

Universidade Federal do Rio de Janeiro  
Programa de pós-graduação em Comunicação e Cultura  
Tecnologias da Comunicação e Estéticas

# O Dispositivo na Arte Contemporânea: relações entre cinema, vídeo e mídias digitais

Victa de Carvalho

2008

# O Dispositivo na Arte Contemporânea: relações entre cinema, vídeo e mídias digitais

Victa de Carvalho

Tese apresentada à banca avaliadora do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro, na linha de pesquisa: Tecnologias da Comunicação e Estéticas, sob orientação do Prof. Dr. André de Souza Parente, como trabalho final para obtenção do título de Doutor.

2008

CARVALHO, Victa de.

O Dispositivo na Arte Contemporânea: relações entre cinema, vídeo e mídias digitais. Rio de Janeiro: ECO-Pós/UFRJ, 2008.

Tese de Doutorado – Universidade Federal do Rio de Janeiro, ECO-Pós/UFRJ, 2008.

Universidade Federal do Rio de Janeiro  
Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura  
Tecnologias da Comunicação e Estéticas

**Ficha de Avaliação**

**Orientador: Prof. Dr. André de Souza Parente**

**Banca Avaliadora:**

Prof. Dr. Luiz Cláudio da Costa (UERJ) - \_\_\_\_\_

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>a</sup>. Livia Flores (EBA/UFRJ) - \_\_\_\_\_

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>a</sup>. Andréa França (PUC-Rio) - \_\_\_\_\_

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>a</sup>. Kátia Maciel (UFRJ) - \_\_\_\_\_

Prof. Dr. André de Souza Parente (UFRJ) - \_\_\_\_\_

Avaliação final: \_\_\_\_\_

Rio de Janeiro, 17 de novembro de 2008.

## **Agradecimentos**

Agradeço a todos que de alguma forma contribuíram para o desenvolvimento desta pesquisa.

Agradeço ao Prof<sup>o</sup>. André Parente, orientador deste trabalho, que acreditou nos avanços de minhas propostas iniciais e acompanhou o meu percurso ao longo do doutorado.

Agradeço à Prof<sup>a</sup>. Kátia Maciel, coordenadora do núcleo de pesquisa N-imagem por suas preciosas contribuições em nossas reuniões coletivas.

Agradeço à Prof<sup>a</sup>. Anne-Marie Duguet por ter me recebido no LAM – *Laboratoire des Arts e Médias*, na *Université Paris I*, durante o doutorado sanduíche.

Agradeço ao Cnpq pela bolsa de doutorado.

Agradeço à Capes pela bolsa de doutorado com estágio no exterior – PDEE, que me permitiu visitar importantes centros de pesquisa na Europa.

Agradeço aos queridos amigos do grupo de pesquisa: Fernanda Bruno, Cezar Migliorin, Paola Barreto, Marcos Martins com os quais iniciei importantes discussões que me ajudaram a traçar os caminhos desta tese.

Agradeço aos amigos, muito queridos, que me apoiaram em todos os momentos: Sônia Fragozo, Maria das Mercês Pinto e Mirela de Carvalho.

Agradeço ao Antonio, por seu carinho e generosidade, sempre.

*Une oeuvre est toujours la création d'espaces-temps nouveaux (...) il faut que les rythmes, les lumières, les espaces-temps deviennent eux-mêmes les vrais personnages. Une oeuvre est censée faire jaillir des problèmes et des questions dans lesquels nous sommes pris, plutôt que donner des réponses. Une oeuvre est une nouvelle syntaxe, ce qui est beaucoup plus important que le vocabulaire et creuse une langue étrangère dans la langue.*

*Gilles Deleuze*

## Resumo

Os anos noventa são marcados por novas formulações do fazer cinematográfico a partir de questões apresentadas por artistas, responsáveis pelo transporte do cinema para o campo das artes plásticas. O chamado "cinema de exposição" permite importantes deslocamentos das funções pré-determinadas do dispositivo cinema em sua formulação hegemônica, agora atravessado pela imagem eletrônica e numérica. A proposta deste trabalho é pensar o que se dá quando o dispositivo é colocado em evidência e passa a funcionar como um ativador capaz de suscitar acontecimentos imprevisíveis e impossíveis, quando a experiência da obra importa mais do que a obra em si, e quando a imagem torna-se o próprio lugar de uma experiência da ordem do virtual. A arte contemporânea vem construindo dispositivos que privilegiam cada vez mais a imagem como o lugar de novas experiências, onde o observador é convocado a participar de modo cada vez mais ativo. Interessa-nos rever a relação entre dispositivo e observador ao longo da modernidade para então pensar de que modo ela vem sendo reformulada na atualidade. Sob essa perspectiva, pretendemos abordar, entre outros, os trabalhos recentes de Pipilloti Rist, Eija-Liisa Ahtila, Douglas Aitken, Douglas Gordon e Jeffrey Shaw.

## **Abstract**

The nineties are marked by new formulations for the cinematographic activity using issues submitted by artists, responsible for carrying cinema into the field of plastic arts. The so called “exposed cinema” allows for important displacements of predetermined functions of the cinema dispositif in its hegemonic formulation, now crossed by electronic and numeric image. This work’s proposal is to consider whatever happens when the dispositif is placed in evidence and starts to operate as an activator capable of provoking unforeseen and impossible events, when the work’s experience becomes more important than the work itself and when image becomes the place of excellence for an experience of virtual order. Contemporaneous art has been building dispositifs which invest with privilege the place of new experiences, where the observer is summoned to participate in a more and more active way. As a matter of interest we will be reviewing the relation between dispositif and observer along modernity and then considering how it has been currently reformulated. Under this perspective, we intend to approach, among others, the recent works by Pipilloti Rist, Eija-Liisa Ahtila, Douglas Aitken, Douglas Gordon and Jeffrey Shaw.



## Résumé

Les années quatre-vingt-dix sont marquées par de nouvelles formulations de l'acte de faire le cinématographique à partir des questions présentées par des artistes qui sont les responsables du transport du cinéma au domaine des arts plastiques. Ce qu'on appelle "cinéma d'exposition" permet remarquables déplacements des fonctions pré-déterminées du dispositif cinéma dans sa formulation hégémonique, actuellement traversée par l'image électronique et numérique. La proposition de ce travail est de réfléchir ce qui se passe au moment où le dispositif est placé en évidence et devient une activation capable de susciter des événements imprévisibles et impossible quand l'expérience de l'oeuvre prend plus de valeur que l'oeuvre elle-même, et quand l'image devient l'endroit d'une expérience de l'ordre du virtuel. L'art contemporain est en train de construire des dispositifs qui privilégient chaque fois plus l'image comme le point de nouvelles expériences où l'observateur est convoqué à participer chaque fois plus de façon plus active. Donc, ce qui nous intéresse est revoir le rapport entre dispositif et observateur au long de la modernité pour réfléchir de quelle façon cela se transforme à l'actualité. Sous cette perspective, on prétend aborder parmi d'autres, les travaux récents de Pipilloti Rist, Eija-Liisa Ahtila, Douglas Aitken, Douglas Gordon et Jeffrey Shaw.

## **Ilustrações**

Panorama de Leicester Square (p.28)

Panorama de Constantinopla (p. 30)

Kaiserpanorama (p.43)

Napoleon (p.83)

After Manet, after Giorgione, le déjeuner sur l'herbe (p. 84)

Windvane (p.86)

Reel Time (p.91)

Moviedrome (p.94)

Buddha (p.103)

Present Continuous Past(s) (p.105)

Reverse Television – Portraits of Viewers (p. 109)

Himalaya's sister's living room (p.127)

Today/Tanaan (p.129)

Sleepwalkers (p. 129)

Sections of a Happy Moment (p. 132)

The Long Goodbye (p. 134)

Le Triptyque de Noirmoutier (p.135)

24 Hours Psycho (p. 137)

Remake (p. 141)

Lousing Touch (p.142)

Place-Hampi (p. 144)

Place-Rhur (p.148)

Golden Calf (p.151)

EVE (p. 155)

## Sumário

|   |     |
|---|-----|
| Introdução.....   | 12  |
| I - Dispositivos ocultos: entre a transparência e a opacidade .....                         | 23  |
| I.1 - Dispositivos panorâmicos .....  | 25  |
| I.2 - Dispositivo e formação do observador .....  | 34  |
| I.3 - Dispositivo e cinema .....  | 44  |
| II - O que é um dispositivo? .....  | 52  |
| II.1 - Dispositivo nas Teorias do Cinema .....  | 52  |
| II.2 - Dispositivo e produção de subjetividade .....  | 63  |
| III - Variações do dispositivo: cinema expandido, vídeo-arte<br>e cinema de exposição ..... | 76  |
| III.1 - Cinema expandido .....  | 80  |
| III. 2 - Vídeo-arte .....   | 95  |
| III. 3 - Cinema de exposição .....  | 114 |
| IV - As dobras e os duplos na arte contemporânea .....                                      | 123 |
| IV.1 - Tempos rizomáticos .....   | 125 |
| IV.2 - Tempos disjuntivos .....   | 135 |
| IV.3 - Tempos coalescentes .....  | 142 |
| V - Dispositivo e Experiência .....   | 157 |
| V.1 - O observador e a tela .....   | 157 |
| V.2 - Imagem-experiência .....  | 162 |
| VI – Conclusão – Por uma arte nômade .....  | 171 |
| VII - Bibliografia .....  | 174 |
| VIII - Anexos .....   | 184 |

## Introdução

Os anos noventa são marcados por novas formulações do fazer cinematográfico a partir de questões apresentadas por artistas, responsáveis pelo transporte do cinema para o campo das artes plásticas. O cinema, atravessado pela imagem eletrônica e numérica, exposto em museus e galerias de arte, permite importantes deslocamentos das funções pré-determinadas de seu dispositivo hegemônico, bem como novos papéis para os observadores.

A imagem contemporânea integra um amplo cenário de miscigenações, no qual as questões apresentadas parecem indicar a criação de um novo regime de visibilidade. Identificar as principais características desse novo regime implica uma revisão do estatuto da imagem, seja ela pictórica, fotográfica, cinematográfica ou videográfica, tendo em vista propostas que caminham menos na direção das especificidades e dos purismos identificados nas inúmeras estratégias e discursos da Modernidade, e mais na direção do que Raymond Bellour chamou de “passagens entre as imagens”. Presenciamos, hoje, a consolidação de um regime imagético em que os atravessamentos são constantemente privilegiados, bem como as relações que podemos estabelecer entre as imagens. “É entre as imagens que se efetuam cada vez mais as passagens, as contaminações, de seres e de regimes: por vezes muitas vezes nítidas, por vezes difíceis de serem circunscritas e, sobretudo, de serem nomeadas.”(BELLOUR. 1993, p 214).

As principais estratégias dos dispositivos artísticos contemporâneos desafiam nossa habitual experiência com a imagem e são responsáveis por importantes deslocamentos em relação aos dispositivos convencionais, caracterizados por modelos de produção e de recepção pré-definidos, interiorizadas pelos observadores. A partir de diferentes

proposições, utilizando-se das mais variadas estratégias, os artistas contemporâneos vêm criando novos dispositivos que se constituem como linhas de fuga sobre um regime do ver que institucionaliza o olhar. De modo geral, são obras-dispositivos nas quais os percursos não estão pré-definidos, assim como seus modos de recepção, delegando ao observador a tarefa de definir seu percurso pela obra.

Podemos dizer que são modalidades de dispositivos que funcionam como resistências aos processos de institucionalização das artes, e cuja eficácia artística e política está relacionada ao potencial transformador de cada obra. Sabemos que a história das resistências não é nova e que essas relações também não são inéditas na arte contemporânea. As histórias da pintura, da fotografia, do cinema e do vídeo criaram seus próprios híbridos ao longo da Modernidade, permitindo inúmeras formas de escape em relação ao projeto oficial. Se a arte moderna é marcada pela busca por definições puristas e classificações de linguagens, ela também é responsável pela produção de inúmeros desvios em relação a esses modelos. O papel das vanguardas artísticas foi definitivo no enfrentamento com esse projeto oficial<sup>1</sup>, e resultou na polarização de discursos e propostas. Mas, o que está em jogo hoje parece ser de outra natureza que não a do enfrentamento pela via da oposição ou da desconstrução, e sim o privilégio dos híbridos, que deixam de ocupar o lugar das sobras de um programa moderno, para se tornarem os principais personagens legitimadores de uma arte do contemporâneo.

As experiências produzidas pelos dispositivos imagéticos na atualidade parecem indicativas de uma nova modalidade de produção artística, tecnológica, midiática, política, que desafia antigos ideais do ver e do reconhecer. São experiências que confrontam os

---

<sup>1</sup> Para Bruno Latour, a modernidade é apresentada em seu projeto oficial, mas também como uma história oficiosa, na qual identifica a proliferação de híbridos em redes empíricas e heterogêneas. Híbridos são ao mesmo tempo produtos e restos da ciência moderna, são restos que resistiram a purificação. Ver: LATOUR, B. *Jamais fomos modernos*. Op. Cit.

inúmeros discursos realistas da contemporaneidade que parecem, à primeira vista, indicar um esforço em busca do referente perdido por conta da introdução das novas tecnologias da comunicação e da informação em nossas práticas cotidianas. Ao mesmo tempo em que as narrativas do cotidiano (câmeras de vídeo-vigilância, *blogs* e *fotologs*, *reality-shows*) podem ser compreendidas como um esforço em direção à restituição da credibilidade à imagem, as estratégias das produções visuais apresentadas hoje pelas artes, questionam e tencionam as crenças de um mundo aparentemente saudoso de uma relação entre verdade e imagem.

Recentes propostas artísticas oscilam entre os discursos pré-definidos e as possibilidades de desvios, e visam à criação de um lugar intermediário que nos permite estar entre a coisa e a representação, entre a crença e a desconfiança, entre a imagem e a linguagem. Não se trata nessas produções de crer nas imagens, mas de compreender quais são as forças atuantes nos dispositivos, sejam estas relativas aos discursos de verdade ou de ilusão, de credibilidade ou de descrença, os quais indicam modalidades de interpretações pré-definidas na imagem. São dispositivos que interrogam diversos outros dispositivos históricos formadores de imagens e seus respectivos modelos de visibilidade e de subjetividade. Há uma tendência geral das obras em explicitar o trabalho do dispositivo, à medida que ele nos apresenta um percurso, um processo, e não um objeto a ser contemplado. São trabalhos que nos mostram imagens sempre abertas, móveis, incertas, capazes de renovar nossa experiência visual.

Desse modo, pensar sobre os dispositivos torna-se tarefa fundamental para uma reflexão sobre a experiência imagética na atualidade. A proposta aqui é pensar o que se dá quando o dispositivo é colocado em evidência e passa a funcionar como um ativador capaz de suscitar acontecimentos imprevisíveis e impossíveis, quando a experiência da obra

importa mais do que a obra em si, e quando a imagem torna-se o próprio lugar de uma experiência da ordem do virtual. Nota-se que por um lado, a imagem parece nunca se tornar objeto, nunca se fixar, e por outro, o sujeito parece estar sempre em processo. Tudo indica o estabelecimento de um novo regime de observação, no qual o observador é mais ativo, mais dinâmico, e mais responsável pela obra.

Como proposta geral de pesquisa, nossa intenção aqui é pensar o estatuto da imagem na contemporaneidade, a partir dos dispositivos criados ou re-criados pelas artes na atualidade. De modo mais específico, nossa aposta incide na suposição de que os dispositivos apresentados no cenário audiovisual contemporâneo reconfiguram as estratégias cinematográficas convencionais, e nos fornecem elementos para compreender o regime de imagem no qual estamos inseridos, bem como o nosso atual regime espectral. Trata-se, portanto, de abordar os dispositivos da arte contemporânea como estratégia para pensar o estatuto da imagem e do observador na atualidade. Como objeto de pesquisa, elegemos o chamado "cinema de exposição", modalidade de cinema, hoje apresentada em museus e galerias de arte, o qual nos permite rever não apenas a história do dispositivo cinematográfico, como a história dos principais dispositivos formadores de imagem e os regimes de crença a eles associados. Trata-se de uma importante variação no dispositivo tradicional do cinema, absorvido por artistas que remetem suas obras a esses deslocamentos.

Contudo, a complexidade de pensar uma imagem contemporânea se apresenta à medida que é preciso definir o contexto que denominamos contemporâneo. Que questões encerram a imagem contemporânea? Que produções reivindicam esse lugar? Como a noção de dispositivo pode nos ajudar a problematizar o papel da imagem na atualidade? O que é um dispositivo e qual o seu papel na produção da subjetividade? Quais experiências vêm

sendo ativadas pelos dispositivos no contexto atual? Qual o papel das novas tecnologias da imagem na configuração deste novo modelo de observador? São essas algumas das perguntas que direcionam esta pesquisa.

A imagem de síntese se configura, em grande parte dos discursos sobre as novas mídias, como uma grande novidade que transforma a relação entre observador e imagem em diferentes esferas do cotidiano. Em sua maioria são discursos que descrevem as tecnologias como portadoras de uma grande e irrefutável novidade em relação à representação, a partir da qual se justifica, muitas vezes, a pertinência das análises e das obras visuais. No entanto, supomos que a problematização da imagem na atualidade deve ir além das questões relativas às inovações tecnológicas em curso, para alcançar as forças e saberes dos regimes históricos.

Supomos que a incessante busca por um novo paradigma digital na atualidade se apresenta como sintoma de um forte desejo pelo novo, reforçado a todo instante pelas promessas esperançosas de um futuro sempre outro e melhor. Tal desejo pela novidade deve ser analisado de um ponto de vista ideológico, pois está constantemente balizado por um discurso que se auto-proclama, a todo momento, como novo. Em um rápido recuo histórico ao século XIX, observamos que grande parte dos discursos científicos, políticos e artísticos que privilegiam o novo está fortemente atrelada à questão das tecnologias. A ligação entre o novo e a tecnologia funciona como um efeito de discurso pelo menos desde o nascimento da fotografia em 1839, e parece se reapresentar na atualidade através das falas que anunciam a "revolução" digital. Os discursos do novo remetem a um duplo efeito: ao mesmo tempo em que são enunciações sobre um futuro que marca a sua ruptura com o passado, eles assumem uma ideologia de continuidade que se inscreve em uma lógica progressista. Em suas pesquisas sobre as novas tecnologias da imagem, Philippe Dubois



nos chama a atenção para a perspectiva teleológica assumida pelos discursos da novidade, submetendo a estética à tecnologia e ocultando importantes questões históricas.

Fronteiras se diluem, obras se espacializam, tempos se multiplicam. Novas dimensões da imagem se anunciam como inseparáveis e relacionais e dão lugar a novos modos de ser e de estar do homem no mundo. A imagem na era do digital nos obriga não apenas a interrogar o que ela produz ou pode produzir como arte, mas, sobretudo, a valorizar o que a arte se torna quando é confrontada ao que ela representa (ou de representa), constrói (ou destrói), encarna (ou desencarna). (BELLOUR. 1993, p. 215).

Portanto, perguntar pelas transformações ou especificidades do contemporâneo, centralizando a questão em torno das consequências das inovações tecnológicas, nos permite apenas uma visada parcial sobre as questões em jogo. Nossa análise não incide sobre as mudanças que as novas tecnologias promovem sobre as formas artísticas atuais, apesar de ser atravessada pelo modo como as tecnologias integram um dispositivo em um determinado contexto histórico. Pensar as questões da arte contemporânea a partir da noção de dispositivo nos permite repensar o sistema de representação como um sistema de relações, como um processo dotado de regras próprias que podem ou não ser ultrapassadas em determinados contextos históricos.

A noção de dispositivo será aqui desenvolvida como estratégia central de pesquisa, tendo em vista uma concepção que admite sempre uma rede de agenciamentos de elementos heterogêneos, relativos a um determinado momento histórico, no qual a tecnologia é uma de suas faces, junto com a arquitetura, a cognição, os afetos e os discursos. Dispositivos, sejam eles artísticos, políticos, sociais, filosóficos, são sempre sistemas acentrados que colocam em relação linhas de diversas naturezas, como as linhas de poder e de saber, linhas molares e moleculares, e as linhas de fuga. (DELEUZE. 1996b,

p. 83-84). Partimos de uma concepção de dispositivo que engloba diferentes elementos capazes de estabelecer um sistema de ação concreta sobre os indivíduos, mas que permite também uma brecha, uma ranhura, uma fratura, através da qual outras experiências podem se dar.

Nossa proposta segue uma investigação sobre o modo como os dispositivos audiovisuais se apresentam na contemporaneidade das artes e sobre as diferentes modalidades de funcionamento que constituem seus processos de subjetivação, sejam esses de controle ou de escape, de assujeitamento ou de fuga. Se, como veremos mais adiante, as variações nos dispositivos audiovisuais implicam variações no regime espectral de cada época, então tomar o dispositivo como conceito operatório marca uma estratégia de pesquisa que leva em conta uma articulação entre tecnologia, espectador e um regime de crenças.

Hoje, a diversidade de discursos sobre os dispositivos imagéticos é quase tão grande quanto a diversidade de imagens por eles produzidas. Tomar o dispositivo como ponto de partida para pensar a arte faz com que seja preciso especificar algumas das forças que atuam na atualidade, tendo em vista a variedade de concepções, muitas vezes contraditórias entre si, com que se vem utilizando o termo dispositivo no campo da imagem, seja como artefato, como tecnologia, como conjunto de práticas, ou como instalação. A grande variedade de elementos e interseções entre os dispositivos nos apresenta a um cenário cada vez mais amplo e diversificado de criações artísticas, a partir do qual evidenciamos também a construção de uma multiplicidade de discursos que visam, por um lado, determinar um modo de experiência catastrófica ou otimista para o futuro da arte, e que, por outro lado, nos indicam também modalidades de experiência que escapam aos discursos de previsibilidade que os dispositivos propõem. É exatamente nesse deslocamento das funções

originais dos dispositivos, na fratura das linhas que estruturam e determinam as experiências em um dispositivo, nessa relação disjuntiva, mas absolutamente fértil entre dispositivo e observador, imagem e linguagem, que incide nossa aposta de que os dispositivos imagéticos podem ser sempre reinventados.

\* \* \*

O século XIX é marcado pelo debate em torno da relação entre imagem e observador, a partir de novas questões apresentadas pelas artes e pela ciência. No que diz respeito ao funcionamento da visão, trata-se do rompimento com o regime clássico de observação, permitindo o nascimento de um observador moderno. É nesse sentido que a experiência dos panoramas pode ser abordada como um importante lugar para pensarmos o regime espetacular que viria a se consolidar a partir de então. Ao longo do capítulo I, retomaremos as experiências nos panoramas e o seu papel na constituição de um modelo de visão subjetiva, baseada nos limites do corpo, para então pensarmos de que modo o cinema integrou esse novo regime de observação. A polarização em torno da transparência e da opacidade direcionou alguns estudos sobre os dispositivos formadores de imagem, no entanto, é preciso reconsiderar essa tensão à medida que as questões que se apresentam hoje, através dos dispositivos de arte contemporânea, parecem ser de outra natureza.

O capítulo II apresenta um histórico da noção de dispositivo nas teorias do cinema e o modo como diferentes autores pensaram a relação entre dispositivo e observador na modernidade. A partir de uma abordagem que articula os trabalhos de Michel Foucault, Gilles Deleuze e Jean-François Lyotard iniciaremos uma discussão sobre o que é um dispositivo para cada um desses autores, bem como as suas condições de assujeitamento e

as possibilidades de escape. Ao longo do século XX, importantes teorias foram desenvolvidas no sentido de apontar as possibilidades de escape do modelo de subjetividade imposto pelo cinema convencional. De diferentes maneiras, podemos dizer que Jean-François Lyotard e Gilles Deleuze realizaram uma crítica a noção de dispositivo, amplamente discutida nos anos setenta, garantindo ao cinema a potência de criação de novos modos de subjetividade.

Sabemos que o cinema, depois de sua institucionalização, por volta de 1910, criou novas estratégias de ativação das capacidades sensório-motoras e mentais do observador, que permitiram diferentes experiências a partir de variações em seu dispositivo. É possível apontar trabalhos pioneiros e de forte intensidade questionadora pelo menos desde os anos vinte, tanto no cinema quanto na fotografia ou nas artes plásticas, no entanto, nosso interesse em tais momentos históricos não está submetido nem a uma linearidade cronológica nem a enorme diversidade de interesses e atividades dos artistas, pois sabemos que não há linearidade possível na história da arte. Seja através do cinema experimental, do cinema expandido, de suas relações intensas com as imagens eletrônicas e numéricas, ou mesmo do cinema convencional (na sala de cinema), podemos identificar inúmeras propostas de rompimento com o regime de crença na imagem, no qual está inserido o cinema narrativo-clássico. O capítulo III aponta três momentos em que importantes variações do dispositivo cinematográfico propuseram novos papéis também para o observadores. A partir da apresentação de trabalhos que integraram os movimentos do cinema expandido, da vídeo-arte e, atualmente, do cinema de exposição, pretendemos promover um diálogo entre as artes plásticas e as modalidades de desvio do dispositivo cinema tradicional, ressaltando suas singularidades.

Nossa atualidade imagética está marcada pela recriação de dispositivos anteriormente ancorados na fixidez de um olhar histórico. Percebemos um movimento tanto nas artes quanto nas teorias, em direção a uma flexibilização e a uma reinvenção das funções e dos efeitos dos dispositivos, de modo a evidenciar suas brechas, suas ranhuras, suas fugas para, em um movimento dobrado, criar novas relações com a imagem. Hoje, diferentes dispositivos permitem uma multiplicidade de pontos de vista que indicam um processo de descentramento do sujeito, questionam os modelos de representação e apontam para a impossibilidade de perceber o todo. A hibridização dos dispositivos vem colocando em questão nossa tradicional visão de realidade mais uma vez em consequência das relações que podemos estabelecer entre dispositivos e imagens.

A noção de Figural será retomada nesta pesquisa como um caminho para pensar o "cinema de exposição" como um cinema em constante metamorfose. Sua importância incide na construção diferenciada de um cinema que perturba a lógica da representação tradicional e foge as normas de organização de tempo e espaço. Seja através de movimentos lentíssimos ou muito acelerados, da fragmentação da narrativa, da multiplicação de telas ou de novas formas de montagem, o "cinema de exposição" convida os espectadores a novas modalidades de experiência.

A partir da exploração de recentes trabalhos que reinventam o dispositivo cinema de diferentes maneiras, o capítulo IV apresentará obras de Pipilotti Rist, Eija-Liisa Ahtila, Douglas Aitken, Agnès Varda, Douglas Gordon, Martin Arnold, Maximilian Janicke, Jeffrey Shaw, com o objetivo de perceber de que modo esses artistas dialogam com questões que remetem as teorias e as práticas cinematográficas. Propomos uma abordagem que leva em conta as relações que esses trabalhos estabelecem com o cinema a partir de articulações entre o tempo e o movimento.

O capítulo V propõe um caminho para pensar o regime de observação atual tendo em vista o suposto privilégio de um modelo de visão háptica sobre um regime ótico. A idéia de uma visão háptica nos interessa aqui para pensar o regime espectral na atualidade a partir de instalações e de imagens que reinventam o cinema, atravessado pelo vídeo e pelas novas mídias. Nesse contexto, novas formas de experiências são privilegiadas. As obras audiovisuais contemporâneas parecem criar, cada vez mais, situações para as quais o observador não tem um repertório pré-determinado de respostas, estimulando nele o exercício da criação. Enfatizamos que a experiência à qual nos referimos é sempre criativa, de uma temporalidade virtual. Nossa proposta para a compreensão da experiência nos dispositivos contemporâneos aponta para caminhos que fazem da experiência uma entrada no domínio da multiplicidade, dos múltiplos devires, das projeções para o futuro, da abertura para o novo. Há um esforço nesta pesquisa para pensar a noção de imagem-experiência que é da ordem da virtualidade do tempo.

Nesse contexto, a imagem parece perder o estatuto de autonomia na História da Arte em vista de um privilégio da relação que pode ser estabelecida com os dispositivos a partir das experiências dos observadores. Não se trata mais de contemplar uma imagem, mas de interagir em um dispositivo.

## **Capítulo 1 – Dispositivos ocultos: entre a transparência e a opacidade**

Ao longo da história dos dispositivos audiovisuais, encontramos diversas referências a respeito de uma polarização entre os discursos que afirmam a transparência ou a opacidade dos estilos artísticos. Se os discursos de transparência e opacidade se multiplicaram ao longo do século XX, principalmente através do debate teórico dos anos setenta, podemos supor que essa questão remete a uma forte preocupação da época, não apenas com o problema da verdade e da ilusão na imagem, mas também com a demarcação de importantes modelos audiovisuais. Sabemos que essa polarização foi significativa em um determinado momento histórico, mas insistir nessa postura, hoje, significa encobrir questões fundamentais sobre os dispositivos imagéticos.

Atualmente, não se trata de aceitar ou recusar as propostas do cinema clássico ou da "Teoria do Dispositivo", mas de tecer linhas de passagem entre os discursos de opacidade e transparência nos quais se estabeleceram as principais teorias do cinema. Os questionamentos sobre a transparência e a opacidade são atravessados pelo debate sobre o papel de um dispositivo, sendo este motivo de grande polêmica. Pensar as propostas audiovisuais a partir do dispositivo implica ultrapassar essas dualidades para perceber como se articulam imagem e observador na atualidade.

Nesse sentido, propomos um recuo aos dispositivos que antecederam o cinema, buscando possíveis relações entre o cinema e o panorama. Tanto o panorama quanto o cinema partilham da noção de imersão na imagem, ainda que seus procedimentos sejam absolutamente diferentes, assim como os questionamentos que deles derivam. É preciso, portanto, ressaltar as singularidades de cada dispositivo, de acordo com seu contexto

histórico, para que possamos destacar algumas características que nos permitam rever as bases de formação do observador moderno. Como o cinema, os panoramas foram dispositivos complexos e não cabe aqui esgotar suas possibilidades de análise. Nossa intenção é tomar alguns modelos já estabelecidos para lançar luz sobre o papel do dispositivo na experiência imersiva dos panoramas e, com isso, perceber a constituição de um novo regime de observação a partir do século XIX.

Ressaltaremos aqui as experiências nos dispositivos panorâmicos, tendo em vista o modo como esses dispositivos problematizaram a relação entre representação e ilusão, para então pensarmos sua relação com o cinema. Partimos do pressuposto de que existem fortes ressonâncias entre o dispositivo cinematográfico, consolidado depois de 1910, e os panoramas, à medida que o efeito desejado pelo cinema é também um efeito de realidade. No entanto, não basta demarcar as semelhanças entre os dispositivos, é preciso apontar também as diferenças entre o observador dos panoramas e o observador de cinema.

Retomaremos a história dos dispositivos imersivos para compreender as condições que permitiram a formação de um modelo específico de observador na modernidade. É a partir dessa constatação que diversos autores vão buscar na pesquisa histórica os desafios para pensar, por exemplo, o nascimento do cinema e os regimes de visibilidade e subjetividade nos quais ele estava inserido<sup>2</sup>. Muitos desses trabalhos buscam uma compreensão mais ampla sobre o contexto histórico, para desvendar as estratégias em jogo nos inúmeros espetáculos visuais, pelo menos desde o final do século XVIII.

Sabemos que para definir as características e as condições de funcionamento de um dispositivo, é preciso levar em conta a "cultura ótica" na qual o espectador está

---

<sup>2</sup> Diversos historiadores do cinema como Laurent Manonni, David Robinson, Ben Singer, se ocuparam de buscar na história o momento do nascimento do cinema.



inserido. As experiências fantasmagóricas de Robertson<sup>3</sup> são exemplos de um forte desejo de ilusão de um público domesticado e ávido por espetáculos extraordinários. As ilusões provocadas pelas projeções fantasmagóricas que combinavam sempre um lugar específico (um mosteiro ou uma igreja) com um contexto (corredores que deviam ser percorridos para levar o espectador ao local do espetáculo) e um efeito especial (na maioria das vezes um efeito sonoro), aliadas ao ocultamento da lanterna de projeção e ao movimento das imagens projetadas, não visavam pura e simplesmente a iludir o espectador. O dispositivo da fantasmagoria foi capaz de criar sensações contraditórias de crença e descrença no espectador, quando ele se dava conta, por exemplo, de que não corria nenhum perigo real.

O mesmo confronto entre a crença e a descrença na imagem, vivenciado pelo público dos espetáculos das lanternas mágicas, pode ser encontrado nos panoramas do século XIX, nos quais, o espetáculo se endereçava a um modelo de espectador também ávido por novidades e ilusões visuais. A diversidade e o sucesso dos panoramas, ao longo do século XIX, na Europa e na América, aponta para o desenvolvimento de uma cultura ótica baseada na dupla incerteza da localização do observador no espaço e na delimitação do seu campo visual. O panorama se configura como uma das modalidades de dispositivo, dentre outras do início do século, em que o observador era convidado a participar de uma ilusão.

### **I.1- Dispositivos panorâmicos**

Os panoramas integram um regime de visão moderno marcado por experiências por vezes individuais e por outras vezes coletivas, que implica em um privilégio da

---

<sup>3</sup> Sobre a história da fantasmagoria, ver: MANONNI, L. *Op. Cit.* p. 151.

percepção visual. Em "Gericault, the panorama, and sites of reality in the early nineteenth century"<sup>4</sup>, Jonathan Crary nos chama a atenção para uma importante e decisiva transformação no modelo de experiência perceptiva no final do século XVIII, que se efetua a partir da distinção entre o observador e o *performer*. A passagem de um modelo de observador participante, multifacetado para um observador individualizado e disciplinado implica, segundo Crary, o nascimento de um modelo de observador pronto para uma experiência como a descrita por Walter Benjamin em seu texto sobre a reprodutibilidade técnica da obra-de-arte: observadores transformados em novos consumidores de uma produção massiva de mercadorias. A distinção entre observador e *performer* marca o privilégio da visão sobre outras formas de experiência perceptiva.

Sabemos que o século XIX não cessou de produzir dispositivos baseados em diferentes possibilidades de observação, tanto para indivíduos sozinhos quanto para coletividades. O importante aqui é perceber o que Crary chama de “formação de uma audiência moderna” (CRARY. 2002, p. 9), a partir de intensos processos de disciplinarização do observador. O privilégio da visão estava intimamente associado ao recolhimento do indivíduo a determinadas posturas e ao seu autocontrole em público, estratégias exploradas pelos dispositivos panorâmicos, que criaram e disseminaram um modelo de audiência silenciosa e controlada.

A confusão entre representação e ilusão, problema esse já amplamente discutido pela pintura neoclássica, reaparece com as pinturas dos panoramas. Insistindo na possibilidade de uma ilusão total, os dispositivos panorâmicos foram constantemente aperfeiçoados ao longo do século, com o objetivo de impedir qualquer conscientização do espectador de que ele estava diante de uma representação. Retomar alguns relatos dos

---

<sup>4</sup> CRARY, J. "Gericault, the panorama, and sites of reality in the early nineteenth century". Disponível em: <http://mitpress.mit.edu/journals>

espectadores dos panoramas é importante na constatação dos limites da ilusão promovida por esses dispositivos.

A partir desses relatos, identificamos os observadores dos primeiros panoramas como indivíduos, por vezes absolutamente encantados com o forte "efeito-de-real" dos panoramas e, por outras vezes, completamente decepcionados com a impossibilidade de reconstituição total da ação representada pelo dispositivo. O "Journal des théâtres" publicou, em 1821, o seguinte comentário sobre o *Panorama d'Athènes*:

*O olho está tão enganado que sem me lembrar que eu estava diante de um Panorama, levantei-me muitas vezes na ponta dos pés para ver o campo, por cima dos edifícios que se encontravam diante de mim, e peguei meu binóculo para descobrir os desfiladeiros (...)*<sup>5</sup>. (apud Comment. 1993, p. 69)

Já o testemunho de Kleist, em 1800, ao sair do Panorama *Rome depuis le mont Palatin*, foi escrito em uma de suas famosas *Lettres à la fiancée*:

*(...) deve sua celebridade a sua novidade (...) Mas nenhuma brisa do oeste vinha para refrescar as ruínas onde estávamos, fazia um calor sufocante dentro dos arredores de Roma, e eu acelerei minha volta a Berlim.*<sup>6</sup> (apud Comment. 1993, p. 70)

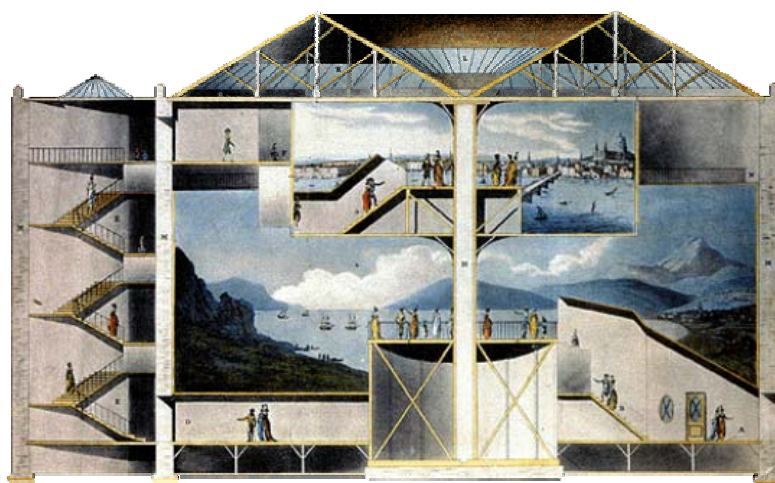
O panorama já criava controvérsias desde o seu nascimento, ao ser considerado por alguns críticos, parte do mesmo sistema representacional da pintura. Muitos desses críticos argumentaram que o panorama apresentou os mesmos problemas da pintura, sem nada de novo a acrescentar. Considerada, no primeiro terço do século XVIII, uma arte menor, capaz apenas de uma representação fiel da realidade, os panoramas ganham, ao longo do século XIX, notoriedade e fama, assim como os seus pintores, por aumentarem o

---

<sup>5</sup> Tradução da autora.

<sup>6</sup> Tradução da autora.

caráter ilusionístico da experiência visual, tornando-se parte incontestável da enorme gama de espetáculos que reuniam ciência e arte em diversas re-apresentações do real<sup>7</sup>.



Panorama de *Leicester Square*, 1801.

Jonathan Crary vai chamar o panorama de "fantasmagórico", para destacar o percurso que o observador precisava fazer por uma ante-sala escura até chegar ao ponto de observação, onde a iluminação elaborada pelo dispositivo fazia parecer que a pintura tinha uma luz própria. Na maioria das vezes, os espectadores estavam no alto, em plataformas suspensas, confirmando a proposição de que nada deveria atrapalhar a continuidade da imagem pintada. Tal jogo de iluminação e de posicionamentos fazia com que a imagem não tivesse sombras, pois elas denunciariam o caráter bidimensional da tela. Toda a construção era pensada de modo a inserir o observador na paisagem, impedindo-o de experimentar uma consciência da representação.

---

<sup>7</sup> Para uma história mais completa dos panoramas, ver: COMMENT, B. *Le XXème siècle des panoramas. Op.Cit.*

A imagem pintada em um panorama circular (360°) não permitia ponto de fuga, não produzia um fora ou extracampo. A indefinição era tanta que há relatos de que era comum o observador jogar moedas na tela para saber a que distância eles se encontravam de fato da tela de pintura, o que curiosamente não acontecia em outras modalidades de experiência ilusionística da mesma época como, por exemplo, com o diorama<sup>8</sup>, o kaiserpanorama<sup>9</sup> ou o cinema<sup>10</sup>. Ao que tudo indica, esses outros dispositivos produziam uma experiência também baseada na dupla incerteza da localização do observador no espaço e na delimitação de um campo visual, no entanto, seus dispositivos eram visíveis e as imagens enquadradas, contrariando a idéia de uma vista total.

*Isso envolvia o distanciamento da imagem de um largo campo de possíveis estimulações sensoriais, e criava uma confusão calculada sobre a localização literal da superfície da pintura como um modo de intensificar sua ilusão de presença e distância. Ao mesmo tempo, o panorama é um outro caso de como a observação acompanhada por um estrito foco de atenção produz docilidade social, mesmo em circunstâncias de grupo, mesmo para um espectador ambulante.<sup>11</sup> (CRARY. 2002, p. 19-20)*

O panorama foi um dispositivo de produção ilusionista, criador de uma imagem, que parecia não ter limites, não importa o quanto o observador se movimentasse em seu entorno. Não havia ponto de fuga. A idéia de uma imagem sem extracampo reafirma na cena panorâmica o seu desejo por uma visão total. Tal efeito está, sem dúvida, relacionado com o modelo cilíndrico em 360 graus do panorama, mas também pode ser relacionado a

---

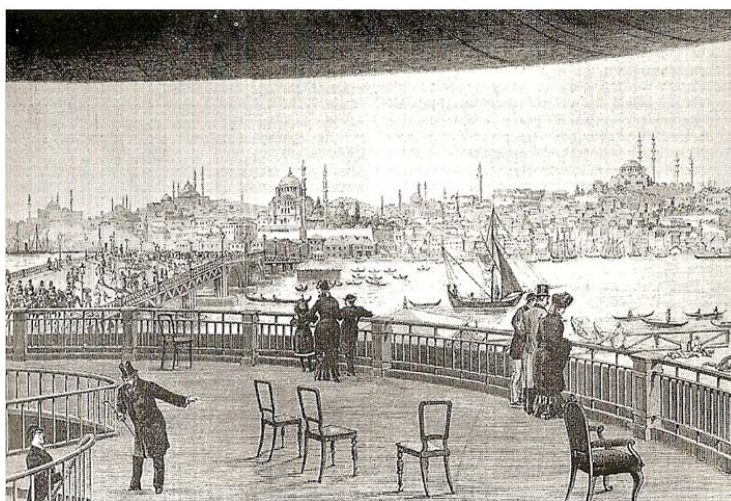
<sup>8</sup> O diorama foi criado em 1822 por Jacques Mandé Daguerre, e consiste em um dispositivo formado por uma tela plana onde é possível ver paisagens diurnas e noturnas a partir de mudanças progressivas na iluminação. *Idem*, p.31.

<sup>9</sup> O Kaiserpanorama foi um dispositivo panorâmico estereoscópico, criado por Fuhrmann, bastante popular em 1850. Ver CRARY, J. *Suspensions of Perceptions. Op. Cit.* p. 136.

<sup>10</sup> Muitos dos primeiros filmes foram feitos para serem vistos em kinetoscópios e não em salas de cinema.

<sup>11</sup> Tradução da autora.

um forte desejo de realismo que implica em incluir, na representação, absolutamente tudo o que está diante do olhar. O panorama realiza um forte desejo do século XIX, o qual incidia sobre a busca de um “sentimento de euforia de um mundo que se organiza em torno e a partir dele (observador), um mundo do qual ele é ao mesmo tempo separado e protegido pela distância do olhar” (COMMENT. 1993, p 9). Nesse sentido, ele oferecia a promessa de uma imagem única e coerente diante de um contexto urbano caótico e fragmentado. Mas, ao mesmo tempo em que o panorama presume uma visão completa e total da cena, essa é, claramente, sempre negada ao observador por suas próprias limitações perceptivas.



Panorama de Constantinopla, 1880

A estratégia da plataforma central como ponto de observação pode ser também analisada como mais um elemento constituinte da promessa de visão completa, essa capaz de substituir a visão parcial e fragmentada do cotidiano urbano dos indivíduos, fortemente marcados pelo caos e pelo excesso<sup>12</sup>. Por outro lado, tal promessa pode ser compreendida

---

<sup>12</sup> Benjamin, Simmel, Kracauer foram os autores que mais se detiveram nos estudos sobre a modernidade, a partir da experiência do choque e do excesso.

como uma estratégia de desvalorização do ponto de vista individual, no qual, o que está em jogo é a superação dos limites do corpo e da visão. Jonathan Crary concebe o panorama como um dispositivo baseado nas limitações da visão subjetiva. O dispositivo cria assim uma forte tensão entre sua proposta ilusionística e a experiência que ele possibilita: enquanto apresenta ao público uma paisagem "completa", ela é inacessível e excede a capacidade do observador de atingi-la. Qualquer observador do século XIX saberia que a imagem do panorama só poderia ser consumida por fragmentos.

*A proliferação de efeitos de realidade no século dezenove coincide com o colapso científico, filosófico, e de sistemas estéticos que, de modos variados, apresentaram uma reconciliação imaginária das limitações do observador humano com a posse da totalidade do mundo que pode ser percebido.<sup>13</sup>*  
(CRARY. 2002, p. 19)

O desejo de inclusão do observador na imagem certamente não nasce com o desenvolvimento dos panoramas. É possível encontrar forte anseio de imersão do observador já na pintura convencional. Os exemplos mais conhecidos passam pelos famosos discursos de Diderot, proclamados em seus Salões, em 1763, nos quais ele faz, claramente, uma tentativa de promover uma experiência realista através da análise de um quadro de Louthembourg. Com seu envolvente discurso, Diderot pretende incorporar o observador no espaço da tela. Nas palavras de Diderot, tal entrada tem, como consequência a criação da sensação de que o observador pode se encontrar no meio da paisagem. A partir de diferentes técnicas como, por exemplo, o uso de lunetas para observar as telas, Diderot expõe a sua idéia de que, para assegurar a veracidade da experiência, as bordas da tela devem ser de algum modo excluídas, pois são elas que nos separam da realidade da

---

<sup>13</sup> Tradução da autora.

imagem. No entanto, mesmo transportando os espectadores a um estado quase alucinatório, Jean Staborinski<sup>14</sup> acredita que Diderot esteve sempre consciente de que em nenhum momento tratava-se de perder de vista que o observador estava diante de um quadro. A ilusão era apenas um suplemento para uma consciência da representação, do artifício.

Em seu “Essai sur la nature, le but et les moyens de l’imitation dans les Beaux-Arts”<sup>15</sup>, de 1823, Quatremère de Quincy desenvolve a idéia de uma imitação fundada sobre o princípio de incompletude. Ao contrário das reproduções idênticas difundidas na época pelas pinturas panorâmicas, o autor opõe a liberdade de imitação à servidão da cópia, de modo que o verdadeiro prazer estético só poderia se dar a partir de um intervalo da ordem da semelhança. Segundo Quincy, a semelhança jamais deveria ser total. Nenhum valor estético seria produzido, a partir da confusão entre a representação e a realidade, pois a representação jamais seria capaz de reproduzir o real em todas as suas qualidades. Nesse sentido, a inexatidão dos detalhes se constitui como um elemento capaz de convocar o espectador, instigando-o a completar a experiência com suas próprias lembranças e imagens. A crítica de Quatremère de Quincy se estende à passividade do observador diante da ilusão total e o efeito de fascinação que o faz perder sua liberdade de escolha.

A proposta de Quincy encontra forte ressonância em outros discursos do século XIX que se contrapunham ao efeito de semelhança produzido por artifícios mecânicos automáticos. Tal negação da experiência tecnológica pode ser vista nos depoimentos de Rodin sobre a pintura, e nos desafortunados textos de Baudelaire sobre a fotografia<sup>16</sup>. No Salão Francês de Belas Artes, em 1859, Baudelaire tece fortes ataques a obsessão realista francesa, apontando o realismo como o principal motivo da decadência artística desse

---

<sup>14</sup> Ver: COMMENT, B. *Le XXème siècle des panoramas. Op. Cit.* p.64.

<sup>15</sup> Ver QUINCY, Q. "Da imitação" in Linchtensterin, J. (org). *A Pintura*. São Paulo: Ed. 34, 2004. *Op. Cit.* e COMMENT, B. *Le XXème siècle des panoramas. Op.Cit.*

<sup>16</sup> Ver: "Baudelaire et la photographie" disponível em [http://baudelaire.litteratura.com/salon\\_1859.php](http://baudelaire.litteratura.com/salon_1859.php)



momento. O cotidiano e o não-idealizado foram, para Baudelaire, evidências da falência do gosto francês, inscritas na tendência naturalista que o poeta acreditava dominar a fotografia.

Segundo Alison Griffiths<sup>17</sup>, a experiência do panorama se aproxima da experiência do cinema de três maneiras: ao preencher o campo de visão do espectador com telas, ao usar uma tecnologia para produzir uma viagem virtual, e ao determinar uma posição fixa do espectador. A autora refere-se também aos livretos distribuídos aos visitantes dos panoramas como algo que se aproxima do trabalho de montagem que o cinema viria mais tarde a desenvolver. Tais livretos tinham como objetivo organizar o percurso do visitante pelo panorama.

Em meio às semelhanças que podem ser apontadas entre o panorama e o cinema, destacamos aqui a questão do ocultamento do dispositivo. Em ambos os casos, trata-se de um ocultamento do dispositivo em nome da eficácia de um efeito de realidade. Mas, o que os difere é justamente o modo como alcançam esse efeito, isto é, as estratégias de cada dispositivo. O "efeito-de-real" em jogo e o funcionamento invisível desses dispositivos reforçam as experiências de imersão, que nos panoramas se dão a partir da ilusão de um quadro no qual o observador pode adentrar, e no cinema através das estratégias que interiorizam as imagens no observador. "A ilusão inversa consiste (...) não mais mergulhar fisicamente os espectadores em imagens projetadas, mas interiorizar a imagem no espectador" (NINEY, F. 1998, p.181).

A construção de um modelo de audiência silenciosa e disciplinada fez parte das mudanças que permitiram a criação de um novo regime de observação ao longo do século XIX. Importa aqui perceber que a proposta dos panoramas constitui parte de um mesmo cenário, no qual um observador fragmentado, instável e ansioso por uma visão única e total

---

<sup>17</sup> GRIFFITHS, A. "Le panorama et les origines de la reconstitution cinématographique". *Op. Cit.*

participa de uma experiência ancorada nos próprios limites da visão (em voga nesse momento histórico). O que Jonathan Crary aponta como uma limitação da visão subjetivada e corporalizada, característica da Modernidade, está na base da formação de um regime de observação incapaz de realizar o sonho de uma visão total.

## **I.2 - Dispositivo e formação do observador**

Os estudos sobre a formação do observador moderno são atravessados por questões científicas e filosóficas que buscam dar conta da relação entre visualidade e subjetividade, mantendo as descobertas tecnológicas no horizonte de pesquisa. É certo que, tanto as produções visuais do século XIX quanto as propostas imagéticas atuais mantêm uma forte relação com as tecnologias. No entanto, é preciso rever o papel da tecnologia na relação do homem com o mundo, sob o risco de entendermos a construção das audiências moderna e contemporânea, somente a partir do advento das tecnologias digitais e das possibilidades por elas apresentadas. A fim de redimensionarmos a relação entre tecnologias, visualidade e subjetividade, direcionaremos nossas reflexões para a relação entre dispositivos e observadores, partindo de uma perspectiva epistemológica da modernidade. A chamada alta modernidade<sup>18</sup> foi um momento histórico singular que marcou o nascimento de um observador de segunda ordem pronto para integrar, no início do século XIX, um novo regime de visualidade.

Tendo em vista a ênfase dos estudos de Jonathan Crary na reorganização da visualidade e nas transformações sofridas pelo observador no século XIX, é possível problematizar a modernidade, não apenas do ponto de vista econômico e político, mas

---

<sup>18</sup> Termo utilizado por Hans Ulrich Gumbrecht para se referir ao limiar discursivo de 1800. Observador de segunda ordem. Ver: GUMBRECHT, H.U. *A modernização dos sentidos. Op. Cit.*

também do ponto de vista da ciência e da arte. Sem dúvida, tais estudos podem nos fornecer valiosas pistas a respeito das relações entre política, ciência, tecnologia e arte na passagem do século XVIII para o século XIX, contexto que teria dado lugar a uma ruptura fundamental para a compreensão das modalidades de experiência na contemporaneidade. O tema da percepção nos permite extrair questões a partir da visualidade que, segundo Jonathan Crary, não deve ser tratada apenas como uma questão de ótica. “Muito do que parece constituir o domínio da visualidade é um efeito de outras forças e relações de poder”(CRARY, J. 2001, p. 2-3).

Seguindo as propostas de Michel Foucault, Crary enfatiza não apenas o privilégio do conhecimento em épocas determinadas, mas também a necessidade de demarcar os regimes históricos em que conhecimentos específicos encontraram solo fértil para seu desenvolvimento. Para uma reflexão consistente sobre o tema, ressaltamos também a impossibilidade de separação entre as mudanças históricas nas idéias sobre a visão e os processos de reformulação da subjetividade que não estavam necessariamente ligados a experiências visuais, mas a processos de modernização.

*Talvez seja desnecessário acenar que quando utilizo a palavra “modernização” refiro-me a um processo completamente alheio a quaisquer noções de progresso ou de desenvolvimento, e que é, ao contrário, uma criação incessante e autoperpetuante de novas necessidades, nova produção e novo consumo. (CRARY, J. 2004, p. 68).*

O século XIX é marcado por profundas transformações no que diz respeito à organização das cidades, ao crescimento do capitalismo industrial e aos avanços técnico-científicos. A vida cotidiana transforma-se na velocidade do tráfego urbano, da circulação de mercadorias e das produções nas linhas de montagem. O projeto de modernização da

percepção está intimamente ligado a esse amplo contexto de urbanização, industrialização e aceleração. Tais mudanças estão, sem dúvida, relacionadas a fatores decorrentes da Revolução Industrial, no entanto, é importante enfatizar que tais fatores não definiram apenas transformações tecnológicas e industriais, mas também mudanças no campo da experiência visual.

Novas formas de perceber foram desenvolvidas de acordo com um regime de visualidade subjetiva, capaz de promover experiências que levavam em conta o movimento e o tempo. Essa nova paisagem organizada segundo a lógica da circulação é emblemática para as mudanças perceptivas e ambientais que definem a experiência da modernidade em pelo menos dois aspectos: uma experiência em que o tempo é um agente fundamental como elemento regulador da vida e das distâncias e uma nova experiência do corpo e da percepção humana, moldada pelas novas velocidades e perigos da vida na cidade.

Partindo de uma abordagem neurológica da modernidade, diversos autores relacionam as mudanças na experiência subjetiva com os choques físicos e perceptivos produzidos pelo novo ambiente urbano. Autores como Simmel, Kracauer e Walter Benjamin enfatizaram tais transformações do ponto de vista das novas estimulações sensoriais, à medida que a turbulenta vida urbana, com seu barulho, suas multidões, sinais de trânsito, vitrines e anúncios, bombardeavam impiedosamente o sujeito de modo a distanciá-lo cada vez mais de uma experiência autêntica com o mundo.

*O rápido agrupamento de imagens em mudança, a descontinuidade acentuada ao alcance de um simples olhar e a imprevisibilidade de impressões impetuosas: essas são as condições psicológicas criadas pela metrópole. A cada cruzar de rua, com o ritmo e a multiplicidade da vida econômica, ocupacional e social, a cidade cria um contraste profundo com a cidade pequena e a vida rural em relação aos fundamentos sensoriais da vida psíquica. (SIMMEL apud SINGER. 2002, p. 116 ).*

Esta importante transformação no estatuto do observador é também anunciada por Gumbrecht, em “A Modernização dos sentidos”. Em sua análise, Gumbrecht ressalta o colapso do paradigma sujeito/objeto como modelo para a produção de conhecimento, e o surgimento de uma nova forma de produção do saber. Se, desde o Renascimento italiano, a estrutura estabelecida para o conhecimento opunha sujeito e objeto, sendo o sujeito o observador do mundo e o mundo o objeto de suas observações, é no século XIX que essa polaridade se desfaz em prol de um sujeito que agora é visto como parte desse mundo e que, portanto, torna-se também um objeto de conhecimento.

A conhecida crise da representação promoveu um importante distanciamento entre as noções de verdade e realidade. A realidade passa a ser construída por um corpo imperfeito que admite múltiplas possibilidades de percepção e experiência e que não é capaz de atestar qual delas é a mais adequada. A verdade se distancia da realidade pela impossibilidade de escolha do real mais verdadeiro.

Sem dúvida, outras importantes problematizações a respeito dos limites da representação podem ser articuladas a partir da chamada crise da representabilidade sofrida pela modernidade. Foucault, em seu livro “As Palavras e as Coisas”, aponta o reposicionamento do sujeito no século XIX a partir do momento em que ele se torna também objeto de seu próprio conhecimento. A bipartição clássica entre sujeito e objeto confunde-se nesta intrigante troca de papéis.

*Como ocorre que o pensamento se desprenda daquelas plagas que habitava outrora – gramática geral, história natural, riquezas – e deixe oscilar o erro, na químera, no não-saber aquilo mesmo que, menos de 20 anos antes, estava estabelecido e afirmado no espaço luminoso do conhecimento? A que acontecimento ou a que lei obedecem essas mutações que fazem com que de súbito as coisas não sejam mais percebidas, descritas, enunciadas, caracterizadas, classificadas e sabidas do mesmo modo e que, interstício*

*das palavras ou sob sua transparência, não sejam mais as riquezas, os seres vivos, o discurso que se oferecem ao saber, mas seres radicalmente diferentes? (FOUCAULT. 2000, p. 298).*

Ao longo do processo de modernização da percepção, surgem os modelos subjetivos de visão, responsáveis pelo rompimento com o regime clássico de visualidade. São novos modelos perceptivos que instauram uma concepção de visualidade fundamentada na materialidade do corpo. A visão torna-se dependente do funcionamento fisiológico do corpo do observador e perde seu *status* de perfeição e objetividade clássica, para tornar-se dependente de um corpo humano imperfeito capaz apenas de integrar um contexto de incertezas e opacidades. Inúmeros discursos científicos evidenciavam a constituição e o funcionamento do aparelho sensorial humano em detrimento da natureza do estímulo externo, contribuindo assim para o surgimento da noção de uma visão autônoma.

Até o século XIX, acreditava-se que o modelo de visão humano era análogo ao da *câmera obscura*. Configurando uma identidade extremamente discursiva e determinista em relação ao mundo, a *câmera obscura* definia a posição interiorizada de um observador em relação ao mundo exterior. Estudos acerca da visão humana seguiram-se durante todo o século XIX, descobrindo um corpo humano capaz de produzir diferenças durante o processo perceptivo de acordo com seu funcionamento. As fisiologias ganham espaço nas ciências da época, e diversos cientistas passam a estudar o corpo humano e as particularidades da percepção visual. “A percepção visual, por exemplo, é inseparável do movimento muscular do olho e do esforço físico envolvido na busca de foco em um objeto ou simplesmente mantendo as pálpebras dos olhos abertas.”(CRARY. 1999, p. 72).

O modelo de subjetivação clássico encontra na câmera escura uma metáfora para a constituição de um sujeito racional, o qual toma o conhecimento como verdade única. A Modernidade marca a ruptura com o modelo de visão racional e estática da câmera escura, importante momento em que a verdade é relativizada e o corpo surge como instrumento essencial para a compreensão da realidade. Sob essa perspectiva, não é difícil compreender de que modo o processo de modernização da percepção integra o mesmo solo epistemológico que abriu caminho também para novas subjetividades. Pesquisas acerca do funcionamento do olho e da visão humana permearam os estudos sobre percepção no século XIX, e transformaram o modo como a ciência compreendia o corpo e o olhar. Tais inquietações não se restringiram à Fisiologia, mas influenciaram também a Psicologia, a Biologia, a Economia e a Arte.

A visão na modernidade torna-se o aspecto de um corpo que pode ser capturado, modelado e controlado por técnicas. O acúmulo de conhecimento sobre um observador que assume a forma de um corpo físico favorece o desenvolvimento de procedimentos de normatização a partir de técnicas de estímulo e manipulação. No entanto, se grande parte das investigações sobre percepção pretendia defini-la, normatizá-la, a visão parecia ser a única função do corpo capaz de escapar dessa captura. “O que é importante para o poder institucional é que a percepção funcione de modo a assegurar que um sujeito é produtivo, manipulável e previsível e capaz de ser socialmente integrado e adaptado” (CRARY. 2001, p. 4). Ao longo do século XIX, há uma intensificação dos estudos do corpo e de seus mecanismos no intuito de torná-lo controlável e mais produtivo.

Nesse contexto, o pensamento de Henri Bergson se apresenta como alternativa às teorias do século XIX que privilegiavam a percepção a partir da presença e do imediatismo. Em “Matéria e Memória”, novas formas de síntese envolvem a ligação direta da percepção

sensória com as forças criativas da memória. Seu livro é visto por pesquisadores de diferentes áreas, como uma resposta à estandardização generalizada da experiência e à automatização das respostas perceptivas na virada do século. Sua tese se baseava no pressuposto de que quanto mais condicionado e previsível fosse o comportamento humano, menos aberturas haveria para a memória desempenhar seu papel.

O que diversos pensadores e cientistas chamavam de uma percepção pura, para Bergson, era apenas um ideal existente na teoria, e não de fato. No século XIX, tal percepção idealizada poderia ser alcançada a partir de um profundo mergulho no presente que permitiria a visão do imediato e do instantâneo. Era o sonho do imediatismo inumano, de um ato perceptivo primordial e fundamental que revelaria a essência das coisas, uma percepção confinada ao presente. Contrariando tais concepções, Bergson argumenta que toda percepção, não importa o quanto aparentemente instantânea ela seja, constitui sempre uma duração que prolonga o passado no presente, contaminando sua pureza pelas articulações da memória.

O ponto nodal de seu trabalho parece estar na renúncia à idéia de uma percepção pura. Suas teorias buscavam as diferentes maneiras como memória e percepção poderiam se interpenetrar uma a outra. Para isso, foi preciso rever o conceito geral de uma percepção baseada em um circuito estímulo-resposta, e apontar para a complexidade do que acontece entre a consciência da estimulação e a reação a esse estímulo. Nesse caso, a autonomia individual do sujeito seria proporcional à indeterminação e à imprecisão em que a memória intercepta a percepção. Ou seja, quanto mais determinada fosse a memória, mais habitual e repetitiva seria a resposta perceptiva a uma situação específica. A ação de uma memória habitual e repetitiva indicaria a menor autonomia e liberdade de uma existência individual.

A maioria de nossos atos cotidianos estaria inserida em um percurso da ação que



segue um estímulo sem qualquer interferência, fazendo do sujeito uma consciência autômata. Em Bergson, as mais ricas e criativas formas de vida ocorreriam no que ele chama de zona de indeterminação, no curto-circuito entre o estímulo e a resposta, quando a memória entra em cena abrindo a experiência à esfera da virtualidade. Sendo o sujeito um centro de indeterminação em potencial, o autor postula a sua capacidade de sempre recriar o presente.

O trabalho epistemológico de Helmholtz<sup>19</sup> é o principal alvo das críticas de Bergson. Sua teoria sobre a percepção era um anúncio no século XIX do *status* ilusionístico da visão e da percepção. Helmholtz formulou sua teoria a partir da constatação de que não há necessidade nem correspondência entre a experiência da visão e os objetos do mundo, isto é, a visão dependia mais de um corpo do que de um estímulo externo. As fisiologias da visão e da audição abriram caminho para uma gradual racionalização e instrumentalização dos sentidos através da transferência de suas funções para máquinas e próteses técnicas. Enquanto Helmholtz faz da percepção algo mecânico e automático e a torna compatível com uma imersão no presente, Bergson argumenta que a consciência prática do presente é um bloqueio ao rico funcionamento da memória.

A Modernidade incentivou a difusão de novos aparelhos que reproduzissem o funcionamento do cérebro, resultado de um forte investimento científico para conhecer o funcionamento do corpo e da mente do homem. Multiplicaram-se os estudos acerca da visão e dos instrumentos óticos capazes de estender o limite do aparelho visual natural do ser humano a mundos invisíveis, fossem eles infinitamente pequenos, longínquos, acelerados ou mesmo imateriais. Cada vez mais esses novos instrumentos foram aceitos como tecnologias detentoras do saber e do conhecimento, tornando-se o lugar do saber.

---

<sup>19</sup> Ver: CRARY, J. *Suspensions of Perceptions*. Op. Cit.

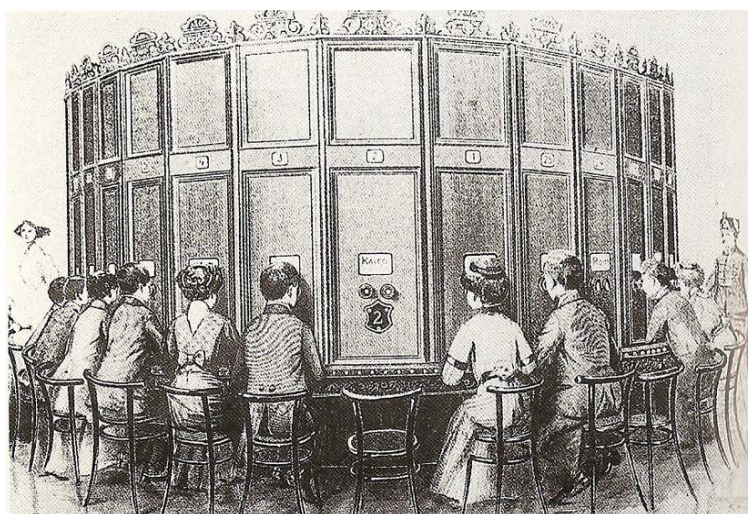
Do ponto de vista da ciência, o observador do início do século XIX era visto como um observador passivo, apenas recebendo estímulos externos que formariam suas percepções. Essas eram consideradas simplesmente um reflexo do mundo exterior. Nas últimas décadas do século XIX, as novas noções de percepção já apontam para o sujeito como um organismo psicofísico dinâmico, que ativamente constrói o mundo à sua volta através de uma complexa tela sensorial e de processos cognitivos diferenciados. Implícita nas teorias da cognição e percepção estava a noção de que a subjetividade é um conjunto provisório de componentes móveis e mutáveis.

Ao mesmo tempo em que podemos estabelecer uma relação entre as transformações sofridas pelo regime de subjetividade no século XIX e o desenvolvimento dos dispositivos de visão, acentuam-se também os estudos e as descobertas científicas que abriram caminhos para novas subjetividades e influenciaram diversos artistas modernos. São estratégias que se apresentam como alternativas à supremacia monocular instaurada pelo modelo perspectivista renascentista que posicionou o sujeito como figura central. O surgimento de modelos baseados na multiplicidade de pontos de vista vai ser problematizado por diversos artistas desde a pintura, passando pela estereoscopia, até a arte cinética e a arte holográfica, na qual o tempo se torna personagem fundamental das obras imagéticas.

A imagem esteresocópica é, segundo Jonathan Crary, emblemática deste novo modelo de observação que se configura a partir do século XIX. O autor destaca o *Kaiserpanorama*, um dispositivo híbrido essencialmente estereoscópico, uma versão de grande escala e multivisual do estereoscópico de Brewster, muito popular em 1850. Empregando slides de vidro, transparentes e coloridos, ele promoveu em escala miniatura algumas das imagens associadas ao *Diorama* original de Daguerre: cenas tridimensionais

em que o efeito de realidade era aumentado pela combinação de luz e pinturas translúcidas. Em pouco tempo o *Kaiserpanorama* foi produzido em massa, permitindo uma experiência singular em que a percepção visual perfaz um percurso variável que engloba momentos de atenção e outros desvios de modo subsequente.

Diante de uma imagem estereoscópica, o olhar do observador não é capaz de uma apreensão total da cena. Apenas partes da imagem são apreendidas ao longo de um percurso do olho. Os elementos da imagem são percebidos como formas planas, deslocadas para longe ou para perto do observador. A relação espacial entre esses objetos não é homogênea, bem como a passagem de um plano e outro, fortalecendo a incerteza em relação às distâncias entre imagem e observador. A estereoscopia permite a construção de um efeito de profundidade que não integra uma unidade lógica, mas a movimentação que decorre de um percurso do olhar no interior da imagem, um olhar que avança e recua aos saltos, ao longo de planos desconexos.



*Kaiserpanorama*, 1880.

O *Kaiserpanorama* foi um dos muitos dispositivos capazes de manter a atenção do observador enquanto introduzia simultaneamente uma variação externa. Ele se apresenta como um lugar onde é possível localizar a industrialização do consumo visual: um espaço em que o alinhamento físico e temporal do corpo e da máquina corresponde ao ritmo da produção industrial e o modo como a interrupção foi introduzida na linha de trabalho de modo a prevenir que a atenção se desviasse para o transe e para o sonho. Mas é também um modo de experiência comum a muitas técnicas pré-cinematográficas no ano 1880 e as cinemáticas em 1890, em que a fragmentação da percepção inerente ao dispositivo é, ao mesmo tempo, apresentada em termos de um *continuum* produzido mecanicamente, naturalizando as disjunções.

Ao longo do século XX, diferentes autores relacionaram a experiência do cinema a situações de transe, sonho, alucinação ou hipnose. Como sabemos, as temáticas do sonho e da alucinação não foram privilégios históricos da experiência cinematográfica, ainda que importantes autores como Jean Louis-Baudry, Christian Metz e Edgar Morin tenham se detido sobre essas questões com a intenção de aprofundar a relação entre cinema e psicanálise.

### **I.3 – Dispositivo e Cinema**

O pensamento sobre o dispositivo surge nos anos setenta, entre os teóricos franceses, para caracterizar o modo de produção cinematográfica e a condição do espectador de cinema, próximo do estado do sonho e do transe. Jean-Louis Baudry publica dois importantes trabalhos que dão início a uma ampla discussão sobre o papel do dispositivo no cinema e o seu efeito produzido sobre espectador: "Efeitos ideológicos produzidos pelo

aparelho de base" (1970) e "Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité" (1975). O interesse nos textos de Jean-Louis Baudry se dá aqui pela maneira como o autor aborda a questão do dispositivo e não tanto pelas questões específicas que relacionam o cinema e a psicanálise, como fizeram diversos outros teóricos do cinema. Pensar de que maneira o desejo da "impressão de realidade" efetuado pelo cinema constitui um "efeito-sujeito"<sup>20</sup> através do dispositivo cinematográfico é uma estratégia para caracterizarmos o dispositivo moderno por excelência.

As análises de Baudry deixaram algumas importantes lacunas, que podem ser, na maioria das vezes, relacionadas ao contexto histórico em que o autor está inserido. Seu entendimento do cinema pela via psicanalítica se apresenta como uma preocupação de um grupo de pensadores bastante expressivos da década de setenta, como a única via possível para entender o papel do dispositivo no cinema. Reafirmamos a importância de rever essas teorias para compreendermos de que maneira o dispositivo estava sendo pensado nesta época, que tipo de experiência ele produzia e qual o papel do observador, para então demarcarmos as diferenças em relação aos dispositivos atuais e o regime de observação que lhes corresponde.

O impacto da utilização do conceito de dispositivo tanto para as teorias do cinema quanto para o pensamento sobre a arte contemporânea está na possibilidade de análise e de crítica de suas formulações teóricas mais conhecidas (Jean-Louis Baudry e Christian Metz). Realizar essa crítica nos será útil para mostrar os pontos problemáticos que existem entre as teorias do dispositivo cinematográfico e a questão do observador. Em nossa proposta de análise, a "impressão de realidade" será a chave para pensarmos esses problemas, tendo em vista o desejo de real amplamente perseguido pela modernidade.

---

<sup>20</sup> Ver: BAUDRY, J.L. in *L'Effet Cinéma. Op. Cit.*

No texto de 1970, apesar de não usar explicitamente o termo "dispositivo", a noção de dispositivo é central no trabalho de Baudry. O importante para o autor é saber se as operações que integram o fazer cinematográfico estão evidentes para os espectadores, e se o seu consumo provoca ou não um efeito de conhecimento. A conclusão do autor é que a dissimulação dessas operações que estão na base do cinema está vinculada à produção de efeitos ideológicos específicos, efeitos esses sempre determinados por uma ideologia dominante.

Se a câmera de cinema ocupa um lugar central em suas análises, é porque ela, ao reproduzir o modelo da câmera obscura, constrói uma imagem análoga às projeções perspectivistas desenvolvidas na Renascença. A visão monocular tem como base a elaboração de um espaço centrado, um ponto fixo em torno do qual os objetos se organizam. Esse ponto fixo determina o lugar do sujeito de uma visão ideal, partilhada também pelo observador de cinema. Por se encontrar no centro da cena, “o espectador se identifica, pois, menos com o representado - o próprio espetáculo - , do que com aquilo que anima ou encena o espetáculo: do que com aquilo que não é visível, mas faz ver (...)”. (BAUDRY. 1970, p. 397). O importante aqui é perceber que o dispositivo produz um "efeito-sujeito", e que é necessário perguntar pela posição desse sujeito diante da imagem. Segundo André Bazin, não é suficiente dizer que o espectador vivencia o que está sendo projetado na tela de cinema como algo que está acontecendo de verdade (impressão de realidade), mas como algo que está lhe acontecendo (efeito-sujeito), sendo essa a principal função do "efeito-cinema".

Ao descrever os efeitos produzidos pela situação de projeção, o autor nos fornece a base sobre o qual sua teoria está edificada: uma certa organização do dispositivo cinematográfico que reproduz as condições psíquicas da caverna platônica e da infância

segundo Lacan, ambas condicionadas pela suspensão da motricidade e pela predominância da função visual.

*A disposição dos diferentes elementos – projetor, sala escura, tela – além de reproduzir de um modo bastante impressionante a mise en scène da caverna, cenário exemplar de toda a transcendência e modelo topológico do idealismo, reconstrói o dispositivo necessário ao desencadeamento do estádio do espelho, descoberto por Lacan (BAUDRY. 1978, p. 395)*

No texto de 1975, Baudry expõe a noção de dispositivo como questão central para teorizar a situação da projeção cinematográfica. Sua aposta identifica no mito platônico da caverna um incômodo que poderia ser entendido através da experiência do cinema. Esse incômodo refletiria o desconforto de Platão em relação a uma possível indistinção entre a cópia e o simulacro, entre a impressão de realidade e a realidade. Trata-se, tanto na caverna quanto no cinema, do real e do sujeito que é levado a ter uma "impressão do real". Segundo a análise de Baudry, tanto o prisioneiro da caverna platônica quanto o espectador de cinema são vítimas de uma ilusão, de uma impressão de realidade, uma vez que confundem as representações com a própria realidade.

Se Platão sugere que vivemos na ilusão, assim como os prisioneiros da caverna, é porque, na sua concepção, a representação seria secundária em relação ao real, que por sua vez seria secundário em relação ao Ideal, lugar único da Verdade. Esta seria então a explicação para a necessidade platônica de suspensão dos sentidos como condição indispensável para a contemplação das essências, da Idéia. O argumento de Platão só é possível pela univocidade do referente, pela unicidade do modelo e da cópia, e pela permanência do olhar, já que é o mesmo olho que vê a cópia e o modelo. Portanto, para contemplar a Idéia seria preciso um outro olhar, um olhar que desqualificasse os sentidos.

Nesse modo, a arte se apresenta como um risco para o Real, pois ela é capaz de produzir simulacros que não remetem a um modelo, que não tem um referente real.

O trabalho de Baudry nos chama a atenção para a importância que Platão atribuía ao dispositivo. Apenas entendendo a operação do dispositivo é que se poderia sair da ilusão da caverna. Sob essa perspectiva, explica-se o motivo pelo qual Platão teria descrito seu dispositivo com tanta destreza e precisão, afinal a eficácia do dispositivo dependia, nesse caso, do seu ocultamento.

A relação entre a caverna platônica e o cinema nos é bastante familiar, principalmente no que se refere aos mecanismos de projeção. Da mesma forma como a película do cinema é uma realidade forjada, as sombras da caverna também não eram sombras da realidade, mas de simulacros, de bonecos de cera ou estatuetas, e de sons produzidos artificialmente. Poderíamos então, seguindo as pistas de Baudry, perguntar que desejo, repousando sobre uma “impressão de realidade”, estaria em jogo, mais de dois mil anos antes da invenção do cinema? Diante dessa perspectiva de análise que coloca para o cinema a questão do desejo do qual ele seria a expressão, Baudry parece consciente dos desvios feitos na leitura do mito da caverna. O autor afirma que o texto da caverna pode efetivamente exprimir um desejo do efeito procurado, almejado e expresso pelo cinema<sup>21</sup>.

O cinema é visto por Baudry como um desejo, uma forma de satisfação perdida que o dispositivo cinema terá como objetivo alcançar e, ele vai pensar a relação entre a “impressão de realidade” e o desejo desta impressão através das considerações freudianas sobre o sonho. Se, para Freud, o sonho era uma forma de alucinação ancorada no desejo da realidade, esse desejo poderia ser encontrado também no início de nossa vida psíquica, na infância, quando percepção e representação mental não podiam ser claramente distinguidas.

---

<sup>21</sup> Talvez por isso, muitos historiadores não parem de buscar aí um ancestral para o cinema.



Nesse estágio do desenvolvimento psíquico, se o objeto do desejo viesse a faltar, ele poderia ser alucinado. A percepção da representação vista como uma percepção do mundo é onde está a chave da “impressão de realidade”, e o que vai distinguir o "efeito-cinema" do sonho. Sob essa perspectiva, o dispositivo cinematográfico reproduziria o dispositivo do aparelho psíquico durante o sono, incentivado pela cisão com o mundo exterior e pela inibição da motricidade determinante em ambos os casos, e corresponderia à materialização do desejo de realidade expresso em Platão.

A articulação entre cinema e dispositivo realizada por Baudry deixa pelo menos duas importantes lacunas que serão apontadas aqui e nos servirão como operadores em nossa discussão sobre o dispositivo cinematográfico: a primeira, uma suposta contradição entre a passividade do espectador moldado pelo dispositivo e a potência do olhar cinematográfico, um olho desencarnado, dotado de ubiqüidade, fantasma da vontade de potência do sujeito, e a segunda, o estabelecimento de uma relação ideológica e causal entre a câmera de cinema e a *camera obscura*.

O argumento usado por Baudry sustenta que a câmera de cinema, fabricada segundo o modelo da *camera obscura*, insere o sujeito no centro da representação, à medida que reproduz as estratégias da perspectiva renascentista. Ou seja, para o autor, é a construção perspectiva do Renascimento que está na origem do modelo cinematográfico, resultando em um efeito ideológico inerente a ela. Se levarmos em conta que a imagem perspectivada na Renascença é o resultado de uma visão monocular que se organiza em torno de um ponto fixo, do olho do sujeito, percebemos o quanto o pensamento de Baudry esteve equivocado ao fazer tal associação com a câmera de cinema.

Se a câmera obscura pode ser considerada o dispositivo básico da representação renascentista, embora não o único<sup>22</sup>, é porque ela tornou-se o modelo mais utilizado para explicar os processos de visão até o século XVIII. O modelo perspectivista está baseado na construção ótica que designa o lugar de uma visão ideal e assegura a necessidade de transcendência. A câmera obscura define uma posição de um observador interiorizado e descorporificado em relação a um mundo externo e institui um regime ótico baseado na separação entre imagem e objeto. No entanto, é preciso ressaltar o nascimento da fotografia e do cinema integram um outro regime de observação baseado nas dinâmicas e opacidades da visão subjetiva (CRARY. 1999, p.27). A relação com uma possível continuação dos códigos naturalistas se dá por conta de convenções dominantes que restringiram a fotografia e o cinema a um conjunto de possibilidades técnicas. O fato é que Baudry desconsidera as formas discursivas das imagens de cinema e aplica sua crítica ao desconstrucionismo baseado no domínio ideológico burguês inerente ao dispositivo<sup>23</sup>.

Em Baudry, o sujeito é uma construção ideológica, ele é parte de uma engrenagem automática do dispositivo cinematográfico. O autor também aponta para uma suposta passividade do observador, o que implicaria descartar todo o trabalho de atividade mental do espectador na produção de sentido, todas as possibilidades de leituras individuais. Diante dessa afirmação, é necessário perguntar pelos elementos do cinema que dirigem e conformam o observador, tanto quanto pelos fatores que ativam a sua criatividade. Se há um potencial ideológico no cinema, acreditamos que esse potencial está no fato de que ele engendra uma crença na *diegese* ancorada na dissimulação do dispositivo. Nesse sentido, não importa o discurso ideológico proposto.

---

<sup>22</sup> Sabemos que as experiências de Brunelleschi com a Tavolleta não fizeram nenhum apelo à *camera obscura* e sim a um espelho. Foi preciso esperar por Leonardo da Vinci, em 1519, para que os objetos fossem observados através de *cameras obscuras*, e mais tarde, por Della Porta, para que elas se popularizassem.

<sup>23</sup> Não podemos afirmar que houve apenas uma única ideologia dominante do século XV ao século XIX.

*Assim, o cinema não seria intrinsecamente burguês, nem idealista, como acreditava Baudry, nem revolucionário como outros puderam também pensar. O potencial ideológico de um dispositivo reside antes no fato de que ele engendra uma crença (cega, podemos dizer), uma crença na diegese, e nisto pouco importa o discurso ideológico proposto (...)(SIROIS. 2003, p. 153)*

O espectador do dispositivo em Baudry é tão imóvel e silencioso quanto o leitor de um livro – de um romance convencional - , ou um espectador de teatro clássico. Portanto, quando dizemos que no cinema clássico o suporte discursivo é transparente, estamos dizendo que o cinema presume um espectador fora de seu ambiente imediato, imóvel, que apaga o suporte para se concentrar na história<sup>24</sup>.

De modo geral, o efeito produzido pelo dispositivo cinema, tal como Baudry o descreve, desconsidera as formas dos enunciados, os conteúdos das imagens, a sua linguagem. Nesse caso, o "efeito cinema" seria fruto de uma organização de elementos heterogêneos, de um conjunto de operações, que articulam uma dominação ideológica invisível a partir da disseminação de uma subjetividade cinema. No entanto, sabemos que o cinema possui uma grande variedade de tipos de dispositivos e imagens, cada um deles constituindo processos diferentes de subjetivação.

---

<sup>24</sup> Contar uma história permite designar o lugar do espectador, seja a função do narrador metalingüística, poética ou referencial.

## Capítulo II- O que é um dispositivo?<sup>25</sup>

### II.1 - Dispositivo nas Teorias do Cinema

A polêmica em torno da utilização dos termos: "dispositivo" e "aparato", permeia a teoria do cinema, pelo menos desde as primeiras articulações de Jean-Louis Baudry e, na maioria das vezes o termo "dispositivo" é usado em contextos relacionados a questões sobre o lugar do observador e as relações de poder intrínsecas ao dispositivo cinematográfico. Lembramos que em seu primeiro texto, 1970, "Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base", Baudry usa o termo dispositivo sem muita ênfase, apenas para se referir à situação de projeção.

*A disposição dos diferentes elementos – projetor, sala escura, tela, - além de reproduzir de um modo bastante impressionante a mise en scène da caverna, cenário exemplar de toda transcendência e modelo topológico do idealismo, reconstrói o dispositivo necessário ao desencadeamento da estadia do espelho, descoberto por Lacan. (BAUDRY. 1983, p. 395)*

Apenas no segundo artigo, 1975, é que Baudry vai usar o termo dispositivo para apontar uma analogia entre o espectador de cinema e a caverna de Platão.

*O prisioneiro de Platão é a vítima de uma ilusão de realidade, quer dizer precisamente o que chamamos de uma alucinação em estado de vigília e um sonho durante o sono; ele é a presa da impressão, de uma impressão de realidade. (...) Platão (...) imagina ou recorre a um dispositivo que faz mais do que invocar, que descreve de maneira forte e precisa em seu princípio o dispositivo do cinema e a situação do espectador. (BAUDRY. 1978, p. 30-31)*

---

<sup>25</sup> Grande parte das idéias desenvolvidas neste capítulo são frutos de articulações feitas por André Parente em sala de aula. Algumas das noções aqui utilizadas podem ser encontradas no texto de André Parente: "Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo" in Penafria, M. (org). *Estéticas do digital: cinema e tecnologia*. Disponível no site: <http://www.labcom.ubi.pt/livros/labcom/sinopse/penafria-estetica-digital.html>

A tradição inglesa optou por traduzir dispositivo pelo termo *apparatus*, decisão que, segundo Frank Kessler, apresenta dois problemas iniciais para o pensamento sobre o dispositivo. Em primeiro lugar, o termo "aparato" não mantém a idéia de uma organização específica, de disposição que o termo em francês implica, e como consequência, dificulta a distinção entre os dois principais conceitos da teoria de Jean-Louis Baudry: dispositivo e aparelho de base.

De um modo geral, Baudry distingue aparelho de base – o que diz respeito a um conjunto de aparelhagens e operações necessárias para a produção e para a projeção de um filme – de dispositivo – referente apenas à projeção dentro da qual o sujeito está inserido. Desse modo, o aparelho de base inclui a película, a câmera, a revelação, a montagem e o dispositivo de projeção. O dispositivo em Baudry é um aspecto do aparelho de base, o qual se refere unicamente à situação de projeção.

A crítica do ilusionismo nos anos sessenta e setenta cumpriu um papel fundamental de desmistificação do dogma da veracidade da imagem. Esse movimento marcou a descontinuidade entre o filme e a realidade, na tentativa de identificar o que é, na experiência do cinema, apenas uma convenção. Segundo Ismail Xavier, a radicalização destas pesquisas culminou em uma operação redutora que promoveu uma cisão entre imagem e mundo, entre forma e matéria. O trabalho de Gilles Deleuze, a seu modo, apresenta uma nova maneira de tecer as relações entre imagem e mundo e, nesse sentido, pode ser vista como uma crítica à noção de dispositivo desenvolvida por Baudry. Não se trata, para Deleuze, de uma situação de ilusão promovida por um dispositivo, mas de ver como o dispositivo do cinema pode dar lugar a diferentes formulações imagéticas e experiências de mundo.

Recentemente, alguns autores vêm retomando a questão do dispositivo para repensar as relações entre o espectador e os modos de recepção visual, principalmente nos primeiros cinemas. Um importante encontro organizado em Montreal, em 2002, reuniu pesquisadores interessados na interseção entre o cinema dos primeiros tempos e os entretenimentos relacionados a esse período, e o modo como essas reflexões podem desafiar as teorias do cinema. Muitos autores vêm reconsiderando a utilização do conceito de dispositivo para recortar as questões históricas e teóricas, e o tipo de visão que os diversos dispositivos, textos e práticas demandavam nos primeiros cinemas. O valor da noção de dispositivo cinematográfico vem sendo discutido, tendo em vista a separação entre a historiografia e a teoria articulada pelas escolas de cinema. Uma nova aproximação vem sendo proposta por estudiosos que tentam mostrar como questões teóricas e históricas podem se encontrar em um estudo sobre o dispositivo.

No cinema, a discussão sobre o dispositivo atravessa as teorias do século XX a partir de trabalhos que visam incluir, de diferentes maneiras, um observador mais ativo na experiência do cinema. As principais críticas giravam em torno das generalizações e abstrações produzidas pela teoria do dispositivo desenvolvida por Baudry, que não levam em conta a textualidade fílmica<sup>26</sup>. O que essas teorias têm em comum é o combate à idéia de um espectador assujeitado, supostamente passivo, que nada acrescenta à narrativa. As pesquisas de Laura Mulvey sobre as relações entre o cinema e o feminismo, as teses cognitivistas do cinema desenvolvidas por David Bordwell e Noel Carroll são exemplares desses esforços.

---

<sup>26</sup> Marie-Claire Ropars e Nick Browne estão entre os que, desde o final dos anos setenta, defendem a idéia de que a análise do texto fílmico de modo algum se reduz a restituir o que já existe no texto como um dado, pois é fruto de uma dinâmica complexa de forças entre o crítico e o texto.

Nos anos setenta, a "Teoria do Dispositivo" foi incorporada aos estudos de gênero sob uma perspectiva feminista, na qual o que estava em jogo era a possibilidade de caracterização das posições de sujeito favorecidas pelo estilo clássico da narrativa. As pesquisas de Laura Mulvey, na Inglaterra, buscavam dar conta de dimensões da experiência e do desejo do espectador do filme narrativo a partir da fixação da imagem, e da identificação do espectador com o personagem. Partindo de uma abordagem psicanalítica, suas pesquisas buscavam pensar o que na imagem se ajusta ao encadeamento narrativo e o que na imagem ultrapassa essa lógica e se apresenta como suplemento na experiência visual. As pesquisas de Mulvey podem ser inseridas em um conjunto de pesquisas que trata das relações entre o dispositivo e as questões ligadas à representação e à sua crise, ou ainda questões ligadas às diferentes abordagens das tensões entre o narrativo e o que na imagem o excede, seja através do corpo e da fisionomia, especialmente quando inseridos no contexto da indústria do cinema, na qual os atores são constantemente transformados em estrelas famosas, seja através da importância atribuída ao detalhe, a um fragmento, ou seja, através da inserção de emblemas urbanos capazes de atribuir ao objeto banal qualidades autônomas.

Os teóricos David Bordwell e Noel Carroll, responsáveis pela polêmica inserção do cognitivismo nas teorias do cinema, desempenharam um importante papel no combate à "Teoria do Dispositivo". No intenso combate a uma visão totalizante das articulações entre estética, lógica capitalista e função social, Bordwell e Carroll apontam a impossibilidade de uma teoria do dispositivo também sob os aspectos psíquicos. A proposta de construção de um modelo para a experiência do observador combate a ideia de um espectador regressivo que se identifica com o filme por conta de uma regressão ao estado de espelho em que o indivíduo se encontra na infância, descartando a psicanálise e mobilizando a psicologia

cognitiva<sup>27</sup>. Se, por um lado, a aplicação das teorias da cognição nos estudos de cinema permitiu um importante deslocamento da experiência cinematográfica em relação às teses psicanalíticas, por outro lado, ela transformou o observador em um sujeito maquínico, cujo comportamento pode ser explicado a partir do bom funcionamento de suas atividades cognitivas.

Os anos oitenta foram marcados por um intenso desgaste em relação à "Teoria do Dispositivo", enfatizado pelas críticas ao modelo psicanalítico. Importantes autores da época, entre os quais podemos citar o trabalho de Gilles Deleuze e Félix Guattari, desenvolveram suas pesquisas a partir do questionamento das premissas da psicanálise, principalmente da noção de inconsciente, sob as influências de Lacan e Althusser. Para esses autores, imbuídos de um espírito crítico e libertador de 1968, a questão principal girava em torno de uma libertação do sujeito dos modelos e amarras institucionais e políticas, tanto das linguagens quanto das estruturas de governo, incluindo nesse percurso uma imprescindível revolução pessoal interna de cada indivíduo de suas próprias amarras psíquicas.

Em seu trabalho sobre o cinema, Deleuze combate tanto a semiologia quanto a "Teoria do Dispositivo". Para ele, a questão do dispositivo cinematográfico jamais esteve ancorada na produção ou não de uma ilusão de base. O importante não estava em pensar modos de libertar o observador assujeitado pelo dispositivo cinematográfico, mas em perceber no dispositivo suas possibilidades de escape e de criação. Não se trata de um pensamento baseado na subversão da lógica de funcionamento de um aparelho ou na

---

<sup>27</sup> O cognitivismo tem o computador como modelo para o entendimento da cognição. É a ciência de processar dados, usar modelos, proceder segundo rotinas, o que torna a recepção uma experiência absolutamente diferente daquela suposta pela teoria do dispositivo. Ver: VARELA, F. *A mente corpórea: ciência cognitiva e experiência humana*. Op. Cit.



evidência das estratégias do dispositivo, mas de descobrir brechas que atravessassem o dispositivo cinematográfico, a partir das quais a relação do observador com as imagens possa ser reinventada. Em Deleuze, tais fraturas marcam o equívoco da própria concepção do cinema como imagens fixas dotadas de movimento.

A ênfase na síntese dos intervalos e a ilusão do movimento estão, segundo Deleuze, atreladas a uma noção equivocada de tempo, de um tempo que é submetido ao movimento e que não dá conta do que é essencial na imagem cinematográfica. Trata-se, porém, de um tempo que se desdobra a cada instante em presente e passado, ou que desdobra o presente em duas direções: uma se lançando ao futuro e a outra recaindo sobre o passado, de um tempo que não é cronológico, mas cindido, simultâneo. O tempo se apresenta como coexistência e não como sucessão, o passado tornando-se contemporâneo do presente que ele foi. Se Deleuze aborda o cinema, é porque, para ele, o cinema é o dispositivo capaz de apresentar uma imagem direta do tempo.

*O cinema aparece precisamente quando a análise do movimento se faz ao nível da série de instantâneos e quando a série de instantâneos substitui a dialética das formas ou a ordem das poses o movimento se faz no intervalo. (...) Não é uma sucessão, mas uma continuação. É a duração que é a continuação de um instante em outro, o que faz o instante precedente não ser uma repetição do precedente.(DELEUZE. 1981, p. 3 )<sup>28</sup>.*

Na obra de Henri Bergson, Deleuze encontra uma importante teoria sobre as relações entre cérebro e consciência, aliadas a uma tematização da crise da psicologia no século XIX, que se tornaria a base de suas teorias sobre o cinema e a filosofia. Em "Matéria e Memória", considerado por muitos estudiosos como um livro singular no conjunto de sua

---

<sup>28</sup> Tradução do autor. Disponível em: [http://www.univ-paris8.fr/deleuze/rubrique.php3?id\\_rubrique=8](http://www.univ-paris8.fr/deleuze/rubrique.php3?id_rubrique=8)

obra, Bergson vai promover uma das maiores reversões dos problemas da percepção: "Toda consciência é algo"<sup>29</sup>. Com essa perspicaz manobra teórica, Bergson escapa tanto do objetivismo científico quanto do subjetivismo psicanalítico, ao destituir o sujeito de qualquer função primordial perceptiva, ou mesmo de um ponto de chegada para onde as imagens convergiriam.

Pensar o dispositivo para além de suas dimensões técnicas significa também ir além de algumas concepções científicas positivistas do tempo. Nesse contexto, não há lugar para o sujeito cartesiano que, iludido pela falsa aparência, contemplaria o mundo à sua semelhança. Para Deleuze, o cinema viria justamente explicitar a crise desse sujeito tematizado pela filosofia, e descartar o paradigma da ilusão. O que está em jogo aqui é perceber de que modo o cinema provoca o pensamento, como o cinema pode produzir uma experiência de duração, e assim restituir nossa crença no mundo.

A taxonomia proposta por Deleuze se apresenta sob dois regimes de imagens: um primeiro associado ao fluxo encadeado de ações em movimentos que reproduzem os clichês, e um segundo regime que o cinema do pós-guerra viria representar, no qual se dá a suspensão de tal teleologia. Surge aqui o cinema da imagem-tempo, nas brechas do cinema do movimento, promovendo um curto-circuito no sistema sensório-motor de ações e reações, e invertendo as subordinações iniciais do tempo pelo movimento. Trata-se de um cinema de composto de sensações óticas e sonoras puras, capazes de tornar visível o tempo, e de provocar o pensamento.

O debate teórico sobre cinema e observador ganha novo rumo com o trabalho de Serge Daney. Seus textos publicados na revista *Cahiers du Cinéma* marcaram uma nova postura que visava o ensaísmo crítico e uma aproximação cada vez maior das obras, ao

---

<sup>29</sup> Ver aula ministrada por Gilles Deleuze: "Bergson, Matière et Mémoire", em 05/01/1981. Disponível em: [www.webdeleuze.com](http://www.webdeleuze.com)

invés da aplicação de conceitos mais gerais. É um momento em que as questões surgem de aproximações intensas com os filmes e críticas apaixonadas. É através da oposição entre profundidade e superfície que Daney desenvolve sua articulação entre o cinema clássico e o cinema moderno, sendo o regime clássico aquele baseado nos efeitos de profundidade, na submissão aos efeitos da montagem e enquadramento, tendo em vista sempre uma grande revelação final. Assim como o célebre filme de Fritz Lang, o cinema clássico implica um "Segredo atrás da porta", um desejo de sempre ver mais, de ver por de trás. "Ou seja, viver o tempo como uma sucessão de fragmentos a serviço de uma teleologia que supõe uma verdade escondida e o caminho tortuoso de sua adiada descoberta". (XAVIER. 2005, p. 190).

Já o cinema moderno, segundo Daney, é justamente o cinema que quebra esse pacto com o observador, bloqueia a pulsão escópica e torna a imagem chata, pura superfície que ela efetivamente é, sem profundidade. A tela devolve o olhar ao espectador. "A imagem reflui em direção ao espectador com a aceleração de um *boomerang*, e o chicoteia com força". (DANEY. 2007, p. 230). Observa-se o nascimento de um cinema que constrói uma máquina de guerra contra o ilusionismo do cinema clássico, recusa o teatro das grandes encenações e se aproxima da pintura na figura política do autor/diretor. Sobre as ruínas de um cinema desqualificado, os cineastas do pós-guerra precisaram de uma nova cenografia, sem simulações, sem jogos. Como diante de um espelho, esse novo espectador capta seu próprio olhar como um intruso, e sua busca já não segue um segredo, mas à sua própria capacidade de sustentação do olhar diante do que vê na imagem. O desconforto de um olhar que se vê, vendo, e inibe as supostas identificações.

Trata-se de um momento na história do cinema marcado pela pedagogia da imagem, que pode ser vista através dos filmes de Godard. É Daney quem descobre em Godard o

diretor que insiste em fazer com que o espectador não deixe jamais a sala de aula. Mas é para uma indissociável ligação entre arte e política que Daney e Godard apontam. Não pode haver inocência na produção de uma imagem, pois ela é sempre fruto de um ponto de vista, de modo que todo filme é também sempre um ato político.<sup>30</sup>

É possível ainda, segundo Daney, identificar um terceiro momento no cinema, iniciado nos anos setenta, um cinema maneirista, já não empenhado na denúncia do ilusionismo nem na reposição da profundidade clássica, mas na composição de um cinema em que se desliza lentamente pelas imagens. Um cinema de passagens, no qual diferentes modelos de ilusão podem coexistir. Trata-se de uma nova cenografia, desta vez nos bastidores da imagem, onde a ilusão é fabricada bem diante do olhar. Se nos filmes de Syberberg o fundo da imagem é também uma imagem de cinema é porque o que se oferece aos espectadores nestes filmes é uma experiência, uma visita ao labirinto, um convite para o museu de suas próprias ilusões.

Nesse contexto, ressaltamos o trabalho de Jean-Louis Comolli, concentrado nas relações entre técnica, estética e ideologia. A partir de um contraponto entre o mundo da informação-espetáculo e a experiência transformadora oferecida por um certo tipo de cinema, o autor enfatiza a clivagem entre, de um lado, o consumo da informação e, de outro, o exercício do espírito crítico. Ou ainda: de um lado, a televisão e o cinema como veículos da roterização e do controle da vida social e, de outro, o filme documentário como uma prática que se desenvolve sob o risco do “real”. Trata-se de discutir o espetáculo midiático a partir da inserção da dúvida, o que em última instância implica a revisão da própria utopia do cinema, este baseado originalmente em um regime de crença na imagem. As imagens sob o risco do "real" são aquelas voltadas para a recuperação da experiência,

---

<sup>30</sup> É preciso ressaltar que "a política de um filme não é o mesmo que um filme político". Ver: DANNEY, S. 2007, p. 242. *Op. Cit.*

são aquelas imagens capazes de apresentar o não-programado, conflito esse que, para Comolli, se encontra no terreno do documentário: imagens tão reais que ultrapassariam qualquer sistema de crenças para se instalar no terreno do pensamento. É importante perceber que, em Comolli, não há uma crítica ao dispositivo cinematográfico como o que deve ser desconstruído para revelar um jogo de forças e poderes, mas uma aposta nas possibilidades do dispositivo, em sua capacidade de surpreender o espectador e forçá-lo a pensar.

Em meio às questões apresentadas pelo cinema moderno, a exploração do instante – a imobilidade como um momento de ativação do pensamento –, e a pedagogia da imagem, apontam dimensões da imagem ainda pouco exploradas. Tais movimentos renovaram as questões sobre o que é o cinema e o papel do dispositivo fora do contexto clássico, e também culminaram na inserção do cinema na problemática das artes visuais. O processo que implica o cinema no campo das artes plásticas ganha forte impulso nos anos oitenta com a consolidação do vídeo. A ampla disseminação da imagem videográfica no contexto das artes foi acompanhada por uma extensa revisão do próprio campo da visualidade.

Em um contexto de trânsitos entre suportes e indefinições das imagens, Raymond Bellour vai aprofundar suas pesquisas nas "passagens"<sup>31</sup> e na produção de novas formas de temporalidade produzidas, à medida que alteram a natureza e a percepção das imagens. Um novo paradigma estético se configura a partir da diversidade de dispositivos e de experiências, caracterizando um lugar intermediário de instabilidades, multiplicidades e hibridismos. As passagens do móvel ao imóvel, as alterações nas velocidades das imagens e o trânsito entre os suportes são pensados por Bellour a partir da noção de "entre-imagens",

---

<sup>31</sup> Raymond Bellour foi comissário da exposição "Passages de L'image", realizada no *Centre George Pompidou*, em 1987, onde os artistas apresentaram obras que relacionavam cinema e arte de diferentes maneiras.

e por Philippe Dubois a partir da idéia de "movimentos improváveis". As pesquisas de Dubois nos chamam a atenção para a importância da miscigenação do cinema com outras práticas como o vídeo e as novas tecnologias, nas quais a questão do dispositivo é fundamental.

Philippe Dubois aborda as questões entre cinema e vídeo tomando o vídeo como um lugar essencialmente de passagens. Em "Movimentos Improváveis"<sup>32</sup>, o autor enfatiza as constantes miscigenações entre o cinema e o vídeo apontando a importância das instalações na criação de dispositivos híbridos, difíceis de serem classificados. O chamado cinema de exposição<sup>33</sup> surgiu para designar uma nova modalidade de cinema construído e apresentado nas galerias e museus de arte, e foi responsável por uma ampla revisão do dispositivo cinematográfico à medida que coloca em questão clivagens estabelecidas, assimilações fáceis e situações evidentes. A passagem do cinema para as exposições nos interroga inevitavelmente sobre o lugar do espectador.

Destacamos aqui o trabalho de Anne-Marie Duguet e de Jean-Paul Fargier, autores que partilham da idéia de que a vídeo-arte é o elemento que promove o processo de desterritorialização do cinema e leva a uma nova forma de pensar a passagem entre imagens. Sob essa perspectiva, o vídeo é considerado um dispositivo privilegiado capaz de radicalizar a experiência com a imagem, promovendo uma miscigenação de corpos – do observador e da imagem - e a criação de novas temporalidades.

Diante das inovações tecnológicas que atravessam o cenário audiovisual na contemporaneidade, um novo grupo de pesquisas surge para dar conta do dispositivo cinematográfico a partir de um recuo histórico ao momento de sua emergência. As

---

<sup>32</sup> Texto publicado no catálogo da exposição de mesmo nome, exibida no CCBB, Rio de Janeiro. *Op.Cit.*

<sup>33</sup> Termo criado por Jean Christophe Rouyoux posteriormente utilizado por Raymond Bellour e Dominique Paini, Philippe Dubois e outros para se referirem ao cinema dentro dos museus e galerias de arte.

pesquisas de Leo Charney se baseiam na relação entre uma temporalidade moderna e o nascimento do cinema em vista de um processo de modernização da percepção. São estudos baseados em uma modernidade neurológica em que o avanço técnico teria determinado novas percepções de tempo e espaço, de modo que o cinema seria um dispositivo inserido neste contexto de novos desafios. Mary Ann Doane aborda as relações entre cinema e o efêmero, a partir da indagação sobre o tempo e o papel do cinema na constituição de novos padrões de experiência. Ambos os trabalhos são marcados por tentativas de encontrar, no contexto do nascimento do cinema, as condições para seu surgimento, como um padrão de movimento e de percepção já estabelecido e que o dispositivo cinematográfico viria apenas a cristalizar.

Por outro lado, as recentes pesquisas de Tom Gunning e André Gaudreault sobre chamado "primeiro cinema" destacam as potencialidades de pensarmos o dispositivo cinematográfico fora de sua formulação hegemônica, sem reduzi-lo a um estágio primitivo, anterior ao cinema narrativo. O conceito de "cinema de atração" tornou-se o operador teórico responsável por deslocar os primeiros cinemas de um lugar de primitivismo (filmes ainda não-narrativos) para um lugar de oposição em relação ao dispositivo do cinema clássico. Trata-se de uma retomada da questão do dispositivo que passa a determinar as relações e os campos de força ao longo da história do cinema, dentro e fora dos modelos hegemônicos, apontando sempre para novos regimes espectatoriais e novas subjetividades.

## II.2 - Dispositivo e produção de subjetividade

O conceito de dispositivo também atravessa o campo da filosofia, na vertente pós-estruturalista. Partindo de questões e contextos diferentes, tanto para Michel Foucault, quanto para Gilles Deleuze e Jean-François Lyotard, o dispositivo é determinante na produção de certos efeitos que se estendem aos discursos, às imagens, aos corpos, aos pensamentos e aos afetos. Michel Foucault busca compreender os dispositivos de poder e de saber em um dado momento histórico, Gilles Deleuze discorre sobre dispositivos e o processo de subjetivação e Jean-François Lyotard desenvolve sua tese sobre os dispositivos pulsionais.

*Para esses autores, há dispositivo desde que a relação entre elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais etc) concorra para produzir no corpo social um certo efeito de subjetivação, seja ele de normalidade ou de desvio (Foucault), seja de territorialização ou desterritorialização (Deleuze), seja de apaziguamento ou de intensidade (Lyotard). (PARENTE. 2007, p.9-10)*

Como possibilidade de contraponto, recorremos ao trabalho recente de Giorgio Agamben, "Qu'est-ce qu'un dispositif?"<sup>34</sup>, no qual o autor aponta para a necessidade de uma revisão em nossa estratégia diante de diversos dispositivos que permeiam o cotidiano, como o telefone celular, o automóvel ou o computador. Segundo Agamben, estes dispositivos se apresentam não apenas como simples objetos de consumo, mas como elementos com forte atuação na produção de uma subjetividade contemporânea.

---

<sup>34</sup> *Op. cit.*



O dispositivo é, sem dúvida, um dos conceitos nodais da obra de Foucault e, apesar de já amplamente estudado e comentado por pesquisadores de diferentes campos do pensamento, merece aqui ser ressaltado por sua concepção conceitual operatória de grande utilidade para pensar as propostas da arte na atualidade. De modo geral, podemos dizer que um dispositivo coloca em jogo elementos heterogêneos e tem sempre uma função estratégica. As reflexões de Foucault são responsáveis pela expansão do conceito de dispositivo em múltiplas dimensões, e todas elas relacionam o dispositivo às estratégias de poder em diferentes momentos históricos. Em "História da Sexualidade"<sup>35</sup>, Foucault faz uso explícito do termo dispositivo para se referir a um conjunto de forças diferenciadas, de repressão e de escape, articuladas pelo poder no campo da sexualidade. O que Foucault chama de dispositivo da sexualidade é um conjunto de forças, poderes, que se reproduzem do Estado à família, do príncipe ao pai, das instâncias da dominação social às estruturas constitutivas do sujeito.

Mais tarde em "Vigiar e Punir"<sup>36</sup>, o dispositivo será determinante nas relações estabelecidas por Foucault entre visibilidade e subjetividade. Nesse contexto, é a prisão o dispositivo por excelência, o qual promove o assujeitamento dos corpos e produz subjetividades dominantes de acordo com cada formação histórica. Através do dispositivo Panóptico<sup>37</sup>, Foucault vai identificar o modo de funcionamento das estratégias de poder, a sua interiorização pelos indivíduos sob essa influência, além do modo de constituição dos saberes ligados às normas estabelecidas. Interessa para o autor pesquisar os mecanismos de

---

<sup>35</sup> FOUCAULT, M. *História da Sexualidade*. Op. cit.

<sup>36</sup> FOUCAULT, M. *Vigiar e Punir: o nascimento da prisão*. Op. Cit.

<sup>37</sup> Modelo de prisão ideal criado por Jeremy Bentham baseado em uma construção arquitetônica circular dentro da qual as tensões nas relações entre ver e ser visto correspondem ao modo de atuação do dispositivo sobre os sujeitos. O dispositivo visava a re-incorporação dos criminosos na sociedade a partir da interiorização do dispositivo de vigilância. Ver: BENTHAM, J. "O Panóptico ou a casa de inspeção". *Op. Cit.*

vigilância e disciplina ancorados na interiorização das normas a partir do olhar do outro, fazendo surgir os chamados corpos dóceis.

*O princípio é, na periferia, uma construção em anel; no centro, uma torre: esta possui grandes janelas que se abrem para a parte interior de um anel. A construção periférica é dividida em celas, cada uma ocupando toda a largura da construção. Estas celas têm duas janelas: uma abrindo-se para o interior, correspondendo às janelas da torre; outra, dando para o exterior, permite que a luz atravessasse a cela de um lado a outro. Basta então colocar um vigia na torre central e em cada cela trancafiar um louco, um doente, um condenado, um operário ou um estudante. Devido ao efeito da contraluz, pode-se perceber da torre, recortando-se na luminosidade, as pequenas silhuetas prisioneiras nas celas da periferia. Em suma, inverte-se o princípio da masmorra: a luz e o olhar de um vigia captam melhor que o escuro que, no fundo, protegia. (FOUCAULT. 2001, p. 166-167)*

Trata-se de subjetividades moldadas ao longo de um processo de interiorização do dispositivo de vigilância, o qual, a partir de então, passaria a seguir os sujeitos onde quer que eles fossem. Sua teoria está baseada no trabalho de um dispositivo que atua na interiorização da norma e constrói sujeitos disciplinados. No entanto, nos estudos de Foucault, tal processo de produção de subjetividade jamais esteve restrito à prisão. O dispositivo Panóptico é utilizado como um modelo teórico a ser aplicado em diversas instituições modernas, como a escola ou o hospital, através das estratégias de confinamento e disciplina. A pertinência da análise do trabalho de Foucault se dá aqui por conta da relação entre elementos heterogêneos que produzem no corpo social um certo efeito de subjetivação (PARENTE. 2004, p. 96-97), permitindo que o dispositivo se torne um modelo teórico a ser aplicado em diversas outras instituições.

Em entrevista à revista *Ornicar? Bulletin périodique du champ freudien*<sup>38</sup>, Foucault define o dispositivo como um sistema de relações que pode ser estabelecido entre diferentes elementos como leis, discursos, instituições, proposições filosóficas ou científicas. Nessa entrevista, Foucault enfatiza a importância da natureza da conexão entre esses elementos:

*(...) seja discursivo ou não-discursivo, existe um tipo de jogo de troca de posições e modificações de funções que podem também ser bastante amplas. Em terceiro lugar, eu compreendo pelo termo "dispositivo" um tipo de – eu devo dizer – de formação que tem como função principal em um dado momento histórico de responder a uma necessidade urgente. O dispositivo tem, portanto uma função estratégica dominante (FOUCAULT. 1980, p. 194-195)<sup>39</sup>.*

A proposta para pensar o dispositivo apresentada em "Ditos e Escritos"<sup>40</sup> parece-nos bastante interessante à medida que as características de um dispositivo apresentadas por Foucault nos servem de modelo de referência para pensar o dispositivo cinematográfico. O autor expõe claramente três pontos fundamentais sobre a constituição de um dispositivo: a) um dispositivo abriga sempre um conjunto heterogêneo de elementos e é a rede que se estabelece entre eles, b) um dispositivo tem sempre uma função estratégica inscrita em um jogo de poder, c) um dispositivo designa necessariamente uma *episteme*.<sup>41</sup> Ou seja, um dispositivo possui três diferentes níveis ou três camadas. Em primeiro lugar, o dispositivo é um conjunto heterogêneo de discursos, arquiteturas, estratégias de saber e de poder, subjetividades e elementos da cultura. Em segundo lugar está a natureza da conexão entre

---

<sup>38</sup> *Ornicar?*, n° 10, julho, 1977, p. 62-93. Referências podem ser encontradas também em: KESSLER, F. "Notes on dispositif". Disponível no site:

[www.let.uu.nl/~Frank.Kessler/personal/notes%20on%20dispositif.PDF](http://www.let.uu.nl/~Frank.Kessler/personal/notes%20on%20dispositif.PDF)

<sup>39</sup> Tradução da autora.

<sup>40</sup> *Op. Cit.*

<sup>41</sup> Foucault propõe que o termo *episteme* diga respeito às formas que nos permitem o acesso ao conhecimento num dado momento histórico, ou, por outras palavras, às condições discursivas que constituem uma epistemologia.

esses elementos heterogêneos. E, finalmente, em terceiro lugar, está a formação discursiva, ou a *episteme*, resultante das conexões entre tais elementos. Sob essa perspectiva, podemos dizer que o cinema, institucionalizado, em uma sala escura onde é projetado um filme contando uma história e nos fazendo crer que estamos diante dos próprios fatos, faz convergir as três dimensões em seu dispositivo.

É importante ressaltar que, para Foucault, o processo de produção da subjetividade não se restringe ao espaço da prisão, nem mesmo em sua forma arquitetônica panóptica. "O Panóptico foi, desde sempre, uma matriz conceitual, um diagrama, uma maneira de dizer que continuamos ainda na prisão, na fábrica, na escola e na família à medida que interiorizamos a formação disciplinar que esses espaços implicam". (PARENTE. 2007, p.10) Desse modo, a prisão funciona como um sistema de controle do indivíduo sobre si mesmo, produzido pelo dispositivo Panóptico e que, ao ser interiorizado, passa a acompanhar os sujeitos por toda parte, em todas as suas relações sociais e pensamentos individuais.

De modo semelhante, podemos dizer que, hoje, o cinema, ou o "efeito cinema"<sup>42</sup>, está por todos os lados, na sala de cinema e fora dela, em outros espaços como a fotografia, a televisão, a *internet*, o museu e a galeria de arte. O que o trabalho de Foucault pode nos oferecer de mais importante enquanto modelo de análise é a idéia de que o dispositivo se encontra sempre entre os elementos em questão, sendo ele invisível, ainda que suas características possam ser sempre delineadas. A interiorização do dispositivo cinematográfico em sua forma dominante pode ser vista como o resultado do processo de assujeitamento produzido pelo dispositivo, mas por outro lado, é também o que permite a

---

<sup>42</sup> Termo utilizado por Jean-Louis Baudry para determinar os efeitos do dispositivo cinema sobre os sujeitos. Ver: BAUDRY, J.L. *L'effet Cinema. Op. Cit.*

criação de desvios em relação a esse mesmo dispositivo, como por exemplo, no chamado cinema de museu <sup>43</sup>.

Giorgio Agamben sugere um caminho diferente para pensar a noção de dispositivo e a produção de subjetividade na contemporaneidade, ao mesmo tempo em que tece significativos pontos de aproximação e de afastamento em relação à tese desenvolvida por Foucault. O dispositivo é a rede que estabelecemos entre esses elementos, é uma formação histórica que, em um dado momento, tem por função responder a uma urgência, portanto, ele possui uma função estratégica dominante. O dispositivo está sempre inscrito em um jogo de poder, mas também sempre ligado a linhas de saber que o condicionam. Partindo de uma concepção teológica de dispositivo que remete a um conjunto de forças, o qual, na relação com os viventes, produz os sujeitos, Agamben demarca o horizonte de suas preocupações e reflexões. Pensar sobre o dispositivo remonta, para o autor, ao próprio processo de hominização e por isso ressoa na própria constituição dualista ocidental do ser<sup>44</sup>.

Agamben ressalta a importância do dispositivo como um conceito operatório que funda uma ação de governo sem nenhum fundamento no ser. “É porque os dispositivos devem sempre implicar um processo de subjetivação. Eles devem produzir seu sujeito.” (AGAMBEN. 2007, p. 27) <sup>45</sup>. Sua proposta está baseada na relação entre *oikonomia* (grego) – economia como o dispositivo através do qual o Cristianismo justifica o dogma trinitário e a idéia de um governo divino providencial - e *dispositio* (latim) – modo de organização das

---

<sup>43</sup> *Cinema de musée* é o termo utilizado por Dominique Paini para abordar o deslizamento do cinema para as galerias de arte e museus. *Op. Cit.*

<sup>44</sup> A economia torna-se o dispositivo através do qual o dogma da trindade e a idéia do governo divino da providência do mundo se introduzem no cristianismo. A fratura que os teólogos tentaram evitar e afastar de Deus no plano do ser, reaparece sob a forma de corte que separa em Deus o ser e a ação, ontologia e práxis. A ação (economia e política) não tem nenhum fundamento no ser, essa é a esquizofrenia que a doutrina da economia deixou como herança para o ocidente.

<sup>45</sup> Tradução da autora.

coisas - como noções fundamentais a partir das quais o termo dispositivo teria seu sentido derivado no ocidente. A problemática do dispositivo, segundo Agamben, poderia ser reconduzida à fratura que separa e reúne em Deus o ser e a práxis.

*Comum a todos esses termos é a referência a uma oikonomia, isto é, um conjunto de práxis, de saberes, de medidas, de instituições cujo objetivo é administrar, governar, controlar e orientar, em um sentido em que se supõe útil, os comportamentos, os gestos e os pensamentos dos homens. (AGAMBEN. 2007, p. 12).*

A proposta de Agamben está ancorada na dualidade entre os seres (substâncias)<sup>46</sup> e os dispositivos, expandindo sua abordagem das instituições já apontadas por Foucault para onde o poder é menos evidente como a caneta, a agricultura, o cigarro, os computadores ou os telefones celulares. A tensão em seu pensamento está direcionada para a produção incessante de novos dispositivos, o que corresponderia, à primeira vista, ao desenvolvimento infinito também de processos de subjetivação. No entanto, Agamben parte do pressuposto de que o estágio atual do capitalismo se difere do capitalismo moderno pelo fato de seus dispositivos já não produzirem sujeitos. Desse modo, vivemos um grave e inevitável processo de dessubjetivação, como o operado, por exemplo, pelo dispositivo televisivo, capaz apenas de produzir autômatos, corpos inertes. Não se trata de atestar o desaparecimento da categoria de subjetivação, mas de apontar um processo de disseminação que leva ao extremo a dimensão de mascaramento que acompanha toda identidade pessoal.

A questão para Agamben parece girar em torno de uma impossibilidade de escapar das atuações dos dispositivos, visto que eles fazem parte de um processo de hominização,

---

<sup>46</sup> As substâncias e os sujeitos não se confundem completamente já que o mesmo indivíduo pode ser o lugar de múltiplas subjetivações: celulares, computadores, escritor e etc.

de produção do humano. Essa perspectiva é agravada pelo fato de que hoje somos, a todo instante da vida, modelados, contaminados ou controlados por um *disposito*. Ainda que Agamben questione os modos de resistência aos dispositivos, seu pensamento parece constatar a impossibilidade de uma reversão. Segundo o filósofo, o que define os dispositivos produzidos na atual fase do capitalismo é que não se trata mais de produzir um sujeito, mas de um processo de dessubjetivação. A subjetivação e a dessubjetivação são indiferentes e não formam um novo sujeito. Ao contrário do que demonstrou Foucault nas sociedades disciplinares, com a recuperação do indivíduo pela negação do antigo através do dispositivo penitenciário e com a produção de um novo sujeito, as sociedades contemporâneas apresentam, para Agamben, apenas corpos inertes. Nesse sentido, a atualidade se configura pelo eclipse da política e o triunfo da economia, na qual vigora uma pura atividade de governo que visa apenas à sua própria reprodução.

A proposição de Agamben parece-nos problemática, por sua impossibilidade de prever algum desvio nessas relações de poder e de resistência (ou profanação) em um dispositivo na contemporaneidade, impossibilitando a reinvenção dos modos de agenciamento que operam saberes e poderes. Nesse âmbito, nada escapa ao jogo de forças dos dispositivos, de modo que o problema do excesso conduz, para Agamben, inevitavelmente, a um vazio, a uma falta de subjetividade.

Sob uma perspectiva absolutamente diferente, o dispositivo, em Deleuze, é atravessado por linhas de diferentes naturezas que não demarcam sistemas homogêneos, mas traçam processos sempre em desequilíbrio. Saber, poder e subjetividades não são, portanto, instâncias definidas, e sim cadeias de variáveis, como já havia enunciado Foucault. Um dispositivo é sempre percorrido por curvas de visibilidade e pelas curvas de enunciação, como *máquinas de fazer ver e de fazer falar* (DELEUZE. 1996a, p. 84), e

comporta linhas de subjetivação que por agenciamento operam em devires. No lugar do sujeito universal, Deleuze observa novas subjetividades múltiplas, nômades, construídas. Sob a ótica deleuziana vemos uma das mais radicais críticas ao sujeito convencional, para quem a melhor forma de ver os sujeitos é como agenciamentos que se metamorfoseiam à medida que expandem suas conexões.

*Por todo tipo de razões deve-se evitar falar de um retorno ao sujeito: é que esses processos de subjetivação são inteiramente variáveis, conforme as épocas, e se fazem segundo regras muito diferentes. (...) Um processo de subjetivação, isto é, uma produção de modo de existência, não pode se confundir com um sujeito, a menos que se destitua este de toda interioridade e mesmo de toda identidade. (DELEUZE. 2000, p. 123)*

Enquanto Foucault dirige seus estudos para o modo como a subjetividade é produzida e moldada de acordo com as forças de cada formação histórica, a produção de subjetividade em Deleuze é privilegiada, à medida que é atravessada por linhas de subjetivação que escapam aos saberes e poderes, como formas de resistências capazes de apontar para novos modos de existência. "Uma linha de subjetivação é um processo, uma produção de subjetividade em um dispositivo" (DELEUZE. 1996a, p. 87). Talvez seja o caso de perguntar se as linhas de subjetivação não seriam os extremos de um dispositivo onde se esboça a passagem de um dispositivo a outro, como linhas de fratura. Se o dispositivo conjuga sempre elementos heterogêneos, esses estão relacionados em uma organização rizomática, acentrada, não-hierárquica, que permite ranhuras e brechas em qualquer modo totalizante de poder.

Uma possível aproximação entre dispositivo e rizoma parece-nos bastante produtiva para delinear algumas importantes características de um dispositivo, além de evidenciar o



esforço das teorias desenvolvidas por Deleuze e Guattari para encontrar agenciamentos (desejo) capazes de tecer novas relações entre os dispositivos. Ainda no início do texto sobre o rizoma<sup>47</sup>, Deleuze e Guattari nos lembram que há sempre linhas de articulação ou de segmentaridade, estratos, territorialidade, mas também linhas de fuga, movimentos de desterritorialização e desestratificação. Tudo isso constitui um agenciamento, uma multiplicidade que vai muito além da lógica binária e das relações biunívocas que dominam a psicanálise, a lingüística, o estruturalismo e a informática. As multiplicidades são rizomáticas, não têm sujeito nem objeto, somente dimensões que não podem crescer sem que mudem também de natureza. "Um agenciamento é precisamente esse crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que ela aumenta suas conexões" (DELEUZE. 1996b, p. 17).

Diante dessa abordagem, uma possível filosofia dos dispositivos, segundo Deleuze, teria então duas conseqüências: o repúdio aos universais já que eles nada explicam; e o desvio para o novo, para a criatividade variável segundo os dispositivos. Questão nascida no cerne do século XX: como é possível no mundo a produção de qualquer novo? O dispositivo se define, portanto pelo que detém de novidade, e que marca sua capacidade de se transformar ou de se rachar em proveito de um dispositivo futuro. *Pertencemos a dispositivos e nele agimos* (DELEUZE. 1996a, p.84). A atualidade de um dispositivo está em sua novidade em relação aos que o precederam. O novo é o atual dentro de uma filosofia do virtual como a estabelecida por Deleuze. O atual não é o que somos, mas aquilo que somos em devir, nosso devir-outro.

O trabalho de Deleuze nos oferece uma importante ferramenta para pensar o cinema, hoje, reinventado nos museus e galerias de arte. Na concepção deleuziana, o cinema é o

---

<sup>47</sup> Ver: "Introdução: Rizoma" in Deleuze e Guattari. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia – Vol 1. Op. Cit.*

único dispositivo capaz de uma apresentação direta do tempo, principalmente o cinema do pós-guerra capaz de potencializar a crise da imagem-ação através do afrouxamento dos vínculos sensório-motores. Como todo dispositivo, o cinema é composto também por linhas de fuga responsáveis por muitos deslocamentos em sua forma dominante. Sua obra nos chama a atenção para o fato de que o cinema é produtor de múltiplas subjetividades que escapam de uma subjetividade constituída a partir de formações discursivas dominantes.

De certo modo, podemos dizer que as teorias apresentadas por Jean-François Lyotard, nos anos setenta, também enfatizam as linhas de fuga do dispositivo cinematográfico. Ainda que as suas propostas sigam caminhos absolutamente diferentes dos sugeridos por Deleuze, o dispositivo, para Lyotard, é sempre o que deve ser subvertido, desviado, diferenciado para garantir a produção de novos padrões de subjetividades. Para o autor, importam as modalidades de desvios mais do que os processos de produção de um modelo de subjetividade. Suas teorias enfatizam a busca pelo energético, pela força capaz de romper com os modelos de assujeitamento visados pelos dispositivos, tomando a forma dos dispositivos pulsionais, do Figural e do Acinema<sup>48</sup>.

O trabalho de Lyotard é marcado pela busca por uma economia libidinal que sob a forma do Figural se opõe às amarras do discurso. Há um esforço na busca por uma decodificação das energias libidinais que a linguagem e o intelecto codificam. Tal esforço indica um privilégio da imagem sobre a narrativa, que se apresenta em um modelo de cinema construído a partir da exclusão dos movimentos aberrantes e pela normalização das pulsões, e as possíveis desprogramações e reversões desse modelo. Em defesa de um cinema pirotécnico, capaz de exaltar forças e acolher diferentes movimentos, Lyotard lança o conceito de Acinema. Se o cinema, como arte representativa-narrativa, se constitui sob um

---

<sup>48</sup> Ver: LYOTARD, J.F. *Des dispositifs pulsionnels. Op. Cit.*

modelo dominante que garante a impressão de realidade, o Acinema se baseia em uma série de subversões de leis estabelecidas, e admite a importância de movimentos aberrantes tais como a imobilidade dos *tableaux-vivants* ou o excesso de movimento como as acelerações, duplicações, alternâncias, todos responsáveis pelas falhas no reconhecimento e pela ruína do fluxo narrativo. Sua contribuição foi importante para Deleuze à medida que corroborou com a sua crítica do sujeito fenomenológico. Mais importante foi a não separação entre o regime do visível e do dizível, a relação entre enunciável e o dizível, pressuposto que Deleuze retomaria mais tarde na sua interpretação do pensamento de Foucault.

Inspirados pela obra de Deleuze, Foucault e Lyotard, importantes teóricos do cinema e do vídeo, como Raymond Bellour, Philippe Dubois, Serge Daney, Anne-Marie Duguet, Jean-Paul Fargier, cada um a seu modo, problematizaram a questão do dispositivo, seja para mostrar que o cinema é capaz de produzir uma imagem que escapa à representação, aos esquematismos da figura e do discurso, à linguagem e suas cadeias significantes, seja por acreditarem que o cinema é capaz de estabelecer um deslocamento em relação às suas formas dominantes ao miscigenar-se com outros dispositivos e meios de produção imagética.

### Capítulo III – Variações do dispositivo: cinema expandido, video-arte e cinema de exposição

Os anos noventa são marcados por novas formulações do fazer cinematográfico, decorrentes de questões apresentadas por artistas, responsáveis pelo transporte do cinema para o campo das artes plásticas. Trata-se de um deslocamento também das funções do dispositivo, agora atravessado pela imagem eletrônica e numérica, que faz as obras deslizarem para dentro dos museus e galerias. Encontramos, hoje, uma quantidade significativa de autores que buscam encontrar nos primórdios do cinema ou nas propostas dos artistas dos anos sessenta um marco para o nascimento das principais questões apresentadas pelas produções cinematográficas contemporâneas. No entanto, não é difícil constatar ao longo de toda a história do cinema, inúmeras experiências que produziram diferentes modalidades de deslocamentos em relação ao seu modelo hegemônico. São importantes deslocamentos que nos permitem rever a história do dispositivo cinematográfico a partir de variações em sua forma hegemônica, e que apontam para mudanças no papel do observador.

Se a "Forma Cinema"<sup>49</sup> é um modelo de representação que resulta de uma série de experiências relacionadas a um tipo de subjetividade consolidada no século XIX, é preciso identificar o que está em jogo nas experiências contemporâneas que parecem desviar o cinema desse modelo narrativo-representativo. Ao longo da história da arte, é possível observar que ao mesmo tempo em que um modelo representativo é consolidado, surgem

---

<sup>49</sup> Termo cunhado por André Parente para se referir ao dispositivo hegemônico do cinema. Ver: "Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo" in PENAFRIA, M. (org). *Estéticas do digital: cinema e tecnologia. Op. Cit.*

também outros modelos que lhe escapam. Desse modo, a proposição de André Parente nos parece bastante relevante. Segundo o autor, a noção de dispositivo pode contribuir para uma renovação da teoria do cinema, sobretudo no que diz respeito à idéia de um cinema expandido sob todas as suas novas modalidades, ou seja, de um cinema que alarga as fronteiras do cinema-representativo instituído e abre novas possibilidades criativas para o observador.

A representação foi por muito tempo, sobretudo no cinema, vista como um modelo de transparência que permite acessar a realidade de modo funcional, especular e pleno. Francesco Casetti nos chama a atenção para a importância de dimensões como opacidade, resistência e dispersão, por serem essas dimensões capazes de nos permitir pensar para além da noção de representação pura. Tal abordagem se aproxima do chamado "sentido obtuso" descrito por Roland Barthes<sup>50</sup> como vazio de informação, a-narrativo, com duração própria, e do Acinema de Jean-François Lyotard caracterizado pela desordem, pelo excesso e pela intransitividade, ainda que esses autores tenham encontrado caminhos diferentes para abordar a impossibilidade da representação no cinema. Enquanto o irrepresentável em Barthes está no cerne mesmo da representação, Lyotard vai encontrá-lo fora da representação, em uma série de subversões de leis estabelecidas pelo cinema hegemônico, admitindo a importância dos movimentos aberrantes, como as pausas dos *tableaux-vivants* ou as acelerações excessivas, responsáveis pelas falhas no reconhecimento e pela ruína do fluxo narrativo.

---

<sup>50</sup> Ver: BARTHES, R. "O terceiro sentido" in *O Óbvio e o Obtuso*. Lisboa: Edições 70, 1984.

Ao longo da história do cinema, é possível delinear pelo menos três momentos em que o cinema escapou de seu modelo hegemônico: o cinema expandido<sup>51</sup>, a vídeo-arte e o cinema de exposição, cujas diferenças podem ser pensadas a partir da noção de dispositivo. Identificar esses desvios é importante para constatar que houve uma série de experimentações com o dispositivo cinematográfico, muitas delas recontextualizadas e repensadas, hoje, em torno das artes plásticas. Atualmente vemos se abrir um outro campo de experimentações que engloba um conjunto de manifestações que tiveram início no final dos anos de oitenta, e as quais podemos chamar de cinema de exposição, cinema de museu ou cinema de artista<sup>52</sup>. Nesse contexto, duas importantes questões se colocam: o que há de comum entre o cinema expandido, a vídeo-arte e o cinema de exposição? Em que medida podemos inserir o cinema de exposição em um conjunto mais amplo de fenômenos que se constituem como uma nova formação discursiva?

Diversas manifestações cinematográficas fizeram do dispositivo um campo privilegiado de experimentação. A releitura do cinema como um dispositivo que pode ser constantemente reinventado parece ser o que une os conceitos de cinema expandido – manifestação voltada para a produção de *happenings* e *performances* utilizando a projeção combinada a outras expressões artísticas - ; vídeo-arte – propostas artísticas nas quais a invenção de novos dispositivos foi fundamental ; e de cinema de exposição - caracterizado pela espacialização da imagem e a interrupção do fluxo temporal, seja do filme, seja do espaço de projeção. Esses três momentos da história do cinema marcam uma trajetória de

---

<sup>51</sup> Lembramos que o termo cinema expandido já era empregado pelos cineastas experimentais Jonas Mekas, Kenneth Anger, Paul Sharits, Ken Jacobs, Andy Warhol, Stan Vanderbeek, entre muitos outros, antes de se popularizar por meio do livro de Gene Youngblood.

<sup>52</sup> Termo utilizado por André Parente para falar das manifestações fílmicas produzidas por artistas desde os anos 70 até hoje que levaram seus filmes para dentro de museus e galerias.

diferentes modalidades de solicitação do observador em virtude de variações no dispositivo cinematográfico.

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

A experimentação artística dos anos sessenta e setenta desafiou todo um conjunto de hierarquias e limites que governavam a identidade e a natureza do trabalho de arte, assim como sua função, sua relação com o público e seu lugar de apresentação, com a particularidade de jamais instituir novos lugares e novos padrões. A falta de especificidade e de homogeneidade dos trabalhos videográficos é sintomática de uma arte difícil de ser definida e classificada, a qual toma sempre como ponto de partida o deslocamento da arte e do observador de seus papéis habituais. Trata-se, sobretudo de enfatizar que a grande colaboração do vídeo foi a hibridização dos dispositivos, a possibilidade de miscigenções e passagens que expandiram o cinema para outros ambientes como as instalações, permitindo novas experiências espaciais e temporais e um novo contexto de observação.

Nesse contexto de trânsitos entre suportes, ressaltamos a configuração de uma nova estético, a partir da diversidade de dispositivos e de experiências promovidas pelas passagens entre as imagens, caracterizando um lugar intermediário de instabilidades, multiplicidades e hibridismos. Atualmente, é possível identificar o surgimento de novas problemáticas tendo em vista a entrada do cinema nas galerias e museus. Enquanto no cinema convencional o observador está submetido a um acontecimento com duração própria, no cinema de exposição não há como instituir um tempo único. Há uma espacialização da obra responsável pela implosão do tempo linear, que passa a se submeter ao percurso e à experiência individual de cada espectador. Os modelos representativos são perturbados por uma lógica de variações múltiplas. Não há seqüencialidade, mas diferentes modalidades de percepção e temporalidade.

É possível encontrar ressonâncias entre o cinema expandido, a vídeo-arte e o cinema de exposição. No que diz respeito, por exemplo, à duração dos filmes, os filmes *Sleep* ou *Empire*, de Andy Warhol, nos oferecem a imagem do *Empire State* por 12 horas ou a imagem de um homem dormindo por oito horas seguidas. Esses filmes apresentam uma duração estendida e uma fraca estrutura narrativa. Hoje, trata-se de um cinema de múltiplas temporalidades que convida o espectador a atravessar as imagens, a adentrá-las, promovendo uma espécie de corpo a corpo entre as imagens e os espectadores, e de múltiplos sentidos, os quais constituem a experiência do observador com a obra através de um dispositivo.



### III.1 – Cinema Expandido

De modo geral, dizemos que o termo “cinema expandido” se refere a todo espetáculo que excede ou modifica o ritual cinematográfico convencional: projeção sobre uma tela diante dos espectadores, uma imagem obtida pelo deslizamento de uma película em um projetor. No entanto, observando muitos desses trabalhos, percebemos que eles apresentaram variações e intenções muitas vezes contraditórias entre si. Se, por um lado, dizemos que os artistas do cinema expandido trabalhavam sobre fortes críticas a respeito do cinema em sua formulação convencional, por outro lado, percebemos que muitos trabalhos estavam mais voltados para a possibilidade de uma nova apreensão da realidade que permitisse alcançar novos níveis de consciência através do aumento da estimulação sensorial do que, de fato, para uma discussão sobre novas possibilidades do cinema.

Em “Éloge du Cinema Experimental”<sup>53</sup>, Dominique Noguez dedica o último capítulo à apresentação de algumas propostas experimentais a partir das quais podemos pensar o cinema expandido: multiplicação das telas, poli-expressividade, presença, desconstrução e problematização do próprio termo cinema. Se essas características nos servem de roteiro para apresentar algumas obras, é preciso levar em conta que mais de uma delas pode ser encontrada simultaneamente em um mesmo trabalho. As características enumeradas acima nos servem apenas como guia para apresentarmos a diversidade de experiências no contexto do cinema expandido. Sem dúvida, muitos cineastas experimentais podem, hoje, ser incluídos nesse movimento de expansão do cinema.

A tela tradicional se tornou insuficiente para os artistas dos anos cinquentas, os quais se empenharam em expandir e multiplicar o espaço destinado às imagens. Se os artistas da

---

<sup>53</sup> *Op. Cit.*

vanguarda desejaram transformar a tela de projeção, esse mesmo desejo já parecia rondar o cinema desde pelo menos 1900, quando os irmãos Lumière expuseram um cinematógrafo gigante na Exposição Universal de Paris. Para essa projeção, foi construída uma tela com vinte e um metros de largura por dezoito de altura, com o objetivo de garantir que um número maior de pessoas pudesse assistir às sessões de cinema. Lembramos que, no início do mesmo século, Raoul Grimoin-Sanson apresentou o Cinéorama<sup>54</sup>: um panorama cuja tela de pintura foi substituída por uma tela quase circular sobre a qual dois projetores apresentavam as imagens, unindo panorama e cinema. Tanto nas projeções em sala de cinema quanto em panoramas, podemos constatar que a "impressão de realidade" não é diretamente proporcional ao tamanho da tela, ou seja, a ilusão não aumenta na mesma proporção do tamanho das telas.

A famosa projeção em três telas feita por Abel Gance no filme *Napolén*, em 1927, ao que tudo indica, corresponde à primeira realização e apresentação de um filme em múltiplas telas. As imagens apresentadas por Gance sobre as telas de projeção tanto podiam formar uma continuidade como podiam criar descontinuidades visuais. A projeção de *Napoléon* em diferentes telas se caracterizou como uma projeção descontínua, isto é, ainda que mostrasse em alguns momentos a mesma imagem repetida nas três telas, na maioria das vezes apresentava três imagens diferentes em cada uma delas.

---

<sup>54</sup> Ver: COMMENT, B. *Le XXème siècle des panoramas. Op. Cit.*



*Napoleon, 1927*

A idéia de projetar três cenas sob perspectivas diferentes justifica a chamada "polivisão" inventada por Abel Gance, para quem essa era uma forma mais afetiva de experimentar o cinema, na qual o choque de duas ou mais imagens criava o poder milagroso da ubiqüidade. Em "Départ vers la Polysvision"<sup>55</sup>, Gance aponta a "polivisão" como "uma nova maneira, mais curta, mais atômica, mais lírica, para contar uma história" (Gance. 1954, p. 6). Haveria um evidente desejo de criar uma experiência visual mais completa para o cinema, porém, tratava-se sempre de contar uma história.

A iniciativa de Abel Gance influenciou diversos artistas, como Malcon Le Grice, que filmou o mesmo piquenique com quatro câmeras ao mesmo tempo em *After Manet, after Giorgione, le déjeuner sur l'herbe* (1974)<sup>56</sup>. As câmeras de Le Grice, além de produzirem imagens diferentes por conta dos pontos de vista e das distâncias focais de suas objetivas, continham diferentes tipos de filmes: um positivo preto e branco, um negativo preto e branco, um positivo colorido e um negativo colorido. As projeções simultâneas produziam um efeito de desorientação que obrigavam o espectador a um intenso esforço mental.

---

<sup>55</sup> O sistema de "polivisão" só foi implementado a partir da criação de um sistema triplo de câmeras, desenvolvido por André Debrie. Ver: GANCE, A. "Départ sur la Polyvision". *Op.Cit.*

<sup>56</sup> Esse mesmo filme também recebeu o título de *Fête champêtre*.



*After Manet, after Giorgione, le déjeuner sur l'herbe, 1974*

O conhecido "The Chelsea Girls" (1966) de Andy Warhol é feito sob uma perspectiva diferente. Warhol projeta sempre duas imagens feitas a partir de longos planos-sequências de diferentes personagens dentro do Hotel Chelsea, em Nova Iorque, no entanto, tais personagens não são filmados ao mesmo tempo, apenas têm suas imagens projetadas simultaneamente como se tivessem convivido no mesmo período dentro do hotel. O som acompanha apenas uma das imagens, enquanto a outra permanece muda, como se estivesse lá, apenas para lembrar o espectador da existência dos vizinhos.

Muitas vezes, o excesso de imagens simultâneas de um espetáculo de cinema expandido fazia com que as imagens já não mantivessem relações entre si, rompendo com qualquer possibilidade narrativa. Em outras situações, as imagens pareciam estar ligadas por uma idéia simplista de que o mundo é diverso, assim como as percepções que temos sobre ele. Na contramão da idéia de que o cinema pode apresentar as múltiplas percepções do mundo, podemos ressaltar diversas experiências, a partir dos anos sessenta, realizadas com poucos recursos, nas quais é clara a intenção de usar as múltiplas projeções para retirar

algumas imagens de uma situação de excesso. Frequentemente, essas experiências se faziam com a projeção de apenas duas imagens que se prolongavam uma na outra, ou se opunham. Se Lutz Mommartz, em *Links/rechts* (1968), e Roger Hewins, em *Duet* (1968), prolongam as imagens, é menos com a intenção de aumentar a ilusão de realidade, do que para apontar os obstáculos para uma possível sincronização entre elas, e assim brincar com essa fronteira. Em *Links/rechts*, são os próprios personagens que passam de uma tela à outra, transgredindo os limites da tela de projeção.

Chris Welsby também trabalha com a idéia de prolongamento de imagens através das telas, mas com a intenção de introduzir neste prolongamento algumas brechas, alguns hiatos. Em *Windvane* (1972) Welsby instala dois cata-ventos em duas câmeras, uma ao lado da outra, com a intenção de que elas girassem em movimentos panorâmicos ao sabor do vento. O resultado foi projetado em duas telas, cada um com sua trilha sonora captada do vento. Em *Shore Line I* (1977), Welsby produz seis imagens da mesma praia, com a câmera fixa, e as projeta em seis projetores um ao lado do outro, mantendo a mesma linha do horizonte, porém sem nenhum esforço para sincronizar os filmes. O que a princípio parece uma imagem panorâmica de uma praia logo se revela como múltiplas projeções a partir do efeito de descontinuidade entre os pedaços da imagem.



*Windvane*, 1972

Inúmeros outros efeitos de descontinuidade também foram produzidos a partir da criação de pequenas diferenças entre as imagens como em *Yes No Maybe Maybenot* (1967) de Malcon Le Grice. Nesta obra o artista apresenta uma versão positiva e outra negativa da mesma imagem, oferecendo jogos de contrastes visuais e sonoros para que o espectador construa sua própria síntese do filme.

Muitos dos exemplos citados acima funcionam como operadores para pensar o modo como a multiplicação das telas colocou em questão a sala tradicional de cinema. Nesse sentido, o trabalho de Stan VanDerBeek é bastante emblemático. O artista cria um *Movie-drome*, também chamado por ele de "murais cinematográficos", ou de "cinejornais de sonhos", nos quais o artista projeta imagens e sons em um cinema hemisférico, cujos efeitos visuais e sonoros são produzidos a partir das mais variadas técnicas. *Feedback nº 1*, *Variations nº 5*, *Poem field nº 2* e *Move-movie* são algumas de suas experiências mais conhecidas. O *Moviedrome* foi uma tentativa de transformar completamente a experiência cinematográfica a partir de projeções multimídia combinadas a outras artes como a dança, o

teatro e a música. VanDerbeek compreendia essa experiência como a criação de uma galeria de imagens universalmente disponíveis.

*A pesquisa imediata e o desenvolvimento das imagens-eventos e performances no Movie-Drome. Eu devo chamar esses protótipos de apresentações de: Movie Murals, Ethos-Cinema, Newsreel of Dreams, Feedback, Image, Libraries. Quando eu falo dos movie-dromes com bibliotecas de imagens, está entendido que tais teatros-vida devem usar algumas das novas técnicas ... e então ser uma comunicação real e centros de armazenamento, que, por satélite, cada domo pode receber sua imagem do mundo a partir de uma ampla biblioteca como fonte, guardá-las e programar a apresentação do feedback para a comunidade local que vivei perto do centro, esse novo feedback, poderia, de forma autêntica, rever a totalidade da realidade das imagens do mundo em um show com uma hora de duração. (VanDerbeek. 1966, p.15 )<sup>57</sup>*

A idéia de poli-expressividade está presente em grande parte dos trabalhos do cinema expandido. Sob uma perspectiva futurista, o cinema seria a mídia mais adequada para dar lugar à multiplicidade expressiva apontada e almejada pelos vanguardistas. Em 1933, Marinetti propõe uma espécie de "teatro-total" – sintético, poli-sensacional, simultâneo, poli-cênico, radiofônico, olfativo, tátil – fazendo os espectadores se deslocarem em torno de inúmeras cenas circulares em que se desenrolariam simultaneamente ações diferenciadas, segundo diferentes graus de intensidade. No final dos anos cinquenta, vemos multiplicarem-se os espetáculos multimídia, como *Vortex Concerts*, USCO e as projeções de VanDerBeek.

---

<sup>57</sup> Tradução da autora. Ver: VanDerBeek, Stan. "Culture Intercom, A Proposal and Manifesto" in *Film Culture* 40. 1966, p. 15–18. Reeditado por Gregory Battcock. *The New American Cinema. A Critical Anthology*. Nova York, 1967, p. 173–179. Disponível em <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/133/>

Os espetáculos multimídia relacionam, sobretudo a música, a dança e o teatro, ao cinema. Como observou Jonas Mekas em seu "diário do cinema"<sup>58</sup>, nota-se que muitos espetáculos oscilam entre a experiência teatral, a experiência musical e a experiência cinematográfica. No entanto, é possível identificar outros tantos espetáculos nos quais o cinema desempenha um papel bem mais modesto, retomando uma tradição já estabelecida pelo teatro, como é o caso de *Mathusalem ou l'eternel bougeois* (1923), de Yvan Goll, em que o cinema é usado ao longo do espetáculo teatral apenas para representar os sonhos de Matusalém. Nos anos 60, Joseph Svoboda e Virginio Puecher também recorrem à projeção e ao circuito fechado de televisão em algumas de suas peças.

O cinema se conjuga a outras artes através de um forte desejo de ultrapassar seus próprios limites e entrar em um campo mais vasto. Tal esforço revela uma tentativa de alcançar outros meios de expressão, que permitam uma aproximação com espetáculos como o circo, o teatro, e a dança. O que o cinema parece querer compartilhar com os espetáculos teatrais ou circenses é exatamente a necessidade da presença física dos autores do espetáculo ou de seus intérpretes, assim como o diálogo muitas vezes confuso, mas sempre cheio de afetos, com os espectadores. O cinema, ao contrário, é uma arte em que o artista e o espectador não estão em contato direto, o que pode ser caracterizado como uma arte de dissolução dos corpos em favor de uma presença virtual. De todo modo, o que a presença física dos artistas produz em um espetáculo teatral ou circense é a idéia de que cada espetáculo é único, imprevisível e irreprodutível.

Muitos cineastas experimentais criaram condições específicas nas salas de projeção para que o público participasse de modo mais ativo. Dentre as propostas de Maurice

---

<sup>58</sup> Ver: MEKAS, J. *Diário de cine: el nacimiento del nuevo cine americano*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1972.



Lemaître está a desconstrução do formato convencional da tela de cinema. Em *Le film est déjà commencé?* (1950) Lemaître projeta as imagens sobre os comediantes ou sobre os próprios espectadores, anunciando a criação de um "relevo vivo". Nesse caso, os espectadores são chamados a participar da obra, a literalmente fazer parte do filme.

Diversos outros artistas da época se aproximaram dos modelos dos espetáculos circenses ou do show de música. Em *MD*, Giovanni Martedi desvia o fecho luminoso do projetor com a ajuda de um espelho, transformando um filme documentário em uma multiplicidade de cores e luzes. Da manipulação dos aparelhos de projeção às intervenções diretas sobre os espectadores perturbando a atenção sobre o filme, trata-se de interromper o fluxo narrativo do cinema convencional e de criar as condições para uma experiência corporal.

Destacamos os rituais organizados em Nova Iorque por Angus McLise e Piero Heliczer, e por Jeff Keen, na Europa. Este último queimava bonecas com um isqueiro enquanto projetava suas próprias imagens de gênero *pop*, em *Cineblatz* (1968). Tais eventos marcam a entrada do cinema no contexto dos *happenings* em que estava em jogo a criação de um acontecimento irreproduzível, cheio de improvisações, de transgressões sexuais e de contestações sociais. Ao mesmo tempo, encontramos diversos trabalhos em que os artistas usaram o cinema como uma ferramenta para documentar seus *happenings*, delegando a ele, mais uma vez, um papel apenas secundário.

Muitos trabalhos vão transformar a tela de projeção substituindo a tela convencional pelo corpo do artista ou dos espectadores. Em alguns casos, o próprio artista, nu, se transformava em tela para onde convergiam suas projeções, como o caso de Malcon Le Grice em *Horror Film n 1*. Muitas outras iniciativas como essa visavam duplicar ou completar o filme. Segundo Jonas Mekas, o trabalho de Ed Emshwiller, *Body Works* (1965)

merece destaque. O artista cria um verdadeiro *ballet* cinematográfico, no qual os dançarinos vestidos de branco servem de tela para as projeções de imagens deles próprios ou de partes do seu corpo. Em *Untitled Chase*, Arthur Sainer apresenta um espetáculo no qual os atores interpretam uma ação cujos elementos foram mostrados pela projeção de um filme em *loop* ao lado da cena. Robert Whitman realiza em *Two Holes of Water Two* (1966) duas projeções simultâneas: uma projeção de um filme sobre geleiras e outra projeção em uma geleira de plástico que deveria ser inflada pelos espectadores.

Dentre os inúmeros casos em que os artistas promoveram um confronto entre os signos fílmicos e seus referentes, ressaltamos aqueles casos em que há um prolongamento entre a imagem e o referente. É Jonas Mekas quem descreve o espetáculo *Lanterna Mágica* (1969) em que um patinador se desloca pela cena (essa é a impressão) em uma rua apresentada pela tela (filmada de dentro de um carro em movimento).

*A imagem fílmica animada (a rua) é projetada diante do patinador presente na cena (ele balança suas pernas e seus braços, salta para a direita e para a esquerda para evitar os carros, mas de fato ele fica no mesmo lugar) e temos a impressão de um percurso de dar medo em uma rua de grande circulação (MEKAS. 1972, p.313).*

O trabalho de Annabel Nicolson se insere no mesmo contexto de duplicidades e combinações de projeções de filmes e performances. Em *Reel Time* (1973), a artista fura um rolo de filme em uma máquina de costura que ao passar pelo projetor mostra uma imagem da própria Annabel Nicolson furando um filme na máquina de costura. A ação chega ao fim apenas quando o filme, cheio de buracos, já não pode mais passar pelo projetor. Em *Rolla*, de Shuji Terayama (1976), aparecem três mulheres fardadas que

parecem desenhar uma pessoa da sala. Um espectador real se levanta e anda na direção da tela, sobe uma escada e entra no filme, promovendo a famosa transubstanciação dos corpos no cinema. De fato, o corpo real desaparece diante da tela enquanto seu corpo filmado do mesmo tamanho e com as mesmas roupas aparece no filme, para depois sair da tela e retomar seu lugar na sala de cinema.



*Reel Time*, 1973

É evidente o desejo de desconstrução presente nas experiências do cinema expandido. Muitas vezes, a decomposição da obra em seus elementos tem a intenção de revelar ao público o seu processo de produção, fazendo dos elementos do filme e de suas etapas de produção, a própria obra. Mais do que revelar o funcionamento da obra, a preocupação dos artistas dessa época era fazer do processo de construção do filme, o filme em si, criando verdadeiras "obras em progresso". O trabalho de David Dye, *Overlap*, nos mostra como o artista, através da manipulação direta do *zoom* durante a projeção, pode encaixar as imagens de uma projeção sobre as imagens do mesmo filme em uma outra projeção ao lado, essa com os movimentos de *zoom in* e *zoom out* previamente

estabelecidos e inalterados durante a projeção. No final da apresentação, o artista sobrepõe as imagens das duas projeções fazendo-as coincidirem.

O trabalho de desconstrução do cinema chegou aos limites da destruição da própria tela com *Film and Film n 4*, de Takehisa Kosugi, no qual a artista recorta pedaço por pedaço do filme durante a projeção até a sua destruição completa. Ao lado das inúmeras propostas de eliminação da tela de cinema, está a idéia de que tudo pode se transformar em uma tela de projeção. Em *Corpocinema* (1967), Jeffrey Shaw usa um domo inflável transparente para projetar diferentes produções fílmicas como animações, documentários, imagens abstratas, dependendo do tema da sessão. Tendo em vista a transparência do domo, este não serviria de tela de projeção, de modo que sua função torna-se apenas arquitetônica. O domo transparente servia de proteção para a geração de outras telas a partir de substâncias de diferentes densidades, como sprays coloridos, líquidos, pós, fumaça, espuma de incêndio etc. Shaw cria um volume tridimensional em que as imagens são projetadas. Como nos lembra Anne-Marie Duguet, nesse caso, é a possibilidade de fazer cinema que se encontra seriamente comprometida.

Ao revelar a função da tela de projeção, Shaw apresenta um campo de representação que está além de qualquer ficção e cria um campo de interação, um lugar de troca e transformação de energia. A aparição ou desaparecimento das imagens corresponde de modo inverso às ações dentro do domo. Nesse caso, as imagens resultam do encontro entre, por exemplo, a fumaça e a luminosidade da cena, de modo que a quantidade de agentes heterogêneos e eventos simultâneos constroem uma complexa dinâmica temporal.

*Performances feitas por diversos artistas no espaço do domo misturaram-se com aquelas gravadas no filme; a duração específica da imagem projetada confrontou a duração caótica do fenômeno interceptivo, e as metamorfoses*

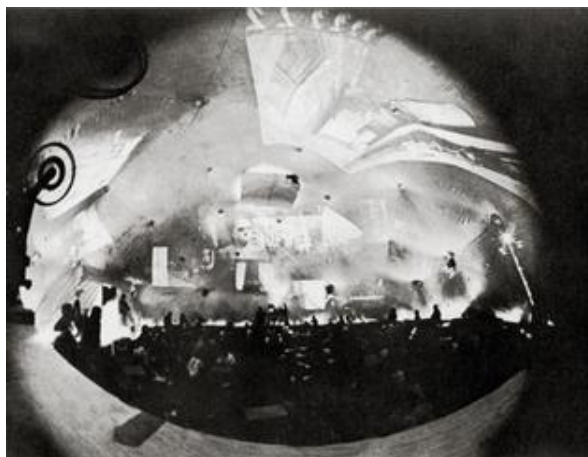
*do evento-tela transmitiam movimentos às imagens paradas.* (DUGUET. 1997, p. 27-28).

As "performances eventos" produzidas por Jeffrey Shaw em 1967, nos mostram sua pesquisa sobre o trabalho de expansão do cinema, e elas englobam muitas das características do cinema expandido citadas ao longo deste texto. *MovieMovie* (1967) também é feito em um domo transparente no qual as imagens são projetadas, mas a principal diferença se dá por conta da superfície icônica inflável em que uma parte externa é transparente e a outra parte interna é opaca. A parte inflável da estrutura cria uma dupla tela em constante metamorfose a partir de várias projeções e ações da própria audiência. A dinâmica das interações entre os sons e as imagens e as estruturas criaram as condições para um verdadeiro acontecimento<sup>59</sup>. A criação de uma tela dupla permitiu a Shaw explorar a tela como um lugar de contaminação e de transformação entre o atual e o virtual.

Seja através de uma projeção em múltiplas telas, da organização de eventos-performances nos quais os espectadores estão em movimento ou deitados em um colchão – é o caso de *Moviedrome* de Stan VanDerBeek – ou da projeção em suportes diferentes como plástico, fumaça, ou o próprio corpo – como em Jeffrey Shaw, o cinema expandido visa à participação do espectador e à sua transformação. Trata-se da constante desconstrução e reconstrução do dispositivo cinematográfico, cujas propostas de solicitação da participação do observador são fundamentais na produção de um evento único e com duração própria.

---

<sup>59</sup> Segundo Deleuze, um acontecimento é produzido no caos, em uma multiplicidade caótica. Ver: DELEUZE, G. *Francis Bacon. Lógica do sentido. Op. cit.*



*Moviedrome, 1963*

Em muitos casos, a desconstrução do cinema convencional chega, em alguns trabalhos, ao limite da desintegração da própria película. O trabalho de Willian Raban, *2' 45"* (1975) precisa de cinco a seis projeções para se completar. Diante de uma tela branca, o artista opera um computador. Ao anunciar o título da obra, a data, e o lugar da performance, Raban filma todo o ambiente a partir do fundo da sala ao longo de dois minutos e quarenta e cinco segundos. Ao final da filmagem, o artista retira o filme e o coloca em uma lata. No dia seguinte, esse filme é projetado na tela branca enquanto o artista produz novas imagens ao longo dos mesmo dois minutos e quarenta e cinco segundos. A segunda versão do filme é revelada e projetada na terceira sessão, e assim por diante. O trabalho de Willian Raban é também fortemente marcado pela idéia de um trabalho em andamento, "obra em processo".

Na mesma linha de interesse está o trabalho de Tony Conrad, em 1973, sem título, em que o autor apresenta uma espécie de cinema instantâneo. O filme se desloca de modo contínuo de uma câmera para um sistema manual de revelação, fixação e secagem. Depois disso, o filme é introduzido em um projetor que o projeta sobre uma tela e é imediatamente refilmado por outra câmera e assim por diante. O único objeto filmado pela câmera é uma vela queimando lentamente, marcando assim a continuidade do filme.

Diante deste cenário, a questão que se apresenta está relacionada à definição do que é o cinema. Sob uma perspectiva limite, vemos que o que se mantém em muitos destes trabalhos coincide apenas com a definição mais geral que podemos atribuir ao cinema: uma arte da luz em movimento. De fato, muitos artistas deste período vão redescobrir e reutilizar os espetáculos luminosos que precederam o desenvolvimento do cinema. O trabalho de Ken Jacobs, por exemplo, baseado nas sombras chinesas, encontra forte ressonância em experiências anteriores como as de Josef Hartwing ou László Moholy-Nagy com suas propostas para os primeiros *light shows*.

Sob essa perspectiva, o cinema expandido não apenas visou à desconstrução do que constituía o processo convencional da projeção cinematográfica através de diferentes jogos de suportes, corpos e sensações, mas também se transformou a partir de sua inter-relação com outros espetáculos. O dispositivo cinema foi reinventado pelas iniciativas do cinema expandido, a partir de manifestações que interrogaram o cinema em todas as suas dimensões, expandindo suas possibilidades para além de sua formulação hegemônica. A obtenção de imagens a partir de outros meios técnicos parecidos com as imagens de cinema tornou-se estratégia comum do cinema expandido, assim como a produção de imagens sem a utilização de nenhum aparelho de captura ou projeção. Dessa concepção compartilharam artistas que privilegiaram a imagem videográfica, a imagem holográfica e muitos outros processos eletrônicos citados por Gene Youngblood.<sup>60</sup>

De modo menos suntuoso, outros artistas fizeram cinema expandido sem recorrer às grandes tecnologias da época. Tratava-se da disseminação de um cinema rico em sua precariedade, motivado pelo sonho democrático de uma arte cinematográfica ao alcance de todos, e por um forte idealismo capaz de deslocar a importância das coisas para os

---

<sup>60</sup> Ver: YOUNGBLOOD, G. *Expanded Cinema*. Op. Cit.

observadores. Na prática, o cinema expandido, em sua diversidade de formatos e motivações, coloca em jogo as fronteiras estabelecidas entre as artes, e "(...) postula a unidade das práticas artísticas e reaviva a utopia necessária de uma arte total" (NOGUEZ. 1999, p. 319)<sup>61</sup>.

### **III.2 – Vídeo-arte**

Partindo do pressuposto de que os dispositivos são, de modo geral, ativadores de experiências que colocam em jogo questões heterogêneas, promovendo deslocamentos nas relações entre imagem e observador, é pertinente uma revisão de seu papel nas artes eletrônicas, particularmente, nos dispositivos eletrônicos explorados por artistas a partir dos anos setenta, por terem levado tais deslocamentos ao limite da indefinição da própria arte. Diante dessa perspectiva de análise, o dispositivo torna-se não apenas o que possibilita a experiência, mas também o que vai ser repensado ao longo deste percurso da arte, enfatizando a importância de seu papel no campo da produção imagética.

É importante retornar ao contexto do surgimento da video-arte para perceber de que modo ela participou das investigações e críticas sobre o estatuto da arte e sobre a representação, ambas, questões dominantes naquele momento. A partir das experimentações relativas aos dispositivos, o vídeo pode, sem dúvida, ser considerado um forte contribuinte para o desenvolvimento de novas concepções da obra de arte na contemporaneidade das quais faz parte o cinema de exposição.

---

<sup>61</sup> Tradução da autora.



Podemos dizer que a vídeo-arte desenvolve um importante pensamento sobre o papel do dispositivo a partir de estratégias de desocultamento. Colocar o dispositivo em evidência não significa aqui apenas uma ação de desvelamento e de transparência em relação ao maquinário ou às ferramentas de produção da obra, o que configuraria apenas uma atitude superficial e apressada diante das questões apresentadas por um dispositivo. Evidenciar o dispositivo implica em um esforço teórico, aliado a uma necessidade de perceber os regimes de forças e saberes, as técnicas e os processos de subjetivação que atuam na construção de um novo regime espectral na atualidade. Nesse contexto, uma teoria do dispositivo baseada em grandes utopias deixa lugar para uma teoria baseada nas ranhuras e nas brechas dos regimes históricos, tendo em vista o funcionamento e a atuação dos observadores nos dispositivos da arte contemporânea.

A cena artística do final dos anos de sessenta caracterizava-se por uma profusão de tendências e de dominações cujos projetos, sob diversos aspectos, se voltavam para questionamentos semelhantes. O vídeo, nessa época, participou de quase todas as correntes artísticas que escapavam dos formalismos e das especificidades do modernismo: Arte Conceitual, Performance, *Body Art* ou *Land Art*. Sua posição foi paradoxal. Aliado à dança, à música, às artes plásticas, ele foi desde sempre um meio impuro.

Destacamos algumas questões marcantes tanto para a teoria da arte quanto para os artistas dos anos setenta: o frágil, o efêmero, o instável, o transitório, foram temas dominantes nas propostas artísticas desta época. O tempo tornou-se não apenas um tema recorrente, mas também a metodologia que definia a própria natureza do trabalho de arte. Ver o tempo, distorcê-lo, rasgá-lo, fazê-lo desaparecer, foi um dos grandes sonhos artísticos do Ocidente que não cessou de fabricar máquinas de visão e de criar trajetórias que desestabilizassem o regime de centramento postulado pelas leis da perspectiva linear. Hoje,

as temporalidades múltiplas, o fluxo complicado do tempo, o tempo do virtual, fazem parte dos trabalhos de arte. Identificamos na atualidade uma forte desestabilização de um olhar imóvel em proveito de um olhar flutuante que cartografa o tempo, multiplica-o e projeta-o em um novo lugar de atores-observadores. (BUCI-GLUCKSMANN. 2004, p. 10).

O afastamento entre a arte tradicional e as performances, os eventos, os ambientes e as instalações se tornou evidente a partir da inclusão de diferentes dimensões do tempo nas obras. Trata-se de ver a obra como uma duração processual, um *continuum* que não pode ser interrompido sem danificar todo o processo. A exploração se torna o modo de perceber a obra, fazendo assim com que a experiência se dê no tempo, negando categorias pré-concebidas de espaço e de tempo e se construindo a partir de ajustes múltiplos tanto da memória quanto de posturas antecipatórias dos observadores.

Mesmo a idéia de obra-de-arte sofre importantes abalos nesse momento. Os objetos dão lugar aos ambientes e instalações que propõem sempre uma duração exploratória a ser determinada pelo visitante que buscará por sua experiência. Tanto as performances, que exigiam uma presença do observador, quanto os *happenings* organizados pelo grupo "Fluxos", tornam-se eventos únicos e irreprodutíveis, incorporando os acidentes, o acaso e a audiência, em uma tentativa radical de promover uma aproximação entre as dimensões da vida e do cotidiano, sempre a partir de um obsessivo esforço para incluir na experiência da obra todas as incertezas e devires da vida.

*Os rituais da arte e suas instituições, a própria noção de obra de arte, bem como o mercado por ela autorizado, são então submetidos a uma derrisão e a uma desmistificação sistemáticas. É acima de tudo a separação entre a arte e a vida que se tenta superar. Não se trata de objetos, mas de*

*acontecimentos que propõem outras relações com o público. Também não se trata de artistas profissionais*<sup>62</sup>. (DUGUET. 2002, p. 14).

A aproximação entre arte e público pode ser vista em um primeiro momento como um forte sintoma do desenvolvimento de uma estética do presente. A necessidade de estar presente, no tempo presente de uma obra que acontece na imediaticidade do agora, caracteriza muitas destas iniciativas, nos anos de 1970, marcadas pelo privilégio da ação e do instante. No entanto, sabemos que muitas das propostas da vídeo-arte são inegavelmente investidas e até mesmo constituídas a partir da duração de seus registros, pela manifestação de diferentes processos, pelo próprio ato artístico, e também por novas situações temporais que permitem inusitados confrontos entre observador e imagem, tomando o corpo do artista ou do observador como elemento da obra. Se o corpo torna-se o lugar privilegiado dessas experimentações é sempre na sua relação com o dispositivo e com a imagem em questão.

As instalações tornam-se o modo privilegiado para a apresentação dos trabalhos de arte. Não mais um objeto a ser contemplado, mas uma instalação a ser percorrida. É o percurso que autoriza a experiência. “Obras em situação” é o termo usado por Robert Morris nos anos oitenta para definir essa nova concepção artística através da qual a atenção não se fixa mais sobre os objetos, mas nas situações que os colocam em cena. São obras que produzem um efeito de reversão e de duplicidade, no qual o espectador se encontra reenviado diretamente à sua própria atividade receptiva. As obras promovem um “se ver vendo” que define uma nova postura perceptiva sobre o mundo.

A importância da noção de dispositivo é retomada por Anne-Marie Duguet, na tentativa de compreender o que está em jogo na arte eletrônica e numérica: mais do que um

---

<sup>62</sup> Tradução da autora.

princípio explicativo, trata-se de um conjunto de operações a demarcar. O dispositivo aqui não corresponde apenas a um sistema técnico, ele propõe estratégias, produz efeitos, direciona e estrutura as experiências, apresenta diferentes instâncias enunciativas e figurativas e tem múltiplas entradas. (DUGUET. 2002, p.21). Duguet propõe uma concepção de dispositivo que se alterna entre o maquínico e a maquinação, tendo sempre como foco a idéia de que todo dispositivo visa à produção de efeitos específicos, estruturando assim nossa experiência sensível. Mais do que uma organização técnica, o dispositivo em Anne-Marie Duguet coloca em jogo diferentes instâncias enunciativas e figurativas, incluindo tanto situações institucionais quanto processos perceptivos.

Segundo Duguet, uma categoria específica de instalações videográficas teria intensificado alguns destes questionamentos e colocado em jogo os elementos constituintes fundamentais da representação clássica, questionando todos os modelos de construção visual fundados nos perspectivismos, tanto os que se prolongaram na pintura e no desenho através de inúmeros conceitos e técnicas, quanto seus procedimentos nas câmeras de modo geral, como reprodutoras dessa lógica nas áreas da fotografia, do cinema e da televisão. Os artistas do vídeo criaram "obras-dispositivos" que se dispuseram a questionar os dispositivos imagéticos originários da caverna platônica à *tavoletta* de Brunelleschi, da câmera obscura aos sistemas modernos de vigilância. Desse modo, o dispositivo pode ser tanto conceito da obra, como instrumento de sua realização.

O dispositivo aqui se apresenta através das instalações que, de modo privilegiado, são capazes de expor o próprio processo de produção de imagens, promovendo dissociações concernentes ao ponto de vista e ao ponto de fuga, ao plano do quadro e ao centro organizador das imagens. Desse modo, o dispositivo eletrônico permite transformações em três níveis de operações: nas relações entre tempo e espaço, no

confronto do espaço virtual com os espaços de referência, e na designação do corpo como principal elemento de exploração do dispositivo<sup>63</sup>.

A concepção de dispositivo desenvolvida por Anne-Marie Duguet baseia-se em uma pré-definição completa dos elementos do dispositivo visando efeitos específicos que, em certa medida, serão questionados pelas obras. Se por um lado o dispositivo eletrônico coloca em questão os dispositivos originários de produção de imagem, causando assim curtos-circuitos nos processos perceptivos habituais, por outro lado, toda a experiência sensível já parece estar determinada de antemão. A autora parte do princípio de que as proposições de um dispositivo estão sempre configuradas, as coordenadas estão sempre estabelecidas e as experiências, ainda que individuais, estão sempre condicionadas ao bom desempenho do dispositivo, ainda que este reapresente problemáticas sobre os efeitos dos dispositivos.

Se o vídeo multiplica as possibilidades de difusão da imagem é porque não há uma maneira específica de ver televisão. (DUGUET. 2002, p. 23). Segundo Anne-Marie Duguet, a instalação é o modo privilegiado de expor o processo de reflexão sobre os dispositivos originários de produção de imagem. Trata-se de uma revisão da história das relações entre ver e perceber. Nas instalações, a imagem é colocada em situação e se apresenta como um dos termos dentro de um conjunto de relações que conjugam: máquina ótica, espaço ou arquitetura e o corpo do visitante.

É sobre o corpo que os artistas da vídeo-arte dos anos sessenta e setenta vão desenvolver suas obras, problematizando tanto sua espessura, sua materialidade, quanto sua sensorialidade e os limites perceptivos. O corpo torna-se ao mesmo tempo material de

---

<sup>63</sup> Segundo Anne-Marie Duguet, há uma forte relação entre o dispositivo videográfico e o teatro, tendo em vista o grande número de instalações que colocam em cena a questão da representação. "E o teatro é precisamente o que se encontra entre as artes". (DUGUET. 2002, p 16).

pesquisa e instrumento de investigação, ao englobar a percepção, a representação e as situações comunicacionais de modo geral. O corpo se apresenta como um território de exploração e através dele, surgem diferentes aproximações tanto técnicas quanto perceptivas ou políticas, seja do artista ou do espectador, que permitem a exploração de diferentes modos de produção e difusão da imagem.

A grande maioria das experiências artísticas dessa época sugere a necessidade de levar ao limite o funcionamento físico e psíquico do corpo. Em um movimento paradoxal, as propostas remetem simultaneamente a um forte desejo de alcançar um lugar utópico, no qual a identidade se liberta das amarras históricas e se constitui a partir de um processo de auto-indivuação, e a uma busca pela desconstrução das noções de representação desenvolvidas ao longo do percurso da própria instalação. Nesse contexto, a problemática dos duplos parece-nos fundamental à medida que questiona não apenas todo um pensamento objetivista e formalista da arte clássica, mas também redefine o lugar do autor e do observador. A temática do duplo foi amplamente discutida pela arte eletrônica, e vem, ainda hoje, propondo diferentes perspectivas relativas à reconstrução eletrônica do corpo do artista, do corpo do espectador, e do corpo da imagem.

O corpo é colocado em cena não apenas como ferramenta de ativação do dispositivo, mas também como método para torná-lo evidente. O corpo evidencia o dispositivo (não quer dizer que só o corpo seja capaz disso), e o corpo é chamado à cena para ser experimentado juntamente com as imagens, produzindo diversas modalidades combinatórias de ver e de ser visto - ver e não ser visto ou não ver e ser visto. São instalações criadoras de condições particulares, nas quais o corpo é totalmente mobilizado, seja no modo como a imagem o representa, seja no modo como a imagem produz corpo, ou ainda na sua própria atividade perceptiva. Tornar "visível" o dispositivo configura um

processo que implica deslocamentos entre diferentes sistemas híbridos de produção audiovisual que tomam o corpo, o tempo, a imagem e a arquitetura como operadores privilegiados.

A característica especular do *feedback* eletrônico, sua capacidade de nos oferecer uma imagem instantânea na tela a partir de um sistema de circuito fechado, é o tema da obra “TV Buddha”, de Nam June Paik (1974). A estátua de um *Buddha* é colocada diante de um aparelho de TV que lhe reenvia a própria imagem captada por uma câmera. A imagem oferecida à estátua é a sua própria, a visão de si mesma na tela televisiva.



*Buddha*, 1974

O Buddha ali permanece, imóvel, imerso em sua contemplação de si mesmo, como se estivesse diante de um espelho, fascinado por tal duplicidade. Mas, se o monitor de vídeo pode em muitos casos ser associado a um espelho, a melhor forma de qualificá-lo é como um espelho perverso, capaz de restituir a imagem refletida também para longe dos olhos do observador. Muitas vezes, é com essa frustração de uma imagem distorcida, impossível, e fragmentada que os artistas da vídeo-arte vão trabalhar.

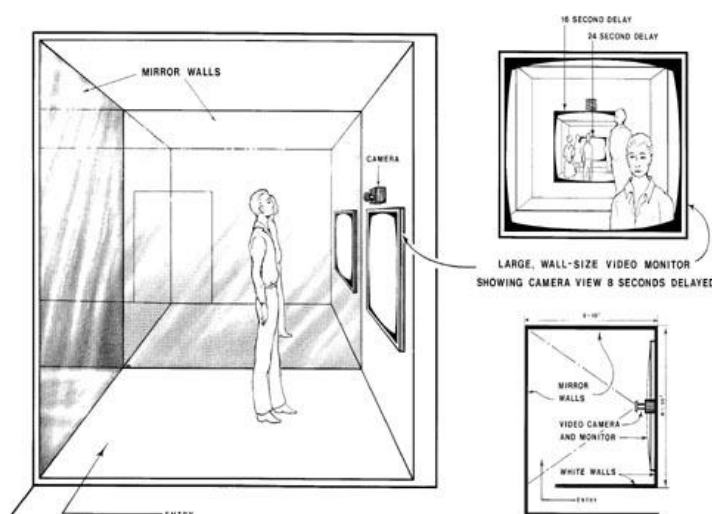
A arte videográfica coloca em evidência seu próprio funcionamento, seu estatuto e suas apostas de representação, desafiando violentamente a crítica de arte tradicional. São obras que produzem acontecimentos e oferecem processos, expondo em si mesmas as suas condições de possibilidade. Trata-se de pura processualidade criadora, pura virtualidade, que mobiliza os corpos para novas compreensões da imagem, em inusitadas experiências temporais. É nesse sentido, que pesquisadores como Anne-Marie Duguet, Philippe Dubois, Raymond Bellour apontam o vídeo como um dispositivo privilegiado para tais questionamentos.

Se o vídeo é capaz de estender diretamente a analogia do movimento ao tempo, trata-se de um tempo real, instantâneo que duplica e espalha o tempo do filme, e no qual a vídeo vigilância oferece a imagem pura. “Invisível por estar em todo lugar, cego à força de tudo ver”. (BELLOUR. 1993, p. 223). A questão da vigilância é retomada em muitas obras através dos circuitos fechados de captação e projeção. Um modo autônomo de funcionamento que supõe um olhar delegado à máquina que excluiria, à princípio, o sujeito do processo. Mas, se muitas obras propõem a eliminação do sujeito a partir da introdução de tecnologias eletrônicas que ocupam o suposto lugar do olhar do artista, é preciso rever as próprias bases operatórias que classificam a possibilidade de uma visão sem olhar. Muitas vezes, o espectador é convocado a desempenhar o papel de sujeito da percepção, outras vezes a obra sugere uma indefinição ou uma processualidade desse sujeito, o que é diferente de simplesmente difundir uma modalidade de arte desprovida de subjetividade.

*Present Continuous Past(s)* (1974) é uma instalação de Dan Graham que nos oferece uma instigante e complicada experiência temporal no dispositivo por ele criado. Dois espelhos cobrem duas paredes de uma sala, e em uma terceira parede, branca, está um monitor de vídeo e uma câmera. Os espelhos refletem o tempo presente. A câmera de vídeo



grava o visitante que está em frente dela junto com o reflexo do espelho na parede oposta. A imagem vista pela câmera (refletindo tudo na sala) aparece sempre oito segundos depois no monitor diante do visitante. Há um atraso entre o gravador de vídeo que está gravando e um segundo gravador de vídeo que está mostrando a gravação feita antes. O observador do monitor, vê as duas imagens: a sua própria imagem oito segundos antes, e o que refletiu no espelho pelo monitor oito segundos antes dos dezesseis segundos já passados – o que a câmera gravou oito segundos antes estava passando no monitor oito segundos antes, e isso estava refletido no espelho junto com o reflexo do atual visitante.



*Present Continuous Past(s)* (1974)

O dispositivo aqui produz uma regressão infinita de tempos contínuos sempre separados por oito segundos, criando uma temporalidade complexa no qual o presente é presente e passado ao mesmo tempo. Através de um atraso na imagem do vídeo, o dispositivo cria um curto-circuito perceptivo no visitante o qual só é capaz de ver no monitor uma imagem anterior à sua atual. O modelo espaço-temporal da perspectiva

renascentista, que nesse trabalho é apresentado pelos espelhos, é confrontado com uma nova temporalidade em fluxo da imagem videográfica, permitindo uma visão simultânea de si como sujeito e objeto.

Em “Three Transitions” (1979), Peter Campus apresenta-nos a imagens que impedem qualquer coincidência entre o ponto de vista do autor e o do espectador. Na primeira transição, duas câmeras são colocadas face a face e uma terceira é direcionada para uma parede de papel. As ações registradas pelas duas câmeras são reunidas em um só monitor, onde as imagens se superpõem criando uma terceira e curiosa imagem, na qual o ponto de fuga de uma torna-se o ponto de fuga da outra. Ou seja, a cabeça do artista que adentra a parede de papel pode surgir do meio das suas costas. O que desaparece de uma imagem, reaparece na outra, simultaneamente, permitindo estranhas corporeidades. A segunda transição nos apresenta a um *close* da face do artista que aos poucos é substituída por uma outra imagem escondida por trás de si, como uma máscara que é lentamente retirada. No entanto, o que a máscara nos revela, no mesmo local da imagem anterior, é apenas uma outra imagem igual de sua própria face. E, por fim, a terceira transição se faz a partir do seu desaparecimento. O artista segura sua própria imagem que aparece refletida em um espelho, o qual é queimado e desaparece diante dos observadores. Aqui, é o próprio dispositivo que é revelado através das alterações do corpo, uma imagem construída em múltiplas camadas espaciais e temporais.

As obras de Peter Campus, junto com algumas obras de outros artistas, entre eles Bruce Nauman, Vito Acconci, Dan Graham, podem ser inseridas em um mesmo contexto de investigação, o qual o próprio corpo do artista é colocado em cena para questionar as relações do espaço, do tempo e dos limites da representação. São artistas que inventam seus próprios dispositivos, e cada invenção é fabricada para uma situação específica, que será

ativada pela presença do observador. Há nesses trabalhos também uma busca pela não coincidência entre câmera e olhar, o que induz à captura de imagens pouco usuais e possibilita outras concepções de espaço e tempo. A evidência do dispositivo é aqui fundamental também para desabilitar usuais noções de realidade e ficção, criando um outro universo de indiscernibilidades.

De modo geral, são dispositivos criados para serem ativados. Se ninguém acioná-los, as obras permanecem em puro estado de virtualidade. O observador é constantemente convidado a fazer intervenções, a produzir experiências próprias a partir das possibilidades apresentadas. Nada é representado, tudo deve ser experimentado. Se para Anne-Marie Duguet o tempo da vídeo-arte é sempre o presente, como toda experiência, não se trata de um presente cronológico do agora, mas de um presente desconexo e multiplicado pelas imagens.

O trabalho de Bill Viola pode ser destacado como uma trajetória de grande importância para a vídeo-arte. Através de suas instalações, ambientes sonoros, *performances* e vídeos, é possível repensar as principais relações entre dispositivo e observador a partir da construção de novas temporalidades múltiplas e complexas. Em “Peep Hole” (1974), Bill Viola convida o espectador a olhar por um pequeno buraco, uma espécie de olho mágico, em uma porta fechada. Tudo o que pode ser visto pelo espectador é uma imagem do seu próprio olho refletida em um espelho diante dele mesmo. Enquanto observa esse olho vivo, móvel, uma câmera capta sua imagem e a transmite diretamente para o exterior sobre suas costas fazendo desta uma espécie de tela corpórea. Aqui o tempo é multiplicado através de um presente bifurcado em camadas simultâneas de presente. O espectador, ao assumir uma atitude de *voyeur*, é capaz apenas de ver a si mesmo. O que seria da ordem de uma experiência privada é, instantaneamente, tornado público a partir de um dispositivo de

vigilância que rompe com o par ver e ser visto. Nesse caso, o circuito fechado da imagem eletrônica ativou no dispositivo uma segunda forma de *voyerismo* que exerce um controle sobre o espectador ao exibir seu próprio narcisismo.

Segundo Rosalind Krauss<sup>64</sup>, não importa qual corpo tenha sido escolhido para a ocasião da obra, se o corpo do espectador ou do artista, o fato é que há sempre um corpo presente no percurso da imagem captada e no seu *feedback*. "O corpo é portanto colocado entre duas máquinas que estão abrindo e fechando um parênteses"<sup>65</sup> (KRAUSS. 1976, p. 2). Mas, se o vídeo pode ser considerado um conjunto de práticas narcísicas, como propõe Krauss, é porque essa condição se configura como um motor de diversas propostas críticas promovidas pelos dispositivos. É através de sua função eletrônica especular que o vídeo vai construir seus duplos e disseminar suas incertezas.

Em “Reverse Television – Portraits of Viewers” (1983), Bill Viola abre uma brecha na programação televisiva do canal WGBH Boston para mostrar retratos de 30 segundos, de pessoas entre 16 e 93 anos, silenciosamente paradas diante da televisão. Colocar os espectadores face a face, é o seu modo de iniciar um importante e proveitoso questionamento sobre a própria condição especular do dispositivo televisual que “reenvia sempre o contra-campo ao exterior dele mesmo, e o faz com isso mesmo a antítese do cinema” (PARFAIT. 2001, p. 44). Mas é também um modo de reagir à sua inflexão, de criar fraturas na temporalidade que quer sempre substituir o agora, e nas vozes que se desejam sempre verdadeiras e incessantes.

---

<sup>64</sup> Ver Krauss. R. “Vídeo: The Aesthetics of Narcissism” in *October*, Vol. 1 (Spring), 1976.

<sup>65</sup> Tradução da autora.



*Reverse Television – Portraits of Viewers, 1983*

Nos campos sem contra-campos dos filmes de Godard, na aceleração e deformação da linguagem visual em Gary Hill, na lentidão câmera e na repetição da imagem em Thierry Kuntzel, esses artistas tentaram encontrar modos de resistência ao fluxo temporal imposto pela televisão. Para isso, ou suas obras fizeram parte deste fluxo televisivo ou se mantiveram fora dela, sendo a instalação o lugar por excelência dessa resistência.

Há uma série de duplicidades envolvendo as obras videográficas que se traduzem pela posição no espaço, pelas modalidades de corpo, pelas fragmentações do tempo da imagem na relação com o espectador. Ressaltamos a importância de especificar as experiências propostas pelo vídeo a partir de um duplo posicionamento, no qual, de um lado, vemos uma profunda ligação do vídeo com a televisão e a sua difusão e, por outro lado, a encarnação da televisão pela vídeo-arte como uma nova utopia ou meio de diferenciação da arte tradicional. São trabalhos que conservam, de modo geral, uma dimensão utópica permeada por promessas democráticas sobre as possibilidades das imagens.

A arte videográfica parte do interior de uma cultura televisiva que se estabelece como possibilidade de questionar e levar ao limite situações cotidianas marcadas pela

crença na imagem, a passividade do espectador e o mito do automatismo. A falta de reciprocidade do sistema televisivo, seus efeitos de absorção e de aculturação tornaram-se foco de crítica de inúmeros outros artistas nos anos setenta, mas principalmente dos artistas ligados ao vídeo. Se a televisão é capaz de integrar elementos heterogêneos, sejam discursos, sujeitos, campos simbólicos, ela também foi o lugar de ataque e de reinvenção preferido dos artistas. Seu efeito de presença e de realidade, sua falta de memória e de devir, sua velocidade de propagação travestida de desejo consumista são os principais alvos de ataque. A sensação de atualidade, de presença, a impossibilidade de voltar atrás organiza a percepção do telespectador que observa à distância. Segundo Godard: “A televisão fabrica o esquecimento, enquanto o cinema fabricava lembranças” (PARFAIT. 2001, p. 52).

Uma edição especial da revista “Cahiers du Cinema” (1988) - *Où va la video?* – sob direção de Jean-Paul Fargier, e um número da revista “Communications” (1988) – editada por Anne Marie Duguet e Raymond Bellour, foram dedicados a reflexões sobre uma possível especificidade do vídeo. A conclusão comum entre os autores aponta para a falta de especificidade da imagem eletrônica, para a impossibilidade de uma visão unificante. Imagem móvel, flexível e incapaz de instantes privilegiados, a imagem videográfica instigou a integração e a transformação de todas as outras modalidades de imagem para desintegrá-las e reintegrá-las em situações inusitadas. O dispositivo eletrônico transformou em grande profundidade tanto o modo de produzir imagens quanto a relação entre imagens e observadores.

Ao longo dos anos, diferentes propostas aproximaram-se ou afastaram-se de uma utopia do vídeo, de uma arte voltada para o questionamento do dispositivo videográfico, de modo a promover uma ruptura em seus processos de automatização e de assujeitamento.

Françoise Parfait propõe a problematização de alguns conjuntos e períodos como modo de aproximação da vídeo-arte. Segundo a autora, buscar uma especificidade ou uma linearidade para essa história não colabora com nenhuma possível compreensão do fenômeno daquela época, menos ainda com as propostas atuais da arte. Qualquer tentativa de definição levar-nos-ia apenas a uma limitação de nossa análise.

A vídeo-arte constitui um marco da entrada do cinema nos museus e galerias de arte. A questão das instalações atravessa a maioria das obras aqui comentadas. Apesar de, ou graças à sua indefinição, ela se afirma como forma de arte na atualidade, singular, livre, com regras próprias. Ela autoriza as reinvenções e hibridações mais férteis. As instalações devem ser vistas como um espaço de pesquisa, no qual as experiências do espectador se relacionam às dos artistas e, no qual a representação pode ser testada em todos os seus estados. O dispositivo se revela como o modo de concepção de tais obras. Agenciamento por vezes maquínico, conceitual e social, o dispositivo define as condições para a experiência.

A questão da mobilidade do ponto de vista é central para o vídeo, e ela se estende tanto à imagem quanto ao observador. O questionamento apresentado pelo vídeo diante de toda a história da sistemática da representação preparou o terreno para as novas atitudes diante das imagens promovidas pelos agenciamentos dos dispositivos com as tecnologias informáticas. As imagens de síntese reapresentam a questão da interação, criando imagens processuais, que não se repetem, onde o que está em jogo é a própria experiência do observador.

As preocupações com o tempo, a memória e a constituição do visível fazem parte das propostas dos artistas contemporâneos que criam uma abertura ao olhar das impossibilidades e ao inominável. Modos de aparição e desaparecimento da imagem, sua

fragilidade e instabilidade, apresentação do fluxo dessas imagens como um modo de se aproximar do processo do pensamento, são propostas por seus dispositivos. São obras criadas dentro de um regime de variações e durações que propõem um universo incerto a ser negociado.

### **Passagens - cinema e vídeo**

As inúmeras possibilidades de interseção entre cinema e vídeo contaminaram as produções dos anos setenta e oitenta, e abriram espaço para as múltiplas hibridizações entre suas linguagens, técnicas e estéticas. O trabalho de Raymond Bellour sobre as relações entre fotografia, cinema e vídeo é atravessado por questionamentos que permitem identificar diferentes modalidades de passagens entre as imagens.

O vídeo leva a uma perda de analogia, onde "pela primeira vez, os corpos e objetos são virtualmente desfigurados e re-figurados segundo uma potência que transforma, em tempo real, (...) as representações captadas por seu olho mecânico". (BELLOUR. 1993, p. 223). Desse modo, a imagem de vídeo pode aparecer ao mesmo tempo como uma nova imagem e como uma imagem capaz de misturar, reabsorver todas as imagens anteriores. Ela multiplica todas as passagens operadas até então entre as artes e faz dessa capacidade de passagem o que a caracteriza. O argumento de Bellour está baseado nas potencialidades da imagem videográfica, que busca desenhar na figura dos corpos, dos objetos e das paisagens o que é ainda sem forma e sem nome. Se o vídeo é uma superfície, ela parece ser o que, desde os anos setenta, vem investindo o cinema de uma nova espessura, não apenas



fazendo aparecer e desaparecer os corpos, um sonho traumático da história da imagem cinematográfica<sup>66</sup>, mas dobrando as imagens para dentro de seus corpos.

Em “La Peinture Cubiste” (1981), Thierry Kuntzel e Philippe Gandrieux oferecem-nos uma experiência singular que afeta os corpos e as imagens a partir da alternância entre cinema e vídeo. O vídeo, produzindo efeitos de transgressão na imagem, comparáveis à fratura do espaço que a pintura cubista promoveu no início do século. De um lado, uma imagem realista, em suas três dimensões, de outro lado, uma imagem que já não tem um olho visível, não tem profundidade nem superfície, na qual já não se distingue a luz da obscuridade. É uma imagem translúcida, móvel, que produz camadas que se superpõem, de estratos que se dissociam. As passagens dão-se aos saltos. A pintura tem um papel no dispositivo vídeo tanto por sua abstração, quanto por sua materialidade. A pintura cubista transforma-se na mediação que torna possíveis as passagens da imagem real para a imagem irrealizante.

Trata-se de uma difícil equação para inserir no mesmo espaço o corpo representado e o corpo de-representado. Baseado em um texto de Jean Paulhan, os dois artistas iniciam uma alternância de imagens supondo que o vídeo tenha operado sobre as normas da imagem do filme uma transgressão comparável à operada pela pintura cubista. Acompanhada por uma voz, a mão do herói se movimenta e se transforma segundo as modulações da imagem do vídeo. As palavras parecem antecipar o que o vídeo produz e o modo singular com que a câmera torna-se “um olho na ponta dos dedos” (BELLOUR. 1997, p. 197), concepção utilizada por Kuntzel em todo o trabalho. “Parece então que o tato toma o lugar da visão, o espaço tátil, o lugar do espaço visual. Tudo se dá como se nosso olhar não passasse de um prolongamento de nossos dedos, uma antena em nossa frente”.

---

<sup>66</sup> Rever polêmica em torno dos filmes Méliès onde corpos apareciam e desapareciam de cena, criando uma forte relação do cinema com os espetáculos de magia do século XIX.

(BELLOUR. 1997, p. 197). Thierry Kuntzel opõe dois regimes de imagem em “La Peinture Cubiste”, dois estados de corpos e de mundo, segundo uma alternância que acaba por produzir um efeito virtual de múltiplas interferências.

Em outro trabalho, *Nostos I* (1975), o artista faz o corpo se esvaír através de uma imagem que se desintegra e se reintegra lentamente, afastando-se de qualquer referência à figura ou à narrativa investida ao cinema clássico. Para Kuntzel trata-se de um trabalho do filme para descortinar um outro filme. O artista produz sua obra segundo o que ele mesmo conceitua como um "aparelho fílmico"<sup>67</sup>, aproximando-se de um modo de escritura automática esboçada por Freud em 1925, chamada “bloco mágico”, sendo esse o modelo que mais se aproxima do funcionamento do aparelho psíquico. Em Kuntzel, o modelo do aparelho psíquico poderia ser representado pelo aparelho fílmico de um modo preciso. Seu aparelho fílmico, no entanto, difere do dispositivo descrito por Jean-Louis Baudry, à medida que esse não designa uma lógica de funcionamento para o cinema em geral. Não se trata aqui de expor uma estrutura para o cinema, mas de criar sempre uma nova estrutura para cada imagem. Por outro lado, trata-se de especificar uma cena psíquica em que a identificação determinada pela confusão entre percepção e alucinação, indicada por Baudry como a potência do cinema, é também produtora de um efeito-espelho.

O que o aparelho psíquico dá a ver são os processos de aparição e desaparecimento sempre retomados a partir da figura e designados pela variação da luz fraturada sobre os corpos. A luz é condição da aparição das formas à qual se somam as produções do fluxo mental, uma espécie de luz psíquica que corresponde a um meio gesto ou um meio-tom (DUGUET, 2001, p. 69). Já não há contemplação, apenas processo, passagem, transformações no tempo e pelo tempo.

---

<sup>67</sup> Ver: KUNTZEL, T. "Le travail du filme" in *Communications* 19, 1972

Em *Nostos I*, não se trata de simplesmente impedir a representação, mas de problematizar concepções dos modelos tradicionais de representação, a partir da recusa a qualquer efeito de tridimensionalidade. As imagens apresentam-se em camadas lentamente superpostas, de modo a permitir uma analogia com as próprias camadas de memória. São imagens "impossíveis" nas quais se representa e se de-representa simultaneamente a partir de realidades que se diluem, como se a diluição fosse o preço a ser pago pelo real. As duas obras de Kuntzel apresentadas se apresentam como possibilidades de libertação do realismo visual, libertação pelo excesso de uma realidade demasiada da imagem, com o objetivo de inventar ligações que são da ordem do atual e do virtual.

### **III.3 - O cinema de exposição**

A partir da grande variedade de elementos que integram um cenário cada vez mais amplo e diversificado de criações artísticas, percebemos também a construção de uma multiplicidade de discursos que apontam para modalidades de experiências que escapam das estratégias de previsibilidade que seus dispositivos propõem. É nesse deslocamento promovido pelos múltiplos discursos de um mesmo dispositivo que incide nossa aposta de que a experiência com o dispositivo imagético pode ser sempre reinventada, e é o que nos permite tecer novas reflexões sobre o estatuto da imagem e do observador na atualidade.

O cinema de exposição é marcado pelo trânsito das artes – de suas linguagens, suportes, temporalidades - como podemos perceber através de instigantes trabalhos como os de Stan Douglas, Douglas Gordon, Eija-Liisa Ahtila, Pierre Huyghe, Doug Aitken, Mark Lewis, Pipilotti Rist, Sam Taylor Wood, Pierre Bismuth, Willian Kentridge, Agnès Varda,

David Claerbout, entre muitos outros, presentes em bienais de arte e em grandes centros de artes visuais como MoMa, o *Centre Georges Pompidou* e *ZKM*. O que há de comum entre esses trabalhos é a utilização do cinema ou de sua plasticidade, e a invenção de novos dispositivos que se inspiram ou fazem pensar sobre o cinema, embora na maior parte das vezes as obras subvertam o ritual tradicional de recepção cinematográfica. São obras audiovisuais que seguem diferentes linhas de investigação, diferenciando-se tanto dos trabalhos de cinema experimental quanto das obras de vídeo-arte, chegando aos espaços de arte como cinema-instalação, cinema de museu, ou cinema de exposição.

Ao longo de seu percurso, o observador encontra nestas obras experiências que ultrapassam os limites de espaço e tempo do cinema, intensificam alguns deslocamentos propostos pela video-arte, e enfrentam importantes problemas da imagem ligada aos modelos tradicionais de representação. Nem ficção, nem documentário. Nem longa, nem curta. Nem cinema, nem vídeo. O cinema de exposição se institui em um campo de enfrentamentos e deslocamentos, que não é marcado pela oposição direta, mas pela tensão entre os campos. Não se trata de desconstruir, mas de reinventar.

O cinema de exposição radicaliza importantes temáticas exaustivamente exploradas tanto pelo cinema experimental quanto pela vídeo-arte, como a criação de modalidades de solicitação do espectador que envolvem dispositivos, temporalidades e espacialidades múltiplas, e também uma percepção dependente de um corpo, em um processo em que o observador é móvel e age determinando seu próprio percurso. Observa-se um distanciamento cada vez maior da condição de imobilidade do espectador cinematográfico, pois esse se transforma em uma espécie de espectador-visitante. Um novo espectador restituído de suas qualidades sensório-motoras cria junto com as imagens novos intervalos e com eles novas modalidades de experiência.

A introdução do cinema nos museus e galerias de arte é responsável pela expansão do cinema em diversos aspectos: no seu aspecto arquitetônico (salas de diferentes tamanhos, telas multiplicadas e espaços conjugados), no aspecto discursivo (novas conexões entre imagem e linguagem), e no aspecto receptivo (novos papéis do visitante que agora já não sabe como proceder diante de um filme). A partir dessas novas possibilidades apresentadas pelo dispositivo cinematográfico, um novo regime espectral se estabelece. Nasce um novo espectador de cinema: móvel, capaz de um olhar variável sobre a organização e a dimensão das imagens. Esse observador, consciente de sua presença na sala de exposição, já não está inclinado a se confundir com os personagens apresentados pelo filme, nem a se iludir com o espaço imagético da *diegese*. Trata-se de um espectador que é convidado a adentrar as imagens, e a percorrê-las.

A atual aproximação entre o cinema e as artes faz com que se estabeleça uma arte dos dispositivos sob diferentes lógicas, como mecanismos de resistências<sup>68</sup>, de novas subjetividades e experiências inéditas. As instalações se tornam o modo privilegiado para a apresentação dos trabalhos de um cinema do dispositivo incorporado às artes plásticas, pois elas se apresentam como um espaço de pesquisa na qual as experiências do espectador respondem às dos artistas, em que a representação pode ser testada em todos os seus estados e limites e em que o dispositivo se revela como o modo de concepção de tais obras.

Podemos dizer que a atual relação entre arte e cinema está fortemente marcada pela idéia de que o dispositivo do cinema vem sofrendo modificações sem, no entanto, deixar de ser cinema. A possibilidade de um cinema que é simultaneamente o mesmo, mas é também um outro, não implica, a nosso ver, em uma crise de sua forma dominante na

---

<sup>68</sup> Para Deleuze pensar é resistir, é combater, é criar novos modos de existência. Ver: DELEUZE, G. *Foucault. Op. cit.*

atualidade. Como um duplo movimento que se desdobra em um "eu" e em um "outro", como em um deslocamento que cria uma tensão entre o cinema dominante e seus desvios, o cinema contemporâneo cria novas subjetividades que ultrapassam os dualismos modernos para se estabelecer como um lugar de tensão. É um cinema que se apresenta através de um ato simultaneamente ativo e passivo, subjetivo e objetivo, verdadeiro e falso, narrativo e a-narrativo, de continuidade e ruptura. Se, hoje, as produções visuais reinventam o cinema de diversas maneiras, multiplicando telas, diluindo narrativas, espacializando as imagens, testando novos lugares de exibição, é porque a subjetividade cinema está profundamente interiorizada em todos nós e é essa interiorização que torna possível o diálogo com outras modalidades de fazer cinema sob outros regimes técnicos e estéticos.

Mais do que um cinema de ruptura, o cinema de exposição, aliado às tecnologias incipientes, é marcado pelos deslocamentos que produz em relação aos próprios modelos hegemônicos que lhes fazem face, buscando novos modos de ver e de ser. A obra se dá nessa disjunção entre o reconhecimento e o deslocamento, em um jogo criativo de relações travadas pelos espectadores com os dispositivos hegemônicos.

O cinema de exposição se diferencia de outros cinemas por uma dimensão que evidencia o dispositivo, as forças atuantes e as estratégias em questão. São obras-dispositivos que demandam um espectador atento, consciente das propostas e mais participativo em seu percurso ao longo do qual subjetivações são criadas nas brechas dos dispositivos hegemônicos. Caracterizado como um cinema que se expande para fora de suas formas dominantes, o cinema de exposição é responsável também pela expansão da noção de espectador.

A pista deixada por Roland Barthes em seu texto "Ao sair do cinema"<sup>69</sup> oferece-nos um caminho para pensar o cinema de exposição. Ao descrever um espectador utópico dotado de dois corpos em um só, "um corpo narcísico que olha, perdido no espelho próximo, e um corpo perverso, pronto a feiticizar, não a imagem, mas precisamente o que a excede: o grão, a sala, o escuro, a massa obscura dos outros corpos, os raios de luz, a entrada e a saída." (BARTHES. 1975, p. 294), Barthes nos apresenta a uma "situação de cinema". Uma situação em que o espectador é ao mesmo tempo envolvido pela lógica de identificação do dispositivo que promove uma experiência imersiva, e devolvido a uma situação real a partir do que escapa a essa lógica. O cinema agora exposto nas salas de museus e galerias supõe um espectador consciente do dispositivo, para quem propõe um percurso a partir da entrada na imagem e a criação de condições para novas experiências diante de diferentes situações cinematográficas.

São inúmeras as propostas de reinvenção do cinema na atualidade: novas velocidades, montagens, ilusões de profundidade sob outra perspectiva que a não linear, manipulações da realidade registrada que perturbam a lógica representacional e impedem a construção de uma narrativa clássica, levando o cinema de exposição a ser qualificado como um cinema Figural<sup>70</sup>, um cinema em constante metamorfose.

---

<sup>69</sup> Ver: BARTHES, R. *O Rumor da Língua. Op. Cit.*

<sup>70</sup> Diversos autores trabalharam a noção de Figural no cinema. Entre eles, destacamos o trabalho de Philippe Dubois, para quem o desvio, o estranho, o excêntrico na imagem cinematográfica parecem ser os principais interesses de pesquisa. A partir da noção de Figural, Dubois enfrenta o cinema pela via das anomalias, destacando o que perturba o fluxo das imagens para mostrar como elas se articulam, como elas entram em uma rede onde o sentido é construído antes mesmo do trabalho do espectador. O problema, para o autor, não está na posição do espectador, mas em uma dinâmica interna das imagens. A noção de Figural permite uma maior atenção ao que é próprio da imagem, uma atenção ao fragmento e à possibilidade de associações desviantes. Se o cinema é sempre em camadas, se ele é capaz de produzir sempre prolongamentos virtuais imprevisíveis, é, segundo Dubois, por força do dispositivo que se altera a percepção cinematográfica, quando novas formas de produção técnica e de exibição da imagem promovem mutações em sua organização discursiva, tornando opaco o que se fez como transparência. Ver: Dubois, Philippe. "L'écriture figurale dans le cinéma muet des années 20" in AUBRAL, F. e CHATEAU, D. *Figure, Figural*. Paris: L'Harmattan, 1999.

A noção de Figural é desenvolvida por Jean-François Lyotard, em *Discours, Figure*, para repensar a relação entre discurso e imagem, e questionar o privilégio do discurso como único produtor de sentido. É evidente o investimento do autor na criação de um conceito capaz de dissolver as fronteiras entre os domínios do visível e do dizível, para privilegiar as passagens entre esses domínios. De um lado o discursivo – o que se apresenta como lógica, sentido –, e de outro lado o figurativo – o que é percebido antes de ser compreendido, que exprime uma força antes de um significado, que tem uma existência antes de uma função. O Figural é um modo de transgressão<sup>71</sup>, uma potência da Figura que se apresenta em um movimento que vai do figurativo visível ao figural sensível. A preocupação de Lyotard está na compreensão dessas passagens a partir de uma dinâmica em que o Figural se torna uma potência, liberada pelo desejo, capaz de libertar a imagem de leituras pré-estabelecidas.

Se o cinema clássico desenvolveu-se e cristalizou-se com bases em um sistema de representação que toma como modelo uma construção orgânica<sup>72</sup> do mundo, é possível constatar um movimento inverso no cinema de exposição, à medida que ele vem sendo construído com bases no indeterminável da representação. Muitos filmes, hoje apresentados em exposições, dependem de uma lógica representacional perturbada, desconstruída ou tencionada. São, em sua maioria, pequenas narrativas inacabadas, ficções sem conclusão narrativa, que impossibilitam a interpretação e a identificação do observador com qualquer personagem, são imagens criadas por movimentos lentíssimos ou muito rápidos constituídos sob diferentes lógicas temporais. Há uma intensa utilização de imagens que não representam, mas deixam vazar sensações, de imagens que não seguem as normas espaciais da perspectiva, mas atingem o corpo pela sensação.

---

<sup>71</sup> Ver SCHOLLHAMMER, K.E. "Transgressão na imagem" in *Além do visível: o olhar da literatura. Op. cit.*

<sup>72</sup> Ver: BAZIN, A. *Qu'est-ce que le cinéma?* Paris: Cerf, 1976.



Em oposição ao figurativo, o Figural libera a figura de seu papel representativo e entra em relação direta com as sensações. Segundo Jacques Aumont, o mundo atual já é excessivamente representado, e o que se perde com isso é a sensação pura, a sensação anterior ao objeto. A procura por essa sensação "pré-objetual" faz parte das preocupações da pintura, pelo menos desde Cézanne. No entanto, o cinema narrativo clássico é incompatível com a idéia de um informal<sup>73</sup> ou de Figural, pois, "o desejo de informe é coisa rara no cinema" (AUMONT. 2005, p. 209) onde o que predomina é o desejo de controle absoluto. Não se trata de simplesmente deformar a imagem, esta seria apenas uma tomada de distância tolerável em relação a uma forma. É preciso ultrapassar as necessidades da representação realista, esta também uma convenção, e apresentar o momento em que se perde o objeto representado, quando ele se perde da própria representação. Não se trata de negar a forma, mas da forma em seu exato momento de dissolução, este é o momento exato da libertação das amarras da representação e da entrada no terreno da sensação.

*O que cria acontecimento no cinema, de fato, não é provavelmente localizável fora do sentido, está sempre comprometido com ele. Ou, para continuar nos termos de Lyotard, o figural nunca está aí separado do discursivo, a força registrada do discurso, a plasticidade e o desejo que o trabalham do interior só chegam a nós através do discurso. A figura aparece aqui, portanto, como a própria alma de toda poética do filme, mas a figura nascente, aquela que ainda não está absorvida na retórica, nem tampouco, é mais difícil, tomada em uma vontade de texto, de sistema. (AUMONT. 2004, p. 210).*

---

<sup>73</sup>Em "Corpus delicti", Rosalind Krauss mostra como o informe em Bataille não se caracteriza pelo contrário da forma, e que o deslocamento visado pelo termo correspondia normalmente a procedimentos espaciais específicos nas obras, tais como o close, contra-plongée, rotação a 180°, flou. Ver: KRAUSS, R. *O Fotográfico. Op. cit.*

O informe não é comum ao cinema hegemônico, no entanto, encontramos um forte desejo pelo informe no cinema experimental e nas propostas da vídeo-arte, cuja matéria visual e temporal foi intensamente explorada por cineastas e artistas. Tanto o cinema experimental quanto a vídeo-arte trabalharam com o informe de múltiplas maneiras, seja pela inserção de detalhes, pelo *flou*, pelo imperceptível, e por tudo mais que tenha problematizado a visão e a inteligibilidade da forma. Se a forma é o que isola e separa o que alcançamos com a percepção, dissolvê-la significa abandonar-se ao caos, à vertigem, e às sensações.

No contexto das artes plásticas, o termo informal é primeiramente utilizado por Michel Tapié, em 1951, para qualificar as obras de jovens artistas que exploravam as possibilidades da pintura não-geométrica.<sup>74</sup> A chamada obra informal não exibia nenhuma estrutura localizável, era absolutamente sem ritmo e sem cor, diferenciando-se radicalmente das propostas da pintura abstrata, no entanto, a arte informal não está privada de poder emocional, tampouco de expressão, como podemos constatar na série "Reféns", de Fautrier. A respeito da arte informal, Florence Meredieu acrescenta que a matéria vista como elasticidade e fluxo se aproxima de suas próprias metamorfoses que convoca o caos a se expressar a partir de formas e estados transitórios<sup>75</sup>. O vídeo nos oferece uma concepção caótica de imagem bem parecida a descrita por Mèredieu, uma imagem submetida a incessantes metamorfoses, e teve forte influência sobre o cinema de exposição.

Hoje, o cinema exposto em museus e galerias de arte partilha dessa oscilação entre a forma, figura representada, e o informe, de modo a extinguir as bordas e os contornos entre

---

<sup>74</sup> A recusa da forma caracteriza os trabalhos da "Escola de Paris" nos quais a essência dos trabalhos está na versatilidade do espaço móvel. Ver: BRUNET, A. (tese de doutorado). Op.Cit. e De MÉREDIEU, F. *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporaine*. Op.Cit.

<sup>75</sup> Ver: De MÉREDIEU, F. *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporaine*. Op.Cit. . p.281.

o real e a representação, e a criar uma imagem que foge de uma lógica representacional, sem profundidade, mas é passível de ser adentrada, percorrida. O figural poderia se traduzir, no cinema de exposição, em um convite para o espectador entrar na imagem e estabelecer um percurso ao longo do qual são criadas novas relações entre imagem e discurso. Se a projeção mais lenta ou mais rápida, fragmentada ou multiplicada instaura no espaço da exposição outras condições de percepção para o visitante, ele também brinca com os próprios limites que definem a imagem. Diante de um cinema Figural, passamos a um regime de sensações que tem uma duração variável segundo o percurso pela obra. A imagem torna-se uma cena para ser percorrida e experimentada pelo observador que precisa rever suas reações anteriormente interiorizadas por outros dispositivos.

A produção visual contemporânea é marcada pela utilização de dispositivos que ativam novas respostas imprevistas, ainda não nomeadas e, por isso, difíceis de ser classificadas, cujo resultado é algo que se aproxima de uma experiência sem garantias ou especificidades. O que Deleuze nomeou como linhas de fuga, parece ser o que constitui e atravessa o cinema do dispositivo na atualidade, mais do que linhas de segmentação ou de fluidez. "Existe um terceiro tipo de linha, este ainda mais estranho: como se alguma coisa nos levasse, através de nossos segmentos, mas também através de nossos limiares, para um destino desconhecido, imprevisível, não-preexistente" (DELEUZE. 1999, p. 152)<sup>76</sup>.

---

<sup>76</sup> Tradução da autora.

#### Capítulo IV - As dobras e os duplos: a temporalidade na arte contemporânea

Se a arte contemporânea mistura os comportamentos de visitantes e espectadores e é capaz de transformar nossas experiências com as imagens, tais misturas são favorecidas pelas novas formas de projeção que desconstroem o tempo linear implicado na história da representação e permitem à imagem passear pelos tempos. As imagens projetadas existem apenas nas superfícies que encarnam, são pura temporalidade, e existem apenas no tempo de seu transporte ou de sua exibição.

Inúmeros artistas contemporâneos problematizam as relações entre tempo e movimento no cinema a partir da projeção. Em oposição às considerações de Jean-Louis Baudry, esses artistas partem de uma vontade anti-ilusionista, com objetivo de apresentar uma imagem fora da figuração, revertendo a idéia de que a imagem projetada funcionaria como uma janela para o mundo. Em "Le temps exposé" <sup>77</sup>, Dominique Paini define uma terceira e uma quarta geração de artistas que revisitaram essa questão: uma terceira geração representada por Douglas Gordon, Pierre Huyghe, Ângela Bulloch, Philippe Parreno, os chamados "recicladores" do cinema, e uma quarta geração representada por Sam Taylor-Wood, Pipilotti Rist, Doug Aitken, Balthasar Burkhard, "artistas que visitam o cinema sem fazer dele uma ruína" <sup>78</sup> (PAINI. 2002, p. 66-67). Segundo Paini, o trabalho de Douglas Gordon, por exemplo, transborda o cinema e o vídeo de modo quase alucinatório, enquanto o trabalho de Doug Aitken e Pipilotti Rist se diferem à medida que suas propostas não seriam mais, ou ainda, cinema.

---

<sup>77</sup> *Op. Cit.*

<sup>78</sup> Tradução da autora.

No entanto, ao invés de considerar os trabalhos dos "recicladores" como uma ruína do cinema, como o faz Dominique Paini, que aponta para o fim de uma forma discursiva, preferimos vê-los como obras que propõem deslocamentos em relação a um modelo dominante. Acreditamos que o cinema, atualmente, não está em crise, pelo contrário, está mais forte do que nunca, pois somente a partir da interiorização do dispositivo cinematográfico em sua formulação hegemônica é que tem sido possível criar tais deslocamentos. É como se o cinema, mais uma vez, se apresentasse sob uma nova face, como um "eu-outro", um cinema renovado e simultaneamente o mesmo, em uma relação disjuntiva. É um cinema que se caracteriza pelo deslocamento que produz em relação a si próprio, e ao seu modelo hegemônico.

Nesse novo ambiente, artistas com diferentes indagações e trajetórias vêm-se diante de novas modalidades de espaçamentos da duração, reversões do móvel em imóvel, e proposições sobre a reinvenção do lugar do espectador. Intervalos são criados de modo a construir uma imagem que poderá ser apreendida apenas a partir das dinâmicas entre corpo e espírito, convocando tanto ações físicas do observador quanto virtualidades da memória. O corpo é convocado pelas artes a penetrar na imagem com seus próprios ritmos e temporalidades. A percepção do movimento, mais lento ou mais rápido, e a questão do reconhecimento, maior ou menor analogia na imagem, tornam-se temas evidentes em muitos trabalhos.

Muitas são as obras onde a relação entre tempo e movimento é o personagem que vai promover tais deslocamentos criadores de novas subjetividades: sejam obras onde o tempo é disjuntivo, problematizado através de movimentos aberrantes, lentíssimos ou acelerados ao extremo; sejam obras que multiplicam os tempos de modo a torná-los inapreensíveis, rizomáticos, paradoxais, ou obras que expõem o tempo através de imagens

coalescentes, em que imagem virtual e atual se sobrepõem em um circuito de indiscernibilidade. Em todas as obras, o espectador é o elemento fundamental na construção dessas novas temporalidades.

## **VI.1- Tempos rizomáticos**

Inúmeras obras-dispositivos vêm promovendo a espacialização da narrativa cinematográfica a partir da exportação da estrutura do cinema para o espaço do museu. O trabalho de Pipilotti Rist, *Himalaya's sister's living room* (1998) reinventa o dispositivo cinematográfico ao criar um efeito de espacialização das imagens construindo uma narrativa de modo inovador. A narrativa na obra de Pipilotti Rist está inevitavelmente ligada ao percurso do espectador e à sua exploração temporal e espacial. A artista apresenta um ambiente tridimensional que convida o visitante a percorrer as múltiplas telas e projeções distribuídas pelos móveis de um ambiente que poderia ser um quarto. O excesso de elementos e de detalhes cria uma intimidade ao longo do percurso. Quando falamos em uma espacialização das imagens, apontamos para um espaço liso, ocupado por acontecimentos, povoado de afetos, habitado por intensidades, qualidades táteis, aberto em todas as direções, sem direito nem avesso, sem centro, rizomático. O espaço aqui é liso, distribuído em um espaço aberto ao longo dos percursos e engendra uma temporalidade múltipla e heterogênea. Tal percurso é então o que constitui a obra.



*Himalaya's sister's living room, 1998*

Nesse percurso, fragmentário, que multiplica a imagem e define os planos, o espectador é transformado em um *flâneur*. Diferente da percepção proporcionada pela montagem cinematográfica convencional, o observador aqui é capaz de uma percepção fragmentária, múltipla, de planos curtos e fechados que despedaçam os corpos, em *flo*, ou em câmera muito lenta, ainda que o cinema tenha permitido ao espectador viver múltiplas vidas ao mesmo tempo, em lugares diferentes. De espectador imóvel e coletivo, cativo dentro da sala de cinema, o observador de uma instalação de projeção contemporânea torna-se um *flâneur*, móvel e solitário, já preparado para realizar ligações aleatórias entre imagens heterogêneas ou fragmentadas.

*Também é por um estranho processo que o flâneur se instaura assim: o visitante inicialmente dotado de uma intenção (artística) e confrontado a exposição de imagens instáveis cujas conexões criam a narrativa, é violentamente transformado em um espectador frustrado pelo enigma dessas imagens, porque se concentrar sobre elas, as fornecer um sentido, supõe seja se deslocar, seja esperar a duração de um ciclo repetitivo que essas imagens impõem. A flânerie resulta deste tipo de decepção, ao olhar as imagens que simultaneamente se oferecem de modo espetacular e se retraem semanticamente a exemplo dos objetos de consumo nas vitrines que*

*seduzem esteticamente e se recusam economicamente. (PAINI. 2002, p. 71)<sup>79</sup>.*

Já os trabalhos de Eija-Liisa Ahtila e Ann-Sofi Sidén questionam o lugar do espectador, mas não incentivam qualquer *flanerie*. Tanto em *Today/Tanaan* (1996) quanto em *Consolation Service* (1999) ou *The House* (2002), Ahtila se baseia em dramas humanos sobre os quais cria um cruzamento entre o documentário e a ficção. Em *Today/Tanaan*, a artista apresenta, em três telas, diferentes depoimentos de personagens da mesma família relatando um episódio da morte, acidental, de um parente próximo. São pequenos episódios que expõem os problemas entre pai e filha, e revela os revelar dramas e problemas afetivos entre os membros da família. A obra de Eija-Liisa Ahtila desafia o modelo narrativo do cinema a partir da apresentação de imagens em diferentes telas que têm relação evidente entre si, personagens, corpos, paisagens, discursos organizados de tal modo que a leitura não se dá de modo instantâneo, é preciso um esforço do visitante. Tal descentramento da narrativa pode ser associado às estruturas rizomáticas. Diferentemente de estruturas arborizadas, os elementos parecem não ter relação entre si.

*Diferentemente das árvores ou de suas raízes, o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços da mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não-signos.(...) Ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele cresce e transborda.(DELEUZE. 2006, p. 32)*

---

<sup>79</sup> Tradução da autora.





*Today/Tanaan, 1996*

Sem as coordenadas lineares de um dispositivo convencional, o espectador não sabe onde se instalar ou o que fazer, não sabe se deve permanecer no recinto na tentativa de encontrar ligações entre os elementos oferecidos pela artista ou se deve apenas circular livremente entre as imagens e os sons. Em sua recente exposição no MoMA, *Sleepwalkers* (2007), Doug Aitken multiplicou uma narrativa cotidiana projetando cenas diferentes em gigantescas telas que ocupavam as janelas na fachada do museu, ultrapassando os limites das salas e alcançando o próprio cenário da cidade. Em um espetáculo de proporções monumentais, Aitken faz do cotidiano um cinema apresentado em diferentes telas.



*Sleepwalkers, 2007*

Com seis projeções simultâneas de seqüências contínuas, Aitken desafia a percepção dos espectadores ao mesmo tempo em que integra a arquitetura do MoMA ao espaço público da cidade. A obra, apresentada sempre entre cinco e dez horas da noite, cria uma experiência cinemática que ultrapassa os limites espaciais e temporais do filme e da sala de projeção.

Se no passado o cinema experimentou a multiplicação das telas<sup>80</sup>, a instalação de várias telas tornou-se freqüente no domínio das instalações contemporâneas. A tela única do cinema convencional é substituída pelas telas múltiplas que multiplicam também as instâncias de enunciação da narrativa. Trata-se de um fenômeno capaz de promover a explosão das temporalidades em lógicas não lineares, criando conexões imprevistas. O modelo de percurso que o visitante realiza nestas instalações é reconhecido como uma nova maneira de construir a narrativa, na qual a imagem em movimento não mais a condiciona. A tela, transformada em escultura luminosa, opõe-se ao desenvolvimento de uma narrativa, expondo o tempo em suas múltiplas modalidades e promovendo experiências eminentemente temporais.

Se a experiência nestas obras guarda íntimas relações com a temporalidade, é na busca de um tempo fluido, desdobrado, múltiplo e simultâneo que muitas obras da atualidade parecem se empenhar. O trabalho de David Claerbout é sintomático de um tempo em fluxo, um tempo transparente que explora as qualidades do efêmero, em que o instante se comprime em um presente auto-suficiente construído a partir de uma "temporalidade ultra-rápida e flexível, de uma consciência efêmera e frágil da relação com o mundo". (BUCI-GLUCKSMAN. 2003, p. 60). O desenvolvimento das tecnologias

---

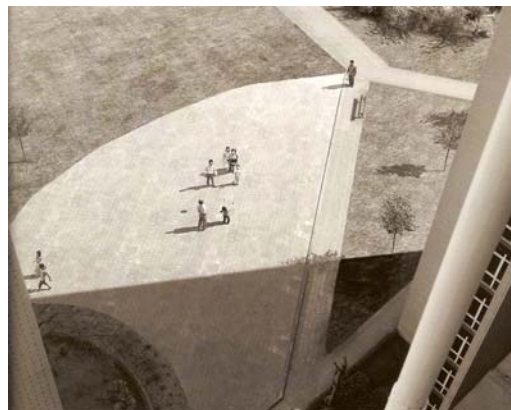
<sup>80</sup> O mais célebre exemplo é o de Abel Gance em seu *Napoléon*, utilizando três telas, em 1927.

digitais, das chamadas culturas dos fluxos de informação dá lugar a uma temporalidade cada vez mais complexa, efêmera e eternamente presente, meio maquínico e meio humano, que solicita uma nova epistemologia e a reconfiguração de nossas práticas cotidianas.

Em *Sections of a Happy Moment* (2007), David Claerbout<sup>81</sup> constrói um filme, a partir de 180 fotografias que expõem as qualidades de um tempo paradoxal, contraído e eterno, que só pode ser compreendido por um observador que se oferece inteiramente, corpo e espírito, ao instante da obra. Seu trabalho concentra algumas das principais questões que envolvem, hoje, as diferentes possibilidades dos dispositivos em relação à temporalidade. O momento apresentado pelas imagens ao longo de aproximadamente 26 minutos de projeção mostra uma família chinesa brincando com um balão em um espaço ao ar livre de uma praça localizada ao centro de uma construção imobiliária, por onde também passam outras pessoas. Os personagens, agrupados em torno de um balão suspenso no ar, foram fotografados em um momento de intimidade familiar por múltiplas câmeras ao redor da cena. A projeção das imagens fixas em um ritmo pré-determinado pelo artista, remove qualquer expectativa de um movimento das imagens. Ao longo da projeção, uma dimensão lúdica se instala ao mesmo tempo em que uma sensação de controle absoluto se estabelece no filme.

---

<sup>81</sup> Obras vistas no *Centre Georges Pompidou* durante o estágio de pesquisa na França realizado no início de 2008.



*Sections of a Happy Moment, 2007*

Partindo das imagens de um antigo arquivo fotográfico, Claerbout decide re-fotografar a mesma cena, a partir de múltiplos pontos de vista. O trabalho é em parte produzido no próprio cenário onde esteve a família nas fotos, e em parte produzido em estúdio, sobre um fundo azul, para serem re-trabalhadas por tecnologias digitais. As imagens feitas *in loco* são restauradas por tecnologias informáticas para se parecerem com as originais. As imagens do estúdio são produzidas a partir de poses e ações de onze personagens escolhidas pelos artistas, para depois serem manipuladas digitalmente e inseridas como camadas nas imagens. A passagem de uma imagem a outra dá-se em um

tempo prolongado que corresponde ao tempo necessário para que a imagem possa atingir o corpo de quem a contempla. É também um tempo cíclico, como um filme em *loop*. Trata-se, porém, de uma circularidade singular supondo uma montagem anacrônica que não corresponde a nenhuma sucessão temporal de uma narrativa linear.

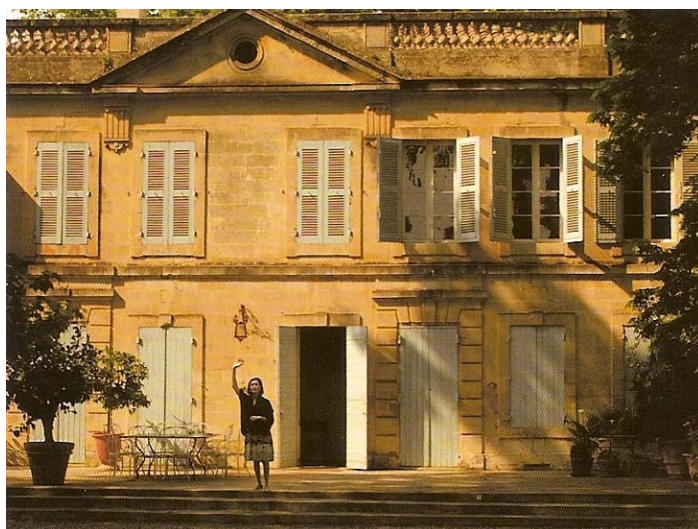
O filme se constrói na apresentação de um instante que dura 26 minutos. A duração é aqui um elemento fundamental na construção de uma temporalidade que se desdobra e se esvai a partir de instantes fixos. O elemento unificador das imagens é o balão, que é sempre o mesmo e sempre no mesmo lugar. O instante da experiência tem uma duração multiplicada pelas imagens, a ponto de nos fazer crer que ele passa, que estamos diante de uma sucessão de ações. A força dessas imagens está exatamente na duração da passagem de um fotograma a outro, possibilitando a criação de novas imagens-tempo ancoradas nos ritmos, nos corpos e na memória dos observadores. É uma temporalidade paradoxal configurada por uma imagem-experiência da ordem da virtualidade.

Em *The Long Goodbye* (2007), Claerbout cria uma temporalidade dilatada e condensada por um longo adeus de uma mulher na direção do espectador, durante um pôr-do-sol. A cena é iniciada por uma mulher de aproximadamente quarenta anos, que sai pela porta da frente de uma casa com uma bandeja de chá nas mãos, olha para a câmera ao perceber sua presença e lhe dá adeus. Todos os movimentos foram capturados com uma velocidade lentíssima, dilatando o tempo sobre o qual se dá um reconhecimento mútuo entre a mulher na cena e os espectadores, como se esses tivessem sido capturados no exato momento em que a observavam acreditando que não seriam vistos, como *voyeurs*.

A cena é iniciada com uma imagem da porta de um antigo casarão, revelando apenas uma pequena parte de sua fachada. Ao longo de 35 minutos, enquanto a câmera se afasta lentamente, o espectador é levado a uma intensa experiência de passagem do tempo,

de um tempo que se esvai, que escoar, enfatizado pelas sombras que tomam conta da cena como em um final de dia. Ao mesmo tempo, a paisagem é revelada apontando a suntuosidade da casa, da varanda, que em breve estará no escuro.

O tempo e a luz são dois elementos fundamentais na produção de durações mais ou menos longas. As variações luminosas transformam, de modo muito sensível, as paisagens e os corpos em cena, seus movimentos e as ficções que os atravessam. David Claerbout cria dispositivos nos quais o tempo se apresenta na forma de um instante dilatado, sem início ou fim precisos, sem objetivos determinados, sem ações desencadeadas, sem ponto de partida ou centro organizador. Em *The Long Goodbye*, a única ação é transformada e diluída em um ato sem finalidade, um puro gesto que toma conta da cena. São temporalidades que se constroem e se desconstroem na presença de um espectador convocado a uma experiência que assumirá diferentes características dependendo do momento em que o observador entra e sai da obra. Há um desconfortável achatamento das imagens que favorece a criação de uma profundidade temporal.



*The Long Goodbye*, 2007

Os filmes de Agn s Varda s o instigantes demonstra  es de como um cineasta com uma longa trajet ria de trabalhos prioritariamente cinematogr ficos, apresentados em salas convencionais de cinema, inicia uma nova modalidade de produ  o, dentro dos museus e galerias de arte. Em 2006, a *Fondation Cartier pour L'art Contemporain* sediou uma exposi  o de Agn s Varda, *L' le et elle*, na qual a artista apresenta uma s rie de instala  es que inserem o observador em um contexto de intimidade, ao mesmo tempo em que discute a forma  o de um novo observador mais pr ximo e mais participativo para seus filmes.

*Le Triptyque de Noirmoutier* (2006)   uma proje  o em tr s telas, sendo uma proje  o central e outras duas telas que funcionam como suportes para as imagens fora-de-quadro. Na tela central,   projetada uma cena da intimidade de tr s personagens na cozinha de um apartamento. Nas telas laterais as imagens buc licas do mar e de um personagem caminhando lentamente pela praia contrastam com o grupo que interage no apartamento. S o temporalidades diferenciadas que colocadas lado a lado nos permitem repensar as fronteiras entre o individual e o coletivo, o interno e o externo, o linear e o simult neo. As imagens das telas laterais s  podem ser vistas se o visitante abrir as bandas laterais do projetor, a princ pio fechadas por um obturador.



*Le Triptyque de Noirmoutier*, 2006



As imagens apresentadas pelas projeções combinam a duração de uma cena com os espaços fora-de-quadro, criando uma narrativa múltipla de tempos e espaços nos filmes e nas telas, e variável segundo as decisões do visitante. Cada espectador vai abrir ou fechar as bandas dos projetores laterais e tecer suas próprias relações entre as imagens e as temporalidades propostas por Varda. São temporalidades desconexas, descontínuas, que não se relacionam entre si senão através de uma experiência do visitante.

## VI.2- Tempos disjuntivos

O *remake* é um procedimento bastante comum na história do cinema convencional<sup>82</sup>, e vem sendo bastante utilizado por artistas com o objetivo de provocar, pela repetição, a construção de um novo possível. Atualmente, muitos artistas vêm utilizando a estratégia do *remake* em seus filmes, seja para dialogar com o cinema convencional ou para reinventá-lo. Entre eles destacamos Pierre Huyghe (*Remake* – 1995), Vibeke Tandberg (*Táxi Driver Too* – 2000), Maximilian Janicke (*Losing Touch* – Advogado do Diabo – 2003), Douglas Gordon (*24 Hours Psycho* – 1993 e *Five Year Drive-By* - 1995).

Tanto em *24 Hours Psycho* quanto em *Five Year Drive-By*, Douglas Gordon promove uma nova condição imagética e perceptiva a partir da alteração da velocidade da projeção e da presença do observador. Através de uma intensa fragmentação do tempo que impede o espectador de ter acesso às imagens, *24 Hours Psycho* propõe uma modalidade narrativa inusitada que revela apenas imagens praticamente imóveis construídas pela

---

<sup>82</sup> Diversos filmes foram refeitos ao longo da história do cinema no sentido de melhorar a qualidade do filme.



extrema lentidão da projeção. Em uma estratégia do dispositivo, Gordon solicita a memória do espectador através de fragmentos oferecidos por filmes amplamente conhecidos, no primeiro caso, o conhecido *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock. Em *24 Hours Psycho* as imagens só mudam a cada doze segundos, mantendo a atenção do observador na antecipação do momento da mudança, que se dá de modo imperceptível. A memória já não é aqui compreendida como a faculdade de ter lembranças, mas como o que permite colocar em relação as pontas de presente e os lençóis de passado com as camadas da realidade, os tempos simultâneos e os tempos desdobrados<sup>83</sup>.



*24 Hours Psycho*, 1993

A estratégia deste *remake* aliada a técnicas de diminuição radical da velocidade das imagens através de *softwares* específicos que mudam a projeção de 24 quadros por segundo para cada doze segundos, radicalizam algumas de nossas suposições iniciais. Tanto em *24 Hours Psycho* quanto em *Five Year Drive-By*, a escolha das imagens e a excessiva lentidão do movimento indicam, à primeira vista, uma tendência à eternização do instante inserindo

---

<sup>83</sup> Ver: DeLEUZE, G. *Cinema 2 : Imagem-tempo*. Op. Cit.

o observador em uma espécie de presente expandido. No entanto, a criação desses intervalos entre estímulo e recepção é concomitante de um tipo de experiência duracional que faz com que o instante seguinte seja sempre diferente do instante precedente. É uma paradoxal repetição do diferente, uma dobra que permite a cada obra transformada mostrar-se a si mesma como um duplo na sua essência.

O trabalho de Douglas Gordon vai além das estratégias do cinema e do vídeo, estabelecendo novos diálogos com o tempo cinemático e criando diferentes intervalos entre imagens a partir de conhecidas práticas como *slow-motion*, *freeze*, *repetition*, levadas ao limite pelas tecnologias digitais, fazendo de cada obra sempre um duplo. No entanto, não se trata de um duplo no sentido do desenvolvimento de um outro ou de uma repetição, mas de uma duplicação de outro, repetição da diferença<sup>84</sup>. O tempo aqui é, sem dúvida, parte da obra e se apresenta sob a forma de uma experiência virtual de um observador que está sempre em uma temporalidade diferente do tempo estendido da projeção.

Alguns críticos de arte definem o trabalho de Douglas Gordon como um trabalho que cria uma imagem intensiva, ancorada no presente. No entanto, cremos estar diante de uma imagem ainda mais complexa, dupla, indiscernível, uma imagem ainda presente e já passada ao mesmo tempo, que se desdobra em um passado ainda presente e em um presente já futuro. Trata-se de uma imagem a qual libera um tempo que provoca o observador a criar outras imagens a partir de relações com a memória.

O espectador é incessantemente confrontado com as oscilações permanentes produzidas pela câmera lenta, ao mesmo tempo em que é afetado por passagens sutis entre o móvel e o imóvel, descartando assim qualquer possibilidade de uma imagem absolutamente estática. O observador encontra-se diante de um intervalo de tempo, no qual

---

<sup>84</sup> Ver: DELEUZE, G. *Foucault. Op. Cit.*

se dá a superação da repetição, da produção do novo. É possível constatar uma dilatação do tempo apenas se o compreendemos a partir de suas qualidades virtuais, como duração que exprime uma mudança no Todo.

Em *Five Year Drive-By*, o filme *The Searchers* (1956) de John Ford é ainda mais radicalmente desacelerado, chegando ao limite da própria invisibilidade do movimento. Gordon questiona o sucesso de um filme que pretende exprimir cinco anos de medo, desespero de uma busca, a atenção e a esperança reais, em uma projeção que dura apenas duas horas. É por isso que sua versão do filme inclui uma projeção que pretende durar cinco anos. Esse é o efeito quase puramente mental visado pela obra: o visitante experimenta uma vertigem entre ficções do tempo impossíveis de serem conjugadas.

Segundo Raymond Bellour, o cinema teria promovido uma importante reversão do instante fotográfico. Onde se instaurava a falta de esperança do tempo no instante fotográfico, o cinema acenaria com a vida, conferindo movimento às imagens. Mas essa mesma vitalidade do cinema terminaria por aceder a novas consciências do tempo, desempenhado por outras consciências maquínicas. A parada da imagem, as modificações da velocidade e todas as formas possíveis de subverter o tradicional dispositivo de projeção são hoje modalidades usuais de muitas manipulações.

As variações de diversos princípios em uma série infinita de tempo sobre as quais a diferença do duplo se desenvolve, assemelham-se aos procedimentos dos acontecimentos concebidos por Deleuze. "Gordon concebe e coloca em cena acontecimentos". (BELLOUR. 1999, p. 276). Na descrição de Deleuze sobre os acontecimentos, são remarcadas as bifurcações, as divergências, as impossibilidades, os desacordos como modalidades de existências que pertencem ao mesmo mundo. As séries divergentes traçam em um mesmo mundo caótico sentidos sempre bifurcantes – caosmos. Em uma atualidade contemporânea

de acontecimentos, a singularidade de Gordon é a de incluir (dimensão do desafio que o acontecimento opõe ao caos) o efeito mental do choque no espectador através do deslocamento marcado pelas imagens. Trata-se sempre de parar um processo de maneira a forçar a percepção ao pensamento de sua própria experiência.

Douglas Gordon funda uma arte dos intervalos, na qual os efeitos de síncope são provocados em cada espectador. São filmes que deslocam os intervalos da matéria que une os fotogramas do filme e os planos, para fazê-los criar uma outra modalidade de imagem-tempo. Nesse caso, os intervalos se encontram dilatados até o ponto em que quase desaparecem para então se tornarem os intervalos de sensação e de pensamento diante do que lhes faz face. A obra promove, pela sua natureza de acontecimento e de duplicidade, uma reversão constante dos regimes do movimento e do tempo, adentrando as dobras ou a interioridade do pensamento que permitiram a Deleuze, em nome da memória e do afeto, supor um tipo de rebatimento interno de regimes que os ligam.

Pierre Huyghe produziu, em 1995, seu *Remake* a partir do renomado filme "Janela Indiscreta", de Alfred Hitchcock. O filme de Huyghe é feito com atores não-profissionais que se puseram a representar, levados pela memória que cada um tinha do filme, dos atores do filme original. Cada cena é, portanto, marcada por um forte efeito de estranhamento em relação ao familiar filme de suspense de Hitchcock, e por um fraquíssimo efeito dramático por conta do desempenho dos atores no *Remake*. Tal efeito de estranhamento diante do que era familiar é responsável também pela construção de uma temporalidade complicada, desconexa, em que o observador é levado a se debater com outras configurações da mesma cena. É uma variação do mesmo filme que provoca a experiência de um passado que se prolonga no presente como em um efeito de *déjà vu*.



*Remake, 1995*

As propostas de refação cinematográficas são também afetadas pelas promessas de reprodução infinita das novas tecnologias. Se a tecnologia do DVD apresenta-se como modalidade de arquivamento de imagens que visa à sua durabilidade e proteção, permitindo a duplicação das imagens sem perda de qualidade, hoje sabemos que essas promessas fazem parte de um momento histórico marcado pela grande euforia do surgimento da mídia digital<sup>85</sup>. Se muitos artistas do vídeo trabalharam com a idéia de deteriorização das cópias a partir do excesso de reproduções, hoje, alguns artistas vêm trabalhando com a falha do código numérico a partir, por exemplo, dos diferentes formatos de compressão, promovendo construções e desconstruções que passam pela perda de informações até a abstração das imagens.

Em *Losing Touch* (2003), Maximilian Janicke nos oferece um curta-metragem numérico no qual esse tipo de abordagem é claramente sua técnica de abordar as brechas do sistema digital. O artista regrava inúmeras vezes as imagens do filme “Advogado do

---

<sup>85</sup> Especialistas em durabilidade de mídias como CD e DVD, dizem que a sua permanência não é garantida depois de 4 anos.

diabo”, de Taylor Hackford, sempre produzindo alterações e intervenções técnicas, que resultam em sucessivas diluições da imagem até a sua fragmentação total. As imagens do filme aos poucos começam a faltar, são trituradas, superpostas ou repetidas tornando a narrativa impossível.



*Losing Touch*, 2003

Mais uma vez, resta ao observador o trabalho de reconstituir a imagem e a narrativa a partir de fragmentos desconexos do filme apresentado e de sua memória. A obra acontece em um tempo disjuntivo entre o dispositivo e o observador. "O que nos resta a reconstituir é a imagem ela mesma na sua realidade plástica. Uma plasticidade extremamente densa, a falta de informação sendo inversamente proporcional à espessura da imagem obtida"<sup>86</sup> (BRUNET. 2007, p. 134).

Seguindo uma lógica apropriacionista, Martin Arnold trabalha sobre o suporte do filme para criar um tipo de suspensão da narrativa. A partir de filmes de série B, o artista critica o modelo de felicidade disseminado pela América dos anos cinquenta, através da extração de trechos de filmes e de estratégias de repetição. Em *Pièce Touchée* (1989), Martin Arnold transforma dezoito segundos do filme *The Human Jungle* (1954), de Joseph M. Newman, em quinze minutos de uma frenética repetição dos gestos dos personagens

---

<sup>86</sup> Tradução da autora.

que avançam muito lentamente. A sequência escolhida é uma situação cotidiana em que um homem chega em casa e beija sua mulher. Uma nova temporalidade é apresentada por esse trabalho, que insere o observador em um lugar intermediário entre a ação e a sua fragmentação.

### **VI.3 – Tempos coalescentes**

Os panoramas de Jeffrey Shaw nos instigam a refletir sobre a tensão entre atual e virtual nas imagens. São obras-dispositivos criando situações que permitem a coexistência de atual e virtual, entre passado e presente, entre realidades múltiplas e impossíveis, fazendo das imagens lugares de relações mútuas e indiscerníveis. O dispositivo *Place*, já apresentado pelo artista em diferentes versões, recoloca questões sobre os dispositivos implicados na obra e reapresenta o observador como o principal vetor de uma experiência individual e coletiva. A instalação consiste em uma tela em forma de rotunda panorâmica, com 360 graus, onde as imagens são projetadas por três projetores diferentes de acordo com os movimentos do visitante. No centro da rotunda há uma plataforma giratória de onde o participante controla seus movimentos a partir de um *joystick* ou de botões com as mesmas funções, que lhe permitem movimentar-se na imagem tanto em *zoon-in* e *zoon-out* quanto em movimentos panorâmicos.

Na tela, o que se apresenta inicialmente é uma espécie de espaço diagramático com várias fotografias panorâmicas em formato cilíndrico, onde o observador pode entrar produzindo um *zoon-in* na imagem a ser visitada. Não há como saber inicialmente a quantidade de opções de fotografias visto que eles se apresentam ao visitante à medida que

este se desloca pelo diagrama. A cada escolha por um panorama fotográfico inicia-se um passeio pelas imagens que pode guardar surpresas ao longo do percurso. As diferentes versões dessa obra panorâmica possuem particularidades em relação ao modo de apresentação do filme, este sempre de um lugar diferente ou exótico do planeta.

A visita aos panoramas de *Place* só é possível porque o visitante incorpora a interface proposta pelo artista e aceita uma relativa imobilidade. São condições que apresentam o caráter exploratório da obra no qual é evidente a impossibilidade da visão total do panorama, de modo a torná-la um percurso, uma experiência. “A dialética entre global e fragmentado está presente em muitas obras, afinal a visão total é a grande promessa de um panorama.” (DUGUET. 2002, p.152). Apesar de todas as cenas estarem inteiramente presentes em um nível virtual, elas só podem ser reveladas por atualizações parciais dos visitantes ao longo de uma trajetória também temporal. A experiência com a obra só pode ser obtida a partir desse jogo entre atual e virtual que corresponde em muitos casos a uma impossibilidade de distinguir entre eles.



*Place-Hampi*, 2008



Em sua mais recente versão apresentada no *Panorama Festival*<sup>87</sup>, em 2008, na Alemanha, *Place-Hampi* reinventa o dispositivo fílmico e toda a nossa já constituída relação com a sala de cinema, através de um passeio pela Índia. Em um trajeto pelas imagens panorâmicas dentro do menu principal, vemos uma sucessão diversificada de paisagens de um país exótico, situação que nos remete imediatamente às propostas dos famosos panoramas do século XIX. Mas ao contrário das rotundas pintadas que rodaram o mundo, no final do século XVIII e início do século XIX, com a principal função de provocar um espantoso "efeito-de-realidade" ou uma ilusão completa da realidade nos observadores ávidos por uma experiência de presença e de realidade absoluta, o panorama de Jeffrey Shaw deixa suas brechas, produz fissuras que nos impedem de um mergulho absoluto na ilusão da imagem.

À medida que o visitante aproxima-se de um dos panoramas fotográficos, a imagem toma a extensão cilíndrica até enfim aparecer projetada na tela panorâmica da instalação. Instantaneamente, o visitante é surpreendido por imagens e sons específicos da situação da qual agora parece fazer parte. No entanto, em vista das mudanças operadas no regime de observação contemporâneo, não parece haver nessa obra um desejo de ilusão completa ou parcial, nem do dispositivo nem do observador. Já não estamos no século XIX, em que a realidade podia ser representada e confundida com o real, no qual reina um forte desejo por essa substituição. O observador contemporâneo anseia pela participação e pela exploração das imagens nas paisagens que agora reagem à sua presença. Por um lado, o dispositivo de Jeffrey Shaw não nos fornece tais garantias de substituição do real, por outro lado, nosso desejo também já não é de ilusão completa, mas de miscigenação, de deslocamento e de experiência em realidades impossíveis.

---

<sup>87</sup> Festival de filmes panorâmicos apresentado no ZKM, em Karlsruhe, Alemanha, 2008.

As imagens guardam um desconforto, uma estranha imobilidade em uma paisagem que parece viva e atuante, condição que induz a uma sensação de descontinuidade e de interrupção do espaço que se reflete tanto na perspectiva quanto na profundidade de campo. Os personagens parecem nos fitar, reconhecer-nos e nos dirigir o olhar, apesar de não haver nenhuma reação deles quanto a nossa presença. Tal estranhamento é acentuado pelo som de cada situação, seja este um burburinho de falas indiscerníveis ou algum fenômeno natural, como o vento, que se mistura ao som maquínico produzido pela plataforma a cada deslocamento do visitante. Algo soa falso.

Ao mesmo tempo em que o dispositivo remete as propostas dos panoramas do passado, tudo indica, à primeira vista, que essa será também uma experiência de ilusão de realidade. Nesse sentido, o dispositivo interage, a princípio, com um tipo de observador moldado, assujeitado, preparado para o mergulho que o cinema convencional já nos ensinou. Há, no entanto, uma profunda oscilação na experiência visual que faz com que o observador se afaste das imagens e a elas volte como uma câmera em busca de foco. Tal estranhamento chama a todo instante por uma conscientização da experiência, inserindo o observador na imagem, ao mesmo tempo em que o atira para fora dela, criando um dentro e um fora sempre em circulação. Diante das imagens, não há a intenção de uma crença, mas um anseio pela experiência que elas podem oferecer.

O próprio dispositivo fornece algumas pistas decisivas: 1- a imagem jamais é projetada em todo o panorama, limitando assim nosso campo de visão na rotunda, 2- a imagem é estereoscópica e nos obriga a usar óculos especiais 3D para visualizá-la e proporcionar a sensação de profundidade, 3- a presença de vários espectadores no mesmo ambiente, e suas diferentes reações diante das imagens e do dispositivo aliado ao incessante movimento da plataforma que permite a inclusão de um ou mais observadores na própria

paisagem, produz uma experiência individual e coletiva ao mesmo tempo. As plataformas pivotantes, usadas em diversas outras obras de Shaw, são elementos chaves de um sutil mecanismo que funciona de um modo paradoxal. Elas, sem dúvida, isolam o observador do espaço ao redor, mas apenas para lhe fornecer uma nova postura e não para removê-lo para um universo ilusionístico diferente.

Tais estratégias rompem de forma drástica com o efeito de realidade da imagem desejado pelos dispositivos ilusionísticos panorâmicos ou cinematográficos. Não se trata aqui de uma ilusão, nem de uma substituição da realidade, mas de ativações de novas realidades. São realidades paradoxais e indiscerníveis, fora de uma lógica temporal linear e sucessiva. Cada experiência aqui é única e envolve uma temporalidade cindida e simultânea. “Ela é uma obra aberta por excelência no sentido em que se presta a uma infinidade de interpretações (...) e cada uma de suas atualizações implica na variação.” (DUGUET. 2002, p. 19). A obra resulta em uma experiência que se abre ao múltiplo, de uma experiência coletiva e relacional com as diversas instâncias do dispositivo. Não se trata apenas da criação de narrativas individuais que transformam observadores em autores, mas de um verdadeiro diálogo, de um agenciamento poderoso entre esses papéis.

Nessa versão da obra, Jeffrey Shaw apresenta uma situação em que o observador pode explorar diferentes lugares em um ambiente tridimensional tanto na forma de um panorama fotográfico em que a imagem fixa pode ser percorrida, quanto a partir da inserção de pequenos filmes dentro dos panoramas. O observador não pode decidir por tais escolhas, pois não há como ter essas informações antes de entrar no panorama, ele pode apenas se surpreender ao longo de seu deslocamento pelas paisagens. Dependendo do panorama escolhido, filmes são acionados ou não. Ou seja, o observador pode navegar nas imagens, que funcionam como hipertextos, e escolher ou não entrar em alguns desses

cilindros. Uma vez dentro dos panoramas, a imagem pode ser fixa e o observador ser o único a se deslocar, ou pode ser iniciada uma performance fílmica que se unirá ao movimento do visitante, podendo ele apenas passar por ela ou persegui-la. Esses pequenos filmes têm aproximadamente um minuto de duração e se repetem em *loop*, ao mesmo tempo em que outros eventos em outros cilindros também são iniciados e se repetem. O participante navega nessa imagem panorâmica escolhendo o que quer ver.



*Place-Rhur*, 2000

Há um pequeno monitor na plataforma exibindo uma figura mítica da Índia que funciona como um diagrama dos panoramas, mas apenas um diagrama simbólico, que pode apresentar uma espécie de percurso de navegação do visitante. Ao lado do monitor, há ainda outro botão que não tem nenhuma função explícita na obra. A instalação é composta por um microfone captando qualquer som produzido pelo visitante que pilota a plataforma e um software transforma o som em texto, ao pressionar o botão anteriormente mencionado. Cria-se sentenças virtuais na imagem, convertendo o som das palavras em uma escrita hindu. As projeções desses textos duram alguns minutos e então desaparecem da cena. Segundo o próprio artista, essas imagens se constituem como um traço e uma

memória transitória do observador ali presente. Corpo fazendo imagem: visão, tato e audição.

A fotografia aqui estabelece um diálogo essencial com outras mídias: cinema, vídeo e mídias digitais. A idéia de que a imagem pode funcionar como uma interface, uma membrana que permite trocas e atravessamentos múltiplos entre as imagens e as linguagens, parece-nos bastante interessante para pensar o modo como a fotografia integra o cenário das artes digitais. Aqui a fotografia é a condição de um outro momento, ou do movimento no espaço virtual, de uma circulação em um universo de panoramas. A fotografia é, nessa obra, a condição para entrar na representação.

A proposta da obra indica um deslocamento da imagem em relação aos seus próprios discursos de verdade e também, por consequência, um deslocamento de si, um afastamento do observador de um contexto espacial e temporal organizado segundo regras lógicas. Deixamos as ancoragens dos pontos fixos e das definições e passamos a um estar “entre” que promove uma indecidibilidade entre estar e não estar na imagem, entre ser e não ser autor ou espectador, criando uma complexa temporalidade, elemento chave dessas intrincadas desterritorializações. O “entre” ao qual nos referimos aqui não é um lugar geográfico ou topográfico intermediário a meio caminho entre um ponto e outro, mas um lugar híbrido, de mediações<sup>88</sup>, capaz de tecer novas relações entre os elementos em questão.

A instalação descrita acima apresenta-nos a instigantes processos de temporalização que aqui são as chaves para nossa busca das modalidades de relações estabelecidas pelos dispositivos na arte contemporânea: 1- a impossibilidade de totalidade da obra, à medida que escolhas são feitas, as quais significam não ver todas as faces do dispositivo, pois mesmo dentro de um cilindro podemos nos deslocar e não ver determinadas cenas que vão

---

<sup>88</sup> A noção de mediação foi desenvolvida por Bruno Latour para dar conta de um espaço intermediário que não se define pela distância entre dois pontos. Ver: LATOUR, B. *Jamais fomos modernos. Op. Cit.*

acontecer com ou sem a minha presença; 2- a criação de circuitos indiscerníveis nos quais os sujeitos estão sempre em processo e a obra jamais se fixa.

A experiência com e no dispositivo aproxima-se de um circuito de atual e virtual em constante movimentação. O dispositivo em si não é um cristal, mas tem as características de um cristal multifacetado onde a imagem nos conduz a uma experiência de múltiplos rebatimentos entre ser e estar, não-estando e não-sendo. “O presente é a imagem atual, e seu passado contemporâneo é a imagem virtual, a imagem-especular”. (DELEUZE. 2005, p. 99). Trata-se de uma imagem presente e passada, ainda presente e já passada ao mesmo tempo.

Pensar esses dispositivos a partir da noção de circuitos cristalinos significa pensá-los como ativadores de indiscernibilidades, de virtual e atual ao mesmo tempo, capazes de fazer coexistir realidades impossíveis, de se tornarem operadores do tempo. É pensar os dispositivos de arte contemporânea como operadores que permitem ativar as instâncias de virtualidade capazes do novo e da criação. A estratégia de indecidibilidade apresentada pelo dispositivo é o que parece legitimar as experiências das obras-dispositivos na contemporaneidade. São obras em que já não faz sentido perguntar pelo passado, descobrir a verdade dos acontecimentos, ou mesmo estabelecer uma narrativa lógica e linear que permita ao espectador ocupar um lugar definitivo diante da narrativa. Importa, aqui, transitar pelas camadas de virtual e perder-se nos circuitos cristalinos e, em uma *flanerie*, criar suas próprias narrativas e buscar suas próprias experiências.

Em “Golden Calf” (1994), Jeffrey Shaw apresenta ao visitante um pedestal branco onde está localizado um pequeno monitor de LCD colorido e móvel, preso apenas por um cabo ao computador central escondido no chão. Em uma clara referência aos pedestais para esculturas, o pedestal exhibe, em uma provocação, uma obra em que o objeto principal é um

pequeno monitor de 12 polegadas. Ao segurar o monitor nas mãos, como faria com uma fotografia, por exemplo, o visitante vê-se diante de uma imagem tridimensional, gerada por computador, de um novilho dourado sob um pedestal branco igual ao usado na instalação. Imediatamente, o visitante percebe que ao se movimentar e girar ao redor do pedestal, a imagem do novilho revela outras faces, revela seus múltiplos pontos de vistas. A imagem no monitor está sincronizada ao movimento do observador, de modo que a imagem aumenta de tamanho quando o observador chega aproxima monitor e diminui quando ele o afasta, reproduzindo assim as situações de perspectivas do espaço geométrico em três dimensões.



*Golden Calf, 1994*

A pele no novilho é feita de imagens feitas partir de fotografias tiradas no próprio espaço da exibição com uma câmera acoplada a uma lente do tipo olho-de-peixe, em uma tentativa de dar conta de todo o ambiente da exposição. As fotografias são manipuladas para criar uma imagem panorâmica virtual do ambiente da instalação na superfície do novilho dourado. A imagem no monitor é produzida a partir de fotografias do espaço real, e, por isso, elas são indicativas de um reflexo do passado indicial da sala de exposição,

computado em tempo real. A imagem apresenta um tempo passado e presente ao mesmo tempo, complexo e simultâneo. O dispositivo cria situações paradoxais em sua rede de virtualizações e atualizações similares à imagem-cristal descrita por Deleuze, à medida que produz uma imagem bifacial, real e virtual ao mesmo tempo.

Apesar de não estar incluído na imagem panorâmica do ambiente, dependendo da luminosidade da sala onde a instalação está exposta, pode haver o reflexo do ambiente real e o reflexo do visitante na tela do monitor, convocando a sua participação de maneira ainda mais ambígua. Essa camada de imagem aleatória apresenta-se como a única possibilidade de o visitante estar presente na cena imagética. A imagem panorâmica aqui é o resultado de uma projeção virtual, que reúne as imagens refletidas na pele do novilho e a participação do observador.

Ao visitante é permitido manusear a tela em várias direções e explorar digitalmente o lugar onde estão localizados o novilho e o pedestal branco. Desenvolvendo uma dança quase ritualística em torno do novilho dourado, o visitante vê-se inserido em uma performance corpórea individual e coletiva, que será o ponto de partida para sua experiência com a obra. Trata-se, mais uma vez, de uma experiência com a imagem que depende completamente da participação de um corpo presente e em movimento, na qual o movimento subjetivo do corpo coincide com o movimento objetivo da máquina. O observador é capaz de explorar a imagem de múltiplos pontos de vista, subvertendo o princípio fotográfico do ponto de vista único. Nesse caso, não se trata de transformar a fotografia em um espaço tridimensional que deve ser percorrido pelo observador, como na obra “Place-Hampi”, mas de fazer da imagem o resultado da própria projeção na sua relação com o corpo do observador. São corpos postos diretamente em relação um com o outro, corpo do visitante e corpo da imagem feitos inseparáveis.

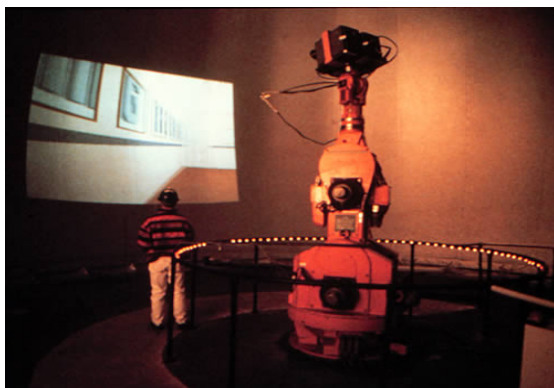


Se o olho está acostumado a uma lógica perspectiva, uma visão háptica nos ajuda a fugir dessa lógica. A visão háptica apresenta-nos a uma possibilidade de perceber o espaço sem submetê-lo ao olho. Nas obras de Jeffrey Shaw, a imagem estereoscópica tem a característica de uma imagem tátil, ela está sempre submetida a um movimento de vai e vem do olho, a um desconforto que nunca dá conta da profundidade, permite apenas que nesse movimento o observador construa uma idéia de profundidade. A imagem aqui é tátil porque a visão dá conta de um espaço, constrói uma imagem que nunca esteve lá. Nas instalações de Shaw, além do esforço estereoscópico, há também uma coincidência entre esse esforço háptico e o próprio deslocamento do observador no espaço virtual a partir de um movimento da mão. Explícita metáfora de um olho-mão. A mão e seu movimento aqui produzem as imagens que serão vistas, e o olho soma à visão uma função háptica. É, desse modo, um estar na imagem, nos panoramas, que a visão ótica é impossível, ainda que algumas imagens nos olhem com tanta intensidade que temos a impressão de que estão reagindo à nossa presença.

Essa relação háptica destitui a imagem de qualquer imposição representacional no sentido de ser algo a partir da qual é possível estabelecer regras e interpretações segundo uma linguagem de signos previamente definida. A imagem aqui se abre ao múltiplo, possibilidade única de uma essência que é ser múltipla, ser sempre um devir, jamais se definir em um suporte ou em uma linguagem, mas sempre se desterritorializar, deslocar-se, fugir. Nessas instalações é o próprio dispositivo que ativa essa fuga, pois é o dispositivo o agenciador das imagens. É ele quem provoca e interroga diversos outros dispositivos de produção de imagem, que coloca as estruturas por eles determinadas em relação não um com o outro, mas produzindo com um e outro.

É preciso rasgar, cindir, bifurcar a imagem em várias camadas, em várias espessuras para então sermos afetados por ela a ponto de não mais distinguirmos quem é quem. A característica principal dessas obras é aproximar corpo e imagem em uma experiência sem limites claros nem percursos pré-definidos. Não falamos aqui de programas, nem de técnicas específicas, mas da possibilidade de adentrar as imagens e percorrê-las. As imagens eletrônicas e digitais têm essa capacidade. O dispositivo aqui é uma linha de fuga, e a uma imagem- experiência é o que se cria nessa linha.

A instalação *EVE* (1993), também de Jeffrey Shaw, construída na forma de um domo, permite-nos outros deslocamentos interessantes. A câmera instalada em um capacete usado pelo visitante é também um mecanismo de captação estereoscópica que, combinado com um sistema de visualização apropriado, constrói uma imagem tridimensional. As cenas são capturadas em tempo real de algum lugar do lado de fora da instalação, produzindo assim uma estranha sensação de estar fora e dentro do domo. Um enorme braço mecânico com circuitos acoplados ao capacete permite que o visitante movimente a cabeça para qualquer direção sem perder jamais a imagem de vista. Sensação de ser perseguido pela imagem, de impossibilidade de desvio ou fuga, pois a imagem toma inteiramente nosso campo visual. Imagem fazendo corpo e corpo fazendo imagem. Não há, porém, uma imersão em outro universo, pois o enorme aparelho no centro do domo e seu incessante som maquínico impede-nos de um mergulho alucinatório. A experiência nos força a pensar em nosso próprio ato de experimentar a imagem.



*EVE*, 1993



As imagens ali visualizadas não levam a uma ilusão de realidade, a um efeito de verdade embutido em um sistema de câmeras de vigilância. A ironia do dispositivo é mostrar-nos que se trata sempre de um ponto de vista, de uma visada, de uma construção baseada em critérios de verdade. Ou seja, o dispositivo mostra que a verdade é mais uma invenção dentro de um regime de crenças do que uma essência ou uma exigência indicial de um tipo de imagem. Nossas crenças são tão produzidas quanto as nossas visadas, essas capazes de diferentes encadeamentos de cenas da realidade. O observador é encarregado de fazer a montagem das imagens, que aparece como a grande potencialidade da obra.

O projeto *EVE* teria promovido, segundo Jeffrey Shaw, o encontro das duas maiores tendências da história do desenvolvimento tecnológico da mídia: por um lado a fotografia, o cinema e a televisão que estabelecem o poder da mídia para reassumir espaço e tempo como uma experiência contemplativa, e por outro lado o desenvolvimento do panorama pintado para a realidade virtual que estabelece o poder da mídia de reproduzir espaço e tempo como uma experiência substituta. Como na obra *Place*, Jeffrey Shaw também produz em *EVE* uma tensão específica entre uma sensação imersiva e uma distância entre imagem e observador criada pelo frame da imagem e pela atividade do robô no centro da

instalação. Os visitantes são surpreendidos em três espetáculos simultâneos – a imagem, a máquina de projeção e o operador-performer que controla a máquina. O processo de interação anula a qualidade da imersão.

Na segunda versão da obra intitulada *The present Onlookers* (1995), no evento *MultiMediale4* (ZKM, Alemanha), foi colocada um par de câmeras estereoscópicas captando imagens do lado de fora de domo. Essas imagens eram transmitidas para o interior do domo e reconstituídas através do movimento do observador, permitindo uma experiência de telepresença. As imagens que alimentam o dispositivo passam a ser imagens captadas do próprio ambiente urbano onde as câmeras estão instaladas. Trata-se de um espetáculo parecido com o descrito por Virilio: “À omni-vidência da brusca trans-aparência das coisas, soma-se um outro atributo divino, a omni-presença à distância. (VIRILIO. 1990, p.129)<sup>89</sup>

Uma nova dimensão temporal surge, substituindo o tempo real da computação digital pelo tempo presente com captura eletrônica, a telepresença. Shaw problematizou a telepresença ao monitorar o ambiente. Apesar de o circuito eletrônico fechado inserir o que está do lado de fora, os observadores mantêm-se invisíveis, como no Panóptico, emblema do dispositivo que permite dissociar o ver do ser visto.

A noção de uma arquitetura para a exploração de universos virtuais é também problematizada pelas obras de Jeffrey Shaw. O artista desenvolve estratégias para repensar o modo como a arquitetura determina as condições da experiência estética, essa agora provocada por uma imagem sempre em fluxo, um estágio sempre intermediário, e por um espectador que se torna o operador de uma performance. A noção de instalação deve aqui ser ampliada para incorporar a própria arquitetura da obra. Jeffrey Shaw examinou modalidades de coexistência em espaços-tempos heterogêneos nos quais os visitantes agem

---

<sup>89</sup> Tradução da autora. "À la soudaine trans-apparence des choses, s'ajoute un autre attribut divin, l'omni-présence à distance, sorte de télé-kynésie électro-magnétique". (VIRILIO. 1990, p.129)

e se movem. As obras que integram o virtual estão totalmente ligadas ao lugar específico em que são produzidas. Ele produz universos digitais inteiramente dependentes do lugar existente.

Apesar de a simulação indicar, a princípio, uma função de reprodução, nas obras de Shaw ela não produz cenas realistas. São apenas indicadores de semelhança, e não detalhes designados para criar uma ilusão perfeita. Espaços virtuais são mundos destituídos de linhas territoriais e referenciais, são estados virtuais onde tudo pode acontecer. Trata-se de dispositivos nos quais os tempos, os espaços e as imagens multiplicam-se e se desterritorializam continuamente, ativando nos observadores a criação de um percurso através de imagens-experiências.

## Capítulo V – Dispositivo e Experiência

### V.1- O observador e a tela/ superfície e profundidade

A sala escura do cinema é o lugar privilegiado para a projeção de um tipo de imagem que os artistas do vídeo questionaram e reinventaram incansavelmente. Tanto a tela do vídeo quanto a tela de cinema são lugares de múltiplas hibridações.

O formato clássico das telas de cinema (1x 1,33) correspondia ao campo de visão humano, e foi o formato padrão até 1927. Este formato estava baseado em um campo de visão fictício, e sofreu inúmeras variações ao longo do tempo até se encontrar, hoje, próximo do formato *Standard* das emissões televisuais (4:3). A tela de cinema aumentou de tamanho com o *Western* que impôs um formato 1x2,35 (formato Panavision), atualmente o mais utilizado para o chamado “formato cinema”.<sup>90</sup> Sabemos, no entanto, que os limites do campo de visão clássico foram constantemente multiplicados, anamorfizados ao longo da história do cinema, sendo o mais célebre exemplo o de Abel Gance, em *Napoléon*, ao exibir o filme em três telas, iniciando um polêmico jogo entre visão total e visão parcial<sup>91</sup>. Tomando a superfície da tela como elemento essencial na representação cinematográfica, percebemos que ela promove um importante corte na realidade que interroga o olhar e o faz oscilar entre superfície e profundidade.

A ilusão de profundidade é um efeito marcante no cinema, principalmente no cinema clássico-narrativo, constituído com bases na credibilidade da representação fílmica. É preciso, portanto, lembrar os filmes de Orson Welles, feitos com objetivas grande-angulares para aumentar o efeito de profundidade das cenas. Filmes como *Cidadão Kane*

---

<sup>90</sup> Como no Cinemascope, o formato panorâmico da tela é obtido por lentes anamórficas.

<sup>91</sup> O mito do cinema total permanece hoje em diversas atrações cinematográficas, como por exemplo, no cinema *Imax*.

inauguraram, nos anos 40, um novo modo de utilizar a profundidade de campo no cinema, não necessariamente ancorado no realismo das imagens.

Se, por um lado, a tela de cinema nos oferece uma oscilação entre profundidade e superfície, caracterizada pelo papel desempenhado pela profundidade de campo<sup>92</sup>, o vídeo é, por outro lado, uma imagem que se apresenta como pura superfície, sem qualquer profundidade. O vídeo é o lugar da fragmentação, do desequilíbrio, das velocidades, de modo que sua espessura se configura através de uma profundidade de superfícies, por uma imagem em camadas, que desloca a impressão de realidade da imagem cinematográfica para uma imagem com espessura que se oferece ao observador como uma experiência.

Nos anos setenta, Pascal Bonitzer descreve o vídeo como uma superfície na qual a imagem é liberada da perspectiva. A metamorfose se configura como o regime natural do vídeo, é a função através da qual os contornos da imagem se esvaem. Para Bonitzer, a questão de um olho que anula as referências perceptíveis, como a profundidade e o contorno, para revelar o toque do olhar se apresenta no vídeo através do uso recorrente do *close*, capaz de suprimir a profundidade ótico-tátil e instaurar uma outra ordem de visão: uma visão háptica. Se o vídeo é uma superfície, ele é também o que dota o cinema, nos anos sessenta, de uma nova profundidade. No cinema, existem os *closes* de Vertov e de Eisenstein, mas também, afirma Bonitzer, os *closes* de Godard com os traços manuais do vídeo e suas incrustações desfigurativas. (BONITZER. 1999, p. 18)

Podemos afirmar que a imagem de vídeo se apresenta como uma imagem privilegiada para o desenvolvimento de uma visão háptica, mas sem dúvida, ela não é a única<sup>93</sup>. A idéia de uma visão háptica nos interessa aqui para pensar o regime espectral

---

<sup>92</sup>Ver: BAZIN, A. *Qu'est-ce que le cinema?* Op. Cit.

<sup>93</sup> Deleuze faz uma história da arte a partir de diferentes momentos em que a arte foi ótica ou háptica. Ver. DELEUZE, G. *Francis Bacon. Lógica da Sensação*. Op. Cit.

na atualidade a partir de instalações e de imagens atravessadas pelo cinema e pelo vídeo. Diante da possibilidade de aproximação do espectador com as telas até a sua tangibilidade, o observador torna-se personagem fundamental desses dispositivos. É preciso, então, redefinir as noções de imagem tátil e visão háptica para darmos conta de imagens cujas bordas já não têm a função de cortar a realidade com violência, mas de escavar a imagem e de adentrar a sua matéria.

Inúmeros autores, entre os quais podemos destacar Martin Jay, Hans Ulrich Gumbrecht, Michel Foucault, associaram o privilégio do modelo de visão ótica ao sucesso das idéias iluministas e ao nascimento das ciências humanas. No campo da imagem, o modelo ótico também está relacionado a uma separação entre sujeito e objeto que teria alcançado seu ápice a partir das estratégias perspectivistas. Tais estratégias determinam a separação entre quem olha e quem é visto, separação esta que depende de um centro organizador para direcionar a ação. A visão ótica configura um modelo visual baseado na representação, e por isso sempre baseado em um olhar que organiza o espaço e o tempo.<sup>94</sup>

Uma imagem tátil ou um espaço tátil se aproxima de um tipo de imagem que, por sua natureza fugidia, imaterial, provoca-nos o desejo de tocar. Como afirmou Roland Barthes, em “A Câmara Clara”<sup>95</sup>, há algo na fotografia do ser desaparecido que nos toca, assim como os raios luminosos que tocaram na imagem. Um cordão umbilical religa o corpo da coisa fotografada ao olho que a contempla, reenviando-nos a uma população de fantasmas. Tal aptidão das imagens técnicas foi por muito tempo identificada com uma

---

<sup>94</sup> Em sua análise da década de 1890, Gumbrecht ressalta o colapso do paradigma sujeito/objeto como modelo para a produção de conhecimento, e o surgimento de uma nova forma de produção do saber. Se, desde o Renascimento italiano, a estrutura estabelecida para o conhecimento opunha sujeito e objeto, sendo o sujeito o observador do mundo e o mundo o objeto de suas observações, é no século XIX que essa polaridade se desfaz em prol de um sujeito que agora é visto como parte desse mundo e que, portanto, torna-se também um objeto de conhecimento. Ver: GUMBRECHT, H. U. *A Modernização dos sentidos. Op.Cit.*

<sup>95</sup> *Op. Cit.*



estética do sobrenatural ou uma estética do fantasma. A capacidade de capturar o invisível sempre foi aferida à imagem fotográfica, desde o seu surgimento no século XIX. Do mesmo modo, o jogo de visível e invisível desempenhado pelo vídeo através da lentidão ou mesmo da parada da imagem, do aumento de tamanho, permite perceber o que escapa ao olhar, permite atentar para os detalhes da realidade que a visão natural ignora.

Uma imagem pode ser ótica e/ou háptica, enquanto a visão háptica se refere a um modo de compreensão do papel do observador. A visão háptica<sup>96</sup>, segundo Gilles Deleuze, relaciona-se primeiramente a uma capacidade de tocar da visão, a uma aderência do olho à superfície das coisas a ponto de todos os contornos se esvaírem, todas as sombras que podem trazer uma mudança de profundidade desaparecem. Nesse sentido, trata-se de uma aproximação radical entre sujeito e objeto para ultrapassar qualquer possível profundidade. A partir da proposta de visão háptica desenvolvida por Deleuze, acreditamos ver nas propostas das artes contemporâneas a possibilidade de abolir tal distância entre sujeito e objeto que, em última instância, está ligada aos mecanismos de poder que determinam nossa relação com o mundo. Diante de imagens espacializadas, fragmentadas, multiplicadas, lentas ou muito rápidas, o cinema de exposição convoca o observador a adentrar a imagem, não em sua profundidade, mas em suas camadas, em seus estratos, em suas múltiplas possibilidades, e na duração deste percurso o observador cria suas próprias conexões.

A noção de visão háptica reapresenta a crise nos modelos de representação, e a crise das relações entre sujeito e objeto nas obras-dispositivos contemporâneas, onde as imagens devem ser percorridas pelos observadores. Em uma visão háptica há uma supressão da profundidade e tudo corre para a superfície, suprimindo a distância entre observador e

---

<sup>96</sup> As noções de "visão aproximada" e "espaço háptico" são termos emprestados de Alois Riegl. *Spatromische Kunstindustrie*.

imagem. A perda de centro e de subjetividade torna-se um ganho de subjetividade para o objeto. Nessa aproximação, é o objeto que nos vê de sua profundidade. As duas correntes, a ótica e a háptica, correspondem a uma distinção que afeta o espaço em sua dimensão mais geral: a visão háptica revela o que Deleuze vai chamar de espaço liso, e a visão ótica o espaço estriado. O espaço liso é direcional e não dimensional, é povoado de acontecimentos, é intensivo e não mensurável. É um espaço de afetos, aberto e nômade. O espaço liso encontra sua dimensão estética na arte háptica. Já o espaço estriado é dimensional, métrico, extensivo, mensurável, orgânico. Ele se apresenta através das formas e dos sujeitos que compõem as ordens e as hierarquias. É um espaço fechado e sedentário. O espaço estriado encontra sua expressão estética na arte ótica da representação.

O espaço liso, háptico é um espaço virtual, onde os componentes fragmentados podem ser reunidos em múltiplas combinações. Neste espaço háptico, todas as orientações, todas as ligações estão em contínua variação, em uma transformação contínua e gradual em um esquema sem pré-definições. Não há um conjunto estável de referências, pois as orientações são inconstantes. As ligações são construídas em uma dinâmica tátil de relações que mais se assemelham ao modo como os nômades concebem e exploram seu território.

Quando dizemos que as “obras-dispositivos” na atualidade espacializam a imagem, referimo-nos a um espaço liso, que precisa ser percorrido por um observador que deverá criar as relações e as ligações entre as imagens. Sem descartar a existência de outros espaços, o que nos interessa aqui é exatamente a maneira pela qual esses espaços se comunicam, combinam-se, produzem fronteiras, passagens. Mesmo o espaço mais estriado é capaz de desenvolver outras forças e esconder novos espaços lisos. "Mesmo a cidade mais estriada secreta espaços lisos: habitar a cidade como nômade. Às vezes bastam

movimentos, de velocidade ou de lentidão, para recriar um espaço liso." (DELEUZE. 1997, p. 214).

A arte contemporânea vem criando situações em que cada vez mais as imagens podem ser percorridas, habitadas e experimentadas a partir de múltiplas possibilidades espaciais e temporais em diferentes dispositivos, portanto, pensar essa experiência a partir da noção de imagem háptica pode nos levar a importantes considerações sobre o contexto atual. Os dispositivos atuais são ativadores de experiências espaciais e temporais complexas através de diferentes recursos, onde novos modos de perceber as imagens configuram um novo regime espectral. Um regime de observação que não está baseado no modelo de visão ótica que reproduz a representação clássica a partir de um centro organizador, mas um regime espacializado baseado em uma visão háptica.

## **V.2 – A imagem-experiência**

Se a arte contemporânea privilegia a obra como o lugar de uma experiência, se o que as obras-dispositivos promovem são experiências mais do que a construção de imagens a serem contempladas, apontamos a necessidade de definir alguns contornos desta experiência do observador com a imagem. Sem observadores estáticos, sem respostas prontas, sem imagens acabadas, a arte não cessa de interrogar sobre o papel desses novos visitantes. O que ver nessas obras? Como ver? Que tipo de experiência está sendo privilegiada? As propostas audiovisuais contemporâneas parecem criar, cada vez mais, situações para as quais o observador não tem um repertório pré-determinado de respostas, estimulando nele o exercício da criação. Enfatizamos que a experiência à qual nos

referimos é sempre criativa, de uma temporalidade virtual, diferente de uma experiência vivida que está submetida ao tempo do passado.

As obras-dispositivos aqui em questão são ativadoras de uma experiência que não existe antes nem depois, nem fora do dispositivo, mas apenas na inter-relação entre dispositivo e observador.<sup>97</sup> Nossa proposta para a compreensão da experiência nos dispositivos contemporâneos aponta para outros caminhos que fazem da experiência uma entrada no domínio da multiplicidade, dos múltiplos devires, das projeções para o futuro, da abertura para o novo. Há um esforço aqui para pensar uma experiência que é da ordem da virtualidade do tempo.<sup>98</sup>

Para isso, recorreremos, inicialmente, a obra de Walter Benjamin para resgatar uma importante conexão feita pelo autor entre a dimensão da experiência e o tempo. Em seus textos dos anos trinta, Benjamin retoma a questão da Experiência (*Erfahrung*) dentro de uma problemática capitalista moderna, e identifica o seu enfraquecimento em detrimento da "experiência vivida", característica do indivíduo burguês solitário. O autor insiste na necessidade urgente de reconstrução da Experiência perdida e a associa a idéia de que essa reconstrução poderia se dar a partir de uma nova forma de narratividade, na qual a dimensão da abertura é fundamental.

Identificamos em Benjamin um privilégio da doutrina do não-acabamento que é essencial à construção de uma Experiência. Segundo Benjamin, a narrativa tradicional, oriunda de um tipo de organização social comunitária, está apoiada na plenitude do sentido, isto é, na profusão ilimitada de sentidos. Se a narrativa caracterizava-se, antes, por sua

---

<sup>97</sup> O observador vem sendo nomeado de diferentes modos por pesquisadores das novas mídias: interator, observador interativo, observador-performer e etc. O termo participador ainda nos parece o mais adequado, ainda que tenha sido usado por Lygia Clark e Oiticica para designarem o observador que é chamado a participar das performances nos anos setenta e oitenta.

<sup>98</sup> Virtual segundo Bergson não se opõe ao real e sim ao atual. Ver: DELEUZE, G. *Bergsonismo*. Op.Cit.

abertura aos múltiplos sentidos, o romance clássico, em sua necessidade de resolver a questão do significado, visa à conclusão, ao fechamento da narrativa. Tal consideração sobre o romance clássico pode ser estendido ao cinema clássico, também ancorado em uma narrativa linear e em um segredo a ser revelado ao observador no final do filme.

O interessante aqui é perceber a relação que Benjamin faz entre a Experiência (*Erfahrung*), que deve ser recuperada, e a dimensão do tempo através da obra de Proust. O autor vai buscar em Proust a possibilidade de reinvenção da Experiência a partir de novas formas narrativas, nesse caso, formas narrativas que reintroduzem o tempo infinito nas limitadas existências individuais burguesas. A "experiência vivida", particular e privada, se difere completamente da Experiência descrita por Benjamin, esta sempre coletiva. É através das lembranças que Proust consegue escapar da esfera do "tempo vivido", pois um acontecimento lembrado, segundo o autor, não tem limites, ele é apenas uma chave para o antes e o depois. Em sua obra, Proust não reencontra o passado, mas a presença do passado no presente e o presente prefigurado no passado, a partir das forças salvadoras da memória. Nos interessa aqui perceber o trabalho do tempo na construção de novas formas narrativas e na abertura aos múltiplos sentidos.

Sabemos que a imagem é sempre uma experiência, não existe arte sem a experiência do sensível. Nesse caso, seria ingênuo prefigurar a imagem e considerá-la apenas como um dado fechado, um espaço exterior, um objeto, pois sabemos que ela é sempre uma experiência sensível, um ser de sensação capaz de reafirmar o real como novo. Acreditamos que a imagem é um ser que se abre ao múltiplo das interpretações e das linguagens que a transformam, em seguida, em um objeto. Autores como Roland Barthes, Umberto Eco, George Didi-Huberman, Gilles Deleuze, empenharam-se na busca de diferentes formas de teorizar a imagem a partir de uma abertura diretamente relacionada à impossibilidade de

esgotamento de seus sentidos, tanto em relação à sensação quanto em relação à significação.

Assim como Benjamin primou pelo desenvolvimento de novas formas narrativas capazes de restituir a Experiência à literatura através da introdução de novas dimensões temporais, acreditamos que a imagem, hoje, privilegia uma experiência coletiva, aberta, virtual, que se abre ao múltiplo, possibilitada pelos novos dispositivos artísticos. Seja através de tempos acelerados ou lentos demais, de tempos fragmentados, multiplicados ou impossíveis, o fato é que as imagens vêm sendo construídas cada vez mais com bases no indeterminável, em virtude de novas modalidades temporais disseminadas pelos dispositivos.

Uma imagem-experiência não é uma imagem classificada, nomeada, já transformada em objeto pelas estratégias da linguagem. Também não se trata de pura criação mental alucinatória produzida por tecnologias lúdicas. A imagem-experiência está ligada à experiência de ser mais que a coisa e menos que sua representação, a um deslocamento que resiste às denominações da linguagem e do sujeito da linguagem. São enunciações do mundo, multiplicidades, que produzem sentido apenas quando alguém lhes confere um.

As diferentes modalidades de dispositivos criados pela arte contemporânea conferem à imagem o estatuto de acontecimento<sup>99</sup>, a partir de um processo de temporalização da obra. O tempo nas obras deixa de ser cronológico para se tornar simultâneo, múltiplo, virtual. A imagem torna-se o lugar de uma experiência aberta, que é da ordem da virtualidade. Chamamos aqui de imagem-experiência a experiência que se dá

---

<sup>99</sup> Em Deleuze, o acontecimento é o que acaba de acontecer e o que ainda vai acontecer, mas nunca o que se passa. "O acontecimento puro é conto e novidade, jamais atualidade" (DELEUZE, G. 1974, p. 66).

através do próprio dispositivo, mas que não está nem no dispositivo, nem na imagem, nem no observador, mas na duração desta inter-relação ao longo de um percurso.

A exploração e a experimentação tornam-se modos de perceber a obra, convidando o observador a uma experiência que se produz necessariamente no tempo a partir de uma duração. A obra está no tempo, é uma experiência da ordem do virtual, se pensamos o virtual como o que se opõe aos ideais de verdade. Tendo em vista uma concepção do dispositivo que permite dissolver “(...) oposições que, em muitas situações, não apenas paralisam nossos pensamentos – linguagem e percepção, discursivo e afetivo, sujeito e objeto, arte e tecnologia, pré e pós-cinema – como criam falsas oposições” (PARENTE. 2005, p. 10), fugimos das dicotomias e nos aproximamos das miscigenações e das coexistências, sendo essa a operação que parece estar na base da experiência contemporânea.

É preciso esclarecer a confusão em torno do conceito de virtual, à medida que ele vem sendo empregado pelo senso comum como o que está ausente, o que é ilusório. O virtual, segundo Deleuze, estaria em oposição ao atual e não ao real e nele estariam todas as possibilidades, incluindo aquelas ainda não previstas. Ou seja, todo virtual é também real em si mesmo e nada tem a ver com a realização de possíveis. O virtual depende de uma atualização e não de uma realização calcada em um princípio de semelhança. O atual passou por um processo de atualização, ou diferenciação, e se cristalizou sob uma forma. Ao atualizar-se, o virtual se diferencia, ainda que nenhuma imagem ou objeto seja puramente atual ou virtual<sup>100</sup>. Nesse sentido, atualizar ou diferenciar é sempre um processo de criação.

---

<sup>100</sup> De acordo com Deleuze, atual e virtual são duas faces da mesma imagem, constituindo um ponto de indiscernibilidade, que faz com que seja possível transitar infinitamente de um a outro.

*Com efeito, para atualizar-se, o virtual não pode proceder por limitação, mas deve criar suas próprias linhas de atualização em atos positivos. A razão disso é simples: ao passo que o real é à imagem e à semelhança do possível que ele realiza, o atual, ao contrário, não se assemelha à virtualidade que ele encarna. (DELEUZE. 1999, p. 78)*

Sob essa perspectiva, toda a arte é a atualização de um virtual e não a realização de um possível. Experimentar o virtual é, portanto, criar novas formas de ser e de pensar. Criar é experimentar o virtual e sua atualização. Criar é alcançar o que Deleuze vai chamar de um plano de imanência povoado de virtualidades e de suas atualizações correspondentes. Domínio das forças, das singularidades, da virtualidade, o plano de imanência<sup>101</sup> é o lugar onde as coisas não são ainda, onde tudo está por acontecer, é o lugar de coexistência virtual de todos os planos. Segundo Deleuze, o plano de imanência, não é formado por sujeitos ou objetos, mas por singularidades impessoais, pré-individuais.

Nossa aposta aqui incide sobre o modo como os dispositivos artísticos, hoje, incitam a criação de novos modos de ser no mundo, de novas subjetivações a partir de inusitadas relações entre espectador e imagem problematizadas pelo tempo. As obras-dispositivos são sistemas instáveis que impulsionam os espectadores a novas experiências, à criação de um novo rico em virtualidades. São dispositivos que ativam uma potência de ser da imagem: de ser representação, de ser linguagem (fotografia, cinema ou vídeo) e de ser mundo, cuja principal característica é poder simultaneamente se individualizar, atualizar-se para um observador em uma determinada circunstância, e conservar seu estado de virtualidade independente de ser percebida<sup>102</sup>.

---

<sup>101</sup> A imanência dá "consistência ao caos sem nada perder do infinito" (DELEUZE. 1996, p. 59), é um corte no caos.

<sup>102</sup> É assim que um sistema baseado na teoria pré-individual de Simondon se individua, cresce, se expande, sem estar baseado em características previamente instituídas. Ver: SIMONDON, G. "A gênese do indivíduo" in *O Reencantamento do Concreto. Op. Cit.*



É assim que um dispositivo pode criar um tipo de experiência sempre aberta, sempre devir e sempre incompleta. É como se as obras-dispositivos produzissem brechas em suas determinações iniciais, por onde o espectador é conduzido às virtualidades da imagem. Seja rompendo com a representação através do movimento rápido ou da câmera lenta, da desconstrução da imagem ou da sua lenta dissolução, cria-se de uma nova temporalidade em que a obra é sempre a mesma e também outra, e onde o espectador é inserido em um processo de múltiplas e incessantes virtualizações e atualizações.

A noção de virtual está intimamente ligada à questão do tempo. Se, para Deleuze, está claro que as imagens cinematográficas não estão no presente, é porque o que está no presente é apenas o que a imagem representa. A imagem é sempre um conjunto de relações de tempo não vistas pela percepção natural. As imagens tornam visíveis as relações de tempo irreduzíveis ao presente. Chamamos pelas relações de tempo quando o espaço deixa de ser euclidiano, quando ele não dá conta de suas próprias características, quando se torna um espaço liso e nômade.

É na leitura de Bergson que Deleuze busca a concepção de um tempo puro, como duração, como Memória. O passado aqui não sucede o presente que ele não é mais, ele coexiste com o presente que ele foi. “O presente é a imagem atual, e seu passado contemporâneo é a imagem virtual, a imagem-especular”. (DELEUZE. 2005, p. 99). Trata-se de uma imagem presente e passada, ainda presente e já passada ao mesmo tempo. O cinema seria, segundo Deleuze, capaz dessa apresentação direta do tempo, principalmente o cinema do pós-guerra capaz de potencializar a crise da imagem-ação, através do afrouxamento dos vínculos sensório-motores. O cinema de vidente apresentou o tempo puro a partir da recusa a uma reação imediata, a quebra da lógica ação-reação predominante no cinema hollywoodiano, privilegiando os tempos mortos e os espaços vazios. Deleuze

apresenta-nos um novo regime de imagens, um regime cristalino onde o par virtual/atual constitui-se como uma nova maneira de pensar que nos faz questionar os ideais de verdade.

O processo de desassujeitamento de um dispositivo é doloroso, pois para sair dos clichês, para fazer o pensamento pensar, para fazer o tempo sair do movimento, é preciso um ato de violência. É essa a violência necessária para sair do clichê, dos esquemas previamente instituídos, dos esquemas de forças (saber e poderes) que preenchem e dominam nosso desejo. Estar entre, encontrar uma linha de fuga, parece ser também a tônica da experiência nestas obras-dispositivos que colocam o observador em um lugar de tensões entre o que o dispositivo determina o que ele desloca. Se as obras-dispositivos são ativadoras de imagem-experiência é porque elas são também operadoras do tempo, colocam em crise a verdade, e nesse processo, são capazes de apresentar o novo.

As obras-dispositivos convocam, de diferentes maneiras, a presença de um corpo sensório-motor do espectador que precisa se deslocar e interagir na obra. Mas é preciso deixar claro que essa interação não se limita ao manuseio das interfaces no sentido de apenas transitar pelas possibilidades em uma relação estímulo-resposta. Nesse caso o participante seria apenas um operador de programas buscando efeitos diferenciados de acordo com uma lógica predeterminada pelo dispositivo. Estaríamos operando em uma lógica baseada nos princípios de possível e real. Ao contrário, é na fuga dessa lógica que as obras-dispositivos parecem se concentrar. Cada experiência do espectador é uma atualização parcial que se dá na relação entre dispositivo e observador. O dispositivo aqui é apenas um ativador de singularidades, de acontecimentos, mas não garante a obra, já que a obra é a experiência sempre nova de cada observador, é uma imagem-experiência.

A experiência nas obras-dispositivos é também tributária de um movimento, seja ele do observador ou da imagem – mais lenta ou mais rápida -, mas de um movimento

aberrante que se aproxima de uma desterritorialização, de uma linha de fuga, a produção de uma linha que faz parte e se agencia com outras linhas de segmentação. Se o movimento de desterritorialização sempre supõe uma re-territorialização em outro lugar, percebemos que a experiência aqui nunca é onde se chega, o que se tem ao final de uma obra, mas o próprio processo de desterritorialização de nossos circuitos afetivos, políticos ou outros quaisquer. A imagem-experiência é o que se dá durante, no processo, o que ainda não se re-territorializou, apenas o que saiu, fugiu, atravessou e não sabe aonde vai chegar. Por isso, uma imagem-experiência já não é apenas uma imagem, e também ainda não é uma experiência concretizada, vivida. É um lugar intermediário onde reside um observador não mais preocupado com a interpretação da obra, mas com o modo de habitar e experimentar as imagens.

## **VI - Conclusão – Por uma arte nômade**

Nas teorias do cinema, o dispositivo se desenvolve nos anos setenta, a partir dos escritos de Jean-Louis Baudry e Christian Metz. A chamada "Teoria do Dispositivo" suscitou fortes críticas nos anos oitenta, principalmente por parte dos pesquisadores que buscavam encontrar no sujeito um modo de escapar das imposições do dispositivo descrito por Baudry. Tanto para Baudry, quanto para Metz, o sujeito era concebido como uma peça do dispositivo cinematográfico e tinha um funcionamento tão automático quanto o projetor de cinema. Sob essa perspectiva, caberia ao observador se conformar com o lugar oferecido pelo filme para que a eficiência do dispositivo estivesse assegurada.

A "Teoria do Dispositivo" sofreu fortes ataques de diferentes correntes das teorias do cinema - dos cognitivistas, das correntes feministas, dos estudos culturais -, o que não invalida a força de sua proposição para pensarmos o lugar do espectador hoje, ainda que seja preciso demarcar profundas diferenças em relação ao modelo de dispositivo cinematográfico descrito por Baudry. Para pensar as obras audiovisuais contemporâneas a partir do dispositivo, é preciso estabelecer um novo lugar de fala não mais ancorado na metapsicologia ou nas visões ideológicas, mas um lugar marcado pela variabilidade tanto do dispositivo cinematográfico – na sua relação com a pintura, com a fotografia, com o vídeo -, quanto dos regimes de observação em funcionamento hoje.

A arte contemporânea vem criando dispositivos que desafiam nossa habitual experiência com a imagem. De maneiras diferentes, utilizando-se das mais variadas estratégias, novos dispositivos são criados e se apresentam como linhas de fuga sobre um regime do ver que institucionaliza o olhar. De modo geral, são dispositivos muitas vezes voltados para a criação de espaços nos quais os percursos não estão pré-definidos assim

como seus modos de recepção. As estratégias utilizadas pelos dispositivos contemporâneos criam deslocamentos em relação aos dispositivos convencionais de produção de imagem, cada um com sua modalidade de produção e de recepção pré-definidas e interiorizadas pelos observadores.

O cinema de exposição se apresenta como um lugar de reinvenção do dispositivo cinematográfico e pode ser caracterizado como um cinema Figural, que escapa a lógica representacional das imagens tanto quanto as determinações do dispositivo cinema tradicional. Para pensar os dispositivos imagéticos na atualidade é preciso percebê-los como o que deve ser evidenciado e explorado através de um percurso, de uma experiência que vai constituir a obra em si. O essencial nas atuais "obras-dispositivos" é a interação do observador com o dispositivo, que faz da obra um ativador capaz de promover uma experiência de virtualidade.

Trata-se também de uma mudança no modo de perceber as obras, no qual o regime de observação ancorado nos modelos visuais dá lugar a uma percepção háptica. Em uma visão háptica há uma supressão da profundidade e tudo corre para a superfície, suprimindo a distância entre observador e imagem. Não mais uma imagem a ser contemplada, mas uma obra que deve ser percorrida.

São dispositivos que incitam a criação de novos modos de ser no mundo, de novas subjetivações a partir de inusitadas relações entre espectador e imagem, problematizadas pelo tempo. As obras-dispositivos são sistemas instáveis que impulsionam os espectadores a novas experiências, à criação de um novo rico em virtualidades. São produções de imagens-experiências, na inter-relação entre dispositivo e observador. É o que ainda não se re-territorializou, apenas o que saiu, fugiu, atravessou e não sabe aonde vai chegar. Não é apenas uma imagem, e também não é uma experiência concretizada, vivida. A imagem-

experiência acontece em um lugar intermediário onde o observador é levado a experimentar as virtualidades das imagens.

## VII- Bibliografia

- AUMONT, Jacques. *O olho interminável. Cinema e pintura*. São Paulo: Cosac&Naify, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Du visage Au Cinéma*. Paris: cahiers du cinémas, 1992.
- AGAMBEN, Giorgio. *O que é um dispositivo?* (palestra). Santa Catarina, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Paris: Payot & Rivages, 2007.
- ALLIEZ, Eric (org). *Gilles Deleuze: une vie philosophique*.
- AVRON, Dominique. *Le Scintillant: essai sur le phénomène télévisuel*. Strasbourg: Presses Universitaires de Strabourg, 1994.
- BARTHES, Roland. *O Óbvio e o Obtuso*. Lisboa: Edições 70, 1984.
- \_\_\_\_\_. "Ao sair do cinema" in *O Rumor da Língua*. Lisboa: Edições 70, 1987.
- \_\_\_\_\_. *A Câmara Clara*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1984.
- BAUDELAIRE. Charles. "Le public moderne et la photographie" disponível no site: [http://baudelaire.litteratura.com/salon\\_1859.php](http://baudelaire.litteratura.com/salon_1859.php)
- BAUDRY, Jean Louis. "Le Dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité" in *L'Effet Cinema*. Paris: Albatros, 1978.
- \_\_\_\_\_. "Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base" in XAVIER, Ismail (org). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- BAZIN, André. *Qu'est-ce que le cinema?* Paris: Cerf, 1976.
- BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens*. São Paulo: Papyrus, 1997.
- \_\_\_\_\_. *L'entre-images. Photo, cinéma, vidéo*, Paris, Édition de la Différence, 1990a. Paris, 1993.
- \_\_\_\_\_. *L'Entre-images 2. Mots, images*. Paris: P.O.L., 2000.
- \_\_\_\_\_. (ed.), *Passages de l' image*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1990b.
- \_\_\_\_\_. "Un autre cinéma", *Trafic*, nº 34, p. 7-12. Paris, 2000.
- \_\_\_\_\_. "Querelle des dispositifs", *Art Press*, nº 262, p. 42-52. Paris, 1999.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas – volume 1. Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BENTHAN, Jeremy. "O Panóptico ou a casa de inspeção" in SILVA, Thomas Tadeu da. (org) *O Panóptico*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BUNET, Annabelle (tese de doutorado). *La Part D'Ombre du Vidéographique*. Paris: Université Paris 1, 2007.

- BURCH, Noel. *La lucarne de l'infinie*. Paris: Nathan, 1991.
- BOISSIER, Jean-Louis. "L'Image-Reation" in *La relation comme forma: l'interactivité en art*. Paris, 2004.
- BONITZER, Pascal. *Decadrages: peinture et cinéma*. Paris: Cahiers du cinéma, 1995.  
 \_\_\_\_\_. *Le champ aveugle*. Paris: cahiers du cinéma, 1999.  
 \_\_\_\_\_. "La photographie est déjà tirée dans les choses" (entrevista com Gilles Deleuze). *Cahiers du Cinéma*, n°352, p. 35-40. Paris: cahiers du cinéma, 1983.
- BORDWELL, David e CARROL, Noël (ed.). *Post-theory: reconstructing film studies*. Madison: University of Wisconsin Press, 1996.
- BUCCI-GLUCKSMANN, Christine. *Esthétique de l'éphémère*. Paris: Galilée, 2003.  
 \_\_\_\_\_. *L'Art à L'Époque du Virtuel*. Paris: L'Harmattan, 2004.
- BUYDENS, Mireille. *Sahara. L'esthétique de Gilles Deleuze*. Paris: Librairie Philosophique, 2005.
- CARVALHO, Victa de. "Dispositivos em evidência: a imagem como experiência em ambientes imersivos" in FATORELLI, A. e BRUNO, Fernanda (orgs). *Limiares da Imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006.  
 \_\_\_\_\_. "O dispositivo imersivo e a imagem-experiência" in *Novas produções, experiências e fronteiras do audiovisual*. Revista ECO-Pós. Vol. 9 – número 1. Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2006.
- CASETTI, Francesco. *Les théories du cinéma depuis 1945*. Paris: Nathan/VUEF, 2003.
- COMOLLI, Jean-Louis. "Technique and Ideology: Camera, Perspective, Depth of Field" maio-junho-julho 1971, in Nick Browne (comp.), *Cahiers du cinéma 1969-1972: the politics of representation*, Cambridge, Harvard University Press, 1990, p. 213-247.
- CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa R. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac&Naify, 2004.
- CHAUÍ, Marilena. "Merleau-Ponty: obra de arte e filosofia" in NOVAES, Adauto (org). *ArtePensamento*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- COMMENT, Bernard. *Le XIX siècle des panoramas*. Paris: Musée des Beaux-Arts, 1993.
- COMOLLI, Jean-Louis. *Voir et Pouvoir. L'innocence perdue: cinéma, télévision, fiction, documentaire*. Paris: Lagrasse, 2004.
- CRARY, J. *The Techniques of the Observer*. Cambridge: MIT Press, 1990.  
 \_\_\_\_\_. "Géricault, the Panorama and Sites of Reality in the Early Nineteenth Century" in *The MIT Press Journals*. Disponível em <http://mitpress.mit.edu/journals>



- \_\_\_\_\_. *Suspensions of Perceptions*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- COSTA, Flavia Cesarino. *O Primeiro Cinema: espetáculo, narração, domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue, 2005.
- DAMISCH, Hubert. *The origin of perspective*. Cambridge: MIT Press, 1995.
- DANEY, Serge. *A Rampa*. São Paulo: Cosac&Naify, 2007.
- DÉOTTE, Jean-Louis. *L'Époque des Appareils*. Paris: Éd. Lignes&Manifestes, 2004.
- DELEUZE, Gilles. "O que é o dispositivo?" in *O Mistério de Ariana*. Lisboa: Passagens, 1996a.
- \_\_\_\_\_. "Os Estratos ou formações históricas: o visível e o enunciável" in *Foucault*. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Bergsonismo*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- \_\_\_\_\_. *A Imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Dialogues*. Paris: Flammarion, 1996b.
- \_\_\_\_\_. *Francis Bacon: Lógica da Sensação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- \_\_\_\_\_. *O que é a filosofia?* Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- \_\_\_\_\_. *A Dobra: Leibniz e o Barroco*. Campinas: Papirus, 1991.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34, 1997.
- DOANE, Mary Ann. *The Emergency of Cinematic Time: modernity, contingency, the archive*. Cambridge: Harvard Press, 2002.
- DOCTORS. Marcio. (org). *Tempo dos Tempos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- DUBOIS, Philippe. *L'Effet Film. Figures, matières et formes du cinéma en photographie* (catálogo da exposição). Lyon: LECTOURE, Cherbourg, 1999.
- \_\_\_\_\_. *Cinema, Vidéo, Godard*. São Paulo Cosac&Naify, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Movimentos Improváveis* (catálogo da exposição).
- \_\_\_\_\_. Beau, Frank e LEBLANC, Gerard. (orgs) *Cinéma et Dernières Technologies*. Paris: Ina/De Boeck Université, 1998.
- \_\_\_\_\_. *O Ato Fotográfico*. Campinas: Papirus, 1993.
- \_\_\_\_\_. "L'Écriture figurale dans le cinéma muet des années 20" in Aubral, François e Chateau, Dominique. *Figure, Figural*. Paris: L'Harmattan, 1999.
- DUGUET. Anne-Marie. *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*. Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon, 2002.
- \_\_\_\_\_. "Le Double au coeur des dispositifs électroniques explorés par les artistes" in DUPUY, Michel (org). *La Question du double*. Paris: École Régionale des Beaux Arts,

- 1996.
- \_\_\_\_\_. "L'interactivité entraîne-t-elle des rédefinitions dans le champ de l'art?" in *Media Art Perspectives*. Karlsruhe, ZKM, 1996.
- \_\_\_\_\_. "Jeffrey Shaw: from expanded cinema to virtual reality" (catálogo de exposição).
- FARGIER, Jean-Paul. "L'ange du digital". *Ou va la vidéo?* Revista *Communication*. Paris: Cahiers du Cinemas, 1988.
- FERRAZ, Maria Cristina Franco. "Tecnologias, memória e esquecimento: da modernidade à contemporaneidade". Revista *Famecos*. 2005.
- FATORELLI, Antonio. *Fotografia e viagem – entre a natureza e o artifício*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003.
- FOUCAULT, M. *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Vozes, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Dits et Écrits, 1954-1988*, 4 volumes, Paris, Gallimard, 1994.
- \_\_\_\_\_. *História da Sexualidade. Vol.1: a vontade de saber*. Rio de Janeiro: Graal, 1993.
- \_\_\_\_\_. *As Palavras e as Coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- \_\_\_\_\_. *A ordem do discurso*. São Paulo: Loyola, 1996.
- FOSTER, Hal. *The return of the real: the avant-garde at the end of the century*. Cambridge: MIT Press, 1996.
- FRANÇA, Andréa. "Foucault e o cinema contemporâneo" in *Revista Alceu*, vol.5, nº10, jan/jun, 2005, p. 30-39.
- GANCE, Abel. "Départs vers la Polyvision". Revista *Cahiers du cinéma*, nº41, p. 4-9. Paris: cahiers du cinéma, 1954.
- GAUDREAU, André e GUNNING, Tom. "Early Cinema as a Challenge to Film History", in Wanda Strauven (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, p. 365-380.
- GODARD, Jean-Luc. *Histoire(s) du cinéma*. Paris: Gallimard, 1998.
- GOMBRICH, E.H. *Arte e ilusão*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- GRAU, Oliver. *Virtual Art: from illusion to immersion*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- GRIFFITS, Alinson. "Le panorama et les origines de la reconstitution cinématographique" in *Révue Cinéma*, número 14. Montreal, 2003
- GUATTARI, Felix. *Cosmose*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- GUNNING, Tom. "The Cinema of Attractions. Early Cinema, Its Spectator and the Avant-Garde", in Wanda Strauven (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam,

- Amsterdam University Press, 2006, p. 381-388.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *A Modernização dos Sentidos*. São Paulo: Ed. 34, 1998.
- HANSEN, Mark B. N. *New philosophy for new media*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- JAY, Martin. *Downcast Eyes: the denigrations of vision in the twentieth-century french thought*. Londres: University of California Press, 1994.
- \_\_\_\_\_. "Les Régimes scopiques de la Modernité" in *Réseaux*, n°61. Paris, 1993.
- KESSLER, Frank. "Le cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire" in *Révue Cinéma*, número 14.
- KRAUSS, Rosalind. *O Fotográfico*. Amadora: Macula, 1990.
- \_\_\_\_\_. "Vídeo: The Aesthetics of Narcissism" in *Revista October*, Vol.1, p.50-64. Massachussets: MIT Press, 1976.
- KOFMAN, Sarah. *Camera Obscura de L'ideologie*. França: Galilée, 1973.
- KUNTZEL, Thierry. "Psychanalyse et Cinéma" in *Communications*, n°23, 1975.
- \_\_\_\_\_. "Le travail du filme" in *Communications*, n°19, 1972.
- LATOUR, Bruno. *Jamais fomos modernos*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.
- LEENHARDT, Jacques. "Duchamp: crítica da razão visual" in NOVAES, Adauto (org). *ArtePensamento*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?*. Rio de Janeiro: Editora 34 Letras, 1996.
- LEVY, Tatian Salem. *A Experiência do Fora: Blanchot, Foucault e Deleuze*. Rio de Janeiro: RelumeDumará, 2003.
- LYOTARD, Jean-François. *Des dispositifs pulsionnels*. França: Union Général d'éditions, 1973.
- \_\_\_\_\_. "Acinema" in Ramos, Fernão Pessoa (org.). *Teoria Contemporânea do Cinema – volume 1: Pós-estruturalismo e filosofia analítica*. São Paulo: Senac, 2004.
- MANONNI, Laurent. *A Grande Arte da Luz e da Sombra: arqueologia do cinema*. São Paulo: Senac, 2003.
- MANOVICH, Lev. *The language of the new media*. Cambridge: MIT Press, 2002.
- MARRATI, Paola. "Deleuze: cinema et philosophie" in *La Philosophie de Deleuze*. Paris: Puf, 2004.
- MASCARELLO, Fernando. *História do cinema mundial*. Campinas: Papirus, 2006.
- MÈREDIEU, Florence de. *Histoire matérielle e immatérielle de l'art moderne et*

- contemporaine*. Paris: Larousse/Sejer, 2004.
- \_\_\_\_\_. "L'art et son double (l'art)" in *Les paysages virtuels: image video, imagem de synthèse*. Paris: Éditions Dis Voir, 1988.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. "A dúvida de Cézanne" in *O olho e o espírito*. São Paulo: Cosac&Naify, 2004.
- METZ, Christian. *Le signifiant imaginaire*. Paris: UGE, 1977.
- \_\_\_\_\_. "A propos de l'impressions de réalité au cinéma" in *Revista Cahiers du Cinéma*, n° 166-167, p. 74-82. Paris: cahiers du cinéma, 1965.
- MEKAS, Jonas. *Diário de cine: el nacimiento del nuevo cine americano*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1972.
- MORIN, Edgar. *O cinema ou o homem imaginário*. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.
- MULVEY, Laura. *Visual and other pleasures*. Londres: Macmillan, 1989
- NINEY, FRANÇOIS. "Y aurait-il um cinema sans cadre?" in Beau, Frank e LEBLANC, Gerard. (orgs) *Cinéma et Dernières Technologies*. Paris: Ina/De Boeck Université, 1998.
- NOGUEZ, Dominique. *Éloge du Cinéma Experimental*. Paris: Éd. Paris Experimental, 1999.
- OLIVEIRA, Luiz Alberto. "Virtualidades Reais" in ADAUTO, Novaes (org). *Muito Além do Espetáculo*. São Paulo: Senac, 2005.
- OLIVEIRA, Nicolas e OXLEY, Nicola e PETRY, Michael. *The empire of senses: installation art in the new millennium*. Londres: Thames & Hudson, 2003.
- PAINI, Dominique. *Les Temps Exposé: le cinéma de la salle au musée*. Paris: Cahiers du cinéma, 2002.
- PARENTE, A. "Cinema em Trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo" in PENAFRIA, Manuela (org). *Estéticas do Digital: cinema e tecnologia*. Lisboa: LABCOM, 2007.
- \_\_\_\_\_. *Imagem Máquina* (org.) Rio de Janeiro: Ed 34, 1993.
- \_\_\_\_\_. "Cinema de vanguarda, cinema experimental e cinema do dispositivo" in *Filmes de Artista-Brasil 1965-80*. Rio de Janeiro, Contra-capas, 2007.
- \_\_\_\_\_. (org.) *Tramas na Rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- PARFAIT, Françoise. *Video: un art contemporain*. Paris: Regard, 2001.
- PELBART, Peter Pál. *O tempo não-reconciliado*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- QUINCY, Quatremère de. "Da imitação" in Linchtensterin, J. (org). *A Pintura*. São Paulo: Ed. 34, 2004.

- QUINTYN, Olivier. *Dispositifs/Dislocations*. Marselha: Al Dante, 2007.
- RAMOS, Fernão Pessoa (org). *Teoria Contemporânea do Cinema. Vol. 1: Pós-estruturalismo e filosofia analítica*. São Paulo: Senac, 2005.
- \_\_\_\_\_. "Panorama da Teoria do Cinema hoje" in *Cinemais: revista de cinema e outras questões audiovisuais*, nº 14, nov-dez, 1998.
- SANTAELLA, Lucia. *Corpo e Comunicação*. São Paulo: Paulus, 2004.
- SCHOLLHAMER, Karl Erik. *Além do Visível: o olhar da literatura*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2007.
- \_\_\_\_\_. "Regimes Representativos da Modernidade" in *Revista Alceu*, vol.1, nº2, jan/jun, 2001, p. 28-41.
- SIMMEL, Georg. "A Metrópole e a Vida Mental". In: VELHO, Otávio Guilherme. *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967.
- SIMONDON, Gilbert. *Du Mode D'Existence des objets techniques*. Paris: Aubier Montagne, 2001.
- \_\_\_\_\_. "A gênese do indivíduo" in *Cadernos de Subjetividade. O Reencantamento do Concreto*. São Paulo: Hucitec, 2003.
- SINGER, Ben. "Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular" in CHARNEY, Leo e Schwartz, Vanessa (org). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- SIROIS-TRAHAN, Jean Pierre. "Dispositif(s) et réception" in *Revue Cinémas*, vol. 14, nº1, 2003.
- SHAW, Jeffrey e WEIBEL, Peter(org). *Future Cinema*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- STRAUVEN, Wanda. *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.
- URSULA, Frohne. *Video Cultu/ures – multimediale installationen der 90er Jahre*. Karlsruhe: Dumont, 1999.
- VARELA, Francisco e THOMPSON, Evan e ROSCH, Eleanor. *A Mente Corpórea: ciência cognitiva e experiência humana*. Lisboa: Piaget, 2001.
- VASCONCELLOS, Jorge. *Deleuze e Cinema*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.
- VIRILIO, Paul. *L'inertie polaire*. Paris: Christian Bourgois Éd., 2002.
- \_\_\_\_\_. *Esthétique de la disparition*. Paris: Galilée, 1989.
- \_\_\_\_\_. *A Máquina de Visão*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.
- WEISSBERG, J.L. "Sous les vagues la plage" in *Les paysages virtuels: image video et*

*image de synthèse*. Paris: Éditions Dis Voir, 1988.

WILSON, Stephen. *Information Arts: intersections of art, science and technology*. Cambridge: MIT Press, 2002.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

\_\_\_\_\_. *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

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

### **Catálogos de Exposição**

*Are our eyes target? Media Art History*. ZKM, Karlsruhe, 1997.

*CTRL Space. Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. Karlsruhe: ZKM, 2002.

*David Claerbout – The Shape of Time*. Paris: Centre Georges Pompidou, 2008.

*David Claerbout 1996-2002*. Bruxelas: A Prior, 2002.

*Douglas Gordon. Open your mouth*. Nova York: MOMA, 2006

*Filmes de Artista Brasil 1965-80*. Rio de Janeiro: Oi Futuro, Contracapa, 2007.

*Fluxus 1962-1994*. Berlim, 1995.

*Future Cinema*. Cambridge: MIT Press, 2004.

*Jeffrey Shaw – a user's manual: from expanded cinema to virtual reality*. Karlsruhe: ZKM, 1997.

*Le Mouvement des Images*. Paris: Centre Georges Pompidou, 2007.

*L'Effet Film. Figures, matières et formes du cinéma en photographie*. Lyon: Lectoure, Cherbourg, 1999.

*Tamás Waliczky: Selected works 1986-2003*.

*Ute Friederike JurB – the whole story*. Karlsruhe: ZKM, 2000.

### **Sites pesquisados**

<http://www.naimark.net/projects/displacements.html>

[http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/frameset-explore.php3](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-explore.php3)

<http://www.paris-art.com/>

<http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Accueil.nsf/tunnel?OpenForm>

<http://www.wooloo.org/urbanspace/>

[http://www.ubu.com/film/obrist\\_arkipelag.html](http://www.ubu.com/film/obrist_arkipelag.html)

<http://www.newmedia-art.org/>

<http://www.media.mit.edu/research/>

<http://www.media.mit.edu/research/>

<http://www.rawimage.de/index.html>

<http://www.dougaitkenworkshop.com/>

<http://br.youtube.com/>

<http://www.medienkunstnetz.de/>

<http://www.sfu.ca/~welsby/>

[http://wernernekes.de/00\\_cms/cms/front\\_content.php?changelang=2](http://wernernekes.de/00_cms/cms/front_content.php?changelang=2)

## **VIII- Anexos**

Apresentação de um DVD com as principais obras comentadas ao longo desta pesquisa.