de arquivo no documentário. Ao invés de um arquivo narrado utilizado para legitimar uma história ou um fato, como é comum em vários documentários, aqui o arquivo é utilizado como *elemento documentário*, trazendo novos conceitos para as imagens preconcebidas.

Alguns anos mais tarde, numa visita a Hong Kong, Santos adquire sua primeira câmera digital. Uma compacta da Sony. Com esse equipamento começa a registrar imagens da cidade, dos movimentos, do metrô, das pessoas. “Uma vídeo carta” (“A vídeo *letter*” – palavras do artista) da cidade. *Framed by Curtains* (1999) é um poema visual de Hong Kong, como uma homenagem. Como em outros trabalhos, Eder manipula as imagens e nos faz ver o que poderia passar despercebido. Quando o ônibus de onde o artista está gravando para em frente a um ponto, acontece uma delicada cena. O artista dilata o tempo e nos coloca em contato com uma situação

íntima, pessoal, em espaço público. E a vida continua, sem consequências, como foi o olhar destacado por Santos. Um homem se senta ao lado de uma mulher. Em *super-slow* ele olha pra ela. Ela olha pra ele. Ela se afasta. A cena é repetida, agora *frame by frame*, como diz o *lettering* cuidadosamente colocado na tela. Uma cena que dura uma fração de segundo se transforma em um forte fio condutor para o vídeo. Ele se apropria dos acontecimentos registrados pelo vídeo, lhe conferindo outra dimensão. Este deslocamento temporal é o ápice do *elemento documentário* neste trabalho. É quando a realidade é manipulada em função do olhar do autor. Ela continua ali, mas ganha outro significado.

Figura 17 – Frame de *Framed by Curtains*, de Eder Santos

Fonte: SANTOS, 1999.

Em *Neptune's Choice* temos uma vídeo-carta, desta vez da cidade de Amsterdam. Após ver *Framed by Curtain*, Tom Van Vliet, curador do *World Wild Video Festival* naquela cidade, convida Santos para uma residência com o intuito de realizar uma leitura poética de Amsterdam. Eder passa alguns meses conhecendo e filmando a capital holandesa em processo de mergulho naquela cultura. Desta vez a água é o centro das atenções, a cidade da água, abaixo dela. A cidade que pode ser inundada a qualquer momento. O vídeo propõe um retrato documental da cidade, pelo olhar de Santos. Convoco o artista a pensar neste trabalho a partir da ideia de documentário. Sobre estes trabalhos, o *elemento documentário* presente neles, o artista diz:

É, Framed by Curtains *e* Neptues Choice *é mais ou menos um documental sobre a cidade. O* Neptunes *ganhou um prêmio lá na Áustria que era um festival de mídia e arquitetura famoso esse festival, em Graz, a cidade. Ele ganhou o prêmio de melhor ensaio poético sobre uma cidade.*

Framed *é mais documental. Eu lembro que o Sérgio Borelli, que inventou o festival Input, um dos festivais mais poderosos de documentário para televisão, viu o* Framed *e falou que era o documentário mais perfeito que já tinha visto, de conexão de texto, imagem e música. Sandra Kogut ganhou um prêmio no Input com aquele negócio dela, vídeo cabine.*

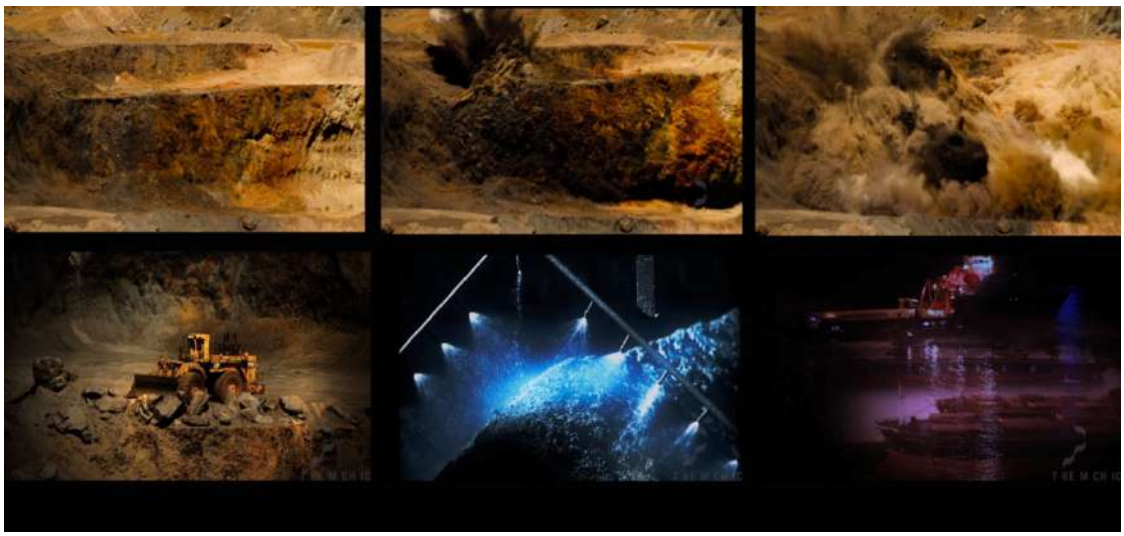
Europa em 5 minutos *é documentário mesmo, com depoimento das pessoas, falando de Super 8. Aquilo é uma fita de 2 horas. No Natal na casa deles imagina você assistir aquilo 2 horas, e eu tirei das 2 horas aqueles 15 minutos. Mas a ideia era tirar cinco, aí o povo mesmo a gente foi fazer as entrevistas e eles falaram "não, cinco minutos é pouco pra alguma coisa sobre a Europa" aí a gente ia aumentando. Os próprios entrevistados falavam pra aumentar, era pouco tempo 5 minutos não dá para ele falar assim. 5 minutos dá pra ver só uns flashes, não fala assim, então a gente resolveu por mais que os flashes. Mas ele tinha uma cena em Los Angeles, que Los Angeles não entra lá, acho que entra Miami e tudo, mas Los Angeles a gente não colocou, aí tinha umas cenas em Los Angeles assim, uma avenida assim e a outra avenida assim, aí ele falou "Los Angeles é uma cidade que não tem cruzamento, pelo menos eu não vi nenhum" e na hora que ele fala isso tinha um passando e ele fala isso. Não via nada do que ele fazia.*

Alguns anos depois Eder realizou *Pilgrimage* (2001). O vídeo percorre o processo da mineração, muito presente em seu estado de origem, Minas Gerais. O vídeo se inicia com a explosão da montanha, quando o minério é "descolado" da natureza para ser levado até seu processamento. Essas imagens são acompanhadas de um forte som grave, uma representação sonora destas explosões. As imagens são em alta resolução, com nitidez mas ao mesmo tempo com suas tonalidades e contrates manipulados. São também coloridas e lentas, novamente quase uma pintura. Após as

explosões, o minério é levado até o trem, passa pelas correias, brilha com o sol e com a água, até desembarcar no vagão. No vagão o minério atravessa o estado e chega no mar, de onde é levado para fora do Brasil. Um vídeo sem falas, narrações, *offs* ou textos. A mineração, vista por muitos como um paradoxo no estado, já que ela fornece riqueza e trabalho, ao mesmo tempo que gera impactos para a natureza e para a vida, ganha um significado estético nos olhares do artista. O processo do minério é representado aqui como um pintor faria em outros tempos. Um trabalho esteticamente forte e denso. Esse mesmo percurso e essas mesmas imagens compõem a instalação *Atrás do porto tem uma cidade*, apresentada no Museu da Vale em Vila Velha/ES, no ano de 2010. A mineração aqui é vista como um olhar estético através do qual o contraste entre admiração e ódio em relação a ela é sensivelmente abordado. No momento atual prevalecem as críticas ferrenhas à mineração e seus impactos. Ao mesmo tempo a civilização continua extremamente dependente dos seus serviços, mesmo entre os círculos mais críticos a ela. O vídeo de Eder Santos explora de forma sensível esta relação, oferecendo uma reflexão em torno desta forma controvérsia de exploração.

Pilgrimage foi realizado ao mesmo tempo que a exposição *Atrás do porto tem uma cidade.* Foi uma grande exposição composta por videoinstalações exibidas uma única vez no Museu da Vale em Vitória/ES.

Figura 18 – Frames de *Pilgrimage*, de Eder Santos



Fonte: SANTOS, 2011

A relação com a mineração não é novidade em seu trabalho. Em 1996 realizou a videoinstalação *O Lago e a Montanha*, no World Wild Video Festival, na Holanda. Neste trabalho utilizava uma montanha de minério como suporte de projeção. Os moradores de Minas Gerais vivem rodeados pelas montanhas, minas e histórias relacionadas à mineração e seus atores. Os complexos industriais, as máquinas e as paisagens marcadas pela intervenção do homem ditam uma estética presente no estado do artista. São estruturas grandiosas que passam despercebidas para quem convive com elas todos os dias, mas que ao serem deslocadas pelo artista se mostram esteticamente potentes. A proposta da exposição era colocar dentro do Museu da Vale o trajeto que a própria Vale criou entre Minas Gerais e o porto em Vitória. Um percurso parecido ao do vídeo *Pilgrimage*, desde a detonação, passando pelo caminho do minério até o trem, viajando junto ao trem e sendo despejado no navio no porto. Nas palavras do artista:

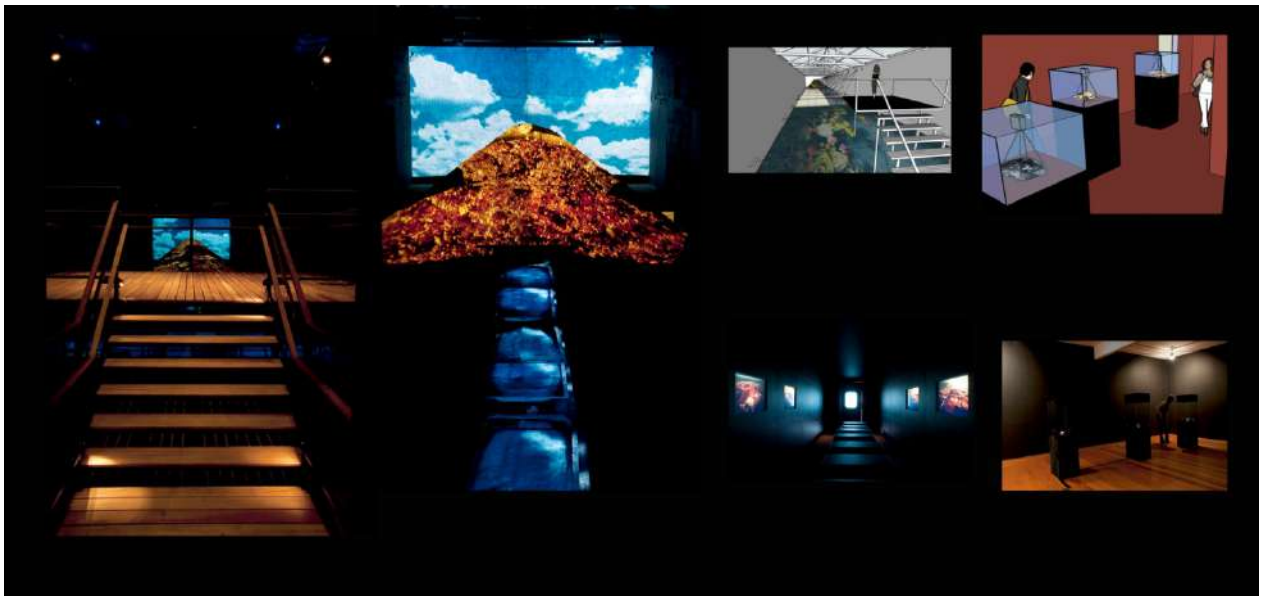
A projeção na terra já era que chamava trem de terra, e aí só que a gente fez com o minério, o legítimo minério. Então começou pela montanha, o fim da montanha, a explosão da montanha, cavando a montanha e o caminho dela para o mar, uma montanha indo pro mar essa é a ideia do espaço. A gente fez ela no porto onde era o lugar que ele ia embora, que a montanha ia embora.

Como é proibido mesmo, a gente conseguiu coisas que ninguém conseguiria, a gente aproveitou para ter imagens absurdas, tipo a imagem explosão que eles nunca reclamaram da gente usar, mas eles nunca deixaram ninguém fazer. Eles deixaram por que a gente falou que era pra arte, porque se fosse pra um documentário mesmo eles não iam deixar aquela explosão nunca, e olha que quantos anos que eu mexo com indústria.

Para a realização do trabalho, foram coletadas imagens em alta resolução nas dependências da Vale, em áreas onde a segurança é prioridade e onde as condições são adversas. Uma estrutura complexa teve que ser montada, equipamentos específicos, lentes especiais, uma grua para visualização superior do trem, iluminação

etc. Na montagem final esse material é retrabalhado, imagens são compostas e redistribuídas. A proposta é criar um *deck* para que o público possa subir e visualizar a obra. Uma imersão estética no universo industrial, propiciada pelo mundo das ideias potencializando o contraste explicitado acima. Sob o *deck* está o mar, os navios sendo carregados de minério. Ele está conectado ao trilho do trem, que veio desde uma montanha de minério. Uma grande videoinstalação, 18 projetores conectados formando uma só imagem. Um mirante voltado a uma paisagem de centenas de quilômetros, condensadas nos 600 metros do galpão do museu. O vídeo inicia com a imagem de uma montanha sendo detonada. Os fragmentos do minério são capturados, gravados, transportados, processados, beneficiados, retrabalhados, editados. No final do trajeto, aço ou videoinstalação, memória em uma linha, um processo até o mar.

Figura 19 – Exposição Atrás do Porto tem uma Cidade, de Eder Santos



Fonte: SANTOS, 2010.

Em outro ambiente havia uma sala de joias. Eder Santos teve acesso a registros antigos do início da mineração da Vale. São cenas de viagens de trem, de caminhões de minério antigos e trabalhadores extraindo manualmente o minério das pedras. Estas cenas são transformadas por Eder em pequenas joias, como uma analogia a um dos resultados da mineração: joias de ouro, diamante e outras pedras preciosas. Foi desenvolvida uma caixa de vidro com um miniprojetor dentro que lança essas imagens

sobre pequenas pedras de minério. Uma leitura extremamente delicada deste arquivo documental da empresa.

Do lado de fora um vagão de trem compõe a exposição. Dentro dele monitores de vídeo substituem as janelas. Ao entrar o espectador é convidado a fazer uma viagem de trem pelos arquivos da mineração. As imagens passam, dando a sensação que o trem se move junto delas. Uma experiência já realizada pelo próprio artista, e semelhante a outras já realizadas diversas vezes na história desde a primeira exibição de Hale's Tours, em 1904. No entanto Santos não nos convida a uma impressão de realidade, mas sim a um passeio plástico pelas janelas e pela história das imagens. São cenas de trabalhadores nas minas no início do século, nuvens, explosões de montanhas. Às vezes nos convidando a viajar, como num trem, às vezes a ter outros percursos.

A exposição é o que podemos chamar de documentário expandido (LINS, 2007). Mais do que uma documentação do processo da mineração, trata-se de uma imersão nesse universo através de imagens, projeções, texturas, brilhos etc. Neste trabalho Eder mostra que sua vocação documental vai além do documento, busca de um contato sensível com a realidade e seus contextos. Um documentário que se inicia como qualquer outro, com o registro de uma realidade específica, mas que termina com o espectador imerso nela. Uma mudança no dispositivo cinematográfico que nos leva a outra forma de experienciar o documentário. As imagens de montanha e de extração de minério são projetadas sobre uma montanha de minério, as da entrega do minério aos navios projetadas na própria água, as dos trabalhadores nas minas projetadas em pequenas pedras – quais novos elementos emergem com as projeções em superfícies que dialogam com a realidade pesquisada? Para o filme documentário, o que pode contribuir, ou modificar?

> O que acontece quando se passa da posição imóvel e sentada na sala de cinema para a posição móvel e ereta do visitante de passagem por uma exposição? O que se sente, quando se passa da duração imposta pelo movimento contínuo e único do filme para modos de visão mais aleatórios, muitas vezes fragmentados e repetitivos, para imagens que estão sempre ali e que se pode abandonar ou reencontrar mais a vontade? [...] Notamos aí um conjunto de modificações e de interrogações que tornam particularmente instável o que se podia considerar, até então, categorias estabelecidas. É, enfim, a própria ideia de 'cinema' ou de 'arte' que se encontra fortemente relativizada. (DUBOIS, 2009, p. 88)

Santos nos leva a relacionar com a mineração de uma maneira plástica, explorando sua materialidade, com o tempo e o espaço artístico. Convida-nos à experiência, ao encontro entre cinema, documentário e arte. Esta nova experiência reconfigura a relação de tempo e espaço do cinema. Ela nos leva a um novo estatuto da imagem. A relação que emerge neste trabalho é encontrada em diversos trabalhos de arte contemporânea recentes. Emerge um encontro entre o vídeo experimental, o documentário e a instalação.

5.3 Lucas Bambozzi e *Subterrâneos* 1997

> Nenhuma imagem é inocente e as relações de poder se imprimem - com ou sem sutileza. Me interessa ver não exatamente como esse poder é maquinado na obscuridade do sistema, mas como é sentido, experimentado, negado ou subvertido pelas pessoas. Ou seja, os problemas são a matéria bruta e me interesso pelos sintomas. Então quero entender os problemas. Chame-se isso de realidade ou de atualidade, quero ver nesse ambiente o transtorno causado pelo "outro", o imediato. Seja no documentário, seja no circuito da arte, seja no cinema ou no vídeo experimental. São enfrentamentos sinceros, e as idéias prontas são pedras que incomodam muito no caminho que vejo pela frente. (BAMBOZZI, 2003, p. 247)

Lucas Bambozzi tem uma obra diversa. Pesquisa os novos meios, busca a arte multimídia. Trabalha com documentário, como já vimos anteriormente, mas também com a obsolescência programada, com o ativismo, com as possibilidades de internet, dentre outros conceitos. Além de realizador, Bambozzi é professor e doutor pela Faculdade de Arquitetura da Universidade do Estado de São Paulo. Seus projetos carregam uma larga reflexão, materializada em diversos textos publicados pelo artista, às vezes conectados a uma obra específica, às vezes não. Essa reflexão se materializa também nas próprias obras, que trazem consigo conceitos e pensamento que conectam seus trabalhos uns aos outros criando uma linha artística peculiar. As mídias são diversas, por isso os trabalhos se apresentam de formas muito diferentes. No entanto é possível notar uma coerência de pensamento que conecta seus projetos. Em entrevista realizada para Jose-Carlos Mariategui, curador do *Emergentes at Laboral,* (Gijon, Spain, 2007*),* Bambozzi comenta sobre como vê seu processo artístico ao ser perguntado sobre a dificuldade de definição de seus trabalhos:

> My work deals with contexts. More than usual it also deals with site and social-specific conditions, which as I see, also point to how one could perceive the particularity of the context around, meaning its social, political and technological environment. In this sense the scientific/technological approach is not the driven motor but it plays a big role in shaping the context. Sure, it also does influence the research behind the work. It would be risky to affirm that such research is the core of the work, but if we consider the research as a way to establish links between the social reality and the communicational/technological systems, I tend to agree with that. My background are more communication than art, the art I do is permeated with communication.
> My pieces are not too different. More than often I use different media to point to the same point (problems or conflicts generated by the introduction of technologies in or society). So it is also not true that I am always looking for new things. I would rather say that I keep looking for the same things (let's say: the media, mediating tools and communication systems). The problem or the fascinating thing, is that 'these things' are changing constantly. For me, to produce a work is not a theoretical strategy, but an observation process. (BAMBOZZI, 2007, p. 1)

Para esta pesquisa interessa os trabalhos de Bambozzi que tangem o documentário. Dizer que seus trabalhos são relacionados a contextos e situações sociais específicas nos leva a pensar na sua história como documentarista. Seus dois únicos longas-metragens são os documentários *O fim do sem fim* (2001) e *Do outro lado do rio* (2004). O primeiro foi dirigido juntamente com Cao Guimarães e Beto Magalhães. O filme traz profissões que estavam desaparecendo no Brasil em função de mudanças culturais. O segundo é um filme dirigido apenas por Bambozzi, o qual lhe rendeu o prêmio de melhor direção do festival *É Tudo Verdade*. O longa registra a evasão de brasileiros em direção à Guiana Francesa, no extremo norte do Brasil, ao longo do Rio Oiapoque. Bambozzi acaba de finalizar seu terceiro longa-metragem: *Lavra*. Este último mescla documentário com aspectos ficcionais, o filme trata da relação da mineração em Minas Gerais e suas contradições, principalmente a partir de dois dos maiores desastres industriais da história recente mundial, o rompimento das barragens de Mariana e Brumadinho. As imagens e o pensamento em torno deste filme foram apresentados como instalação na Residência Artística O Sítio em janeiro de 2020 com o título *Das paisagens ao redor*.

Figura 20 – Frame de *Do outro lado do rio*, de Lucas Bambozzi

Fonte: BAMBOZZI, 2004.

A relação entre instalação e documentário está presente em Bambozzi desde seus trabalhos iniciais. Segundo o artista, dentre seus primeiros documentários estão algumas instalações. Umas delas é *Subterrâneos*, instalação realizada na exposição Arte/Cidade, em 1996, com curadoria de Nelson Brissac. Neste trabalho Bambozzi é convidado por Brissac para escolher um local para a realização de seu trabalho. O artista escolhe uma sala cujo chão possui diversos buracos. Abaixo desses buracos há um espaço onde viviam moradores de rua, retirados para ocasião deste mesmo evento. O artista reproduz a experiência de observar esses moradores pelos buracos através de projeções e monitores de vídeo. As cenas são captadas em *plongée*, de forma a dar uma noção de realidade para este ponto de vista. O artista nos conta como foi o convite e a concepção e realização da obra:

No terceiro Arte/Cidade eu fui convidado para fazer dois projetos, um projeto como artista e o Kinotrem, ambos são documentais. O Arte/Cidade 3 aconteceu em três lugares, as pessoas tinham que pegar um trem para ir de um lugar ao outro. Era nas

estações de trem Júlio Prestes, Moinhos e o terceiro ponto do trem era as fábricas Matarazzo. O Nelson oferecia os espaços e eu escolhi uma sala que tem uns buracos do andar de baixo que tinham máquinas que interligavam uma coisa com a outra. O meu projeto pessoal artístico autoral era chamado Subterrâneos*. Eu gravei as pessoas que estavam morando nas fábricas Matarazzo. Era bem delicado porque para o Arte/Cidade acontecer houve uma certa limpeza do local, os organizadores foram acusados de fazer correr os moradores de rua, os craqueiros, o crack não era tão moda na época, mas tinha gente que ia lá tomar pico, fumar maconha, tinha camisinha para todo lado, era um do mundo meio trash ali. E antes disso eu consegui gravar algumas pessoas que estavam lá ainda no lugar onde eu ia projetar, então eu gravei a pessoa que estava no lugar.*

Basicamente o que eu fiz foi usar os buracos, tampei todos os buracos com placas de acrílico despolido jateado e projetei de baixo para cima e as pessoas viam de cima esses buracos com a imagem de projeção ali debaixo. Tinham 7 projetores debaixo e três TVs, TVs pequenas encrostadas também no buraco. Então as pessoas andavam olhando para baixo nos buracos e o que elas viam no buraco eram algumas situações assim, as próprias pessoas que estariam ali debaixo morando. Chamava Subterrâneos *a instalação. Eu morava na Paulista com Haddock Lobo e tinha moradores de rua embaixo então eu os gravava também de cima. Tudo que eu gravei eu gravei de cima para baixo, pra produzir essa sintaxe de coisa, para que na projeção parecesse que as pessoas estavam olhando algo que acontecia ali de cima para baixo. E como se as pessoas tivessem o mundo que elas não participam, sabem que acontece mas não vão lá embaixo.* Hades, Subterrâneos*, aquela ideia do inferno lá embaixo. Tinha uma família de moradores que o ângulo não dava, não funcionava para pegar algum detalhe, aí eu levei a família lá pro lugar e gravei eles lá. Isso poderia, vamos dizer, poderia ser questionado eticamente, mas "você tá trazendo um morador de rua que não é daqui, você tá povoando aqui de morador de rua para falar que aqui era povoado por morador de rua". Isso pra mim é algo que é interessante como discussão do documentário, eu não tinha medo desse aspecto ético, porque pra mim não é uma falta de ética. No caso fiz uma reencenação, um reenactment da atitude dessa família, que é normalmente pedir algo ou às vezes brincar quando eu ia às vezes*

gravar ele estava simplesmente acenando, tinha um cara que eu sempre gravava coisas com ele que era o Pedro Guimarães, que é um artista, ator-performer e que eu levava ele para lá e ele reencenava algumas coisas também. Então tinha uma situação de reproduzir o que via.

Para chegar nessas ideias de gravar essa situação documental, para fazer esse projeto, eu fiz uma coisa de que eu me orgulho muito. Existia um jornal em São Paulo chamado Notícias Populares*. Ele era da* Folha, *ele era um tabloide bem trash, mas da* Folha de São Paulo, *era um braço trash da* Folha*. Com uma equipe editorial mais ou menos a mesma, um fotógrafo que cobria Joyce Pascowitch também cobria às vezes ficava um tempo cobrindo coisas no* Notícias Populares *e eu pedi para sair com eles. Escrevi uma carta para o editor do* Notícias Populares *para acompanhar a equipe à noite, que é uma equipe que acompanha hospital, delegacia, puteiro, IML, só o submundo da cidade. Eu via coisas, às vezes não via, não foi tão emocionante a minha estada ali, mas sair com a equipe toda noite, com os caras de sangue, né?*

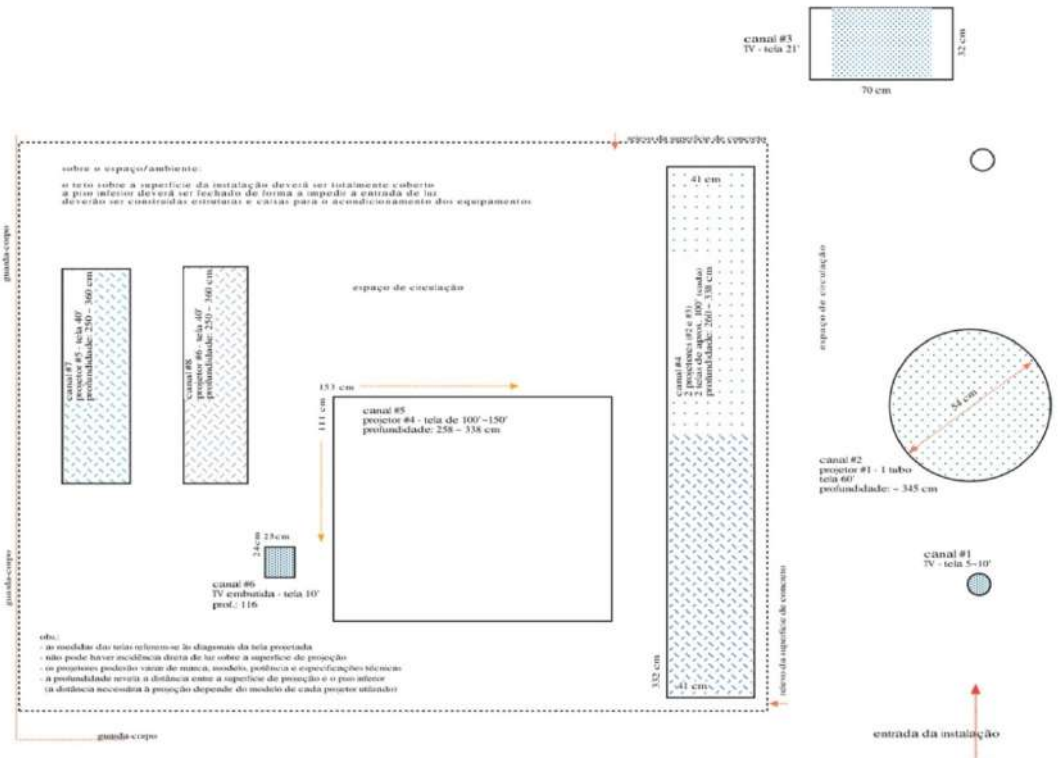
Figura 21 – *Subterrâneos*, de Lucas Bambozzi

Fonte: BAMBOZZI, 1997.

Pode-se perceber nas palavras do artista seu interesse pela investigação documental. A ideia de contexto e de situações sociais específicas, como mencionado em sua primeira citação, o movem para a realização de seus projetos. A experiência com o jornal *Notícias Populares* não foi sua principal fonte de imagens, mas para Bambozzi sua imersão no submundo de São Paulo se transforma em elemento que atravessa conceitualmente o trabalho. Em outro momento da entrevista o artista reforça a importância dessa imersão para seus projetos documentais. Experienciar o contexto é necessário para sua forma de construir a obra. Talvez isso se conecte com seu perfil ativista, um artista ativista, que busca a realidade enquanto interação e imersão, além da observação e representação.

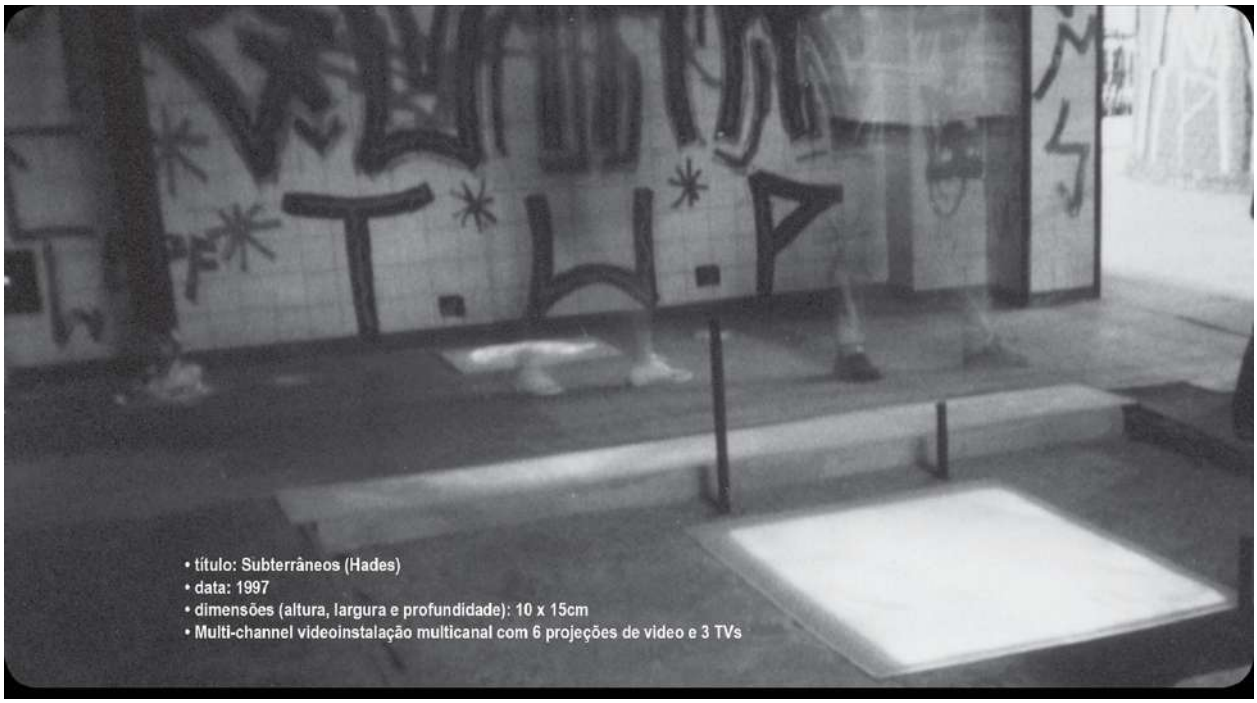
Eu estava numa mesa num debate com o Jorge Furtado, ele deu um exemplo assim "não, porque se eu vou fazer um documentário sobre um filme, sobre a feira, né, eu peço para o meu ator e ir lá na feira e passar na feira pra ele entender o que é a feira" e na hora me deu uma coisa, eu muito jovem querendo questionar os grandes nomes ali, eu questionei ele e falei assim "não, se eu for fazer um documentário, um trabalho sobre a feira, eu quero viver a feira, eu quero estar na feira 5 horas da manhã e eu quero que essa feira me faça diferente, eu quero me transformar por fazer um documentário sobre a feira, fazer documentário para mim é uma forma de me transformar, de que algo mude em mim". Então essa situação documental para mim foi esse clique assim "nossa, fazer documentário é aprender algo que você não viveu, que você só vai viver, viver mesmo através do processo documental".

Figura 22 – Projeto da obra Subterrâneos, de Lucas Bambozzi



Fonte: BAMBOZZI, 1997.

Figura 23 – *Subterrâneos*, de Lucas Bambozzi



Fonte: BAMBOZZI, 1997.

Em *Subterrâneos* essa relação passa também pelo espaço. A relação entre espaço e imagem é parte integrante da obra. O espectador era convidado a circular no espaço expositivo buscando os buracos. Algumas imagens eram facilmente visíveis, outras exigiam o esforço de ir ao encontro deste buraco, de se curvar, de esperar e observar. Não se trata de recriar o ambiente numa falsa noção de realidade como nos panoramas, mas de criar um novo ambiente para se discutir uma questão. Nas imagens estavam presentes moradores de rua de outros locais, imagens que não se "encaixam" naquele buraco, já que trazem um contexto diferente. Mas isso não muda o conceito da obra de Bambozzi. A ideia aqui não é uma ilusão de realidade como se fazia nos panoramas ou na própria ideia clássica de cinema. Mas sim de refletir e provocar a realidade ao nosso redor. O local escolhido convida para se pensar sobre o tema, não somente ali. Os buracos acabam por representar uma forma de isolamento da sociedade para essa realidade que fica ali, mas que vemos apenas nos buracos imaginários. Somente quando queremos, quando olhamos para "baixo". Podemos não olhar e, com isso, a realidade não existe, ou não incomoda. Ao colocar projetores e monitores Bambozzi ilumina os buracos, convidando o espectador a se incomodar. Existe uma preocupação entre a relação espaço/tempo/obra/conceito. Não é uma obra que poderia estar numa sala de cinema, ou mesmo em uma instalação simplificada na qual o vídeo é exibido em uma tela, seja monitor ou projetor, e o espectador assiste num banco. Esse formato não funcionaria para *Subterrâneos* e por isso o trabalho nunca mais foi exibido. O artista destaca essa característica de trabalhos instalativos/documentais, convocando uma reflexão sobre a crítica e curadoria em torno deles.

Mas o que eu acho que essas mídias, os meios, os gêneros foram se expandindo, foram se misturando, o vídeo a gente sabe, foi contaminando o cinema e o documentário foi sendo contaminado pelo vídeo e então tudo isso passou a ser uma certa descoberta estética. Mas produzir instalações que têm um projeto espacial orgânico dá mais trabalho do que falar para o artista assim: "desculpa, mas nós queremos seu filme, nós temos uma sala que é pré-definida", são poucos os curadores

que enfrentam isso. Imagina como deve ter sido trabalhar com Eder para ele levar uma tonelada de minério de ferro lá para dentro do museu e continuar mudando "não, e agora vai ter isso, e agora vai ter mais isso, e agora vai ter mais isso".

Isso gera um confronto porque tem curadores que defendem que isso é um maneirismo, que isso é um excesso, que isso tira a atenção do que importa, ou que o artista não tem conteúdo, então ele cria uma distração para falta de conteúdo. Já ouvi isso de curadores… curadores estabelecidos. Então eu, por exemplo, passei a me preocupar com isso criticamente para que quando haja essa confluência, essa confluência está bem colocada para não sofrer uma crítica desse tipo.

Essa é uma discussão que suscita questionamentos, mas ela tem que ser enfrentada. Tornar o trabalho correlacionado com o ambiente, mas ela tem um preço, tem um preço, quer dizer, tem vários preços. Um é o curador não aceitar, o curador começar a te odiar, não te chamar nunca mais pra você participar de nenhuma exposição. Outra é o preço que o artista paga, essas instalações como essa do Subterrâneos *que eu acho que é a mais impactante neste sentido, nunca consegui repetir. Quando eu vou encontrar uma sala com esses buracos e num espaço que suscite essa mesma discussão sobre os moradores de rua que estavam ali, sobre a violência, quando? Nunca mais. Me ocupei enormemente dessa instalação. Quem viu, viu, acabou, né? Mal documentada, mal registrada, tá nos livros do Nelson com duas páginas ali, com uma foto.*

Assim como para *Subterrâneos*, remontar as instalações de Eder Santos e Cao Guimarães é um desafio. *Rua de mão dupla* foi remontada uma única vez, *Atrás do porto tem uma cidade* nunca foi remontada. Diferentemente destas duas, *Subterrâneos,* de Lucas Bambozzi nunca virou um vídeo de única tela. *Rua de mão dupla* teve sua versão como longa-metragem, mais difundida que sua versão instalativa. *Atrás do porto tem uma cidade* gerou o curta-metragem *Pilgrimage*, presente em diversos festivais e com menção honrosa no Videobrasil de 2011. *Subterrâneos* ficou apenas nestas duas páginas do catálogo mencionadas por Lucas, nesta única foto e na memória dos visitantes e, em especial, do artista.

As três obras dialogam com as ideias de espaço e de documentário apresentadas nas páginas anteriores de diferentes formas. A constituição do espaço em *Rua de mão dupla* é a mais simples, como destaca o próprio artista. Um espaço amplo, vazio, mas que influencia de forma definitiva e profunda na fruição da obra já que através da sua criação e organização, convoca-se o espectador a uma experiência semelhante à dos personagens do seu trabalho (MELLO, 2007). Através dos encontros entre os espectadores o público tem a possibilidade de se contaminar pelo outro dos vídeos distribuídos na sala, mas também dos outros que, assim como ele, participam da fruição da instalação. Assim como ocorre em *Subterrâneos*, de Lucas Bambozzi, o enfrentamento do lugar do outro está na proposta artística conectando vídeo e espaço. Bambozzi também propõe ao espectador que saia de seu local de conforto e se depare com vários outros. Os outros marginalizados pela sociedade, que estão nos buracos, mas também os outros que, assim como ele, olham por esses buracos com distância e curiosidade. Através desta proposta de espacialização na qual o submundo é revelado pelas projeções e monitores luminosos os espectadores se veem diante de si mesmos no seu lugar de distância com aquele mundo. Já na obra de Santos, *Atrás do porto tem uma cidade*, a espacialização convoca outras esferas. Primeiro porque o espaço do espectador é limitado, como se eram nos panoramas, de maneira a se criar um ponto de vista, como se fazia na perspectiva renascentista. Mas que ponto é esse? O ponto de vista do artista, é claro, que nos revela o processo da mineração por completo através dele. Desde o céu, passando pela montanha, pelo trem até o mar, onde “O maior trem do mundo leva minha terra para a Alemanha, leva minha terra para o Canadá, leva minha terra para o Japão” na época de Drummond, hoje para a China. O outro da imagem é o minério, o minério somos nós ali refletidos. Há sim todo um maquinário e uma empresa que o explora e que muitas vezes o fazem de forma desleal ou mesmo ilegal,[3] mas há também a nossa presença como observadores e atores/consumidores dessa história que continua a se perpetuar.

[3] Sou de Itabira, terra de Drummond, da Vale e berço da mineração brasileira. Ao mesmo tempo que produzia esta tese, produzia também o longa-metragem *Lavra*, de Lucas Bambozzi, que trata justamente da exploração do minério feita de forma discriminada e com alto risco, a ponto de permitir acidentes como os de Mariana e Brumadinho. A questão aqui é complexa e não caberia nesta tese, mas vale deixar uma reflexão sobre os impactos da mineração e como nós podemos nos posicionar,

A ligação entre a obra e o espaço no caso das instalações é um desafio que atravessa a linguagem nas suas diversas manifestações. Em 2020/2021 esse desafio se mostra mais intenso. Com a pandemia do COVID-19 e com as limitações impostas por ela, outros espaços devem ser ocupados. Museus e galerias permaneceram fechados por muito tempo. A experiência artística relacionada ao espaço sobrevive à possibilidade do “não espaço”? No próximo capítulo vamos abrir um convite para uma nova relação entre documentário e espaço, desta vez um espaço imagético.

como convoca Bambozzi no filme *Lavra*, que será lançado em data próxima à apresentação deste trabalho.

CAPÍTULO 6 – UM CONVITE AO DOCUMENTÁRIO EM CVR

Neste capítulo busca-se a abertura do pensamento aqui proposto para uma continuidade de pesquisa em torno de documentário, vídeo e espaço. Pretende-se analisar brevemente as possibilidades do espaço imagético que constitui o vídeo em 360º. Se nos capítulos anteriores buscou-se conectar imagem em movimento, documentário, artes e instalações – estas entendidas como uma forma de reconfigurar a imagem em movimento através das relações em torno de tempo e espaço – neste capítulo os espaços são pensados dentro da imagem. Buscaremos aqui iniciar uma pesquisa em torno das possibilidades dessa nova modalidade da imagem em movimento (que não é tão nova quanto parece, como veremos a seguir), conectando conceitos que já trabalhamos nas páginas anteriores desta tese.

Este capítulo surge como um convite. Convite este motivado pela pandemia que atravessou o processo de feitura desta pesquisa nos anos de 2020 e 2021. Mas também por uma transformação observada em alguns festivais e mercados de filmes e documentários, que incorporaram o cinema imersivo como uma de suas categorias. Convite ao leitor para se pensar no espaço imagético deste campo, mas convite também aos artistas Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi para refletirem sobre essa possibilidade e realizarem um futuro trabalho a partir dela. Explico melhor nas próximas páginas a motivação, os conceitos e o convite.

Com a chegada da pandemia vimos o fechamento dos museus, galerias e outros espaços expositivos, impossibilitando a experiência da instalação, foco principal deste trabalho. Observamos também estas instituições (museus, galerias, dentre outros) em busca de formas digitais e *on-line* de exibir os trabalhos, às vezes exibindo vídeos de artistas, ou às vezes buscando experiências de imersões virtuais em seus acervos. Ou ainda, no caso de instituições que já utilizam do digital como parte de seu trabalho, realizando projetos exclusivamente digitais que dialogam com suas propostas anteriores.

A Luciana Brito Galeria, por exemplo, lançou o LB/Festival de Vídeo *On-line* logo no início da pandemia. Com a impossibilidade de realizar exposições em seu espaço físico ou mesmo com o cancelamento dos eventos para exibição dos trabalhos que

representam, a estratégia no início da pandemia foi convocar seus artistas como Marina Abramovic, Pablo Lobato, Regina Silveira, Rochelle Costi, Eder Santos, Tadeu Jungle, dentre outros, para exibirem trabalhos em vídeo antigos e outros inéditos. A galeria coloca o evento como uma exposição *on-line*, termo que passou a ser muito difundido a partir de 2020.

Já museus e espaços expositivos tradicionais como a Pinacoteca de São Paulo ou o Louvre, em Paris, investiram na realização de tours virtuais. O Louvre já oferecia experiências de tour virtual antes do seu fechamento em 2020, imposto pela pandemia. No entanto seu trabalho com o tour virtual foi potencializado com a chegada da pandemia, já que era a única forma de funcionamento neste momento. O sistema foi aprimorado, mais obras e espaços foram incluídos e a visitação, obviamente, muito ampliada. Já a Pinacoteca de São Paulo iniciou seu tour virtual em 2020, diante das dificuldades impostas pela pandemia. Até agosto de 2021 eram 3 exposições disponíveis para visitação através deste sistema. Ambos os museus, assim como muitos outros ao redor do mundo, oferecem a experiência num formato semelhante. São fotografias em alta resolução e em 360º que dão a impressão de imersão no ambiente e que permitem deslocar, aproximar e girar. É semelhante ao que se experiencia do Google Earth ou Google Street View, formas mais populares de utilização desta técnica.

Estas duas formas de utilização do espaço digital para a exibição de trabalhos artísticos se apropriaram do computador de maneira pontual. Pierre Lévy nos convoca a questionar a utilização do computador apenas como ferramenta adicional para produzir textos, imagens e sons. O autor provoca a produção e utilização do computador usando de toda sua potência para o hipertexto e para a interatividade.

> By considering the computer merely as an additional instrument for producing texts, sounds, or images on permanent media (paper, film, magnetic tape), we deny its cultural fecundity, that is, the appearance of new genres associated with interactivity. [...] The computer screen is a new “ty- pereader,” the place where a reserve of possible information is selectively realized, here and now, for a particular reader. Every act of reading on a computer is a form of publishing, a unique montage. (LÉVY, 1998, p. 54)

Neste sentido algumas experiências conseguem interagir com mais força, as potencialidades do computador a partir destas afirmações de Lévy. São experiências derivadas de ambientes cujo digital está na raiz de seu pensamento. É o caso de uma experiência no Planetário de Bogotá, por exemplo. O Planetário é conectado ao Instituto Distrital de las Artes – Idartes, que tem Andrés García La Rota como coordenador da linha de Arte, Ciência e Tecnologia. Antes da pandemia a instituição abrigava eventos artísticos de projetos imersivos no planetário. Os artistas eram convidados a realizar trabalhos de audiovisual para o domo do planetário em eventos como o Domo Leno: Festival de Vídeo Experimental para Domo. Eder Santos foi um destes artistas, apresentando seu trabalho no ano de 2018. Com a pandemia Andrés García criou o RealMix, evento realizado inteiramente de forma digital. Através de agência colombiana NEWRONA o espaço do planetário foi criado virtualmente com a utilização da plataforma Mozilla Hubs. Foi aberta uma convocatória de projetos em Realidade Virtual e em Realidade Aumentada, chamada Prêmio Latinoamericano Realmix 2020. Os artistas eram convidados a criarem trabalhos exclusivamente virtuais, podendo ser em formato de Domo ou não, já que no ambiente virtual podiam ocupar outros “espaços” no planetário. Ou mesmo criar um subespaço virtual.

Experiências como esta foram potencializadas pela impossibilidade da ocupação dos espaços físicos nos anos de 2020 e 2021, mas não são exclusivas dos tempos atuais e do momento da pandemia. Ela se assemelha, por exemplo, à obra Berlin – Cyber City realizada entre 1989/90 por Monika Fleishman e Wolfgang Strauss. Neste projeto a dupla de arquitetos propõe uma experiência de realidade mista com uma mesa na qual os participantes passeiam pelo mapa da cidade de Berlin logo após a queda do muro. Ao passear pelo mapa físico na mesa, uma imagem em computação gráfica reproduz a cidade e provoca as pessoas a discutir sobre o passado e o futuro da cidade dividida. Se o muro físico foi derrubado, o muro virtual ainda persistia na cabeça das pessoas. Sobre esse programa de realidade virtual criado pelos artistas, André Parente observa:

> Com ele, Fleishmann procurou romper com o sistema de condicionamento sensório-motor no processo de representação do espaço urbano de Berlim. Ela parte da seguinte constatação: o Muro de Berlim acabou na realidade, mas ainda existe como imagem virtual (petrificada) na cabeça das pessoas. Para

> quebrar o muro na cabeça dos usuários, o sistema de realidade virtual faz coexistirem essas duas imagens de Berlim simultaneamente: a Berlim atual (presente, sem muro) é apresentada pela Berlim virtual (passada, que as pessoas ainda têm em mente). Com isso o muro que as pessoas têm na cabeça se torna virtual ele também, e se esvai junto com a realidade que muda. (PARENTE, 1999, p. 38)

Diferentemente do que ocorre em Berlin Cyber City, no Realmix a experiência é totalmente computacional. O espectador navega pelo planetário virtual, caminha, interage com outros usuários. Se relaciona com as obras na sua totalidade pelo computador, já que são realizadas para esse contexto. Diferentemente das experiências citadas no Louvre ou na Pinacoteca, em que as obras são físicas, mas podem ser visualizadas através de fotografias de alta resolução e de um sistema que as une criando uma simulação da realidade. No Louvre e na Pinacoteca a experiência potente seria a presencial nos seus espaços, mas o tour virtual surge como uma forma de suprir essa possibilidade com menos potência em função da distância geográfica, num primeiro momento, e da pandemia, num segundo momento. A experiência do Realmix tem sua potência na navegação virtual, sendo, inclusive, impossível sua reprodução no planetário presencialmente, já que as obras são produzidas para o ambiente virtual.

Mas as obras que queremos abordar, e propor, neste capítulo, não se enquadrariam em nenhuma destas três formas de exibição que mencionamos acima. Ao mesmo tempo ela é atravessada por um diálogo com essas três a partir de aspectos específicos. Dialoga com o primeiro, já que se trata de pensar o audiovisual com sua lógica narrativa fílmica. Dialoga com o segundo, já que se propõe a realização de registros da realidade com câmeras em 360º, mas diferentemente dos exemplos dos museus estamos abordando a captação das imagens em movimento em 360º, e não em fotografias. Dialoga com o terceiro, já que se cria um pensamento próprio para a imagem em movimento imersiva. Mas diferentemente destes dois não se trata de uma busca pela impressão de realidade. Mas de um pensamento fílmico, narrativo, e espacial através da realização de filmes em 360º.

Os pensamentos aqui propostos surgem também de motivações anteriores à pandemia e ao contexto derivado dela. Retomo meu percurso pelos espaços e eventos que visitei, nos quais imagem em movimento e artes se cruzam. No capítulo 4 descrevi

meus primeiros contatos com as instalações e, em especial, videoinstalações no início dos anos 2000 participando de eventos de arte e multimídia como Nokia Trends, FILE (Festival de Linguagem Eletrônica), dentre outros. Neste período frequentava também festivais de cinema apresentando trabalhos de curta duração. Naquele momento estes eram dois ambientes muito distintos e com obras também muito diferentes. Poucos são os trabalhos e artistas que conseguem realizar o atravessamento entre estes dois mundos, como o fazem Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi. Guimarães talvez seja quem consegue realizar esse cruzamento com maior intensidade, como descrito por Consuelo Lins.

> Se as fronteiras entre fotografia, videoarte e artes plásticas se dissolveram no últimos vinte anos, a ponto de a própria expressão videoarte quase não fazer mais sentido, o mesmo não acontece entre cinema e arte contemporânea. Há cruzamentos intensos em função da presença expressiva das imagens em movimento nos espaços expositivos há quase três décadas, mas as linhas divisórias entre esses dois campos ainda são bastante sólidas – com suas produções, formas de financiamento, pensamentos críticos e mercados respectivos; de um lado festivais, mostras e circuitos comercial e alternativo de exibição, de outro, museus, galerias, instituições culturais. A presença indistinta dos trabalhos de Cao Guimarães com amplo reconhecimento nesses dois territórios artísticos faz do artista o mais bem-sucedido no Brasil em dissolver sua partilha que se mantém, apesar de tudo. (LINS, 2019, p. 15)

Esta sólida linha descrita por Lins que divide os mundos do cinema e da arte contemporânea tornou-se especialmente presente na minha vida profissional como produtor. Como fazer com que projetos de artistas como Guimarães, Santos e Bambozzi cheguem aos mercados e, em especial, ao público? Como já apontado por Lins, Cao Guimarães consegue o fazer, sendo um dos artistas mais bem-sucedidos do Brasil neste trânsito. Mas se por um lado Guimarães é reconhecidamente um cineasta, com diversos filmes realizados, dentre eles vários longas, presentes nos mais importantes festivais do Mundo como Cannes, Veneza, Rotterdam, Locarno, Sundunce etc., por outro o sucesso ainda repercute de forma muito tímida no circuito comercial. Aliás, para os filmes destes artistas estar presente no circuito comercial já é uma espécie de sucesso. Para se ter uma ideia *O homem das multidões*, por exemplo, filme de Cao Guimarães lançado em 2013 e que alcançou o maior sucesso comercial dentre

seus longas teve apenas US$53.000 dólares[1] de bilheteria em todo mundo, sendo US$47.000 no Brasil. Em termos comparativos o filme lançado no ano anterior *Som ao redor*, de Kleber Mendonça, que é também um diretor de cinema independente, teve US$ 467.000. E seus filmes seguintes *Aquários* e *Bacurau* US$3.1MM e US$3.5MM, respectivamente. Não cabe aqui analisar a fundo características dos autores que poderiam levar a tal discrepância, ou o mercado cinematográfico para filmes autorais e de artista, mas esse cenário deixa algumas questões que podem ser aprofundadas futuramente. Por enquanto esse cenário é mais uma camada que contribui para a reflexão que vem a seguir.

Em 2016 estive como produtor no festival alemão Dok Leipzig apresentando o filme *Terceira Margem*, de Fabian Remy. O festival teve sua primeira edição em 1955 e é um dos mais tradicionais eventos de documentário do mundo (é considerado o primeiro festival de filme independente da Alemanha Oriental). Fiquei especialmente curioso pela sessão NEVEU, onde eram exibidos trabalhos em realidade virtual, realidade aumentada e filmes em 360º. Não era algo comum nos festivais de cinema que eu frequentava, mas ali estavam trabalhos imersivos em caráter experimental. A sessão havia iniciado no ano anterior com o propósito de ser uma plataforma de arte para Realidade Estendida. A sessão e os trabalhos nela presentes me lembraram dos trabalhos experimentais e multimídias que conheci nos eventos de arte eletrônica citados anteriormente. Seria o DOK Leipzig um festival com um espaço especial para as novas mídias, muito diferente dos festivais e mercados de cinema e documentário tradicionais?

Pouco tempo depois, em 2019, conheci o Sunny Side of the Docs, tradicioal evento profissional de documentário da França, e dentre os mais importantes mercados de documentário do mundo. Descobri que desde 2017 o evento abriga um sub evento chamado PIXII Festival, cuja descrição é a seguinte: *features an amazing exhibition of the most innovative stories and digital installations created through new convergences of documentary, culture and immersive technologies.*

Ao entrar no espaço físico do Pixii Festival 2019, festival internacional de culturas digitais, rapidamente me conecto ao FILE ou Nokia Trends, do início dos anos 2000.

[1] Informações obtidas no site IMDB Pro em 22 de agosto de 2021.

Ambiente escuro com projeções e sonoridade espacial dos trabalhos se mesclando. Na sala principal era apresentado pela primeira vez o trabalho *Time Travellers*, do coletivo holandês Dropstuff Media. Tratava-se de um carro antigo adaptado para ser uma obra de arte interativa. Os participantes eram convidados a entrar no carro e revisitar o passado através de interação com as partes físicas do carro (volantes, botões etc.) e de uma viagem resultante desta interação, que era projetada em uma tela em frente ao carro.

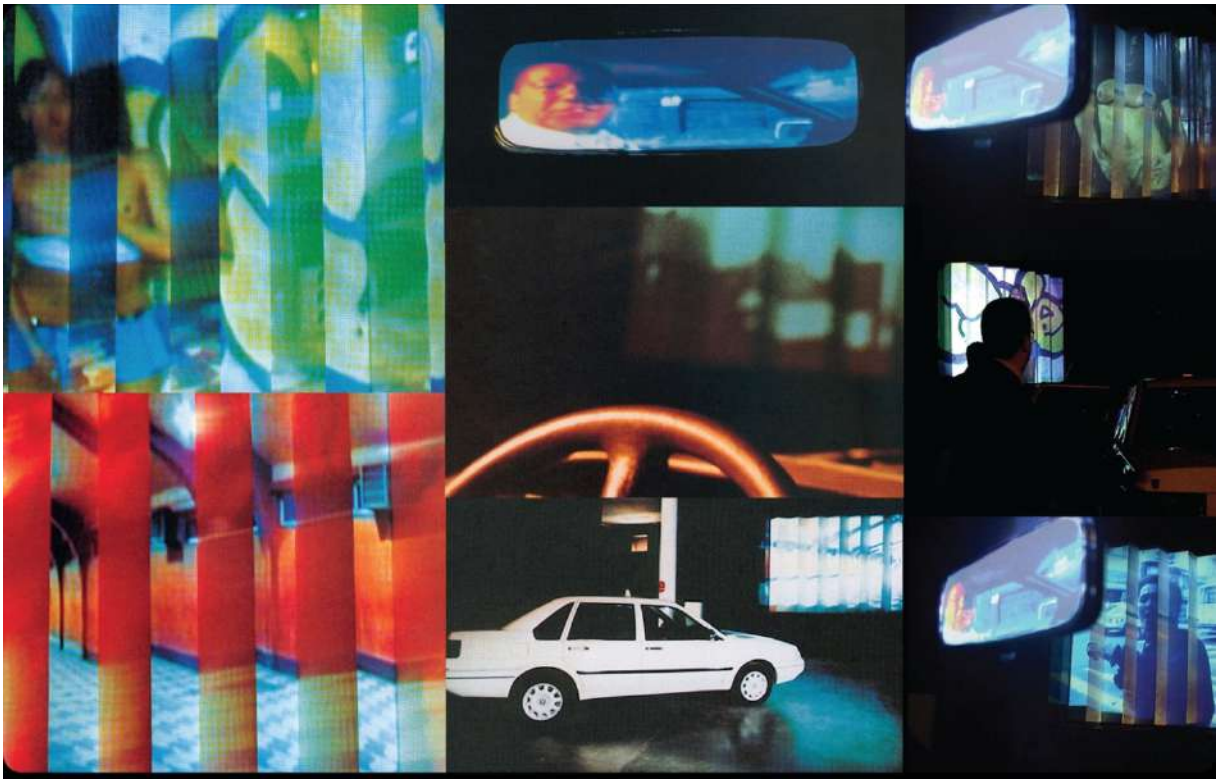
Figura 24 – *Time Travellers*, coletivo Dropstuff Media

Fonte: DROPSTUFF MEDIA, 2019.

O espectador se transformava no motorista e no passageiro do carro e, assim, interagia com a obra. Por sua posição central dentro do espaço da Pixii, a obra *Time Travellers* tinha um destaque visual e espacial. Fica uma impressão clara de que essa centralidade era também curatorial dentro da proposta do evento de trazer formas

inovadoras de contar histórias. A obra *Time Travellers* nos faz criar uma nova conexão com o início dos anos 2000, mais especificamente com a obra *1+1 A vida como ela é <taxidermia e outdoor>*, de Lucas Bambozzi, apresentada em 2001 na Bienal 50 Anos (exposição comemorativa de 50 anos da Bienal de São Paulo). O trabalho também é apresentado com a utilização de um carro e com um convite para que os espectadores adentrassem nesse carro. Mas se na obra *Time Travellers* o espectador é convidado para um leve passeio pelo passado com algumas possibilidades de interação quase em tom de brincadeira e de jogo (como em uma das situações possíveis na qual o expectador encontra com um policial dentre as interações possíveis no seu "passeio" e este lhe pede para soprar o bafômetro), na obra de Lucas Bambozzi o expectador é provocado a refletir com relação aos limites entre o público e o privado em São Paulo e a se confrontar com imagens grotescas da cidade que muitas vezes são obstruídas pela organização e pela sociedade desta cidade.

Figura 25 – *1+1 A vida como ela é <taxidermia e outdoor>*, de Lucas Bambozzi



Fonte: BAMBOZZI, 2001.

O táxi na obra de Bambozzi representa essa contradição, já que é um veículo privado, mas com intuito de ser um transporte público, ou seja, um ambiente público. No retrovisor do carro era exibida uma entrevista feita pelo artista na qual ele provocava os taxistas a realizar essa reflexão os convidando a contar histórias de momentos nos quais os passageiros iriam realizar algo que seria privado dentro do carro (como beijar ou fumar maconha) e eles impediram. A partir dessas histórias o artista propunha aos taxistas uma reflexão sobre a relação público/privado nos seus veículos. Além do carro a obra conta com um painel de triedro com duas faces expostas, cada uma delas visível por um ângulo. Usando palavras de Bambozzi, de fora do carro era possível ver o espaço público "limpinho", de dentro do táxi o ângulo de visão mudava e se via as cenas "grotescas" da cidade, registradas e descritas pelo artista:

Então eu registrei travestis, travestis se masturbando na rua, ebós de candomblé que acontecem na rua, no espaço público, uma turma fumando crack (é a droga tabu), a religião é também o problema tabu. Parece que travesti é o tabu, é o grande problema. A puta tudo bem e o travesti não. Então essas três situações eu documentei, documentação. O cara do ebó, ele tá lá em cachoeira cortando uma galinha, o cara tá fumando crack de verdade e o travesti tá masturbando na frente para câmera e ele goza na frente da câmera. Essas três situações ali, porém isso é grosseiro, é grotesco ver isso, isso tá dentro do que as pessoas querem ver mas não querem ser vistas vendo, concorda?

A escolha do táxi se dá justamente por ser um veículo que expõe a relação de público e privado, além de representar a ideia dos carros como símbolo da mobilidade na cidade, por ser um meio de transporte privilegiado no desenho da metrópole. Assim como mostramos no capítulo anterior, o destaque dado por Consuelo Lins a um aspecto de *Rua de mão dupla*, de Cao Guimarães, no qual as pessoas expressam muito sobre elas mesmas quando ao falarem do outro, em *1+1 A vida como ela é <taxidermia e outdoor>* os taxistas expressam sobre si ao contar sobre as experiências que viveram com o outro. Mas se em *Rua de mão dupla* essa descoberta foi realizada por Consuelo

Lins ao analisar a obra,[2] no trabalho de Bambozzi essa é uma proposta direta do artista que a insere na descrição ao falar sobre os taxistas: “Neste trabalho, com acento intencionalmente documental, eles relatam os excessos e as loucuras dos passageiros delineando um retrato de si mesmos.” De toda forma estes dois trabalhos buscam relações que transitam no campo do sensível com os personagens dos documentários e com os espectadores que os assiste e experiencia. Já em *Time Travellers* parece que estamos diante de uma experiência gamificadora,[3] para utilizar uma palavra bastante presente na contemporaneidade, que nos leva pra outros campos de pensamento. Essa diferença que coloca os trabalhos de Guimarães e Bambozzi de um lado e o da dupla Dropstuff Media de outro está associada ao local de apresentação de cada um deles. Os primeiros foram apresentados na Bienal de São Paulo, um tradicional espaço da busca por obras de arte relevantes. O segundo como evento de novas mídias ligados a um mercado de documentários, um ambiente que se baseia na busca pelo potencial comercial, mesmo que futuro, dos trabalhos. Apesar dessas diferenças profundas no que é permitido e desejável em cada ambiente, a comparação entre *1+1 A vida como ela é <taxidermia e outdoor>* e *Time Travellers* nos dá pistas também sobre as semelhanças, sobre o interesse dos mercados em experimentos realizados no campo das artes ligando documentários e novas formas de se trabalhar e se exibir imagens. Mas seriam o DOK Leipzig e o Sunny Side of the Docs eventos de festival e mercado especialmente interessados em trabalhos de cinema expandido ou seria essa uma tendência presente também em outros mercados e festivais?

Na América Latina, em 2017, o Ventana Sur – principal mercado de cinema da América Latina, sediado anualmente em Buenos Aires e com parceira com Cannes e o Marché du Film – introduzia o Trends, plataforma do festival que buscava incentivar a criação e comercialização de conteúdos em 360º, realidade virtual e realidade aumentada. Neste ano as potencialidades de possíveis conexões entre a criação em 360º e a produção de cinema foram discutidas em vários painéis durante o evento.

---

[2] Como citado na entrevista presente no capítulo anterior, Cao Guimarães não tinha essa proposta de forma clara em seu dispositivo ao propô-lo. Para o próprio artista essa ideia de falar de si através do outro surge da análise que Consuelo Lins faz de sua obra.

[3] Segundo o Cambridge Dictionary Gamification, que é português seria gamificação, é: “the practice of making activities more like games in order to make them more interesting or enjoyable”.

“Mesmo que experiências de construção de ambientes de realidade virtual tenham sido iniciadas nos anos 1960, a aproximação direta com campo da produção audiovisual só se concretizou nesses últimos anos” (OLIVEIRA, 2020, p. 772). Destacou-se a importância do próprio Marché du Film para essa aproximação, já que desde 2017 o mercado ligado ao tradicional festival de Cannes passou a contar com a sessão XR, espaço para projetos de realidade virtual e aumentada. E destacou-se também o pioneirismo da Mostra Internacional de Arte Cinematográfica de Veneza, outro que está entre os mais tradicionais e importantes festivais de cinema do mundo e que desde 2016 tem uma sessão no festival chamada Venice Virtual Reality, na qual são exibidos os filmes imersivos.

Este percurso fez com que eu pensasse sobre a interlocução dos trabalhos em 360º com os mercados de filmes. Porque esta nova modalidade ganhou tanto destaque entre as novas mídias possíveis? Como surgiu esse formato? Quem está produzindo estes conteúdos? Porque o mercado está tão interessado neste formato? Quais seriam as possibilidades narrativas que oferece? Seria este formato um maneirismo ou seria uma potência narrativa e estética ainda pouco explorada? O que seria o espaço imagético, como podemos percorrê-lo? Como tempo e espaço se articulam? Estaria o espectador vivendo em função do tempo do filme? Qual a relação de movimento entre estes dois espaços: o físico e o da imagem? Aqui a ideia de espaço está associada à imagem, e não fora dela. O que muda? Em qual momento a ideia de filmes em 360º se aproxima e em qual momento ela se afasta da ideia de realidade virtual imersiva?

Não conseguiremos responder todas estas perguntas neste capítulo, tentaremos refletir sobre algumas delas e deixar um lastro para que a pesquisa continue para além desta tese. Vamos iniciar pela última pergunta, já que ela contribui para a delimitação do campo que pretendemos recortar. Essa delimitação passa por discussões que ainda estão em curso em torno das definições entre “realidade virtual” e “vídeo 360º” (TRICART, 2018). E passa também pela conceituação do campo do CVR (*Cinematic Virtual Reality*), conceituação esta que também ainda está se desenvolvendo (MATEER, 2017). Mas fazem-se necessárias duas observações anteriores que contribuem para a delimitação que queremos traçar.

A primeira delas é que alguns trabalhos em 360º são também instalações com elementos físicos espaciais além dos imagéticos. Mas neste capítulo iremos nos ater aos documentários em 360º que não dependem de uma instalação. Entendemos que as ideias do espaço físico instalativo foram discutidas nas páginas anteriores. Pretendemos aqui discutir o espaço imagético do vídeo 360º como uma potencialidade de relação com a narrativa cinematográfica. A segunda observação é que pretendemos continuar tratando de trabalhos ditos não interativos, assim como o fizemos ao analisar as instalações. Celine Tricart divide Realidade Virtual em duas categorias:

> Cinematic VR and Interative VR. Cinematic VR is closer to filmmaking than gaming, and interactive VR is the other way around. In a cinematic VR experience, the participants are immersed in a 360º sphere and the only agency they have is to look around. In a interactive VR experience, the participants can sometimes interact with objects and characters, choose various outcomes of a situation, and move freely in the environment. Cinematic VR is akin to traditional storytelling, where the audience is invited to “sit and relax” and witnesses the story being told. Interactive VR is akin to gaming, where the audience must have a more active role. (TRICART, 2018)

Ora, mas assistir a um filme não seria também uma experiência interativa? Ao relacionar com uma obra não estamos criando novas virtualidadades e, dessa maneira, interagindo com a obra? Talvez a afirmação de Tricart seja mais próxima à indústria do entretenimento do que dos pensamentos filosóficos em torno da imagem. André Parente evoca Edmond Couchot para dizer de uma possível confusão entre representação e reprodução ao se pensar sobre o virtual. Esse questionamento contribui para que possamos compreender o CVR enquanto pertencente ao campo da imagem cinematográfica, já que a ideia de virtual no CVR seria mais próxima do cinema do que na realidade virtual tradicional. Segundo Parente:

> Se aceitarmos essa confusão entre reprodução e representação, somos levados a sustentar que nenhuma imagem é da ordem da representação, ou, o que dá no mesmo, que todas as imagens são da ordem da simulação. E para isso, bastaríamos evocar a ideia da imagem-janela albertiniana da pintura renascentista, em que os quadros simulam, no plano bidimensional, a profundidade, tridimensional, da cena representada. Trata-se de uma representação e de uma simulação ao mesmo tempo.
> Ao definimos virtual nos termos de uma imagem tecnicamente auto-referente que não reproduz um real preexistente, então deveríamos dizer que tanto a pintura como cinema produzem imagens virtuais. A utilização da cor entre os impressionistas, por exemplo, foi feita de modo a, partindo de duas cores

> complementares, produzir na percepção do espectador uma terceira cor, virtual, ou seja, inexistente fisicamente. Goethe, em seu *tratado da cor*, usava o termo cor inexistente para opor a concepção perceptiva da cor a uma concepção física (Newton).
> O cinema também dispõe de de numeráveis dispositivos que fazem da imagem cinematográfica uma imagem virtual. Um deles é o campo/contracampo, dispositivo muito usado, principalmente nos diálogos e nas montagens alternada dos filmes narrativos, e que produz no espectador impressão de que o espaço do campo e do contracampo são contíguos. Ora, muitas vezes esse sentimento de contiguidade só existe no filme. No *Otello* de Welles, dois personagens dialogam fora do castelo. Para o espectador, eles estão em um mesmo espaço, a dependência externa do Castelo, quando na verdade um foi filmado na Espanha e o outro no Marrocos. Com isso podemos dizer que a imagem da pintura e do cinema também é virtual porque não reproduz uma realidade pré-existente: Uma cor que não está sequer no quadro, um espaço (contíguo) que não é real etc. (PARENTE, 1999, p. 16)

As imagens no cinema, no vídeo e mesmo no documentário são virtuais, já que remetem a si mesmas, aos seus autores, e que convocam o espectador a explorar sua relação de fabulação no par atual/virtual, dessa maneira a interagir com ela. Observa-se ainda que o *Cinematic VR* em sua natureza tem uma camada que necessita de uma ação a mais que a do cinema tradicional. Se no filme para uma tela tradicional de cinema (ou outra tela única) nosso olhar está parado em uma mesma direção, nos filmes para *Cinematic VR* é indispensável que a pessoa gire para poder ver outras partes da imagem já que não é possível ver os 360º de uma vez, pois nossa visão se limita a 150º na vertical e 180º na horizontal. Mas a ideia de interação física se limita a este movimento. Maciel e colaboradores complementam a separação que Tricard faz entre *Cinematic VR* e *Interactive VR*:

> Em uma experiência em *Cinematic* VR, os participantes estão imersos em uma esfera 360º e espera-se que “olhem em volta”. Nas experiências em *Interactive* VR, os participantes podem eventualmente interagir com objetos e personagens, escolhendo vários pontos de vista, ou até mesmo experimentando sensações como cheiro e calor. Dessa forma, no *Cinematic* VR a audiência é convidada a sentar e relaxar, sendo “testemunha” da narrativa que está sendo contada. Por outro lado, no *Interactive* VR a audiência é convidada a ter um papel mais ativo, como num game. (MACIEL, *et al.*, 2019, p. 1836)

Em alguns trabalhos de Realidade Virtual realizados em computação gráfica, inclusive, é possível que a pessoa caminhe para frente ou para outras direções, e a imagem acompanhe esse movimento. Simulando o movimento do mundo real, mas com

efeito sendo percebido neste mundo virtual, construído. No texto “Realidade Virtual – Definições, Dispositivos e Aplicações” os autores, Antonio Valerio Netto, Liliane dos Santos Machado e, Maria Cristina Ferreira Oliveira de definem dentro do campo da ciência da computação o que seriam esses movimentos:

> Na prática, a RV permite que o usuário navegue e observe um mundo tridimensional, em tempo real e com seis graus de liberdade (6DOF). Isso exige a capacidade do *software* de definir, e a capacidade do *hardware* de reconhecer, seis tipos de movimento: para frente/para trás, acima/abaixo, esquerda/direita, inclinação para cima/para baixo, angulação à esquerda/à direita e rotação à esquerda/à direita. Na essência, a RV é um “espelho” da realidade física, na qual o indivíduo existe em três dimensões, tem a sensação do tempo real e a capacidade de interagir com o mundo ao seu redor. Os equipamentos de RV simulam essas condições, chegando ao ponto em que o usuário pode “tocar” os objetos de um mundo virtual e fazer com que eles respondam, ou mudem, de acordo com suas ações. (NETTO; MACHADO; OLIVEIRA, 2002, p. 5)

Ao contrário nas experiências de *Cinematic VR* e/ou nos vídeos 360º, o espectador tem apenas a opção de girar para mudar seu ângulo de visão com relação à imagem. Lyara Oliveira destaca essa diferença no artigo “Realidade virtual e audiovisual – configurações da imagem no vídeo 360º”:

> Diferentemente disso o vídeo 360º permite uma interação com, apenas, três graus de liberdade (3DOF): acima/abaixo, inclinação para cima e para baixo, rotação à esquerda/ à direita. Não possibilitando qualquer tipo de deslocamento do usuário dentro do ambiente virtual, nem interação com objetos e/ou corpos virtuais. (OLIVEIRA, 2019, 775)

Percebe-se que Oliveira utiliza o termo vídeo 360º, que a autora define como “uma experiência linear com uma duração definida onde o usuário é transportado para dentro do ambiente virtual” (OLIVEIRA, 2019, 776). Como foi dito a formalização destas definições ainda estão em curso. Tricart faz uma definição que ela diz representar a opinião comum no que diz respeito à separação entre Realidade Virtual e vídeo 360º. Segundo a autora a definição mais comum seria de que: “[...] we use the term “VR” when the content is watched in a VR headset and 360 vídeo when it is watched on a flat screen, using a VR player. This means that the same content can be both, VR and 360, depending on which platform is used to display it” (TRICART, 2018).

Nota-se que entre Tricard e Oliveira surge certa divergência na utilização do termo, já que a segunda não diferencia o conteúdo de acordo com sua utilização. Deixaremos essa divergência em aberto e buscaremos a utilização do termo *Cinematic Virtual Reality* a partir de John Mateer. Nas palavras do autor:

> While a formal definition of CVR is still being developed, the emerging consensus is that the term refers to a type of immersive Virtual Reality experience where individual users can look around synthetic worlds in 360°, often with stereoscopic views, and hear spatialised audio specifically designed to reinforce the veracity of the virtual environment (as a note, there are presently no initiating studies or foundational articles that can be seen as seminal at this point). Unlike traditional Virtual Reality in which the virtual world is typically generated through graphics processing and audio triggers in real-time, CVR uses pre-rendered picture and sound elements exclusively. This means that the quality of these assets can approach that found in high-end television or feature film. (MATEER, 2017, p. 4)

Para esta tese a proposta de Mateer quanto à utilização do termo CVR se mostra adequada, apesar de ainda não ser formalmente definida, como o autor destaca. Isso porque o autor não diferencia o conteúdo visto em óculos ou em telas planas como o faz Tricart. Além disso ele separa o CVR do VR tradicional a partir da não interatividade e do consequente não processamento de imagens em tempo real. Ou seja, as imagens são pré-renderizadas (sejam elas gravadas ou geradas em computador), e por isso oferecem uma maior qualidade, as aproximando das imagens cinematográficas. Adotaremos, então, o termo CVR ao invés de vídeo 360º daqui pra frente, considerando os pontos explicitados pelo autor.

Aliás, queremos adicionar uma camada. Trataremos de trabalhos em CVR filmados com a utilização de uma câmera, e não filmes com imagens geradas em computador. Mateer nos apresenta as duas possibilidades dentro do que considera como CVR, pode ser um filme com imagens geradas em computador ou com imagens capturadas. Trataremos apenas desta segunda possibilidade. No capítulo 3 do já citado livro *Virtual Reality Filmmaking: Techniques & Best Pratices for VR filmmakers*, Celine Tricart trata do que ela chama de “Live-Action VR Capture” ou dos métodos de captura de “live-action 360º footage”. Segundo a autora seriam duas as formas para se capturar essas imagens: “There are two methods to capture live-action 360º footage: one is to shoot with an array of cameras facing all directions; the other is to use only one camera

(or a 3D pair of cameras) and rotate to cover the whole 360º environment.” (TRICART, 2018)

Alguns anos se passaram desde a publicação do livro de Tricart e, através de uma observação empírica dos projetos do gênero podemos dizer que hoje a grande maioria dos trabalhos são realizados segundo o primeiro método descrito pela autora, utilizando um rig de câmeras cujas imagens são, posteriormente, unidas na pós produção de forma automática pelos *softwares* atuais.

Além da definição de como trataremos o CVR é importante salientar que seguiremos tratando do campo do documentário e de sua relação com a ideia de espaço, mas agora não mais o espaço instalativo, não mais o espaço real percorrido pelo espectador. Mas a ideia de espaço e visão (HILLIS, 2004), espaço e imagem. Aqui é preciso um cuidado especial já que a Realidade Virtual tradicional busca a simulação de um espaço virtual, onde o espectador poderia percorrer. Mas como já foi dito não trataremos aqui deste espaço, deste tipo de imagem gerada em computador. Queremos refletir sobre a potencialidade de explorar as imagens imersivas capturadas com câmeras de 360º e que gera uma relação entre visão e espaço. Mas antes de avançar nas questões relativas ao espaço traremos uma questão relativa à imagem, já que a ideia de enquadramento, ideia essa definidora da imagem no cinema tradicional, é desarticulada. Segundo Lyara Oliveira:

> Em termos de uso de linguagem é imprescindível mencionar a desarticulação de ideia de enquadramento. No vídeo imersivo a imagem está disponível em sua totalidade, não há recorte, não há a delimitação circunstanciada dos limites da imagem, pois esta é ofertada ao usuário em sua totalidade (MATEER, 2017). Talvez esteja aqui um dos grandes desafios da estruturação narrativa desses conteúdos, já que boa parte da estruturação da linguagem audiovisual baseia-se na referência do quadro e nas relações que este define e estabelece. (OLIVEIRA, 2019, 775)

Assim como fizemos no capítulo 3 iremos recorrer a Deleuze e seus estudos sobre o cinema para refletir sobre a desarticulação do quadro e sobre montagem nos trabalhos em CVR, em espacial os que trabalham com o *elemento documentário*. Da mesma forma que Deleuze não trata de documentário e utilizamos seus conceitos para se pensar o gênero, o autor também não trata de realidade virtual e de imagens em 360º, mas acreditamos que seu trabalho pode contribuir para avaliar a desarticulação

do quadro no filme em 360º e para refletir sobre a narrativa a partir da montagem. Interessa neste capítulo pensar sobre a potencialidade narrativa específica do CVR num primeiro momento e, num segundo momento, refletir sobre imersão e espaço. As ideias em torno do enquadramento de Deleuze associada ao documentário e ao filme em 360º contribuem para esse primeiro momento.

A análise de enquadramento em Gilles Deleuze começa com o que ele chama de uma definição muito simples de enquadramento. Este seria “a determinação de um sistema fechado, relativamente fechado, que compreende tudo o que está presente na imagem, cenários, personagens, acessórios” (DELEUZE, 1985, p. 22). O enquadramento é, portanto, a definição de como os elementos serão abordados no quadro. Os elementos são obviamente imagens por si só, ou seja, o quadro é também um conjunto de vários quadros, podendo ser reenquadrados. Mas a ideia de quadro nas imagens 360º é reconfigurada já que não temos uma imagem retangular, mas sim uma imagem esférica. A imagem total do “quadro” seria a imagem esférica, mas permanece a ideia da multiplicidade de quadros dentro do quadro, quero dizer, dentro da imagem esférica. Na verdade essa ideia é potencializada, já que o campo da imagem total é maior no 360º do que no filme tradicional.

Assim como um conjunto de vários quadros, o quadro é uma limitação, na medida em que se escolhe determinado ângulo, ou determinada composição que exclui alguns elementos encontrados na cena “real”. No filme 360º essa noção de limite é reconfigurada, mas, ao contrário do que pode parecer à primeira vista, ela permanece. Se não mais limitamos a imagem pela escolha do recorte da câmera, a limitamos pela forma como fazemos sua composição, pela posição da câmera, por como iremos dispor os elementos ao redor dela, por como os elementos vão revelar ou obstruir outras possíveis imagens. A noção de quadro como limite é de extrema importância nesta análise de documentário, já que esse limite é determinado por alguém – o diretor do filme, o *cameraman* etc. – e por um aparato, a câmera.

> [...] o quadro sempre foi geométrico *ou* físico, se constitui o sistema fechado em relação a coordenadas escolhidas ou em relação a variáveis selecionadas. Assim, ora o quadro é concebido como uma composição de espaço em paralelas e diagonais, constituindo um receptáculo de modo tal que as massas e linhas da imagem que vêm ocupá-lo encontrarão um equilíbrio, e seus

> movimentos uma invariante. [...] Ora o quadro é concebido como uma construção dinâmica em ação, que depende estreitamente da cena, da imagem, dos personagens e dos objetos que o preenchem. (DELEUZE, 1985, p. 23)

Como visto, a imagem esférica total contém vários quadros. Esses subquadros podem ser vistos separadamente e contêm em si elementos que remetem à imagem esférica. Ao mesmo tempo um subquadro, quando recortado, forma um novo enquadramento. No filme 360º esse recorte opera de forma diferente ao cinema tradicional. Nesse sentido há limitações. É possível reposicionar a câmera e, com isso, termos uma nova imagem total. Pode-se aproximar de um elemento presente na imagem anterior, por exemplo, gerando uma nova imagem esférica a partir de um reposicionamento. Por outro lado a imagem permite que mais quadros estejam disponíveis para o espectador, de forma que ele pode realizar seus reenquadramentos ao girar e direcionar sua visão em um ou em um conjunto de elementos.

> O conjunto não se divide em partes sem mudar a cada vez de natureza: não se trata nem do divisível nem do indivisível, mas do 'dividual'. [...] A divisibilidade da matéria significa que as partes entram em conjuntos variados, que não param de se subdividir em subconjuntos ou são, eles próprios, o subconjunto de um conjunto mais vasto, ao infinito. É por isso que a matéria se define ao mesmo tempo pela tendência em constituir sistemas fechados e pelo inacabamento desta tendência. (DELEUZE, 1985, p. 25)

Para Deleuze a imagem cinematográfica é sempre *dividual*. Segundo ele, esta concepção é explicitada quando "a tela, enquanto quadro dos quadros, confere uma medida comum àquilo que não a tem" (DELEUZE, 1985, p. 25). Seja um plano aberto de uma grande paisagem, seja um primeiro plano de um dedo mínimo. Na imagem cinematográfica há esses dois elementos, de proporções tão distantes quando vistas a olho nu, é conferida uma mesma medida. Essas variações são ainda pouco exploradas nos filmes em 360º, já que na maioria deles busca-se um ponto de vista que simule a visão. Mas essa concepção pode ser alterada se a câmera for reposicionada. Na entrevista realizada para esta tese, quando conversamos sobre a possibilidade de realizar um filme em 360º, Cao Guimarães propõe como pensamento que a câmera seja colocada próxima à mão de sua filha Ema enquanto ela faz um desenho, em uma

parte da imagem veremos sua mão em primeiro plano ao girar veremos outros elementos dessa mesa também em primeiro plano.

Deleuze nos apresenta, então, o extracampo. Todo quadro remete a um espaço fora dele. Elementos que “embora perfeitamente presente, não se ouve nem se vê”. Por mais fechado que possa parecer um conjunto, o extracampo estará presente, e quanto mais fechado, talvez, mais fortalecido, mais pulsante o extracampo se mostrará. Segundo Deleuze o extracampo opera de duas maneiras distintas, mas que no caso das imagens em 360º a primeira delas pode ser subdividida em outras duas.

O aspecto mais óbvio do extracampo na imagem do cinema tradicional seria o que está de fora do quadro. É como se fôssemos abrindo o quadro, num movimento de *zoom-out* imaginário, para visualizar o que está ao redor do que vemos, mas que, por algum motivo, não se escolheu enquadrar.[4] Em determinados filmes o extracampo pode ser potencializado neste sentido, como por exemplo em alguns documentários mais intimistas quando o personagem é filmado olhando para um ponto distante. Como a cena do filme *Acidente*, de Cao Guimarães e Pablo Lobato, na cidade de Olhos D’água.

Figura 26 – Frame de *Acidente*, de Cao Guimarães e Pablo Lobato

Fonte: GUIMARÃES; LOBATO, 2006.

[4] Este aspecto do extracampo se relaciona fortemente com a concepção de quadro como limite, descrita anteriormente. A referida importância dessa concepção para o documentário se dá pela influência da subjetividade de quem produz o filme, e do aparato câmera, na determinação deste limite. Considerando que no documentário a cena filmada é, geralmente, uma cena “real”, estas influências são alguns dos elementos que interferem em como a “realidade” está sendo montada e mostrada.

O “personagem” aparece durante um longo tempo olhando para frente, mas não é para a câmera, não é para a equipe técnica que está por trás dela. Não se sabe ao certo o que ele observa, não se mostra o que ele observa, apenas vemos seu rosto remetendo a algo que está fora do quadro.

> Este é o primeiro sentido do que chamamos extracampo: se um conjunto é enquadrado, logo visto, há sempre um conjunto maior, ou um outro com o qual o primeiro forma um maior, que por sua vez, pode ser visto desde que suscite um novo extracampo etc. (DELEUZE, 1985, p. 28)

Nas imagens em 360º esse primeiro sentido opera de forma diferente, já que não há um recorte do campo de visão, mas sim um posicionamento de câmera e uma disposição dos elementos de forma que tudo que está ao redor da câmera nessa determinada posição é visível. Separaremos aqui dois subaspectos do extracampo neste primeiro sentido descrito por Deleuze. No primeiro deles o extracampo se dá na imagem proposta pelo realizador. Continuemos no exemplo proposto por Cao Guimarães, no qual ele filma em primeiro plano as mãos de sua filha Ema fazendo um desenho. Ao posicionar a câmera sobre a mesa próxima à mão de Ema, mesmo que a imagem seja esférica e que, com isso, o campo de visão seja 360º, define-se o que é visto e o que não é. Tudo que está atrás de Ema é obstruído por ela, já que a câmera está baixa, próxima a sua mão. Tudo que está fora desse ambiente é também excluído. Cao cita seu filho Otto, que está fazendo barulho em outro ambiente, podemos ouvi-lo, mas não podemos vê-lo. Tanto os elementos obstruídos por Ema (e por outros elementos da imagem) quanto os elementos que se encontram em outro ambiente (que é também um tipo de obstrução por paredes ou outras divisórias) compõem o primeiro subaspecto do extracampo. O outro subaspecto seria o extracampo da visão do espectador. Enquanto a imagem esférica tem 360º na vertical e 360º na horizontal, nossa visão tem apenas 150º na vertical e 180º na horizontal (HILLIS, 2004). Dessa maneira esse extracampo é definido pelo próprio espectador, já que ele tem a liberdade de girar e “olhar” o que está atrás, em cima, embaixo, de um lado e de outro.

O segundo sentido do extracampo em Deleuze não é da ordem do visual e/ou sonoro como o primeiro. Neste o quadro remete ao todo. Por mais que se dê um *zoom*-

out, no caso do quadro, ou que se retire os elementos de obstrução, no caso da imagem esférica, o todo não pode ser alcançado. Para Deleuze, o todo “remete mais ao tempo ou até ao espírito do que à matéria e ao espaço”. O *zoom-out* ou a retirada das obstruções revela um espaço imagético/imaginário, e o todo se encontra em outra dimensão.

> A noção de todo é antes o que impede cada conjunto, por maior que seja, de se fechar sobre si próprio, e o que o força a se prolongar num conjunto maior. O todo é, pois, como o fio que atravessa os conjuntos e confere a cada um a possibilidade necessariamente realizada de comunicar um com o outro ao infinito. (DELEUZE, 1985, p. 28)

O todo é um “fio” aparentemente “tênue” que liga as partes criando uma relação que transpassa o filme, conferindo a este uma singularidade própria, e, às vezes, nova. Esse fio é também aberto, e passa por cada conjunto criando a ligação entre eles. No filme de Guimarães e Lobato, por exemplo, esse fio pode ser representado pela relação que se estabelece com o nome das cidades que eles seguiriam. Esses nomes compõem um poema, criado pelos documentaristas, que serviria como guia do filme – já que deveriam ir às cidades mencionadas no poema –, além de serem também o objeto, pois a proposta era criar conexões delicadas com os nomes a partir do encontro com suas respectivas cidades. Mas as conexões não são explícitas, podem passar despercebidas aos espectadores desatentos.

Figura 27 – Frames de *Acidente*, de Cao Guimarães e Pablo Lobato

Fonte: GUIMARÃES; LOBATO, 2006.

Ao contrário do primeiro aspecto do extracampo que existe pela sua função visível, imagética, neste segundo aspecto a relação com o todo não é visível, não é

audível. Ele é temporal e espiritual. Ambos os aspectos devem ser analisados juntos, o extracampo não existe com um ou outro, mas com a coincidência dos dois.

> E há sempre, simultaneamente, dois aspectos do extracampo: a relação atualizável com outros conjuntos, a relação virtual com o todo. Mas num caso a segunda relação, a mais misteriosa, será atingida indiretamente, no infinito, por intermédio e extensão da primeira, na sucessão das imagens; no outro caso ela será atingida mais diretamente, na própria imagem, através da limitação e neutralização da primeira. (DELEUZE, 1985, p. 30)

O conceito de extracampo se revela muito pertinente também para se pensar na narrativa fílmica nas produções em CVR a que este capítulo se propõe, e não somente para se pensar na imagem cinematográfica tradicional. Deleuze faz uma relação entre a espessura do fio que liga os conjuntos e a forma através da qual os dois aspectos do extracampo irão se revelar. Quanto mais grosso o fio que liga o que está no campo com o que está fora dele, mais o primeiro aspecto, aquele visível, estará presente. Ao contrário, quando o fio é muito tênue, “ele não se contenta em reforçar o fechamento do quadro, ou em eliminar sua relação com o exterior” (DELEUZE, 1985, p. 29). Pois quanto mais tênue é a ligação, melhor se expressa a relação temporal e espiritual “no sistema que nunca é perfeitamente fechado” (DELEUZE, 1985, p. 30). Se nos documentários clássicos – aqueles cuja argumentação é consistente e coerente – o fio é grosso, as imagens se ligam através de prolongamentos, através de relações atualizáveis, visíveis, controladas e determinadas, em documentários que transitam na relação aqui pesquisada (com as artes visuais) a linha se torna mais tênue e o diálogo entre a cena, o todo e a realidade passa a operar de outra maneira. Ao invés de se fechar numa certa imagem da realidade e criar relações visíveis entre imagens, a relação se abre para o encontro entre tempo, espaço, espírito e realidade, criando outros tipos de associação entre o filme, as subjetividades envolvidas, a realidade e o espectador. E é desse movimento que emerge a possibilidade do novo, inusitado – é nesse encontro que a capacidade do documentário de se chocar com a realidade se mostra potente e atuante. Esse é o todo do filme documentário em constante movimento, em constante construção. A cada encontro, uma nova perspectiva, um novo tempo, movimento.

> *A decupagem é a determinação do plano, e o plano a determinação do movimento que se estabelece no sistema fechado* [...] O todo é o que muda, é o aberto ou a duração. [...] o movimento tem duas faces, tão inseparáveis quanto o direito e o avesso, o recto e o verso: *ele é relação entre partes, e é afecção do todo*. (DELEUZE, 1985, p. 31)

O todo é sempre influenciado pelo movimento. Mas Deleuze considera que o movimento da imagem – pessoas andando no quadro, carros passando, folhas caindo – seria o estado primitivo do cinema, no qual não se tem imagem-movimento, apenas movimentos na imagem. “O cinema é primeiramente imagem-movimento: nem sequer há alguma “relação” entre a imagem e o movimento, o cinema cria o automovimento da imagem” (DELEUZE, 1996, p. 84).

O cinema se liberta da cena de duas formas, a primeira, mais óbvia, seria o movimento da câmera. Quando a câmera se movimenta, ela cria uma imagem-movimento, sem a necessidade de a cena estar em movimento. A outra forma, mais complexa, é a montagem. Através da montagem, planos parados, ou mesmo cenas paradas, podem ganhar movimento.

> Através dos *raccords*[5], dos cortes e dos *falsos raccords*[6], a montagem é a determinação do Todo. [...] Mas por que o todo é justamente o objeto da montagem? Do começo ao fim de um filme, algo muda, algo mudou. Entretanto, este todo que muda, este tempo ou esta duração, parece ser apreendido só indiretamente, em relação às imagens-movimento que o exprimem. A montagem é essa operação que tem por objetos as imagens movimento para extrair delas o todo, a ideia, isto é, a imagem do tempo. É uma imagem necessariamente indireta, pois é inferida das imagens-movimento e de suas relações. Nem por isso a montagem vem depois. De certo modo, é até preciso que o todo seja primeiro, seja pressuposto. (DELEUZE, 1985, p. 28)

Ao falar de montagem, Deleuze cria uma distinção entre quatro grandes tendências que estariam associadas às escolas americana, francesa, soviética e alemã,

---

[5] O *raccord* é uma sequência de planos que fazem parte de um mesmo movimento, gerando uma continuidade entre eles.

[6] Deleuze faz uma breve explicação de um *falso raccord*: “O *falso raccord* não é nem um *raccord* de continuidade, nem uma ruptura ou uma descontinuidade no *raccord*. O *falso raccord* é por si mesmo uma dimensão do aberto, que escapa aos conjuntos e às suas partes. Ele realiza outra potência do extracampo, este alhures ou esta zona vazia, este ‘branco sobre branco impossível de filmar’”

em determinados contextos históricos e a partir de práticas e pensamentos de determinados autores. Embora de grande valia para a análise de montagem no cinema, para este texto não se faz necessário que nos debrucemos nas discussões propostas por essas escolas e autores, mas sim que apreendamos alguns dos conceitos por eles pregados. No entanto um autor em especial será melhor trabalhado. Trata-se de Dziga Vertov. Nome conhecido e já citado anteriormente nesta tese, Vertov é uma importante referência para o presente estudo e a única dentre as citadas por Deleuze que trabalha no universo documental com mais persistência.

Retornando à citação de Deleuze que diz respeito à montagem: é na montagem que o tênue fio que liga as partes realiza sua costura final. É neste momento que todas as construções feitas anteriormente – seja na concepção do filme, seja em sua produção – retornam de modo que os elementos constituintes desse todo sejam reunidos na concepção do produto final. A montagem exprime a mudança de tempo, o tempo que decorreu desde o início ao final da história contada. Esse todo que, segundo Deleuze, às vezes deve ser pressuposto, de modo que vá se fortalecendo na construção do filme.

Mas no documentário as relações acontecem de maneira um pouco diferente. O tempo da história contada, muitas vezes, reflete o tempo de produção do filme. Por mais que um fio condutor possa ser pressuposto, o documentário lida com os personagens do mundo real. Se cada um tem sua vida própria, cada história contada tem também vida própria, de forma que os autores desse gênero não devem pressupor, sem estar a todo momento abertos ao que revela a realidade dos personagens e histórias, no confronto com o filme. O fio inicial, o todo pressuposto, é ainda mais tênue, mais passível de se reconfigurar, não no sentido de uma ruptura, mas de um fortalecimento da sua potência enquanto ligação entre conjuntos, entre realidade e filme. Novamente, quanto mais tênue é a ligação desse fio, mais potente o todo. Mais rico se torna o encontro entre filme e personagens, entre linguagem e histórias, entre a arte e a realidade. Deleuze faz uma breve referência à relação do documentário com a “atualidade” ao falar de Vertov:

> Evidentemente, o que Vertov mostrava era o homem presente na natureza, suas ações, suas paixões, sua vida. Mas, se procedia por meio de

> documentários e atualidades, se recusava violentamente a encenação da Natureza e o roteiro da ação, era por uma razão profunda. Pouco importava que se tratasse de máquinas, paisagens, edifícios ou homens: cada um, mesmo a mais encantadora camponesa ou a criança mais comovente, se apresentava como sistemas materiais em perpétua interação. Eram catalisadores, transformadores, conversores, que recebiam e restituíam movimentos, cuja velocidade, direção e ordem modificavam, fazendo a matéria evoluir para estados menos 'prováveis', operando mudanças que não podem ser medidas por suas dimensões próprias. Não é que Vertov considerasse os seres como máquinas, mas sim que as máquinas tinham 'coração', e 'rolavam, tremiam, fremiam e lançavam raios', como o homem também podia fazer, com outros movimentos e em outras condições, mas sempre em interação uns com os outros. (DELEUZE, 1985, p. 56)

Sempre numa interação do *homem com a câmera*, da câmera com a vida. Vertov realizava experimentos a partir de teorias e conceitos que desenvolvia e em que acreditava. Nestes experimentos as imagens se chocam com a realidade, não é simplesmente uma representação a partir de um pressuposto ou de uma pesquisa, vai além, é uma recriação da realidade através do olhar de um autor. As imagens são virtuais.

> Em Vertov, o intervalo de movimento é a percepção, o olhar de relance, o olho. Simplesmente, o olho não é o olho demasiado imóvel do homem, é o olho da câmera, isto é, um olho da matéria, uma percepção tal como existe na matéria, tal como se estende um ponto onde uma ação começa até o ponto onde vai a reação, tal como preenche o intervalo entre os dois, percorrendo o universo e batendo segundo seus intervalos. [...] E a própria montagem estará sempre adaptando as transformações de movimentos no universo material ao intervalo de movimento no olho da câmera: o ritmo. (DELEUZE, 1985, p. 56)

Deleuze observa a importância tanto da gravação como da montagem para imprimir o ritmo necessário à obra de Vertov.

> É preciso dizer que a montagem já se encontrava em toda parte, nos dois momentos precedentes. Ela se encontra antes do ato de filmar, na escolha do material, isto é, das porções de matéria, às vezes muito distantes ou longínquas, que vão entrar em interação (a vida como ela é). Ela se encontra na filmagem, nos intervalos ocupados pelo olho-câmera (o câmera que segue, corre, entra, sai, em suma, a vida no filme). Ela se encontra depois da filmagem na sala de montagem, onde material e tomada são confrontados um com o outro (a vida do filme), e nos espectadores, que confrontam a vida no filme e a vida como ela é. São esses os três níveis explicitamente mostrados como coexistentes em 'O Homem da Câmera', mas que já inspiravam toda a obra precedente. (DELEUZE, 1985, p. 56-57)

Se a montagem está presente em todo o processo fílmico, se ela reforça a presença autoral, em Vertov ela está soberanamente presente. Vemos uns fotogramas parados, uma mulher os manipula, eles se movimentam. O processo de montagem, as máquinas, as relações máquinas/pessoas, aparecem diante da câmera-olho. A construção do filme revelada, compartilhada com o espectador. A montagem por associação: a mulher acorda, o mendigo acorda, a cidade acorda, ela pisca o olho, as persianas abrem e fecham, a câmera se fecha e abre. Começa o dia na cidade, começa o dia do filme. “Vertov esforçava-se para que o todo se confundisse com o conjunto infinito da matéria, e para que o intervalo se confundisse com um olho na matéria, câmera” (DELEUZE, 1985, p. 57).

A montagem é, portanto, um conceito essencial para o estudo das relações entre filme e realidade, entre arte e vida. E aqui propomos a montagem como um importante aspecto da narrativa fílmica em CVR. A montagem não está presente somente no filme, está presente em várias formas de manifestações artísticas contemporâneas, representada a seu modo. Em obras em que se pretende o choque com a realidade, o artista monta a forma em que vê esse choque, escolhe como vai expressá-lo para o público. A montagem é o último nível da recriação da realidade do qual o artista participa, antes de oferecer a obra para outras análises e construções pelo espectador.

Como vimos no capítulo 3, no início do cinema os irmãos Lumière ofereceram as primeiras pistas com relação ao documentário, já que realizavam registros de atividades cotidianas. Nesse momento com câmera parada, no ponto de vista do olho humano, sem montagem. A câmera começa a viajar, surgem os filmes de viagem, ganharam narrativa cinematográfica com Robert Flaherty e uma definição formal com os filmes e escritos de Grierson. O documentário é reconfigurado com os experimentos de Vertov (e de outros realizadores). As noções de enquadramento e montagem são renovadas. Hoje, no início do CVR ainda vemos imagens como as de Lumière, no ponto de vista do olho humano, predominarem. Vemos filmes de paisagem, institucionais e de natureza em 360º que nos lembram dos filmes de viagem ou os institucionais de Grierson. Vemos narrativas cinematográficas, como as de Flaherty, contando as histórias em CVR (se valendo, é claro, das diferenças conceituais já mencionadas) de forma linear. Convidamos, então, Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi a serem Vertov e

tirar a câmera do ponto de vista do olho humano, reconfigurar a montagem, experimentar com a imagem em 360º e nos oferecer um olhar de autor em produções em CVR.

Com dito anteriormente a imagem aqui é pensada também como construção de espaço, já que o espectador está imerso no ambiente criado por ela (mas não só por isso como veremos em breve). Essa ideia não é nova e já foi tratada nesta tese por outro ponto de vista. No capítulo 4 apresentamos os panoramas como possíveis precursores dos ambientes instalativos e do próprio cinema. Ao mesmo tempo diversos autores (GRAU, OLIVEIRA, TICART, entre outros), trazem o panorama também como um dos importantes precursores da imagem imersiva e, consequentemente, da Realidade Virtual.

> Barker's patent covered virtually all the innovations that still determine panorama construction until the present day. Building on the traditions and mechanisms of illusionistic landscape spaces, the panorama developed into a presentation apparatus that shut out the outside world completely and made the image absolute.
> Judged by the postulates of illusionism, these innovations in depiction and representation revolutionized the image. The panorama was located in the public sphere, and this fact, discussed in detail below, linked it to themes selected according to economic criteria and a mode of production that was industrial and international. Together, these endowed the phe- nomenon of illusion spaces with a new quality. (GRAU, 2007, p. 59)

Neste sentido descrito por Grau, a CVR seria mais do próxima panorama do que as instalações, já que o espectador nos panoramas estava com sua mobilidade limitada àquele espaço central e com a ideia de visão apenas circular. No panorama o mundo ao redor era "apagado" para que a imagem fosse absoluta. Já nas instalações os espectadores podem andar livremente, muitas vezes há outros ambientes próximos, entrada de luzes etc. No CVR, com a utilização de um HMD,[7] o espectador é colocado dentro do ambiente e o mundo ao redor é anulado pelo dispositivo, trazendo uma imersão profunda. Sua mobilidade também é limitada, já que não "vê" o que está a sua volta fora do HMD, fazendo com que seu movimento corpóreo principal seja apenas a

[7] Segundo o Oxfod Learner's Dictionaries, HMD, ou Head-Mouted Display, é: "a device worn on the head containing a small computer that allows the user to see a virtual world".

rotação. Desta maneira os panoramas podem ser entendidos como uma pista histórica para as questões de realidade virtual que nos circula nos tempos atuais.

Oliver Grau e Celine Tricart nos apresentam também outras referências históricas que ajudam a compreender a realidade virtual como a conhecemos. Além dos panoramas ambos citam a importância do *Stereoscope*. Nas palavras de Grau:

> In connection with its commission on the panorama, in 1800 the In- stitut de France suggested developing a smaller-scale apparatus, which would also create a panorama-type illusion and shut out distractions of the environment. The stereoscope, invented in 1838 by Charles Wheatstone and improved in 1843 by David Brewster,1 was an apparatus that fulfilled these criteria. It utilizes our physiological ability to perceive depth of field: Two eyeglasses arranged as far apart as the eyes, the binocular parallax, allow the combination of two images taken from viewpoints a small dis- tance apart. The stereoscopic view results from a system of mirrors and gives the observer an impression of space and depth. In 1862, Oliver W. Holmes and Joseph Bates began to market an inexpensive model of the stereoscope, and by 1870, it had become a standard piece of furniture in middle class homes. Modernized versions were available well into the twentieth century. (GRAU, 2007, p. 141)

Tricart complementa o a importância da invenção: “With the invenction of photography in the decade that followed, we finally had a method of capturing multiple still image from real life and creating stereograms: immersive images for stereoscopic viewing” (TRICART, 2018, não paginado).

Ambos os autores continuam com experiências importantes para o percurso até a chegada da realidade virtual: Cinerama, Vitarama, Sensorama, dentre outras (muitas delas para uso militar como o Waller Flexible Gunnery Trainer). Mas para Oliver Grau é Sutherland quem dá a maior contribuição para a interface homem máquina com sua tese de doutorado Sketchpad (1963) e, posteriormente, com a invenção do primeiro Head-Mounted Display:

> From 1966, Sutherland and his student Bob Sproull worked on the development of a head-mounted display (HMD) for the Bell Helicopter Company, in retrospect, an important place where media history was written. The HMD represented the first step on the way to a media utopia: a helmet with binocular displays in which the images on two monitors positioned directly in front of the eyes provided a three-dimensional per- spective. When connected to an infrared camera,78 the apparatus made it possible for military pilots, for example, to land on difficult terrain at night. This helicopter experiment demonstrated that merely by using ‘‘camera-eyes,’’ a human being could immerse in an unfamiliar environ- ment and be telepresent. At one point, a test person panicked when his HMD showed pictures taken from the top of a skyscraper of the street far below, even

> though he was actually safely inside the building. This amply demonstrated the immersive psychological potential of the technology. (GRAU, 2007, p. 163)

A importância da invenção de Sutherland é tamanha que o termo ainda é utilizado por muitos autores para se dirigir aos óculos de realidade virtual como os conhecemos hoje. Todas estas invenções são de extrema relevância para o que vemos hoje. A partir deste histórico compartilhado com Oliver Grau, Celine Tricart cita a ideia de *VR for everyone*, ou realidade virtual para todos:

> A "do-it-yourself" handheld VR viewer, called the FOV2GO, leveraged the computing and graphics power of available smartphones, and was developed in 2012 at the University of Southern California (USC) by a team of students and their instructor, multimedia innovator and educator Perry Hoberman, in conjunction with USC's Institute for Creative Technologies. The FOV2GO led directly to Google's open-source design for their Cardboard VR Viewer, an inexpensive, paper-based VR headset that is compatible with practically any Android or iOS phone. (TRICART, 2018, não paginado)

Com o Google Cardboard, assistir a conteúdos imersivos em realidade virtual passa a ser possível por grande parte da população. O Cardboard em si é simples e barato, como destaca Tricart. O objeto de alto custo seria o *smartphone*, mas nos dias atuais grande parte da população já tem acesso a este tipo de aparelho com Android ou iOS. A partir desse conceito a autora reforça a importância do histórico anterior para o VR (e também o CVR) como vemos hoje. Ela sugere que a história anda em círculos e que os Carboards da Google podem ter como seus antecessores analogamente os *stereoscopes* livres de patente de Holmes criado há mais de 150 anos.

Falamos em filme imersivo ou experiência imersiva ao refererir-nos aos conteúdos em VR ou CVR. Ora, mais imersivas são as instalações nas quais seu corpo está imerso nesse ambiente. Ou seriam mais imersivas as experiências em CVR utilizando os óculos de realidade virtual, já que esses deixam o espectador isolado do mundo ao seu redor, como se buscava nos panoramas? Nesse caso a imersão e a ideia de espaço se dão na imagem, através da visão. Qual é a conexão dessas duas ideias de imersão? E em quais momentos elas se afastam? No livro *Sensações digitais: espaço, identidade e corporificações na realidade virtual,* Ken Hillis traz questões históricas e conceituais em torno de espaço e visão que contribuem para refletir sobre essas perguntas.

Mas de saída uma ponderação se faz necessária. Não estamos propondo que o espaço virtual ou o espaço imagético possa substituir o espaço físico das instalações. Não acreditamos que isso seja possível por diversas razões. Falaremos brevemente sobre duas delas. A primeira pode ser identificada nas palavras a seguir de Hillis:

> Explorar o espaço físico que vemos significa mover nossos corpos por esse espaço. O deslocamento visual não proporciona a mesma experiência de movimento que o movimento pelo espaço. O caráter dinâmico da motilidade ativa revela relações geométricas entre coisas no espaço. (HILLIS, 2004, p. 166)

Hills nos apresenta aqui questões ligadas a estudos da percepção ótica e do sistema nervoso que fazem uma relação direta entre a motilidade corporal e o *feedback* sensorial resultante, na qual a relação do movimento é crucial para a adaptação espacial (HILLIS, 2004). Em outro momento o autor explica também a importância do tato na relação visão e espaço. Considerando essas duas questões levantadas por Hillis, compreende-se que para a percepção humana a ideia de espaço não se completa somente através da visão. Mas há ainda outro aspecto, em especial para se pensar nas instalações e sua diferença para ambientes imersivos, ou mesmo para se pensar no cinema tradicional e formas individuais de se ver cinema. A possibilidade do encontro e interação com o outro. Usaremos como exemplo o que vimos no capítulo 5 com relação à obra *Rua de mão dupla*, de Cao Guimarães. Retomamos as palavras de Cristine Mello já apresentadas no referido capítulo:

> Quando Cao Guimarães nos coloca dentro de uma situação escurecida, deslocalizada, compartilhando um mesmo contexto dentro da instalação com pessoas que não conhecemos, ele também nos faz passar, de certa maneira, por experiência similar. Não se trata mais apenas do exercício de ver essas imagens, mas sim de experimentar também com essas outras pessoas um espaço-tempo proposto na totalidade dos elementos existentes na sala, que só são possíveis de serem compartilhados no modo como o artista disponibiliza os vídeos no ambiente expositivo, no modo como andamos pelo espaço, no modo como, sem perceber, trombamos com o outro. (MELLO, 2007, p. 96)

A experiência a que Mello se refere só é possível na instalação como ela foi apresentada e concebida. Num espaço físico compartilhado. Por mais que a obra tenha sido apresentada na sua versão longa-metragem em diversas outras oportunidades, a

experiência é outra. São outras as potências. Em trabalhos de Realidade Virtual (não os de CVR), como já foi dito, é possível que se caminhe no espaço através de simulações e de ambientes renderizados em tempo real. É possível até a realização do encontro. No evento Realmix apresentado no início deste capítulo, por exemplo, os espectadores são avatares que caminham pelo espaço e podem interagir uns com os outros. Mas entendemos que esse encontro opera de forma diferente ao encontro no espaço instalativo.

Dessa maneira propomos a reflexão do espaço imagético e visual do CVR como uma outra possibilidade, diferente da instalativa. Uma reflexão que surge em função da pandemia e de restrições para os encontros físicos. Por mais que se fale de um retorno para a normalidade após a pandemia, qual normalidade será essa? Se a ideia da mediação do mundo realizada pelo computador já era presente antes da pandemia, acreditamos que o mundo híbrido veio pra ficar. Os eventos que mencionamos no início deste capítulo, por exemplo, aconteceram de forma virtual ou híbrida durante os anos de 2020 e 2021. Seus realizadores já consideram que o formato híbrido poderá ser o "novo normal" para os eventos nos próximos anos. Portanto a proposta de trazer o CVR não é como possível substituto do espaço real (ou mesmo o VR não poderia ser), mas como uma outra forma de se trabalhar cinema, documentário, tempo e espaço. Retornamos, então, aos pensamentos de Hillis em torno de visão e espaço.

> A experiência ocidental de espaço é amplamente concebida pelo senso comum como algo associado à visão, ao visível e à ótica. O modo como espaço é conceituado também tem sido ligado a metáforas de visão e da capacidade fisiológica de ver. Formas orais escritas de linguagem têm sido os veículos usados para afirmar essas conexões. Na passagem para o texto, surgiu o potencial para uma alteração na interação entre concepções experiência de espaço, o que enfraqueceu o papel da oralidade e intensificou o da visibilidade. (HILLIS, 2004, p. 141)

Essa afirmação de Ken Hillis se completa com outras referências que remontam às imagens das cavernas, o pensamento grego clássico e as concepções da imagem renascentista. Muitos desses pensamentos colocam a visão como um sentido privilegiado, em especial na sua relação com o espaço. Como já vimos existem limites ligados à experiência de espaço somente pela visão. Para se perceber o espaço na sua totalidade – se é que podemos dizer de uma totalidade – outros sentidos são

essenciais. Tato e motilidade corporal são essências para percorrer fisicamente o espaço, andar pra frente, para o próximo ponto e assim por diante. Mas a sua potencialidade para se experienciar o espaço não pode ser negada. Hillis cria uma conexão entre visão e distância que contribui para compreendermos essa potencialidade. O autor diz que “a visão é único sentido no qual a vantagem se assenta na distância” (HILLIS, 2004, p. 146). A visão permite que, mesmo sem o ato de ir pra frente, se possa mirar o infinito. Para isso basta que o espaço seja percorrido visualmente, que se possa ir cada vez mais distante, até que o infinito seja alcançado. Hillis trata de realidade virtual e ambiente virtual, sem mencionar as imagens captadas em 360º. Aliás, no seu tempo o CVR não era discutido separadamente do VR. Mas seus conceitos podem ser atualizados também para esses filmes. Em outro momento o autor continua:

> Ver tem um efeito de estabelecer uma distância entre o self e o objeto. O que vemos está sempre lá fora, e a visão da ao self um modo exterior. Embora se possa comentar que a visão é objetiva, ou então que tem uma extraordinária capacidade de simular medo, desejo ou simpatia, mesmo assim se vê como um circunstante no limite de uma moldura móvel. As concepções ocidentais de espaço, embora não totalmente dependentes do olho (um espaço acústico ou o ambiente íntimo do toque vêm imediatamente à mente), tem fortes ligações com a visão. A visão requer luz. “A luz produz espaço, distância [e] orientação”. O espaço visual é o mais distanciado dos nossos sentidos dos nossos sentidos corporais e abrange a maior “área” experienciada por qualquer sentido. (HILLIS, 2004, p. 142)

A partir dessa ideia de distância a visão reconstitui o espaço sensorialmente. Para isso, assim como para a produção da imagem cinematográfica (de todos os cinemas), é necessária a luz. Através da luz, produz-se a imagem. Mas através da luz também o espaço é revelado para a visão. Para a visão o espaço é luz e distância. No cinema em 360º o espaço é experienciado pela visão, em especial com a utilização de óculos para imersão. Dessa forma convidamos Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi, que já experimentam com o espaço instalativo e com a imagem cinematográfica, para experimentar com o espaço imagético através de um trabalho documental filmado com câmeras em 360º. Mas assim como os artistas desarticulam as ideias de espaços em suas instalações, nos trazendo para outros universos: universo do outro no caso de Cao, universo da rua no caso de Bambozzi ou universo da

mineração a partir de um olhar plástico e sensorial, no caso de Santos. Aqui iremos propor que os artistas desarticulem a ideia de espaço e de imersão muito utilizados nos filmes em CVR. Busca-se sair do ponto de vista do olhar para o ponto de vista do autor e da sua imagem. A tecnologia importa menos. Na próxima seção veremos como os artistas refletem sobre suas potencialidades e como pretendem explorar seu potencial estético.

6.1 Guimarães, Santos e Bambozzi em 360º

> O virtual é uma categoria estética que se apresenta sempre como recriação de um real recalcado, ou seja, um real se confunde com sua representação dominante. Trata-se de entender como positivar um novo regime da imagem-técnica sem cair nas armadilhas das velhas oposições entre as velhas e as novas tecnologias. Imagem manual, imagem-técnica, imagem digital, redes de imagem, pouco importa – as tecnologias da Imagem são acontecimentos multitemporais, equipamentos coletivos de subjetiva ação –, o que importa é saber como imagem pode continuar a manter a sua função noética/estética. (PARENTE, 1999, p. 42-43)

Durante a feitura desta tese foi realizada uma segunda entrevista com os artistas Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi. Neste momento os artistas foram convidados a refletir sobre a possibilidade de realizar um trabalho em 360º. Bambozzi é o único que já o fez, tendo apresentado no evento X-Realuty USP organizado pelo LabArteMídia – Laboratório de Arte, Mídia e Tecnologias Digitais, em conjunto com o Departamento de Cinema, Rádio e Televisão (CTR) e o Programa em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA), da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP).

Durante a conversa os artistas refletem de forma livre sobre questões que foram tratadas neste capítulo e propõe a realização de um trabalho em CVR que pretendemos concretizar num futuro não muito distante. Nas próximas páginas essa entrevista é reproduzida de forma a se deixar a reflexão e a possibilidade de realização destes experimentos em aberto. Dessa maneira, este capítulo se encerra com a voz dos artistas e com suas propostas.

6.1.1 Cao Guimarães

Convidei Cao Guimarães para considerar a possibilidade de realizar um filme em 360º de maneira experimental. Minha sugestão foi que ele relembrasse de seus tempos de *Cinema de Cozinha*, mas agora com uma câmera de 360º:

Eu não pensei mais nada, assim. Mas essa é uma coisa fácil de pensar. Eu já tô começando a pensar aqui. A primeira imagem que veio foi dentro do chuveiro, tomando banho. Não sei por causa de quê. Mas eu acho que pode... Eu acho que assim, dá uma – é isso que você falou –, a ideia do espaço, principalmente, né? É... Pensar o quê que muda; dá pra pensar numa coisa, mais radical, conceitualmente, assim, com essa coisa do 360º. Não sei o quê que seria. Porque como o cinema é uma arte no tempo, né, é... Ele muda para...

Ele muda radicalmente com essas duas coisas. Uma é a relação com as artes plásticas, né? O cinema no museu, você começa a ter que pensar também no espaço. Então é imagem, som, né? Audiovisual. Tempo, né? Que é o cinema clássico ali, numa sala escura onde o espaço desaparece e você entra numa viagem no tempo. Aí com a coisa da arte contemporânea das galerias e tal, você começa a ter que pensar no espaço, né? Em como instalar e tal. E a questão, essa de 360º, também é uma questão obviamente espacial, pelo que a gente entende do cinema mais clássico. Da coisa bidimensional e tal. Então é quase como você pensar na pintura extravasando a moldura, entendeu? Quase como se fosse assim... um transbordamento da imagem, assim. E um envelopamento do objeto filmado... do espectador. Um envelopamento do espectador. Como se a gente tivesse envelopado por tudo. É a realidade mesma. É muito louco, é vertiginoso. É uma sensação muito vertiginosa. Porque é a realidade e não é a realidade. Isso que é o mais louco. Porque é um mecanismo de tentativa de abocanhar, ou de dar conta, de tudo que a gente vê. Obviamente que sem os outros sentidos. Só a imagem e som. Ainda não tem o tato, o olfato, o paladar... Pra você perceber a realidade. Mas ela é... ao mesmo tempo não chega, porque é diferente, Óbvio. Por melhor que seja a imagem, por melhor que seja o som, ela não é "humana",

digamos assim. No sentido do nosso corpo. Dos instrumentos... Então essa... Digamos que seja uma coisa pretensiosa, ambiciosa, essa coisa do 360º.

É isso que a gente tava falando dos sentidos. A gente vem com essa máquina, esse corpo, com cinco sentidos potentes, poderosos. Pra cheirar o mundo, pra pegar nas coisas, pra ver as coisas, pra escutar, pra comer... pra gente passar metade do tempo olhando pra um negócio que não é de verdade?! Vai atrofiando tudo. E vai dando uma solidão imensa, assim, não sei...

Mas eu acho essa ideia do... De fazer, eu acho que... Eu queria um dia experimentar isso, fazer um filme 360º deve ser incrível. Uma experiência realmente alucinante.

Cara, isso é muito louco. Eu tô pensando aqui... Porque... Porque essas coisas influenciam. Toda a história do cinema é pontuada pela evolução tecnológica influenciando a linguagem, né? Desde o Orson Welles, por exemplo, quando começo a fazer os filmes dele... é quando apareceram aquelas lentes de muita profundidade de campo. Sabe? Grande-angular, que focava, assim, lá no fundo e focava aqui em primeiro plano. Que antigamente, antes disso, é o que o Bazin[8] fala do plano-sequência. Antes disso você tinha que filmar, por exemplo, lá no fundo um objeto, cortar, e filmar o primeiro plano, pra o personagem que tá aqui, né? Mas aí depois dessas lentes, era um plano só. Então você fazia um plano-sequência. O plano-sequência é originado em função dessas lentes. Que não precisa de cortar. Por isso a montagem era tão importante na época de Eisenstein... né? Essa coisa de montagem russa e tal, de atração, não sei o quê. Tinha essa ideia do pensamento da montagem. Depois essa coisa das lentes mudou radicalmente. Depois veio o cinema mudo... O cinema sonoro. Ai... não, antes disso ainda, né? Depois teve essa coisa do vídeo, né? Que mudou radicalmente a questão do tempo cinematográfico. Você pega todo cinema contemporâneo, esses planos longos... Isso é porque neguinho agora tem uma câmera que você pode deixar ligada, assim... por uma hora direto, sem gastar dinheiro. Óbvio que isso influencia na facilidade, assim, de ficar registrando uma sequência, não precisar de ter uma equipe gigante pra filmar em 35mm. Então você tem vários elementos que vão influenciando a linguagem e o 360º, esse daí, então, é como se

[8] André Bazin, teórico e crítico de cinema francês.

fosse "Deus resolveu fazer cinema". É como... é, ué. Porque aí já é abarcar tudo. Você imagina o que é pensar num... O quê que é a questão do "fora de quadro", no 360º? Que é tão importante no cinema, né? O Homem das Multidões[9] que a gente fez quadrado, justamente pra tentar dialogar com essa ideia do fora de quadro. Enquanto você escuta o personagem, ele sai de quadro e volta. Aí o espectador tem que imaginar pra onde ele foi, o que ele tá fazendo. Porque ele não está vendo o que está acontecendo. E o 360º, você não vai poder mais... Não vai mais existir fora do quadro, olha que loucura! Que é uma coisa importante na linguagem cinematográfica, super importante. Pra você trabalhar com a imaginação do espectador, ou seja, pra você jogar com a coautoria, no sentido de compartilhar a autoria de uma obra com o espectador, é muito importante o que não está lá. Para que o espectador imagine o que não está lá. É a chance que você dá ao espectador pra compartilhar a criação de um filme. Então você pega um quadro, aí você tem um som vindo de cá... aí a questão sonora, né? A espacialidade sonora, que já existe, mais 360º, assim... você vem... a pessoa já começa a imaginar antes de estar vendo o quê que é, né? Isso é muito rico para trabalhar no cinema. E o 360º, eu imagino que seja uma coisa assim... acachapante de... É como se fosse uma vertigem. Não há escapatória. Você entra na sala de cinema, você começa a passar mal, você não tem pra onde correr. Num é? É Deus vindo fazer o mundo de novo. Porque é o envelopar tudo, você vai entrar numa bolha de imagem.

O meu medo é aguçar em mim um lado sádico ou masoquista. Porque a potência disso, é brincadeira, mas assim eu fico pensando no Marcelo[10] – nosso querido artista, amigo aí de BH –, que tem o lado sim de gostar fazer o espectador sofrer, ter vertigem, coloca o som estourando, assim, pro cara ter uma convulsão dentro da instalação. Cê imagina com uma ferramenta dessa, a possibilidade de você envelopar o sujeito num negócio sem saída, quase como uma vertigem esquizofrênica, que você não consegue escapar do lugar, assim, da bolha grande. Porque a tela você ainda tem o que tem de volta, mas esse negócio de que te envelopa, numa... num

---

[9] O *Homem das Multidões* é um filme de longa metragem dirigido por Cao Guimarães e Marcelo Gomes e lançado em 2013. O roteiro é baseado no conto *The man of the crowd,* de Edgar Allan Poe. Neste filme a imagem é apresentada em uma janela não convencional, quadrada. Dessa maneira ela ocupa apenas uma parte da tela do cinema.

[10] Marcellvs L., artista belo horizontino que hoje vive e trabalha em Berlim, Alemanha e Seyðisfjörður, Islândia.

delírio, é como você tomar um LSD, assim... uma viagem ou um cogumelo... uma viagem que você não consegue sair, sabe. E essa é a vontade, digamos, é utilizar dessa potência, né? Não querendo o mal do espectador, mas é utilizar essa potência pra você entrar numa viagem realmente que tem a ver com esse envelopamento da realidade, que nós... é muita questão ali para pensar.

Se você tiver uma coisinha dessa para brincar, assim, que vê, né, o que pode fazer, é difícil você ficar imaginando, né? Eu tô imaginando aqui como vou filmar uma coisinha pequena em primeiro plano e o resto vai ser o quê? Eu estou vendo aqui, por exemplo, a Ema desenhando. Se eu ponho a câmera pertinho, então vai filmar coisas atrás e tal. Vai ficar um objeto gigante em primeiro plano, e essa questão da perspectiva também, ela é diferente, né? Não sei. Porque a gente não tem olho atrás. A gente tem que girar. Ou seja, então você vai ter... Em termos na ativa, é como na vida, o Otto tá brincando ali atrás; eu não estou vendo ele, mas eu estou escutando. Eu posso girar e olhar

Talvez tenha uma coisa do roteiro ser muito importante no 360º. Porque... Porque é isso. Assim, a potência de você jogar com... porque o extracampo do 360º, na verdade, é o extracampo da nossa vida real, né, que é aqui atrás. É o que você não está vendo aqui atrás. Então... E esse é o elemento interessante de jogar, de jogar com o espectador, e de você... Mas isso você não vai ver na ilha de edição, você vai imaginar no roteiro. Então, assim, vem um assassino por trás de mim, aqui, com uma faca, né? Você tem que escutar e tal, mas você vai estar vendo isso. Mas você tem que jogar com o imaginário. Porque fazer um documentário em 360º, assim, depois quando você for editar, várias coisas estão acontecendo lá atrás podem ser super importantes, mas você não vai ver direito. Quer dizer, a não ser que você coloque óculos e veja tudo, pra você editar, em função desses elementos que estão... Porque na verdade seu campo é menos que 180, né? Seu campo de visão é menos que 180º. Então tudo é extracampo no 360º. Só que ele tá na imagem, mas não tanto que o espectador tá. É o que o cineasta não está vendo, mas o espectador pode começar vendo o filme olhando para trás. Aí seria interessante. Que é justamente o interessante é a não coincidência entre o diretor e o público, entre quem faz o filme e quem vê o filme, né? A não coincidência que pode ser interessante.

Brincar com isso é muito legal, porque é você fazer sem ponto de referência. E isso seria realmente... É como o Glauber fez no Idade da Terra não tem ordem pros rolos. Você põe os rolos na ordem que quiser. Então... O filme de 360º pode ter as cadeiras soltas ali, e o espectador senta olhando... Um espectador vê o filme do lado contrário do outro, depois vão discutir o filme... Um acompanha, imagina, qual é o personagem principal do filme? Como é que você vai saber? Se você faz um filme numa multidão, por exemplo, e que tem realmente um, sei lá, uma coisa tradicional, um assassino, no meio da... Quem matou? Quem deu a facada do Bolsonaro? Imagina isso em 360º, você procurando, assim, você julgando essas possibilidades. É muito louco, porque o espectador vê o filme de uma forma diferente que o outro. Isso é muito rico, eu acho. Isso eu acho interessante, em termos de proposta. Mas não é fácil. É vertiginoso.

É isso, André, não tem mais narrativa linear. De começo, meio e fim. Você vai ter uma experiência virtual. Como você tem na realidade normal. Só que você vai ser levado a experimentar quase de uma forma realística, você é elevado a experimentar uma coisa completamente diferente, que você nunca viveu. Mas você não precisa de estar numa narrativa, assim... Sabe? Eu acho muito legal você poder escalar uma imagem, assim, ou seja, quase como se você tivesse envelopado mesmo, como se conseguisse caminhar pra um cantinho da imagem, depois vislumbrar ela inteira, sabe? Como se estivesse vendo assim a abóbada celeste, assim, depois você vai viajar numa pedrinha... Ou seja, cada espectador vai viajar numa coisa, com milhões de coisas acontecendo. Isso que torna difícil criar links narrativos. O que é a narrativa? É a montagem. A montagem é onde você escreve o filme. E a montagem, no filme de 360º, você pode até montar: 'eu vou desse lugar aqui, para aquele lugar lá. Alguns personagens ficam aqui, mas outros vão'. Mas se o espectador tiver conectado com outros personagens que não os que os que ficaram, vai ver eles não vão seguir mais a mesma história do jeito que o outro, que acompanhou os personagens certos, entendeu. Então é difícil de você... essa ideia de personagem, de história, de acompanhar a vida de um personagem e parará... Se tiver tudo... se não tiver um ponto fixo referência para você direcionar o espectador para ver, aí realmente todo mundo... A ideia de poder viajar no sem sentido das coisas, o que é muito rico, né? Não criar

lógica, é outra lógica possível. Você não precisa ver sentido numa obra de arte. Você tem que experimentar uma obra de arte. As pessoas estão muito viciadas; 'ah, mas eu não entendi o filme. O que ele quis dizer com isso?'. Tudo bem. O filme da bolha de sabão, por exemplo – O Sopro – as pessoas iam para dormir. Seria lindo. Imagina... Seria incrível. O que eu chamo de 'microdrama da forma'. Isso é 360º, incrível. A forma é o drama, não mais um personagem, é a forma. É quase artes plásticas, é quase desenho, pintura. Você vai ser numa viagem mesmo. Você pode dormir, você põe pufes ali.

É, imagina que legal. Então eu acho que é um tipo de cinema, de tecnologia, que vai levar o cinema para outros lugares que ele já foi, o cinema, mas ainda com mais potência ainda. De sair um pouco dessa estruturação lógica pela palavra, pelo roteiro, pelo... que o cinema foi realmente engessado quase, por essa coisa desde o início, compreensivelmente. Tivemos uma criação de uma linguagem incrível; o cinema enquanto arte através da palavra, do roteiro e tal. Só que o cinema é aquela... o cinema expandido, né, ele vai expandindo; porque na essência ele é imagem, som e tempo. Não é palavra, não é roteiro. Ele é imagem, som e tempo. E agora espaço. Em 360º ele ganha essa ideia do espaço. Ou nem é a ideia do espaço, mas é porque você realmente de fato entra para dentro do filme.

O convite tá feito. Mas eu topo, é só... me dá essa coisinha pra eu brincar, pra eu ter umas ideias. Você não precisa de uma ideia antes, não, né? Já dei um tanto de ideia aí.

6.1.2 Eder Santos

Em 2021 Santos e eu produzimos um evento virtual chamado Escadão Realmix, realizado junto a Andrés García de La Rota e ao Idartes. Era um evento derivado do Realmix, citado no início deste capítulo com funcionamento muito parecido. Começamos a reflexão por este evento:

É, você vê nossa experiência, lá, né, no Escadão. Foi inédita, né. Pra gente foi, né? Por exemplo as galerias todas, essas feiras de arte: Art Basel... É uma

picaretagem, entendeu?! Por quê? Porque elas estão falando que você faz uma viagem virtual nelas, mas é pura mentira, entendeu? As feiras que são stand, aqueles trens, né? Eles entram... Você entra, ou tem uma entrada lá e você entra na própria galeria, mesmo. Que é... Na Luciana[11] você anda lá dentro, mas é um negócio falcatrua demais, entendeu, de 3D, assim... Não é tão esquisito igual o nosso, né? Porque o nosso espaço ele fica muito videogame, né? Quando você entra... Só com os óculos que ele tem outra coisa. Você anda em volta dele totalmente, ele vira um objeto escultural mesmo. A bandeira,[12] Aline, tudo, sabe? Não é uma coisa que simula, uma coisa 2D que simula o negócio. E é uma visão 360º mesmo com os óculos não tem como não ser, entendeu? Porque você fica girando e ele tem sensor de movimento, né? Assim, pra chão, pra distância. Então por exemplo, você anda mesmo, você sobe a escada do escadão, você vai andando. É muito diferente esse negócio.

É, a ideia minha é fazer o voo de balão, né? Do Santos Dumont. Da mesma altura que balão. Não com drone, mas com balão mesmo, com uma câmera dessa.[13] Pra depois você fazer... Ter a sensação que você tá na mesma, voando da mesma altura que ele voava, né? Que é muito diferente. Que é claro que é a altura do drone hoje. Se você quiser simular... Mas com balão deve ser diferente. Balão mesmo... A velocidade, o movimento é outro, uai. O drone é aquele negócio. O balão é vento, é devagarinho, é outro sentido. Você vê... Alguns filmes que a gente tá vendo dele. Ele tem, todas as filmagens dele são... que tem lá de cima, é tudo de balão, né? Que os aviões não tinha jeito de filmar lá de cima. Porque nem tinha avião, na verdade o 14 Bis você vê ele voando só assim [movimento de mão]. Mas tem muita imagem de balão no arquivo. Muita imagem de balão.

Meu primo tem o amigo dele que é super balonista, ele tem uns balões espalhados. Ele tem lá em Santa Catarina, né? Ele tem em Amsterdã, porque ele participa de uns campeonatos lá, de balão. Então ele tem guardado. A ideia, eu queria fazer, Amsterdã-Paris, né? A Mônica[14] fala que eu sou doido, mas eu acho que sei lá,

---

[11] Luciana Brito Galeria de arte.
[12] Obra da artista Aline Xavier, presente na exposição Escadão Realmix.
[13] Câmera 360º.
[14] Mônica Cerqueira, roteirista e parceira de Santos em diversos projetos. Atualmente os dois trabalham em um documentário sobre Santos Dumont.

né? Eu acho que é legal. O ideal seria você andar em Paris, onde ele fez a volta de balão em volta da Torre, né? Esse seria legal. Mas é lógico que deve ser impossível, né? Você andar com um balão assim... em volta da Torre. Mas pelo menos umas casas; Igual tem... Tem várias imagens daquelas casinhas europeias mesmo, né? Que ele voava aos arredores, passava, né? Que ele foi o primeiro que fez o balão dirigível, né?

Mas eu acho que balão é muito diferente, cara. Eu nunca andei de balão. Eu já andei de várias coisas... Ultraleve. Esses trens aí... Mas balão é outra história, né? O cara é fanático; esse amigo do Victor Hugo. Ele tem um monte, ele é balonista mesmo. É uma turma doida. Deve ser muito legal. Lá no New Mexico, que é o lugar que tem mais balão no mundo. Eu já fui também. Em Albuquerque. Você passa uma hora, você vê assim... Uns 300 balões voando, tudo juntinho assim... Porque lá, não sei porquê, o clima seco é importante.

O clima seco é importante, acho que pelas térmicas, as termas, né, que eles falam... Que fazem eles subir mais rápido, essas coisas... Então o deserto lá de Albuquerque é o lugar mais seco que existe, né? Eu lembro que eu tive uma ressaca lá, foi uma das piores ressacas que eu tive na vida. Por causa de tão seco que é, né? E você bebe, né? E desidrata. Eu lembro que... Mas é... Essa ideia eu acho legal. Que inclusive a gente quer fazer uma exposição de Santos Dumont com isso, né? Pras pessoas poderem ir de óculos. Ter essa sensação. Que tem que ser de óculos. Porque você fica completamente perdido, né? Com esses óculos. Você desorienta total. Muito engraçado. Ver a pessoa com ele é mais engraçado ainda.

6.1.3 Lucas Bambozzi

Primeiramente Bambozzi enviou um vídeo com sua proposta de projeto:

André, Minhocão, tá ligado, né? Que é logo aqui embaixo. Então, eu vou... Minha ideia é a seguinte. Então, é um plano sequência pelo Minhocão, em 360º. Um plano sequência sem corte, mas com essa ênfase no contraste entre uma área de alta densidade de moradores e o vazio embaixo. Minha ideia do 360º seria fazer um percurso, a pé ou de bicicleta, nesses tempos em que não há ninguém na rua. É... Ele

acaba virando uma certa vastidão, assim, no meio da cidade, um certo fenômeno. Porque ou o minhocão tá cheio de gente, gente passando, que é interessante também – como um parque e tal –, mas esse vazio seria, eu acho que especialmente interessante nesse contexto atual.

Só que eu penso em ir girando a câmera forçadamente, seja na edição, ou seja ao segurar com a empunhadera mesmo. E ir girando e forçando a pessoa a reconectar com o ponto de fuga.

É... seria uma volta por esse vazio aqui no meio da cidade, dos pontos mais intensos da cidade.

Num segundo momento realizamos uma entrevista para que sua reflexão fosse aprofundada. Ele iniciou pelo exemplo da Pinacoteca, que abordamos no início do capítulo. A partir dela foi desenrolando seu fio sensorial pelos pensamentos do vídeo imersivo que pairam na sua mente.

Essas situações, como essa da Pinacoteca, são muito funcionais, muito didáticas, muito pensado pra uma situação de funcionalidade, mesmo. Então, ele já tem os indicativos assim, de onde pisar e tal, está muito bem feito. Está muito bem feito.

Então, cada obra tem o seu... a sua tagzinho e... fotograficamente tá muito bem realizado, isso é que impressiona. Então de fato, para fins de... para exposições, uma exposição como essa da negritude, em que são obras pequenas, são obras de uma importância histórica; qual a... talvez não tenha tanta relevância você estar, fisicamente presente ali. São exposições que você vai, muito mais no sentido de uma informação, de ser informado, do que de ter uma experiência estética, uma experiência sensorial, uma experiência nativa... Então essa experiência de formação, ela supre e como vantagens, eu diria, do que a exposição física; que é onde você está em pé, você cansa... Os textos, acaba você não tendo paciência com eles, e para um fim assim para quem está fazendo uma pesquisa de fato sobre isso, falar assim 'Olha, essa é uma figura, uma obra, que eu já vi ilustrações dela, e tá aqui, e aqui tem a contextualização dela, né? Então ela agora... voltando a uma experiência, assim, do tipo.... O filme do Tadeu Jungle, né, da lama, ou filme do Godard, ou o Pina do Wim Wenders. Ou passei

outro dia uma discussão que ninguém comprou, mas do filme do Wim Wenders... do Nick Cave, sabe que eu coloquei na nossa lista, o filme... Ele é um filme que é 360º, quer dizer, ele não é 360º, ele é 3D, mas ele é rodado com uma lógica 360º. Tem uma câmera que fica rodando o... É uma série de entrevistas com Nick Cave, muito em função... no meio do filme, que eles estão rodando o filme, morre o filho do Nick Cave, um filho adolescente, ele cai de um despenhadeiro; mas eles não comentam o motivo, nada... Mas só que o cara, Nick Cave, está extremamente para baixo, né? Mas a estrutura geral do filme é um ensaio para um show. E esse ensaio que é num grande estúdio, ele é feito com câmeras que estão rodando o tempo, rodando em volta dele, rodando, rodando... Então ele tem uma lógica, assim, de talvez associar à lógica do 360º, que você fica num eixo – quase sempre o eixo de que está a câmera rodando no entorno ali. E o filme proporciona rodar em volta dos músicos, do Nick Cave ali, e tal. Então tem uma situação de vertigem, de ponto de vista, de coisa assim, que eu acho que faz um certo sentido, é interessante. Claro, eu coloquei o filme ali porque ele tem uma, duas camadas de off, de voice over, que são uma mais básica ali, uma informação, e outra é quase que o Nick Cave murmurando, ruminando, pensando alto, né? Em algum momento a gente tem... em alguns pontos, a gente tem isso no Lavra. O filme tá aqui... Bom, mas não eu sou estudioso do 360º e tal. Inclusive, essa experiência que eu propus, dentro do Minhocão, é porque o Minhocão vem virando cada vez mais um fenômeno, assim, e uma perspectiva de parque, nos moldes do High Line, de Nova York. E isso vem gerando uma gentrificação aqui do lado. Fui fisgado por esse processo de gentrificação, uma oportunidade de surfar na gentrificação, né, porque é um apartamento que hoje já vale no mínimo o dobro do que eu paguei, né?! No mínimo.

Eu tô saindo do assunto. Voltando.... Andar no Minhocão, olhando em volta com um 360º, vendo onde é que você está aqui, onde você está ali, e como acontece esse deslocamento num sentido ou noutro, ou a relação que você tem com apartamentos que estão a cinco metros do Minhocão. Está ali colado. Lembro do filme... Tem dois filmes, pelo menos, que mostram o Minhocão, sendo uma situação muito distópica. Um do Walter Moreira Salles, uma situação muito trash assim, de uma mulher que vive fechada no Minhocão, os carros passando ali do lado. E o outro do Fernando Meirelles, que é baseado no livro do conto de Saramago, Ensaio sobre a Cegueira. Mostram o

Minhocão como um lugar pesado e trash. É ainda. Debaixo é pesado e tal. Mas isso tende a mudar. Então por exemplo, esses apartamentos que estão a cinco metros ali, você tem pessoas que estão fazendo hangout ali final de semana, tomando vinho branco, tomando uma cervejinha... Mostrando que assim ó: 'vocês estão aí passeando, mas eu moro aqui', então 'eu' moro no parque, né. Uma inversão agora. As pessoas se orgulhando de estar tão próximas do parque. Um vizinho aqui de baixo, que é luthier, faz violino; ele é um luthier famoso, mora aqui do outro lado. Eu não tô colado no Minhocão, foi vontade minha estar num braço do prédio onde eu não estou em cima dele. Ele é o mesmo prédio, mas é um L, assim, então esse aqui está no Minhocão, o meu está fora um pouco. Então tem menos barulho, um pouco menos poluição. Mas esse vizinho, ele tá exatamente assim: a três quatro metros do Minhocão. Ele usa a janela dele, que é maior do que essa aqui, como uma vitrine para os trabalhos dele, e tem ali um anúncio, uma coisa assim. Então, já teve gravação de videoclipe, de violinista tocando no apartamento dele... vira um evento no Minhocão, e vira depois um evento mediatizado com drone, que vai pro ar e mostra 'uau', toda uma situação midiatizada.

Quando eu propus era... para mim era só um percurso. Agora eu já acho que tem que parar e tentar alguma... Parar diante de algumas janelas e me relacionar com alguém, conversar, estabelecer uma conversa. Não uma entrevista, mas uma relação ali.

Deixa eu te colocar os links, dos que eu fiz, que são experiências muito... O que aconteceu: um amigo, um dia, encontrei com ele almoçando, ele falou: 'eu comprei uma câmera 8K. Não, 4K, pra, Não, era 8K. Nikon, 360º. Eu ainda não usei direito, quer usar um pouco?' Eu fiquei com ela seis meses, né? E fiz algumas coisas que são... Que foram uma manifestação, um passeio por uma exposição, um show na ocupação, estava fazendo muita coisa na ocupação de julho. E fiz uns quatro/cinco vídeos assim. E coloquei esses vídeos no meu canal no YouTube.

Eu falei com... porque tava acontecendo, acho que numa dessas nossas conversas, um festival que chama... É, Almir Almas é um professor lá da ECA, amigo nosso aí de BH. Ele não é de BH, é do Triângulo Mineiro, mas ele morou, conhecia... Convivia muito com ele quando morava em BH, no final dos anos 80/90. Ele se mudou

para São Paulo, já há muitos anos. É um cara muito batalhador, muito... Foi um dos pioneiros a estudar TV a cabo. Se jogou em fazer vídeo haikai... E ele é a pessoa na ECA, na área de novas tecnologias. Mas ele aborda por um lado um pouco mais o comercial também. E ele faz um festival que é... Que se tornou um festival importante no circuito da de realidade aumentada, de 360º, no mundo. Eu participei com esses vídeos... Então, X-Reality. E o X-Reality é... Eu acompanhei algumas coisas na última edição. Tinham projetos muito incríveis. Alguns totalmente abstratos, vídeos totalmente mais sensoriais, outros mais documentais... Ele colocou os meus ali, mas assim os meus de fato, os que são um plano-sequência, um passeio. E foi isso que eu estava te propondo. Mas hoje já acho que é possível fazer mais coisas; uma interação. Não essa interação de 'link de uma coisa para outra', mas de uma interação com alguém que tá ali na minha frente.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

> De um lado, o cinema sonhou o vídeo e "antecipou" alguns de seus procedimentos, "informando" a nova linguagem (as vanguardas históricas, o experimentalismo, a história do documentário); de outro, a potência do vídeo trouxe novas técnicas e procedimentos, desconfigurando o cinema e sendo incorporado por ele. (BENTES, 2003, p. 113)

> Never before have the technological, economic, and social changes around us occurred so rapidly or been so destabilizing. (…) The virtual is by no means the opposite of the real. On the contrary, it is a fecund and powerful mode of being that expands the process of creation, opens up the future, injects a core of meaning beneath the platitude of immediate physical presence. (LEVY, 1998, p. 16)

Esta tese buscou atravessamentos de campos da imagem, do documentário, da instalação. Ao mesmo tempo ela foi atravessada por diversas questões, especialmente as evocadas pelos artistas em seus trabalhos e em suas falas, as evocadas pelos teóricos que analisam alguns dos cruzamentos que também tentamos analisar, mas também por mudanças impostas pela pandemia e pela forma de se consumir audiovisual e arte.

Neste atravessamento a tese parte de cruzamentos entre a imagem em movimento e o mundo das artes, esbarra no documentário neste caminho e cruza com o espaço físico e a reconfiguração das questões de tempo das instalações artísticas. Buscamos compreender como esses encontros se dão em trabalhos que transitam entre estes campos, em especial nas obras *Rua de mão dupla,* de Cao Guimarães, *Atrás do porto tem uma cidade,* de Eder Santos, e *Subterrâneos,* de Lucas Bambozzi. O cinema surge como elemento essencial para o diálogo, mesmo que ele emerja de forma diagonal à primeira vista. Mas o que se percebe é que o cinema, enquanto teoria e prática, é referência para se refletir sobre a imagem em movimento, mesmo quando a tratamos fora da sala escura, dentro de museus, festivais, galerias, espaço público, não espaço. Também para os artistas o cinema é referência, mesmo que ele não seja o destino final de suas obras em muitas ocasiões. Para esta pesquisa funciona como aproximação, já que tratamos da imagem em movimento, cuja origem se dá no cinema, mas ele também surge como oposição, já que ao se discutir o espaço instalativo, estamos também discutindo o rompimento da lógica do espaço cinematográfico. Ao

evocar o CVR reforçamos esse rompimento, trazendo o espaço para a imagem e visão. Também no CVR reaproximamos do cinema, já que nossa busca aqui é pela linguagem cinematográfica imersiva, mais do que a relação de realidade virtual renderizada em tempo real. O virtual que buscamos no CVR se aproxima da ideia de virtual do cinema, de potência de realidade através da lógica fílmica, da potência imagética, mais do que a ideia de virtual da RV, que muitas vezes busca uma simulação da realidade através de movimentos e de imagens que respondem a eles.

Os artistas trouxeram seus históricos como realizadores que contribuem para que possamos compreender o diálogo entre cinema e artes, que tem forte presença no ambiente teórico. Para eles esse processo foi sendo construído gradualmente, muitas vezes sem que houvesse uma consciência propositiva nesta direção. Cao Guimarães nos revela que sempre quis trabalhar com filmes, mas não via em Belo Horizonte um espaço de produção que o permitisse seguir por esse caminho. Por ter amigos ligados ao ambiente das artes plásticas, começou por ali como fotógrafo e artista. Mas as portas para a produção cinematográfica foram se abrindo e estes dois mundos se uniram. Hoje ele é um dos realizadores brasileiros que faz esse trânsito entre cinema e artes com mais consistência, como observou Consuelo Lins (2009). Eder Santos começou realizando vídeos de forma comercial: vídeos de casamento, conversão de Super 8 para VHS, vídeos publicitários. Ao mesmo tempo iniciou uma produção videográfica autoral, sem saber da existência do campo chamado videoarte. Anos depois, quando já havia produzido cerca de três vídeos autorais e uma videoinstalação, foi apresentado a Joan Logue, videoartista nova-iorquina, quem o introduziu ao campo da videoarte. Lucas Bambozzi iniciou seus trabalhos com vídeo acompanhando as produções de Santos na sua antiga produtora, Emvideo. Foi para São Paulo e lá realizou alguns de seus primeiros trabalhos no Arte/Cidade, momento no qual documentário e arte caminhavam juntos em suas produções.

A apresentação deste histórico de cada artista surge após compreendemos a presença dos filmes experimentais como indicativo inicial de uma relação estreita entre cinema e artes. De compreender também como essa relação se fortalece no vídeo, mas já com uma linguagem que vem sendo construída, desconstruída. Nas palavras de Christine Mello:

> A inscrição da história das práticas artísticas produzidas com vídeo tem início com o desenvolvimento dos procedimentos técnicos decorrentes da invenção da fotografia no século XIX. É a partir do início do século XX que os artistas das vanguardas históricas passam a explorar as imagens em movimento do cinema. Ao vivenciarem a experiência do cinema, ampliam também a sua potência de linguagem, problematizando a imagem em movimento e sua temporalidade, o seu discurso e os conceitos fundamentais na compreensão de novos circuitos para a arte. (MELLO, 2008, p. 64)

Depois do cinema o vídeo então ocupa galerias e museus e se torna importante meio de passagem da imagem em movimento para outros ambientes. Contribui para o rompimento da tela, para a multi-tela. Para o rompimento da sala. Nota-se que autores como Bill Nichols e Ivana Bentes destacam a história do documentário também como precursor dessa nova linguagem. O documentário, em seus primórdios, é reconhecido por filmes institucionais ou pelo documentário clássico, e durante muitos anos se recusou a ser considerando como arte ou a se aproximar deste campo, mas foi objeto da aproximação realizada por diversos realizadores (Vertov, Buñuel, entre outros).

A presente pesquisa investigou o documentário dentro desse ambiente de relações, com outros meios e com o mundo, enquanto produto audiovisual rico e aberto. Privilegiamos os momentos – não necessariamente no sentido temporal, pois estes momentos existem também no sentido espacial, subjetivo e diagonal – em que o hibridismo se constitui a partir de conexões com práticas e movimentos artísticos, assim como em momentos nos quais a linguagem do documentário é questionada pelas próprias produções do gênero. Notamos, no entanto, uma forte conexão entre estes dois momentos, cujas produções que os esbarram se atravessam mútua e simultaneamente.

O documentário, portanto, dobra-se sobre ele mesmo e sobre outras formas de expressão artística, dobra esta revelada nos exemplos referidos nesta pesquisa, provenientes de diferentes obras, momentos e lugares. Os encontros do documentário com sua própria linguagem e com as artes aparece em diferentes partes desta tese, em diferentes momentos do mundo. Se por um lado o questionamento, a diferenciação entre o real e o irreal nos filmes é notada desde os primórdios do documentário (FRANÇA, 2006), por outro os cruzamentos entre estas dimensões indiscerníveis faz pulsar o desejo de se ver e de se fazer filmes em choque com a realidade. A riqueza e

a beleza, por exemplo, dos feirantes fazendo propaganda de seus próprios produtos, tal como vistas no trabalho de Mauricio Dias e Walter Riedweg, *Mera vista point.*[1] Um momento no qual o cruzamento entre verdade e ficção – mais do que assumido – é incentivado pelos artistas. A potencialidade do trabalho está, justamente, na mistura entre eles, na sua indiscernibilidade.

Compreendemos, dessa maneira, que o documentário tem papel fundamental na conexão entre cinema e artes. Que ele pode se apresentar de diversas formas, explicitas ou não, intencionais ou não. A partir disso propomos a utilização do termo *elemento documentário*, termo esse que se refere à presença de aspectos caros ao gênero em obras diversas, em especial algumas de Guimarães, Santos e Bambozzi. Nota-se como o elemento surge de forma diferente nos três artistas, ou mesmo como eles lidam pessoalmente de forma diferente com o termo e sua presença em seus trabalhos.

Debruçamo-nos na união entre documentário, cinema e artes num primeiro momento, e num segundo momento buscamos a compreensão de como essa relação se constitui ao adicionarmos o elemento espaço. As instalações são retomadas como modalidade artística com forte presença na contemporaneidade a partir de questões colocadas por Dubois, Huchet e Oiticica. Concluímos que a relação entre espaço e obra modifica a natureza da obra. Os pensamentos em torno de instalação são evocados através de escritos de Hélio Oiticica, que contribui para trazer a relação entre obra de arte e espaço para o contexto brasileiro, porém com reconhecimento internacional. Oiticica representa no Brasil uma linha de um movimento mundial de se questionar o espaço artístico, para questionar a obra como bidimensional e para questionar inclusive o espectador que, para ele, passa a ser participador a partir do momento em que é convocado a interagir com o trabalho. Ora, mas toda fruição de obras artística e cinematográfica pressupõe uma participação e/ou interação. Estar imóvel na cadeira do cinema não significa não estar interagindo com a obra. Estar imóvel ao observar um quadro não significa que não há participação. Mas há uma participação diferente ao se mover pela obra, ao se decidir seu tempo de fruição, ao contrário do que se faz numa sala onde se pressupõe que seja visto o filme por completo com a duração desejada

[1] Intervenção urbana citada no quarto capítulo desta tese.

pelo seu realizador. Há uma interação diferente daquela do cinema quando a sala é clara (que muitas vezes é o caso das salas de espaço expositivo, diferentemente das de cinema), os sons se misturam, as pessoas interagem umas com as outras. Chirstine Mello reforça essa participação na obra *Rua de mão dupla*, de Cao Guimarães, por exemplo, na qual os expectadores estariam sendo convocados pelo artista a ter uma experiência semelhante aos participantes do documentário, já que estariam uns observando os outros e sendo observados pelo outro.

Repentinamente há um corte. No mundo, e nesta tese. Com o fechamento forçado de museus e galerias em função da pandemia do coronavírus em 2020, uma questão nos mobiliza: é possível experimentar o espaço artístico no ambiente imagético? Por imposição do momento, os grandes museus e galerias passaram a fazê-lo através de simulações com fotografias em 360º, que mostram seus espaços e as obras ali expostas. Mas é possível ir muito além com experiências que constroem mundos virtuais, onde o espectador se torna um avatar (como na exposição colombiana Realmix) e interage virtualmente com outros espectadores. Onde eles observam num mundo virtual obras realizadas para aquele mundo, e não transportadas pra ele. Mas buscamos ainda outras experiências, buscamos o CVR ou a produção de documentários em 360º e a relação entre visão e espaço. A partir da possibilidade de se filmar em 360º com certa simplicidade técnica, permite que sejam realizados filmes em contato com o real, filmes que trazem o *elemento documentário* na sua origem. Direcionamos nossas atenções para algumas produções do gênero a partir também de outra observação, esta anterior à pandemia. Os filmes imersivos são presenças massivas nos mercados e festivais de audiovisual contemporâneos. Ainda assim são filmes com alto grau de experimentalismo pela novidade que se apresenta. Se a realidade virtual já é discutida desde a década de 1960, a *realidade virtual cinemática* (Cinematic Virtual Reality) surge em meados de 2015 com o desenvolvimento de equipamentos que permitem filmar em 360º e dos festivais que abrem espaço para essas produções. Nos festivais de cinema tradicionais a presença de obras experimentais é escassa. Veem-se muitos filmes com narrativas claras e pouco experimentais nos grandes festivais de cinema (por exemplo: Veneza, Cannes, Dok Leipzig) e em grandes mercados (Marchê du Film, Ventana Sur, Sunny Side of the

Docs), mas veem-se filmes com narrativas experimentais nas sessões voltadas para RV e projetos imersivos. Estaria aqui um novo campo aberto para que os artistas ocupassem? Diante das constatações e da pergunta, convido Cao Guimarães, Eder Santos e Lucas Bambozzi para que realizem trabalhos com essa nova modalidade da imagem. Convite este aceito pelos artistas, que deixaram suas reflexões sobre a modalidade, suas propostas, e um caminho aberto que pretendemos percorrer num futuro próximo.

REFERÊNCIAS

ACIOLI, José de Lima. O princípio da incerteza e o realismo do documentário cinematográfico. *Cinemais*, Rio de Janeiro, n. 8, p. 167-175, nov./dez. 1997.

ANDRADE, Carlos Drummond de. O maior trem do mundo. *O Cometa Itabirano*, n. 69, ago. 1984.

ARAÚJO, Luís Augusto. *Recortes sobre o vazio*: considerações sobre a imagem em movimento nas artes plásticas. 2009. 129 p. Dissertação (Mestrado em Artes Plásticas) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Orientador: Prof. Dr. Marco Garaude Giannotti

ARCHER, Michael. *Arte contemporânea uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. Tradução de Antônio da Costa Leal e Lídia do Valle Santos Leal. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

BAMBA, M. A. *Recepção cinematográfica*: teoria e estudos de casos. 1. ed. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2013. v. 1. 302p.

BAMBOZZI, Lucas. *4 questions.* Exposição Emergentes at Laboral. Gijon, Espanha, 2007. Entrevista concedida a Jose-Carlos Mariategui.

BAMBOZZI, Lucas. *Oportunidade para lembrar. In*: MACHADO, Arlindo. *Made in Brasil:* três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

BAMBOZZI, Lucas. Síndrome de realidade. *In*: É TUDO VERDADE, 11., 2006, São Paulo. (Texto apresentado durante palestra no festival)

BARNOUW, Erik. *Documentary*: a history of the non-fiction film. New York: Oxford University Press, 1993.

BARRETO, Jorge Menna. *Lugares moles*. 2007. 186 p. Dissertação (Mestrado em Artes Plásticas) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Orientadora: Professora Doutora Ana Maria Tavares

BARTOLOMEU, Anna Karina Castanheira. De dentro da favela: o fotógrafo, a máquina e o outro na cena. 2008. 291 p. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008.

BARTOLOMEU, Anna Karina Castanheira. *O documentário e o filme de ficção*: relativizando as fronteiras. 1997. Dissertação. (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 1997.

BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens*. Campinas: Papirus, 1997.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. *In*: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política.* São Paulo: Brasiliense, 1983, p.165-196. (Obras escolhidas, v. 1)

BENTES, Ivana. Vídeo e Cinema: rupturas, reações e hibridismos. *In*: MACHADO, Arlindo. *Made in Brasil*: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

BERNARDET, Jean-Claude. *Cineastas e imagens do povo*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BISHOP, Claire. *Installation art*: a critical history. New York: Routledge, 2005.

BOSCO E SILVA, Luciana. Instalação: efemeridade e memória. *In*: ENCONTRO DE HISTÓRIA DA ARTE, IV., 2008, Campinas. *Anais*... Campinas: IFCH/UNICAMP, 2008. p. 93-98.

BOSCO E SILVA, Luciana. *Instalação*: espaço e tempo. 2011. 240 f. Tese. (Doutorado em Arte e Tecnologia da Imagem) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2012. Orientador: Prof. Dr. Stéphane Huchet.

BRASIL, André. Virar a câmera, estremecer a imagem. *Video Dispositivo*, 13 jul. 2005. Disponível em: http://videodispositivo.blogspot.com/2005/07/virar-cmera-estremecer-

imagem-andr.html. Acesso em: 27 nov. 2021. Publicado originalmente nos Anais do XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Porto Alegre, 2004.

BORGES, Jorge Luis. *O livro dos seres imaginários*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

CARNEIRO, Eva. Espectadoras: recepção e gênero na Belém dos anos 1920. *In*: BAMBA, M. A. *Recepção cinematográfica*: teoria e estudos de casos. 1. ed. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2013. v. 1. 302p.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. *O cinema e a invenção da vida moderna.* São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

CINEMA sim: narrativas e projeções. São Paulo, 2008. Exposição. Núcleo de Audiovisual – São Paulo, Itaú Cultural.

COMOLLI, Jean-Louis. Carta de Marselha sobre a auto-mise en scène. *In*: FORUMDOC.BH – FESTIVAL DO FILME DOCUMENTÁRIO E ETNOGRÁFICO, 5., 2001, Belo Horizonte. *Catálogo*. Belo Horizonte: [s.n.], 2001. p.109-116.

COMOLLI, Jean-Louis. *Sob o risco do real*. *In*: FORUMDOC.BH – FESTIVAL DO FILME DOCUMENTÁRIO E ETNOGRÁFICO, 5., 2001, Belo Horizonte. *Catálogo*. Belo Horizonte: [s.n.], 2001. p. 99-108.

DA-RIN, Sílvio. *Espelho partido*: tradição e transformação do documentário cinematográfico. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 1995.

DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. São Paulo: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 1:* a imagem-movimento. Tradução de Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 2:* a imagem-tempo. Tradução de Eloisa Ribeiro. 1ª reimpressão. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DELEUZE, Gilles. O que é um dispositivo? *In*: DELEUZE, Gilles. *O mistério de Ariana*. Lisboa: Vega, 1996.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. (Coleção Cinema, Teatro e Modernidade)

DUBOIS, Philippe. *La question de l'écran cinéma et installation*. Texto do curso *on-line* na 2ème Conférence Chaires Françaises à UFMG, Belo Horizonte, 2015.

DUBOIS, Philippe. Sobre o "efeito cinema" nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo. *In*: MACIEL, Kátia (Org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009. (Coleção N-Imagem)

DUGUET, Anne-Matie. *Dispositivos*. *In*: MACIEL, Kátia (Org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009. (Coleção N-Imagem)

EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme.* Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FLUSSEN, Vilém. *Filosofia da caixa preta*: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

FOSTER, Hal. *The return of the real*: the avant-garde at the end of the century. Cambridge: Mass; London: MIT Press, 1996.

FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. Coimbra: Almedina, 2005.

FRANÇA, Andréa. Documentário brasileiro e artes visuais: passagens e verdades possíveis. *ALCEU – Revista de Comunicação, Cultura e Política*, Rio de Janeiro, v. 7, n. 13, p. 49-59, jul./dez. 2006.

FRANÇA, Cristina Pierre de. *A paisagem imersiva*: o panorama do Rio de Janeiro, de Victor Meirelles, e a videoinstalação Fluxus, de Arthur Omar. 2010. 232 p. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. Orientador: Profa. Dra. Ana Maria Tavares Cavalcanti

GRAU, Oliver. *Arte virtual*: da ilusão à imersão. São Paulo. Editora Unesp. 2007.

GUIMARÃES, Cao. *Cinema de Cozinha*. Texto escrito para a Mostra Retrospectiva “Cinema de Cozinha”, exibida no SESC SP e SESC Vila Mariana, São Paulo, out. 2008.

GUIMARÃES, César. O Rosto do Outro. *In*: FORUMDOC.BH – FESTIVAL DO FILME DOCUMENTÁRIO E ETNOGRÁFICO, 4., 2000, Belo Horizonte. *Catálogo*. Belo Horizonte: [s.n.], 2000. p. 81-93.

GODARD, Jean-Luc. *Introdução a uma verdadeira história do cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GRIERSON, John. First Principles of Documentary. 1932. *In*: FOWLER, Catherine (Ed). *The european cinema reader*. Londres: Routledge. 2002, p. 39-43.

HALLAK, André. *O documentário perfurado*: um estudo sobre as possibilidades de abertura e expansão do filme/videodocumentário. 2009. 138 f. Dissertação (Mestrado Arte e Tecnologia da Imagem) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009. Orientador: Marcelo Kraiser

HALLAK, André; TOLEDO, Daniel; EULÁLIO, Letícia; ALVARENGA, Renata. *Homo scaenicus*. 2004. 85 p. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação e Artes, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2004.

HAMBURGER, Esther. Cinema de perambulação. *Caderno SESC Videobrasil 03*, Associação Cultural Videobrasil, São Paulo, n. 3, p. 110-115, 2007. Disponível em: http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/up/arquivos/200803/20080326_194338_Ensaio_EHamburger_CadVB3_P.pdf. Acesso em: 21 set. 2009.

HILLIS, Ken. *Sensações digitais*: espaço, identidade e corporificação na realidade virtual. São Lepoldo: Unisinos, 2004.

HUCHET, Stéphane. A instalação como disciplina da exposição: alguns enunciados preliminares. *In*: RIBEIRO, Marília, GONÇALVES, Denise. *Anais do XXV X Colóquio do CBHA*. Tiradentes: C/Arte, 2006a.

HUCHET, Stéphane. A instalação em situação. *In*: NAZARIO, Luiz; FRANCA, Patrícia. *Concepções Contemporâneas da Arte*. Belo Horizonte, UFMG, 2006b.

ILES, Chrissie. Video and Film Space. *In*: SUDERBURG, Erika. *Space*, *Site, Intervention*: situating installation art. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000. p. 252-262.

JESUS, Rosane Meira Vieira de. Ilha das Flores: o documentarista em primeiro plano. *Olho da História*, n. 8, 1995. Disponível em: http://www.oolhodahistoria.ufba.br/comunidade/rosane-vieira8.php Acesso em: 19 dez. 2005.

JUBERT, Simone. Da janela do meu quarto: premiando uma estética do mínimo. *Lâmina*, Recife, n. 1, set. 2005. Disponível em: http://www.ppgcomufpe.com.br/lamina/artigo-simone.pdf. Acesso: em 25 abr. 2006.

KRAUSS, Rosalind. *O fotográfico*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.

LÉVY, Pierre. *Becoming Virtual*: reality in the Digital Age. New York: Plenum Trade, 1998.

LINS, Consuelo. *Cao Guimarães*: arte documentário ficção. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2019.

LINS, Consuelo. O cinema de Eduardo Coutinho: uma arte do presente. *Cadernos de Antropologia e Imagem*, Rio de Janeiro, v. 15, n. 1, p. 61-81, 2002.

LINS, Consuelo. *O documentário expandido de Maurício Dias e Walter Riedweg*. *FF>>Dossier* – Publicação *On-line* da Associação Cultural Videobrasil, n. 28, 2007. Disponível em: http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/dossier028/ensaio.asp. Acesso em: 23 ago. 2009.

LINS, Consuelo. *Rua de mão dupla*: *documentário e arte contemporânea*. Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: http://www.videobrasil.org.br/ffdossier/Ruademaodupla_ ConsueloLins.pdf. Acesso em: 18 set. 2009.

LINS, Consuelo; MESQUITA, Cláudia. *Filmar o real.* Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

MACHADO, Arlindo. As linhas de força do vídeo brasileiro. *In*: MACHADO, Arlindo. *Made in Brasil*: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela*: modos de anunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo. Paulus, 2007.

MACHADO, Arlindo. Video Art: the brazilian adventure. *Leonardo*, Cambridge, v. 29, n. 3, p. 225-231, 1996.

MACIEL, Inês Maria S.; MACIEL, Kátia A.; RANZENBERGER, R.; MOURA, Alberto A. Vídeo 360º e o *design* de interatividade para conteúdos imersivos. *In*: CIDI, 9º; CONGIC, 9º, 2019, Belo Horizonte. *Anais...* Luciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta, Cristina Portugal (Orgs.) Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI, 2019. p. 1835-1845.

MACIEL, Kátia. *Transcinemas*. *In*: MACIEL, Kátia (Org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009. (Coleção N-Imagem)

MATEER, J. Directing for Cinematic Virtual Reality: how the traditional film director's craft applies to immersive environments and notions of presence. *Journal of Media Practice*, Londres, v. 18, n. 1, p. 14-25, 2017.

MÉDOLA, A. S. L. D.; OLIVEIRA, B. J de. Estratégias enunciativas em Google Spotlight Stories: o olhar da semiótica de Greimas nos vídeos 360º. *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, São Paulo, v. 44, n. 48, p. 68-85, 2017.

MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Senac, 2008.

MELLO, Christine. Lucas Bambozzi: redes sociais e enfrentamento. *Revista Porto Arte*, Porto Alegre, v. 17, n. 28, p. 59-70, 2010.

MELLO, Christine. Videoinstalação e poéticas contemporâneas. *ARS*, São Paulo, v. 5 n. 10, p. 90-97, 2007. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S167853202007000200009&script=sci_arttext Acesso em: 30 out. 2011.

MIGLIORIN, Cezar (Org.). *Ensaios no real: o documentário brasileiro hoje.* Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2010.

MIGLIORIN, Cezar. Man.Road.River e Da janela do meu quarto: experiência estética e medição maquínica. *Contracampo – Revista de Cinema*, Rio de Janeiro, n. 67, [s.d.]. Disponível em: http://www.contracampo.com.br/67/manroadriverjanela.htm. Acesso em: 27 nov. 2021.

MIGLIORIN, Cezar. *O dispositivo como estratégia narrativa*. *Site*, 2005. Disponível em: http://www.fca.pucminas.br/ceis/kripticas1.asp. Acesso em: 23 abr. 2006.

MORIN, Edgar. *A cabeça bem feita*: repensar a reforma, reformar o pensamento. 8. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

MORIN, Edgar. *As estrelas*: mito e sedução no cinema. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.

MORAN, Patrícia. (Org.). *Cinemas transversais*. São Paulo: Iluminuras, 2016.

MORAN, Patrícia. Presença e mediação nas instalações *Cinema Extrapolado* e *Demolição*. *In*: ENCONTRO SOCINE, 23., 2019, Porto Alegre. *Anais de textos completos*, São Paulo: SOCINE, 2020. Resumo expandido. Disponível em: https://associado.socine.org.br/anais/2019/18468/patricia_moran_fe...resenca_e_mediacao_nas_instalacoes_cinema_extrapolado_e_demolicao.

NICHOLS, Bill. *Documentary Film and the Modernist Avant-Garde*. *Critical Inquiry*, Chicago, v. 28, n. 27, p. 580-610, 2001.

NICHOLS, Bill. *Representing reality:* issues and concepts in documentary. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*. Rio de Janeiro. Rocco. 1986.

OLIVEIRA, Lyara. Realidade Virtual e Audiovisual – configurações da imagem no vídeo 360º. *In*: ENCONTRO SOCINE, 23., 2019, Porto Alegre. *Anais de textos completos*, São Paulo: SOCINE, 2020. p.772-777.

OMAR, Artur. O antidocumentário, provisoriamente. *Cinemais*, Rio de Janeiro. n. 8, nov./dez. 1997.

OMAR, Arthur. *O antidocumentário em Congo (1972) e O Anno de 1798 (1975)*, out. 1993. Entrevista concedida a Guiomar Ramos. Disponível em: http://www.museuvirtual.com.br/targets/galleries/targets/mvab/targets/arthuromar/targets/entrevistas/languages/portuguese/html/sobreoantidocumentario.html. Acesso em: 14 set. 2009.

PARENTE, André. *A forma cinema*: variações e rupturas. *In*: MACIEL, Kátia (Org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009. (Coleção N-Imagem)

PARENTE, André. *Imagem máquina*: a era das tecnologias do virtual. 4. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2011.

PARENTE, André. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PEDROSA, Mário. Arte ambiental, arte pós-moderna, Hélio Oiticica. *In*: OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível*: estética e política. São Paulo: EXO experimental org.; Rio de Janeiro: Ed. 34, 2005.

REES, A. L. *A history of experimental film and video*. Londres: Briths Film Institute, 1999.

REISS, Julie H. *From center to margim: the spaces of installation art*. Cambridge: MIT Press, 1999.

RIBEIRO, Marília Andrés (Org.). *Eder Santos*: depoimentos. Belo Horizonte: C/Arte, 2010.

SANTOS, Eder. *Atrás do porto tem uma cidade*. Vila Velha: [s.n.], 2010/2011. Livro/Catálogo de exposição, 22. out. 2010 a 20 fev. 2011, Museu da Vale.

SHAW, Jeffrey; PETER, Weibel. *Future cinema*: the cinematic imaginary after the film. Cambridge: MIT Press, 2003.

SONTAG, Susan. *A estética do silêncio*. São Paulo: Shawarcz, 1987.

SUDERBURG, Erika. *Space, Site, Intervention*: situating installation art. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

TRICART, C. *Virtual Reality Filmmaking*: techniques & best practices for VR Filmakers. New York: Routledge, 2018.

VALERIO NETTO, Antonio; MACHADO, Liliane dos Santos; OLIVEIRA, Maria Cristina Ferreira de. Realidade virtual: definições, dispositivos e aplicações. REIC - Revista Eletrônica de Iniciação Científica, [s.l.], v. 2, n. 1, p. 1-29, 2002. Disponível em: http://www.sbc.org.br/reic/edicoes/2002e1/tutoriais/RV-DefinicoesDispositivosEAplicacoes.pdf.

VELLOSO, Beatriz Pimenta. *Dias e Riedweg*: alteridade e experiência estética na arte contemporânea brasileira. Rio de Janeiro. Apicuri, 2011.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema.* New York: P. Dutton & Co, 1970.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

BUÑEL, Luis. *As hurdes/terra sem pão.* 1932.

COUTINHO, Eduardo. *Boca de lixo*. 1993.

COUTINHO, Eduardo. *Edifício Master*. 2002.

COUTINHO, Eduardo. *Jogo de cena.* 2007.

BAMBOZZI, Lucas. *1+1 A vida como ela é <taxidermia e outdoor>. Exposição.* 2001.

BAMBOZZI, Lucas. *Do outro lado do rio*. 2004.

BAMBOZZI, Lucas. *Subterrâneos*. 1997.

DIAS, Maurício; RIEDWEG, Walter. *Deus é boca*. 2000.

DIAS, Maurício; RIEDWEG, Walter. *Mera vista point.* 2002.

DIAS, Maurício; RIEDWEG, Walter. *Os Raimundos, os Severinos e os Franciscos.* 1998.

DIAS, Maurício; RIEDWEG, Walter. *Voracidade máxima.* 2003.

FLAHERTY, Robert. *Nanook of the north.* 1922.

FURTADO, Jorge. *Ilha das Flores.* 1989.

GOIFMAN, Kiko. *33*. 2002.

GOIFMAN, Kiko. *FilmeFobia*. 2008.

GOIFMAN, Kiko. *Tereza*. 1992.

GOIFMAN, Kiko. *Território vermelho.* 2004.

GOIFMAN, Kiko. *Valetes em slow motion* (CD-ROM). 1998.

GRIERSON, John. *Drifters*. 1929.

GUIMARÃES, Cao. *A alma do osso.* 2004.

GUIMARÃES, Cao. *Andarilho.* 2006.

GUIMARÃES, Cao. *Da janela do meu quarto.* 2004.

GUIMARÃES, Cao. *Rua de mão dupla.* 2002.

GUIMARÃES, Cao; LOBATO, Pablo. *Acidente.* 2006.

HALLAK, André. *Diálogos.* 2007.

HALLAK, André. *Homo scaenicus.* 2005.

HALLAK, André. *O nome é a última coisa que escolhe.* 2009.

HERZOG, Werner. *Lessons of darkness*. 1992.

JARECKI, Andrew. *Na captura dos Friedmans*. 2003.

KOGUT, Sandra. *Parabolic people.* 1991.

KOGUT, Sandra. *Um passaporte húngaro.* 2001.

LINS, Consuelo. *Leituras*. 2005.

MACHADO, Marcelo; MORELLI, Paulo; BARBIERI, Renato. *Do outro lado da sua casa*. 1985.

MAKHMALBAF, Mohsen. *Salve o cinema*. 1995.

MASAGÃO, Marcelo. *Nós que aqui estamos por vos esperamos*. 1998.

MAYSLES, Albert. *Salesman.* 1968.

MOORE, Michael. *Fahrenheit 9/11*. 2004.

NADER, Carlos. *Carlos Nader.* 1998.

NADER, Carlos. *Concepção*. 2001.

NADER, Carlos. *O beijoqueiro*. 1992.

NADER, Carlos. *O fim da viagem.* 1996.

NADER, Carlos. *Trovoada*. 1995.

OMAR, Arthur. *Congo*. 1972.

OMAR, Arthur. *O inspetor.* 1988.

OMAR, Arthur. *O som ou o tratado de harmonia.* 1984.

ROCHA, Glauber. *Di/Glauber.* 1977.

ROUCH, Jean. *Jaguar.* 1967.

ROUCH, Jean; MORIN, Edgar. *Crônicas de um verão.* 1960.

SALLES, João Moreira. *Santiago.* 2006.

SANTOS, Eder. *Atrás do porto tem uma cidade. Exposição.* 2010.

SANTOS, Eder. *Europa em 5 minutos*. 1986.

SANTOS, Eder. *Framed by Curtains*. 1999.

SANTOS, Eder. *Neptune's choice.* 2003.

SANTOS, Eder. *Pilgrimage.* 2011.

SANTOS, Eder. *Projeto Apollo, o vídeo.* 2000.

SMITHSON, Robert. *Spiral Jetty.* 1970.

TAS, Marcelo. *Ernesto Varela, o repórter* (compilação). 2003.

VARDA, Agnes. *Daguerréotypes*. 1975.

VARDA, Agnes. *Dois anos depois.* 2002.

VARDA, Agnes. *Les dites cariatides*. 1984.

VARDA, Agnes. *Os espigadores e a espigadora.* 2000.

VERTOV, Dziga. *Um homem com uma câmera.* 1929.

VIEIRA, Pedro; SILVEIRA, Walter. *VT preparado AC/JC.* 1986.

VIGO, Jean. *A propósito de Nice.* 1930.

WARHOL, Andy. *Empire.* 1964.

WARHOL, Andy. *Sleep.* 1963.

WENDERS, Wim. *Identidade de nós mesmos.* 1989.