



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Dispositivo e Experiência Estética

O espaço-tempo do espectador em Ressaca e Circuladô

LIANA LESSA

Brasília, 2012



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Dispositivo e Experiência Estética

O espaço-tempo do espectador em Ressaca e Circuladô

LIANA LESSA

Orientador: Prof. Dr. Gustavo de Castro

Dissertação de Mestrado a ser apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade de Brasília, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação Social. Linha de pesquisa: Imagem e som

Brasília, 2012

LESSA, L. **Dispositivo e Experiência Estética: o espaço-tempo do espectador em Ressaca e Circuladô**. Dissertação de Mestrado a ser apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade de Brasília, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação Social. Linha de pesquisa: Imagem e som.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Gustavo de Castro – FAC/UnB

Prof. Dra Susana Madeira Dobal Jordan – FAC/UnB

Prof. Dra. Cláudia Maria Busato – FATECS/UniCEUB

Prof. Dra. Tânia Siqueira Montoro – FAC/UnB

À minha mãe, pelo apoio incondicional.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Prof. Dr. Gustavo de Castro, que me deu a orientação e liberdade necessárias para a realização da pesquisa.

Agradeço ao artista e Prof. Dr. André Parente e ao cineasta Bruno Vianna, pela atenção, apoio e disponibilidade para trocas e discussões.

Agradeço ao CNPq pela concessão da bolsa de mestrado e pelo apoio financeiro para a realização desta pesquisa.

Agradeço aos queridos professores Prof^a Dra. Selma Regina Nunes de Oliveira, Prof^a Dra. Tânia Montoro, Prof^o Dr. Marcelo Feijó, Prof. Dra Susana Madeira Dobal Jordan e amigos de linha de pesquisa, Mike Peixoto e Daniela Marinho, que me acompanharam pelos caminhos desta dissertação.

Agradeço aos amigos, muito queridos, que me apoiaram em todos os momentos: Gilberto Vieira, Leno Veras, Sofia Fernandes, Fernanda Siqueira, Eduardo Rodrigues e Iuri Guerreiro.

Agradeço a todos que, de alguma forma, contribuíram para o desenvolvimento deste trabalho.

Agradeço à minha família, por seu carinho e generosidade, sempre.

Nunca é no início que alguma coisa nova, uma arte nova, pode revelar sua essência, mas, o que era desde o início, ela só pode revelá-lo num desvio de sua evolução.

Gilles Deleuze

RESUMO

LESSA, L. **Dispositivo e Experiência Estética: o espaço-tempo do espectador em Ressaca e Circuladô**. Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade de Brasília, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação Social. Linha de pesquisa: Imagem e som.

O presente trabalho discute as principais mudanças na conduta estética do espectador de obras-dispositivos contemporâneas em relação a do cinema industrialmente hegemônico. Para tanto, atravessa os conceitos e abordagens sobre o dispositivo cinematográfico e esclarece o modo como a experiência estética se modifica nas práticas contemporâneas de produções de imagens a partir de novas arquiteturas de projeção, de narrativa e da requisição da participação do espectador nas obras em estudo.

PALAVRAS-CHAVE: Transcinema, Experiência Estética, Espectador, Teoria do Dispositivo.

ABSTRACT

This paper discusses the main changes in the aesthetic conduct of the spectator of contemporary artworks, as video installations, from the industrial hegemonic cinema. To do so, it crosses through the concepts and approaches to the cinematic apparatus and explains how the aesthetic experience is affected by new practices of images, as new architectures of projection, new narratives and the request for the viewer participation in the selected works.

KEYWORDS: Transcinema, Aesthetic Experience, Spectador, Apparatus Theory.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1. O dispositivo	20
1.1 Dispositivo e Cinema	22
2. Um lugar de passagens	30
2.1 Cinema Expandido	33
2.2 Videoarte	35
2.3 Cinema de Exposição	37
3. A Experiência Estética	40
3.1 A participação do espectador	42
3.2 A experiência Estética na produção e recepção	47
3.3 Imagem-Relação	57
4. A construção do espaço-tempo	65
CONCLUSÃO	73
BIBLIOGRAFIA	78
ANEXOS	81

INTRODUÇÃO

O cinema, como a sintetização do movimento e da duração pela rápida exibição de imagens fixas projetadas em uma tela branca, instalada numa sala escura e com o respectivo acompanhamento sonoro, é apenas uma etapa de uma longa história. Antes mesmo de Méliès e Lumière darem a linha dominante deste sistema de expressão, Platão já evocava o aparelho de projeção na caverna, um *cinema avant l'écran*, só que em projeto. Mais de dois mil anos depois, com a descoberta da câmara escura e da lanterna mágica, a invenção do fenaquisticópio de Plateau, do zootrópio de Horner, do fuzil fotográfico de Marey e do cinematógrafo de Lumière, a caverna de Platão se torna realidade.

Do surgimento do cinema, em 1895, à virada para o século XX, não existia nenhuma forma padronizada de produção e exibição de filmes. Eram expostos de panoramas a teatro de variedades até cabines individualizadas, como as *jukeboxes*. Somente em sua segunda década de existência, o cinema estabelece uma relação industrialmente viável entre o produtor, a imagem e a audiência, situação que permaneceu inalterada desde então em forma de sala escura. Na sala de cinema não há a possibilidade de circulação ou mobilidade do espectador. Inerte na plateia, ele permanece em estado contemplativo diante das imagens projetadas em uma única tela.

Hoje, novas possibilidades tecnológicas surgidas a partir do uso do vídeo e do computador produzem novas pesquisas de imagem que habitam não só os cinemas, como também museus e galerias, sob a forma de instalações contemporâneas.

Em contraponto, na sala de exposição, o corpo e o olhar do sujeito participante transitam livremente e estão envolvidos na exploração investigativa da descoberta das imagens. O modo como elas lhe são oferecidas permite escolhas que determinarão vivências distintas, agora, capturadas não mais pela continuidade de uma experiência que busca o sentido, mas pela sensação.

Gene Youngblood evidencia, em *Expanded Cinema* (1970), essa nova mentalidade. Observando o que estava acontecendo ao seu redor, principalmente no âmbito do cinema experimental *underground*, Youngblood percebeu que o conceito tradicional de cinema havia “explodido”. O cinema experimental esboçava, agora, uma espécie de “retorno” ao primeiro cinema, quando ainda não havia um modelo industrial único.

Diferenciando-se de Youngblood, André Parente caracteriza o cinema expandido por duas vertentes, sendo elas: as instalações que reinventam a sala de cinema em outros espaços e as instalações que radicalizam processos de hibridização entre diferentes mídias¹. Avançando a questão, Kátia Maciel traz o conceito de *Transcinema*² para definir uma imagem que gera ou cria uma nova construção de espaço-tempo cinematográfico, em que a presença do participante ativa a trama desenvolvida. Imagem que pode se desenvolver em projeções múltiplas, ambientes imersivos e blocos de imagem e som.

Esta situação híbrida, que relaciona as artes plásticas e o cinema na criação de um espaço, destaca a postura do espectador imerso numa outra forma de experiência estética. Considera-se estas obras-instalações não como um corpo separado, nem como uma unidade, mas como um sistema a partir de diferentes elementos, constituindo, ao mesmo tempo, unicidade e multiplicidade, *unitas multiplex*³. No pensamento complexo, Edgar Morin apresenta o paradigma do sistema em que “o todo é mais que suas partes; o todo é menos que suas partes e o todo é mais do que o todo”. Dessa forma, ao relacionar tal paradigma ao conceito de *Transcinema*, o todo é a obra-instalação, e três seriam suas partes, compreendidas como:

A primeira responde a uma nova situação arquitetônica produzida nas instalações contemporâneas que implicam a multiplicação de telas, a sobreposição das projeções, as montagens interativas, ou seja, um conjunto de proposições que incitam o espectador a um percurso físico pelos espaços expositivos.

¹ PARENTE, André. “A forma cinema: variações e rupturas” In MACIEL, Katia. (org.) **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009. P.41

² Ibid., p. 47

³ Conforme conceito apresentado na ‘avenida da organização’ por Edgar Morin em **Ciência com Consciência** – 8ª ed. – Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

A segunda refere-se à fragmentação temporal das imagens relacionadas ao percurso do espectador que deve se deslocar para ver e montar o que vê. Esse espectador vê enquanto passa e, nesse caso, a narrativa do filme é uma forma a ser interrompida.

A terceira refere-se às sensações que se estabelecem entre os espectadores. Paul Valéry escreveu 'a entrada de uma pessoa modifica instantaneamente e inconscientemente aquela que estava só'. (MACIEL, 2008:77)

À luz destes conceitos, pretende-se, neste trabalho, explorar a questão do cinema como campo expandido a partir da análise da instalação *Circuladô* (2011), de André Parente, e do filme *Ressaca* (2009), de Bruno Vianna. Pensar este "outro cinema"⁴, uma arquitetura diferenciada que relaciona o espaço e a narrativa em situações imersivas e desperta uma outra conduta estética do espectador, põe em questão a experiência estética aurática no que desafia a característica de reprodutibilidade técnica do cinema.

A instalação audiovisual *Circuladô* e o filme *Ressaca* compõem o corpus de pesquisa por exemplificarem estas experiências no atual cenário audiovisual brasileiro e destacarem diferentes questionamentos narrativos, arquiteturais e sensoriais. Durante este trabalho, estes exemplos serão considerados como formas de obras-instalação, ou seja, um cinema instalado em um ambiente predeterminado no qual a espacialização da projeção é essencial para que a experiência fílmica se realize.

Circuladô é uma obra imersiva que busca criar no espectador a sensação de estar dentro de um zootrópio⁵, máquina estroboscópica que causa, no espectador, a ilusão de movimento. Enquanto não há interação, o ambiente é composto pela projeção de vários *frames* com instantes da mesma cena.

Entretanto, cabe pensar os *frames*, em *Circuladô*, não como instantes quaisquer equidistantes que dão a impressão de movimento quando projetados sequencialmente, mas como cortes móveis da duração que, pensados como Gilles

⁴ Expressão usada por Raymond Bellour para destacar as variações do dispositivo cinematográfico, a exemplo da videoarte e das instalações audiovisuais.

⁵ Criado em torno de 1834 pelo relojoeiro inglês William Horner, trata-se de um tambor giratório com frestas em toda a sua circunferência. Em seu interior, montavam-se sequências de imagens produzidas em tiras de papel, de modo que cada imagem estivesse posicionada do lado oposto a uma fresta. Ao girar o tambor, olhando através das aberturas, assiste-se ao movimento.

Deleuze propõe, revelam uma imagem direta do tempo. “Mais que um movimento físico, trata-se sobretudo de um deslocamento no tempo”⁶.

A partir da utilização de *found-footage*, *Circuladô* apresenta personagens de filmes como *Édipo* (1967), de Pier Paolo Pasolini, *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964), de Glauber Rocha, e de *Decasia* (2002), de Bill Morrison, que, monitorados pela velocidade do giro de um disco sensível, rodam em *loops*. A velocidade e a duração da interação do espectador na obra destaca e intensifica os estados de situações-limite, como a morte e o transe.

Ressaca é um longa-metragem no limite entre o cinema e o espetáculo ao vivo, e é justamente seu caráter ao vivo que permite avançar a pesquisa acerca da efemeridade e do acaso na realização de obras audiovisuais. Já visível no trabalho de *Visual Jockeys* (VJ's), que fazem performances ao som de música eletrônica e de vídeos em tempo real, estes aspectos reforçam a multiplicidade de experiências possíveis a cada apresentação.

O filme conta a história de um rapaz que passa pela puberdade e adolescência, nos anos 80, vivendo o período em que o Brasil atravessava uma grave crise política e econômica. Embora com um argumento fílmico delimitado, cada exibição é distinta uma da outra pela forma que se dá a montagem do filme. Composto por 129 pequenas sequências, a seleção e a ordem destas, no entanto, não é pré-determinada: a cada sessão o diretor escolhe ao vivo um conjunto de cenas e a ordem em que elas serão apresentadas. À essa montagem se adiciona uma performance musical eletrônica, também ao vivo, de temas gerados a partir de um computador e escolhidos pelo compositor que acompanha as sessões.

Este trabalho de montagem ao vivo do diretor, a partir da reação do público, é feito por meio de um aparato desenvolvido especialmente para o filme, chamado Engrenagem, que consiste em uma tela tátil posicionada ao lado da tela principal do cinema, que permite visualizar e movimentar os elementos do filme com os dedos.

⁶ DELEUZE, Gilles. Cinema 2: **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990. p. 53

A análise fílmica clássica se torna insuficiente para pensar essas obras que por vezes retomam traços históricos abandonados, como o panorama, a mobilidade do espectador e a estereoscopia; e outras vezes desenvolvem modalidades até então não imaginadas, como a imersão interativa e a montagem ao vivo. É clara a importância de se discutir a maneira como o dispositivo cinematográfico é pensado hoje em relação às discussões anteriores de Jean-Louis Baudry e Christian Metz, assim como observar que tipo de experiência elas produzem e demarcam seu regime de observação.

As obras agora excedem suas especificidades, por vezes recriam os seus próprios meios e suportes. Chega um momento em que não se pode mais falar do cinema, da fotografia e da pintura em suas especificidades. A multiplicação dos modos de produção e dos suportes de expressão, introduzida pela televisão, pela gravação magnética do som, pelo vídeo e principalmente pelo computador, exige a mudança de estratégia analítica. Em lugar de pensar os meios individualmente, o que passa a interessar agora são as passagens que se operam entre a fotografia, o cinema, o vídeo e as mídias digitais, permitindo compreendê-los por si e no todo, ampliando os limites de compreensão, ao fundir os horizontes propostos por cada disciplina, fugindo assim de reducionismos.

Instalar uma projeção de imagens em movimento significa colocar sob tensão uma narrativa que tende a ajustar-se ao fluxo da consciência; mas esse fluxo é contrariado pelo deslocamento aleatório do visitante-espectador em uma exposição de cinema. A narrativa se encontra, portanto, em confronto com a natureza particular da escrita cinematográfica, uma escrita no tempo.

Cabe aqui problematizar a Teoria do Dispositivo, de Jean-Louis Baudry, enquanto estética da transparência de um modelo teórico de representação, que toma o espectador clássico, introspectivo, distanciado, diante de uma situação na qual acontece “suspensão de motricidade e predominância da função visual”. (BAUDRY, 1983)

A opacidade do dispositivo constitui uma questão determinante em relação à percepção da obra e à sua experiência ao solicitar todos os sentidos do espectador. Ao apresentar a relação do artista com a técnica e a percepção, Vilém Flusser, em *A Filosofia da Caixa Preta* (1985), destaca a necessidade de se pensar o dispositivo

como aquilo que deve ser evidenciado e explorado a fim de indicar suas possibilidades, até então não previstas por suas determinações iniciais.

O próprio conceito de dispositivo, partindo do cinema, alcança outros campos teóricos, se generalizando na noção de Artemídia⁷, na qual as imagens deixam de se apresentar necessariamente sob a forma de objetos, que se desmaterializam, se dispersam em articulações conceituais, ambientais e interativas. É justamente no momento em que se percebe a existência de um cinema expandido, que alarga as fronteiras do cinema-representação instituído, que se nota a existência de novas práticas, discursos, experiências e formas de subjetivação.

O espectador foi tomado somente como dado empírico, e assim foi considerado por longo período nos estudos cinematográficos, que priorizavam quase exclusivamente, fatores externos a ele. Estudos de viés psicanalíticos, cognitivos e filosóficos discutem a suposta passividade do espectador.

À parte do efeito onírico das salas escuras, o que se experimenta nessas “situações cinema”⁸ é a construção de um espaço de projeção que põe em cena também o espectador, problematizando os estudos de recepção quanto a essas novas formas de interação e participação do sujeito na obra.

Walter Benjamin, em seu ensaio *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica* (1978), discute a relação do receptor com a obra de arte, que tem sua aura destituída a partir da reprodução técnica, referindo-se mais especificamente ao cinema e à fotografia por não possuírem mais um original, o *hit et nunc* da obra de arte. Entretanto, o que se encontra em *Ressaca*, que cada sessão se difere da outra de acordo com a performance do diretor e o retorno do público, é justamente o caráter efêmero da situação. *Circuladô* também apresenta seu aspecto único quando se diferencia das obras tecnicamente reproduzíveis às quais Benjamin se refere, primeiro por seu caráter de obra *site specific*, ou seja, adaptada à arquitetura do ambiente que será exibida; segundo pelas variações possíveis na interação de cada espectador com a obra.

⁷ MACHADO, Arlindo. **Artemídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

⁸ MACIEL, Katia. (org.) **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

Esta pesquisa aplicou a metodologia qualitativa no que diz respeito à compreensão da realidade em sua complexidade, sendo por vezes, redirecionada ao longo do seu desenvolvimento. Inicialmente, foram verificados títulos e obras a compor o *corpus* da pesquisa, que, ao longo do percurso deste trabalho, foi revisto e alterado ao constatar a pertinência, ou não, da inserção dos mesmos na investigação. Após a definição do *corpus*, um mergulho na bibliografia selecionada em busca de conceitos que abarcassem a multiplicidade de experiências possíveis das obras foi realizado. Os realizadores Bruno Vianna e André Parente foram entrevistados antes e depois da observação *in loco* da exibição e experimentação das obras.

Em seguida, foram feitas observações com registro dos fenômenos. Com a autorização das instituições culturais onde se realizaram as exposições de *Ressaca* e *Circuladô* (Centro Cultural Banco do Brasil – DF e Museu da Imagem e Som – SP, respectivamente), foi realizado o registro das experiências desenvolvidas em cada obra. Foi tomado o cuidado de se estabelecer uma distância dos espectadores para que não houvesse mudanças de atitudes frente à presença visível do pesquisador. O tempo estipulado para cada observação realizada no estudo foi de duas sessões de exibição de *Ressaca* e dez horas, divididas em dois dias de observação, para *Circuladô*. Como procedimento de registro de comportamento dos espectadores, optou-se pelo uso de câmera de vídeo digital e o registro por escrito, realizado com lápis e papel. Este enfoque metodológico permite o reconhecimento das atitudes estéticas adotadas pelos espectadores enquanto situados no ambiente imersivo de cada obra. A partir destes dados, realizou-se, então, a descrição e análise das obras, constatando de que forma a arquitetura de projeção, a narrativa e a relação com o espectador destas obras, rompem com a forma de cinema hegemônico e como é dada a experiência em cada situação.

Para que o campo bibliográfico e imagético da pesquisa fosse ampliado, durante seis meses as investigações científicas foram realizadas na cidade do Rio de Janeiro. Na Escola de Artes Visuais do Parque Lage ocorreu um maior aprendizado histórico e prático acerca do vídeo e suas variações. Na Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO-UFRJ), duas

disciplinas⁹ foram cursadas para que houvesse uma melhor compreensão da virtualidade da imagem nas instalações audiovisuais na arte contemporânea.

A proposta deste trabalho é uma análise que privilegie o caráter processual da experiência que se dá na inter-relação entre sujeito e dispositivo, pensando-o a partir de suas dimensões arquitetônicas, tecnológicas e estéticas, inegavelmente híbridas, dentro de um campo teórico tradicional do cinema. Para tanto, é preciso alargar o campo e pensar a espetação para além do modelo hegemônico, de forma que assim surja um filme para além do filme; um cinema para fora de suas paredes.

Para chegar até o modo como se dá a experiência estética nessas obras-instalação, foi necessário traçar uma trajetória histórica e conceitual do dispositivo cinematográfico, e mostrar os pontos problemáticos que existem entre as teorias do dispositivo cinematográfico e a questão do observador.

O primeiro capítulo é dedicado a uma abordagem do próprio conceito de dispositivo e suas características segundo Jacques Aumont, que, no início dos anos noventa, nos permite ver o dispositivo dissociado de uma especificidade. A partir da observação da estrutura dos panoramas, dispositivos imagéticos dos primórdios do cinema, é possível notar a busca latente de uma impressão de realidade e da imersão espacial do espectador. A percepção e a participação efetiva do espectador é discutida desde Edgar Morin e sua proposição de uma “projeção-identificação”, passando por Jean Louis-Baudry e a Teoria do Dispositivo, até chegar em algumas distinções a Baudry, propostas por Christian Metz, Jean-Louis Comolli, Laura Mulvey, David Bordwell, Noël Carrol e Gilles Deleuze.

O aparecimento de obras que extrapolam suas especificidades faz surgir um novo pensamento acerca do dispositivo cinematográfico. Assim, o segundo capítulo destaca o momento em que o cinema é atravessado por outras artes, gerando variações e rupturas em sua forma dominante. O dispositivo é examinado por meio das pesquisas de Gene Youngblood, com o conceito de “cinema expandido”; de Raymond Bellour e a passagem “entre-imagens”, de Anne-Marie Duguet acerca do caráter de “máquina e maquinação” do dispositivo; e de Phillippe Dubois, ao problematizar a inserção do vídeo nestas obras. Três variações da forma

⁹ As noções de rede e de imagem-movimento na arte contemporânea.” e “CINEMA/DELEUZE”.

hegemônica do cinema são destacadas: o cinema expandido, a videoarte e o cinema de exposição. Estas são, ao nosso entender, as novas e principais formas de produção de subjetividade no cinema.

O terceiro capítulo parte da análise das experiências estéticas de *Ressaca* e *Circuladô* para notar como a constante desconstrução e reconstrução do dispositivo cinematográfico solicita uma nova atitude do espectador. Se em Walter Benjamin os espectadores das obras midiáticas são descritos como consumidores de uma produção massiva de mercadorias, caracterizadas, principalmente, pela perda da aura da obra de arte, é preciso ressaltar as considerações de César Guimarães sobre a experiência estética nos meios midiáticos. É, pois, pela Estética do Fluxo¹⁰, proposta por Priscila Arantes, que é possível pensar a estética contemporânea como contraponto aos discursos estéticos da tradição. Utilizando conceitos de Deleuze, uma outra modalidade de imagem surge para discutir as experiências abertas, na ordem da virtualidade, geradas pelos diferentes dispositivos criados pela arte contemporânea. A discussão de Jean-Luis Boissier a respeito da imagem-relação elucida a dimensão interativa e performativa da obra enquanto pensa a inter-relação entre dispositivo e observador.

No quarto capítulo são destacados os modos como *Ressaca* e *Circuladô*, em conjunto com seus espectadores, promovem uma diferenciada construção do espaço-tempo fílmico. Ao diferenciarem-se do modelo representativo institucional do cinema, estas obras abrem espaço a discussões mais aprofundadas sobre as potencialidades das imagens e as novas organizações possíveis do dispositivo cinematográfico.

As obras-dispositivos, ao convocarem a presença de um corpo sensório-motor do espectador que precisa se deslocar e interagir na obra, geram um lugar intermediário, no qual o espectador não mais preocupa-se em interpretar a obra, e, sim, com o modo de habitar e experimentar as imagens.¹¹

¹⁰ ARANTES, Priscila. Estéticas tecnológicas: da forma ao fluxo. In: Suzette Venturelli. (Org.). **Arte e Tecnologia: intersecções entre arte e pesquisas tecno-científicas**. Brasília: , 2007.

¹¹ CARVALHO, Victa de. **O dispositivo na Arte Contemporânea: relações entre cinema, vídeo e mídias digitais**. Rio de Janeiro, 2008. Tese de Doutorado – Escola de Comunicação, Universidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. p. 171

Isso se deve, entre outras coisas, ao fato de que, hoje, o cinema não é apenas uma arte do tempo, mas também do espaço. A relação histórica do cinema com as artes visuais é cada vez mais fortalecida nas obras-instalações, não apenas como estratégia de organização, mas como uma potencialização dessa nova linguagem, que faz convergirem questões fundamentais para o pensamento do cinema e da arte contemporânea hoje.

É, enfim, mais interessante tentar descrever e investigar essas nuances do que acreditar que se pode delas escapar. Entender como insurge esse “outro cinema”, que pode reinventar o próprio cinema segundo outros meios, e pensar os significados dessas obras, que se diferenciam do modelo de produção e exibição hegemônicos, são deslocamentos necessários para formação de um entendimento, compreensão e fomento da atual produção audiovisual.

1. O dispositivo

O que os dispositivos colocam em jogo são variações, transformações e posicionamentos que determinam o horizonte de uma prática em ocorrência.

as técnicas utilizadas, desenvolvidas, deslocadas; o contexto epistêmico em que esta prática se constrói, com suas visões de mundo; as ordens dos discursos que produzem inflexões e hierarquizações nas 'leituras' e 'recepções' das obras; as condições das experiências estéticas, entre elas os espaços institucionalizados, bem como as disposições culturais preestabelecidas; enfim, as formas de subjetivação, uma vez que os dispositivos são, antes de qualquer coisa, equipamentos coletivos de subjetivação. (PARENTE, 2009:34)

Até chegar aos modelos contemporâneos de dispositivos, é preciso rever, na história do dispositivo cinematográfico, como, desde os primeiros experimentos em imagens em movimentos e arquiteturas imersivas, o espectador contemporâneo foi sendo construído.

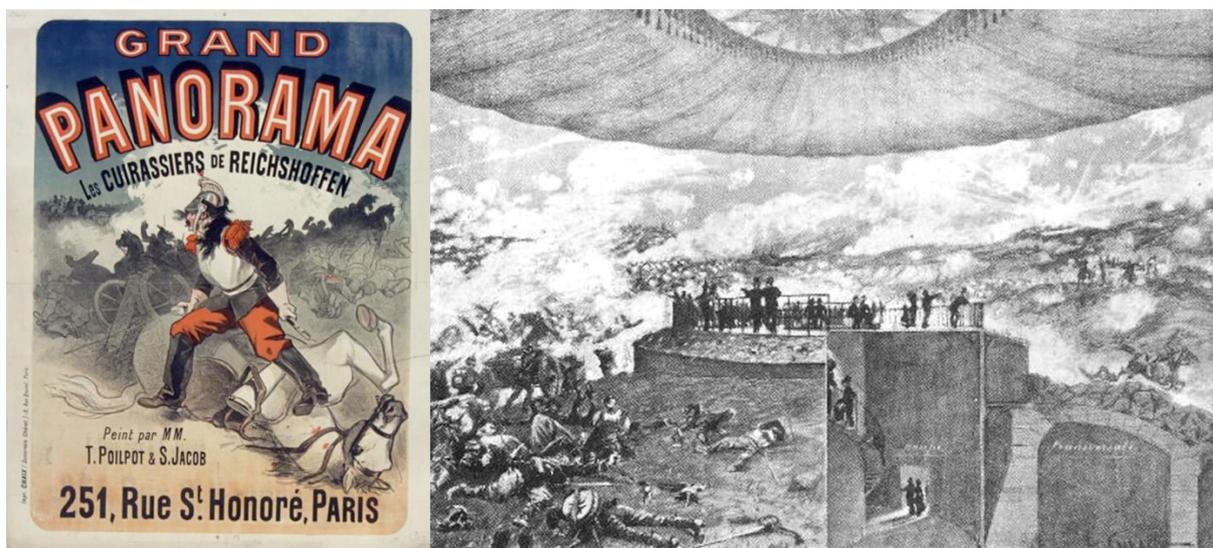
O modo de funcionamento do cinema industrialmente hegemônico, sobre o qual o dispositivo de cinema foi pensado, difere das experiências do cinema primitivo, o qual Tom Gunning define como "cinema de atrações" ao se referir ao cinema que privilegia a expressividade atrativa em detrimento do pólo narrativo. A simples possibilidade de duplicação do mundo visível pela máquina criou uma nova modalidade de espetáculo, explorado de forma a tirar proveito comercial da "fotografia animada".

Procurando surpreender o espectador, mexer com seus fantasmas, diversos dispositivos como os panoramas, dioramas, cycloramas, cosmoramas, e a diorama de Louis Lumière, fascinaram multidões ao colocar em operação a máquina do imaginário. 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, apontam 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. Este dispositivo imagético dominou a Europa ao longo do século XIX. Ele parecia não ter limites, não importava o quanto o observador se movimentasse em seu entorno. Um tipo de pintura mural foi construída em um espaço circular em torno de uma plataforma central, de forma a criar uma imersão dos espectadores no universo representado. “O realismo do panorama baseou-se na noção de que, para captar a vida, uma exposição tinha que reproduzi-la como uma experiência corporal e não meramente visual.” (SCHWARTZ, 2010: 353)

Os anos 1880 e 1890 testemunharam uma proliferação de detalhes realistas nos panoramas, como em “*Les Cuirassiers de Reichshoffen*” (1881) na qual uma enorme tela pintada em 360° retratava a derrota das tropas francesas na Guerra Franco-Prussiana, de 1870. Medindo uma circunferência de 100m por 12,5m de altura, no centro havia uma plataforma elevada em que o público observava a imagem sem poder perceber o limite inferior da tela, assim como uma rotunda ocultava a borda superior e a fonte de luz. Bonecos de cera vestidos de uniformes militares representavam os corpos dos soldados mortos espalhados ao chão.



“*Les Cuirassiers de Reichshoffen*”, 1881

Uma vez que seu principal objetivo era trazer o espectador para dentro da imagem, experiências, por vezes, individuais e outras, por vezes, coletivas, provocam um privilégio da percepção visual, particularmente associadas à criação de um modelo de audiência silencioso e controlado. Associadas às suas dimensões e à sua circularidade (não produziam extracampo), impediam a conscientização do espectador entre a representação e a ilusão. O primeiro panorama com movimento foi o "*Panorama da frota Compagnie Générale Transatlantique*" (1889) e permitia que os visitantes embarcassem na recriação de um navio a vapor em tamanho real. Eles eram conduzidos por paisagens litorâneas que se moviam à medida que o navio "passava". A sensação de presença foi reforçada a partir da inclusão de recursos de sons. Representação e realidade se confundiam para causar um efeito de realidade, ao mesmo tempo em que conduziam à experiência corporal.

Apesar de buscar o realismo, ao incluir tudo o que está diante do olhar, os panoramas também continham uma limitação perceptiva, ao posicionar o espectador numa plataforma central como ponto de observação. Enquanto pretendia oferecer ao público uma visão completa, esta era inacessível. No início do século XX, Raoul Grimoin-Sanson apresentou o *Cinéorama*, um panorama cuja tela de pintura era substituída por uma tela quase circular, sobre a qual dois projetores apresentavam as imagens, unindo panorama e cinema.

Ainda que tanto os panoramas quanto a forma cinética determinem uma posição específica para o espectador, assim como preenchem a sua visão com telas e proponham uma viagem virtual, para garantir o ocultamento do dispositivo (sem a qual não ocorre seu efeito de realidade), ambos usam estratégias diferentes de imersão. Enquanto os panoramas dão ao espectador a ilusão de poder adentrar nas imagens, no cinema a ilusão consiste em interiorizar a imagem no espectador.

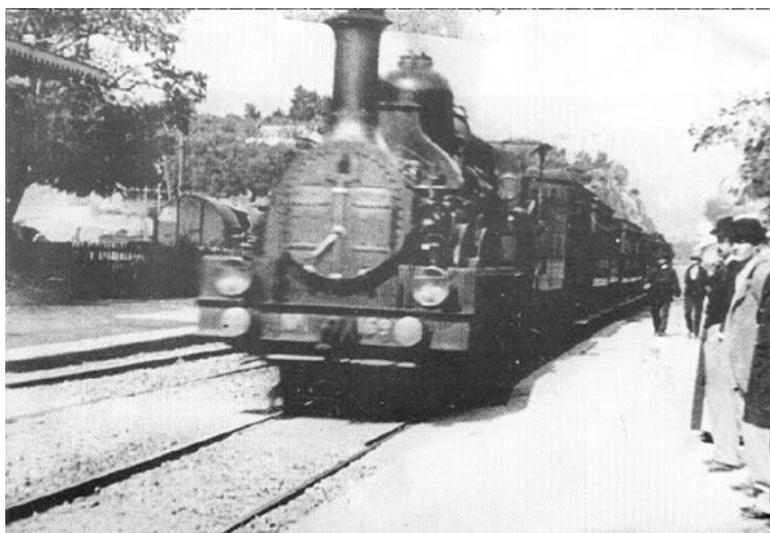
1.1 Dispositivo e Cinema

Em *Cinema ou o Homem Imaginário* (1970), Edgar Morin chama atenção para um mecanismo de participação efetiva na origem da percepção cinematográfica, que denomina "projeção-identificação". Morin verifica que as impressões da vida e da realidade próprias das imagens cinematográficas são inseparáveis de um primeiro

ato de participação. Com o tiro de revólver em direção à câmera/espectador em “*The Great Train Robbery*” (1903, de Edwin Porter), ou quando o trem chega à estação, e avançando sobre a plateia, na histórica sessão de 28 de dezembro de 1895 dos irmãos Lumière, os espectadores acreditaram que viam "cenas de um realismo espantoso" (MORIN, 1970:151), e não tardaram a cair em si e perceberem que sentiam uma "impressão da realidade".

Como espetáculo, o cinematógrafo de Lumière excita a projeção-identificação. Apresenta já além disso uma situação espectral particularmente pura, pelo facto de estabelecer a maior segregação física possível entre o espectador e o espetáculo. (...) a ausência física dos atores, assim como das coisas, torna impossível qualquer acidente físico; nada de cerimoniais, que dizer, nada de cooperação prática entre o espectador e o espetáculo. (MORIN, 1970:118)

A ausência ou o atrofiamento da participação efetiva do espectador diante do espetáculo, fora da ação, privado de participações práticas, torna-o mais suscetível ao que lhe é apresentado, provocando uma transferência subjetiva. Para Morin, o espectador da sala escura é o sujeito passivo em estado puro, numa intensa participação psíquica e afetiva, que tem seu fluxo psíquico integrado ao fluxo do filme, desenvolvendo uma nova subjetividade.



L'Arrivée d'un train à La Ciotat, 1895. Auguste e Louis Lumière

O uso do termo "dispositivo" frente a "aparato", nas teorias de cinema, é discutido desde o seu uso inicial para definir o estado psíquico que caracteriza o espectador durante a projeção. Em *Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base*¹², Jean-Louis Baudry usa o termo "dispositivo" para referir-se especificamente à situação de projeção, relacionada ao lugar do espectador e às relações de poder envolvidas, distinguindo-o do termo "aparelho de base", no que se refere ao conjunto de aparelhos e operações de produção e projeção de um filme. O termo "aparato", entretanto, não é aqui adotado por não trazer a ideia de uma organização específica, e para que não se confunda com o termo "aparelho de base" proposto por Baudry. Optando-se pelo uso do termo "dispositivo", adota-se o que Jacques Aumont, em *A Imagem*¹³, define pelo conjunto de determinações sociais que envolvem a relação do espectador com a imagem, que "figuram em especial os meios e técnicas de produção das imagens, seu modo de circulação e eventualmente de reprodução, lugares onde elas estão acessíveis e os suportes para difundi-las" (AUMONT,1993:139). Alguns pontos iniciais de análise do dispositivo, entre o espaço do espectador e o espaço da imagem, merecem maior atenção.

A dimensão espacial do dispositivo regula a distância psíquica entre um sujeito espectador e a imagem. No que organiza a percepção do espaço representado, não somente pela imagem mas também pelo próprio espaço plástico que se dá a imagem, ocorre a construção ativa de um espaço imaginário tridimensional pelo espectador, no qual estabelece, por sua vez, relações de "ao lado de", "em volta de" e "dentro de". O tamanho da imagem determina sua visão através das dimensões físicas que definem sua percepção. É notável o quanto difere uma fotografia ampliada em 10x15cm de uma pintura de Michelangelo na Capela Sistina. Essa característica é importante pela força que uma imagem de grandes dimensões pode exercer sobre um espectador que se vê esmagado por ela, enquanto uma de pequena dimensão pode estabelecer uma relação de proximidade ou posse.

Outro traço essencial que define o dispositivo é sua moldura. Essa fronteira material da imagem manifesta principalmente seu circundamento, mais que sua

¹² Publicado em francês em 1970, traduzido para o português em 1983.

¹³ Publicado pela primeira vez em 1993.

limitação. Aumont destaca dois tipos de moldura. A moldura-objeto, que delimitará sua fronteira material; e a moldura-limite, que será seu limite sensível ao interromper a imagem. Juntas, garantem um isolamento do campo visual, tornando a percepção mais nítida. Em sua função simbólica, a moldura pode indicar ao espectador que determinada imagem, encerrada de uma forma específica, deve ser vista como tal e de acordo com certas convenções ou mesmo dessacralizada na ausência de uma moldura-objeto.

A dimensão temporal do dispositivo apresenta modalidades bastante diferentes de como o tempo se apresenta na imagem e de como a imagem se apresenta no tempo. Enquanto as imagens podem ser não temporalizadas (pinturas, fotografias), temporalizadas (cinema e vídeo), fixas ou móveis, única ou múltiplas no espaço: "não é portanto a imagem em si que inclui o tempo, mas a imagem em seu dispositivo" (AUMONT,1993:170). A exemplo da situação cinematográfica, em que o encontro do espectador e do dispositivo suspende a separação do espaço percebido, do estado da propriocepção¹⁴, e faz surgir uma imagem no espaço escuro, delimitada por sua moldura-limite.

Uma dimensão simbólica do dispositivo ainda pode ser obtida a partir de seu suporte e de suas técnicas de produção. Enquanto uma imagem impressa apresenta-se mais concreta, manipulável e móvel, a imagem projetada é impalpável, dificilmente transformável e de difícil deslocamento. A imagem projetada, por ser recebida de forma mais imaterial, feita de luz, carrega consigo uma dimensão temporal mais intrínseca.

As determinações e revoluções técnicas por vezes são pensadas como influentes fatores no valor simbólico do dispositivo, na forma como alteram os modos de ver e pensar e, na apropriação dessas imagens pelo espectador, de forma a veicularem ideologias. Mas foi principalmente o dispositivo como máquina psicológica e social que fomentou as discussões teóricas nas décadas de 1960 e 1970.

¹⁴ Fenômeno que se dá na tomada de consciência da apreensão direta do próprio corpo, de suas partes ao organismo geral.

A discussão sobre os "efeitos subjetivos" produzidos pelo dispositivo cinematográfico ganha espaço a partir de dois importantes trabalhos de Jean-Louis Baudry, *Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base* e *Dispositivo: Aproximações Metapsicológicas da Impressão de Realidade* (1975)¹⁵; que surgem no contexto de uma crítica ao cinema de representação, cuja impressão de realidade pretende criar no espectador a sensação de que a realidade do filme apresentada preexiste ao filme enquanto discurso. Tomando os aspectos materiais (aparelho de base), psicológicos (situação espectral) e ideológicos (desejo de ilusão) do dispositivo cinematográfico, Baudry apresenta as operações que integram o fazer cinematográfico e questiona a vidência destas ao espectador. Em seu ocultamento, assim como no processo de produção capitalista, ressalta a construção de uma ideologia dominante.

O que importa é saber se o trabalho está à mostra, se o consumo do produto provoca um efeito de conhecimento; ou se ele é dissimulado e, neste caso, o consumo do produto será evidentemente acompanhado de uma mais-valia ideológica. (BAUDRY, 1983, p. 386)

Pelo viés psicanalítico, Baudry assimila o espectador de cinema à uma criança no estádio do espelho de Lacan¹⁶ que, dos seis aos oito meses de vida, ainda sem sua motricidade desenvolvida, não é capaz de diferenciar o que é o eu e o outro e recorre ao olhar para sua constituição imaginária. Ao espectador implicado no aparelho de base do cinema, a impressão de realidade se dá quando a percepção e a representação mental não se distinguem, como nos sonhos em que a alucinação está relacionada ao efeito de realidade, e este é induzido a projetar-se na representação. Baseando-se na reprodução das condições psíquicas da caverna de Platão e no estágio infantil pensado por Lacan, destaca o condicionamento do espectador pela "suspensão da motricidade e predominância da função visual" (BAUDRY, 1983: 396). Cita a semelhança e destaca a descrição da construção de um espaço em que as imagens, em forma de sombra, se projetam na tela; a

¹⁵ BAUDRY, 1975 *apud* PARENTE, André. "A forma cinema: variações e rupturas" In MACIEL, Katia. (org.) **Transcineas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009. p. 25.

¹⁶ Jacques-Marie Émile Lacan (Paris, 13 de abril de 1901 — Paris, 9 de setembro de 1981) foi um psicanalista francês. No momento do Estádio do Espelho, o Eu como instância de desconhecimento, de ilusão, de alienação, sede do narcisismo, é situado no registro do Imaginário, juntamente com fenômenos como amor, ódio, agressividade. É o lugar das identificações e das relações duais.

escuridão da sala de cinema e a passiva imobilidade do espectador como a realização técnica do dispositivo da caverna de Platão.

Enquanto o prisioneiro da caverna é iludido com a cópia e o simulacro dos fantoches, Baudry apresenta um espectador conformado pelo dispositivo numa "impressão de realidade", a percepção da representação como uma percepção da realidade, afirmando a "ideologia de representação do espaço-tempo elaborada historicamente" (BAUDRY, 1983:128). Ao sustentar que ideologia é veiculada não apenas pelo plano do conteúdo, mas também pelo plano formal e técnico do dispositivo, Baudry entende que a atividade mental do espectador, na produção de sentido, é suspensão. A imobilidade e passividade do espectador os submete apenas à vivência do que está sendo projetado na tela, não apenas como realidade, mas como realidade que lhe acontece.

É importante destacar o quanto Baudry enfatiza que essa substituição do espectador por instrumentos ideológicos suscetíveis de cumprir a função de sujeito somente se torna eficaz a partir do ocultamento do dispositivo cinematográfico.

A impressão de realidade gerada pelo cinema clássico, na ótica de Baudry, é fruto de um processo de reificação da imagem, de articulação ideológica, determinada a ocultar os processos de representação implicados pelo cinema, como se este pudesse dizer as verdades do mundo sem intermediação. (PARENTE, 2009:26)

Com claras distinções à Teoria do Dispositivo na versão de Baudry, Christian Metz, em *Le signifiant imaginaire* (1977), desenvolve os aspectos subjetivos do cinema de forma mais sistemática analisando o "lugar do espectador". Ainda que este permaneça em condições de apenas "ver-olhar-ouvir" (METZ, 1983: 425), já não é mais tomado como sujeito empírico na sala, mas como sujeito que manifesta reações diversas em cada sociedade. Ao questionar como o dispositivo induz certo tipo de espectador, ou como se comporta o sujeito espectador durante a projeção, Metz articula um espectador suposto pelo filme, tal qual as intenções que o cineasta constrói ao dirigir-se à plateia. Tal ressalva explica reações comuns em grandes públicos, apesar das distâncias de formação que os separam.

Concentrando-se nas relações entre técnica, estética e ideologia, Jean-Louis Comolli, em sua série de artigos intitulados "Técnica e Ideologia", publicados em

1971-1972 em *Cahiers du Cinéma*, reflete sobre como essa relação reproduz uma ideologia ao espectador. Ele transfere para a organização discursiva o que em Baudry parece ser um efeito específico do aparelho de base pela câmera/projeção. Especialmente a partir da pregnância ideológica da câmera, Comolli identifica, na profundidade de campo, uma demanda realista, uma “ideologia do visível”, na qual o dispositivo não está visível, mas permite ver. Logo, não se trata de uma crítica à dissimulação do dispositivo, mas a uma abertura às possibilidades que se tem de surpreender o espectador e forçá-lo a pensar. Visando combater a ideia de um espectador passivo, assujeitado por um viés hipodérmico, diversas teorias criticam as generalizações postuladas pela Teoria do Dispositivo de Baudry, por não considerar a textualidade fílmica.

As pesquisas de Laura Mulvey sobre as relações entre o cinema e o feminismo exploram as posições do sujeito favorecidas pelo estilo clássico da narrativa, chamando atenção para duas dimensões da experiência do espectador diante do filme: "(1) a da fixação na imagem; (2) a da identificação com as posições dos personagens no enredo" (XAVIER, 2005:178). Desta forma, realça a produção subjetiva do espectador pela orientação do desejo. As teses desenvolvidas por David Bordwell e Noel Carroll são exemplares no combate à Teoria do Dispositivo no que descartam a psicanálise e propõem uma psicologia cognitivista do cinema. Ao combater a ideia de um espectador, Bordwell e Carroll determinam um modelo de percepção no qual o espectador está envolvido num processo cognitivo que conduz a operações de leitura que não são universais, mas culturalmente variáveis. A ocultação do dispositivo não é necessária, preocupa-se mais em discernir as condições que podem ocorrer a recepção do filme e as operações racionais do espectador.

Gilles Deleuze, em *O que é um dispositivo* (1990), destaca que não se trata de pensar na produção, ou não, de uma ilusão promovida pelo dispositivo, mas que é mais importante notar de que forma, a partir do dispositivo, pode-se tecer novas formulações imagéticas e experiências de mundo a um sujeito posto em crise. Em *Cinema 2: A imagem-tempo* (1990), Deleuze critica a ilusão do movimento pelo intervalo de dois instantes fixos ao apresentar um equívoco em relação à própria percepção do tempo. Fundamentado pelos trabalhos de Henri Bergson, sobretudo em *Matéria e Memória* (1990), sobre as relações entre cérebro e consciência,

Deleuze defende o fluxo temporal da imagem como seu ponto essencial. É a duração que o cinema vem a tornar visível. Trata-se, porém, de um tempo que se desdobra a cada instante em presente e passado, de um tempo que não é cronológico, mas cindido, simultâneo. E é através do dispositivo cinematográfico que se irrompem os modos de percepção no sujeito, capaz de tornar visível o tempo, o pensamento e o sonho. Deleuze observa o cinema como produtor de múltiplas subjetividades que escapam de uma subjetividade constituída a partir de formações discursivas dominantes.

A crítica à Teoria do Dispositivo proposta por Baudry é essencialmente à suposta passividade do espectador, que implica uma redução da narrativa cinematográfica, seja ela clássica ou não. De fato, o espectador constrói o filme ao tentar compreendê-lo. O trabalho de produção de uma nova subjetividade ganha força com o horizonte virtual aberto cada vez mais pelas novas tecnologias da comunicação.

2. Um lugar de passagens

É possível observar que justamente no momento em que um modelo representativo industrial de cinema é consolidado, surgem também outras formas que escapam a este modelo. Criado a partir do cinema, o conceito de dispositivo chega a outros campos artísticos, em especial à Artemídia (fotografia, vídeo, instalações, interfaces interativas, etc.) que aponta para mudanças no papel do espectador. Em virtude principalmente do surgimento de obras que extrapolam suas especificidades, uma outra mentalidade começou a ser esboçada em meados dos anos 70, e questões sobre o cinema e as variações do dispositivo, fora do contexto clássico, resultaram na inserção do cinema na problemática das artes visuais

Um dos primeiros a evidenciar este novo modelo de pensamento acerca do dispositivo, e defender uma ampliação do conceito de cinema, foi o crítico norte-americano Gene Youngblood, em *Expanded Cinema*, livro publicado em 1970. Ao destacar uma espécie de retorno ao primeiro cinema que os filmes experimentais *underground* exploravam na multiplicação de telas, na variação dos suportes e modos de projeção, enfim, na não padronização na forma de produção e exibição de filmes, Youngblood criticou o modelo cristalizado de cinema que industrialmente se firmou. O cinema expandido não era apenas os filmes computacionais, imagens holográficas, projeções esféricas, mas, principalmente, uma consciência ampliada do espectador, a partir da aposta na indistinção entre arte e vida.

Importantes teóricos do cinema e do vídeo, como Raymond Bellour, Philippe Dubois e Anne-Marie Duguet também problematizaram a questão do dispositivo. Por um lado eles buscam mostrar que o cinema é capaz de produzir uma imagem que escapa à representação, aos esquematismos da figura e do discurso, ao deslocar-se em relação às suas formas dominantes e miscigenar-se com outros dispositivos e meios de produção imagética. De outro, repensam as relações entre o dispositivo e o observador a partir da construção de novas temporalidades múltiplas e complexas. Apontam o espectador situado no interior da obra, não apenas como ferramenta de ativação do dispositivo, mas também para ser experimentado juntamente com as imagens.

Raymond Bellour, a partir da organização do livro e da exposição *Passages de l'Image* (1990), em Paris, questiona a impossibilidade de tratar os meios como separados e independentes. Ao invés de se tensionar os meios individualmente, é mais importante pensar nas passagens que se operam entre fotografia, cinema, vídeo e as mídias digitais, pois embora as origens das imagens sejam diferentes, elas migram a todo momento de um meio a outro, a ponto de caracterizarem-se como figuras em trânsito permanente. A passagem "Entre-Imagens" é o campo conceitual explorado por Bellour para comentar o lugar de encontro do cinema e as novas mídias, em que não se pode mais tratar das especificidades do cinema, da fotografia e da pintura.

O cinema encontra-se, a cada caso, redistribuído, transformado, imitado, reinstalado e seu espectador dissolvido, fragmentado, dividido e intermitente. Para Bellour, ao encarar essas novas possibilidades de construção, o espectador é levado a compor e recompor fragmentos de imagens e de palavras a partir dos elementos que cada dispositivo, ao seu caso, proporciona. Ou seja, como no caso de instalações audiovisuais em que se encontra diante de obras-dispositivos, nas quais os percursos não são pré-definidos, nem mesmo seus modos de recepção, o observador é encarregado da tarefa de definir seu próprio percurso pela obra.

Em vista de um cinema capaz de deslocar sua forma dominante ao hibridizar-se com outros dispositivos e meios de produção, Anne-Marie Duguet, em *Dispositivos* (2009), destaca o vídeo como o dispositivo capaz de radicalizar estas experiências ao promover uma nova forma de pensar as passagens entre as imagens. "O problema não é mais o da natureza do vídeo, e sim o de sua contribuição para a arte infinitamente plural das últimas duas décadas" (DUGUET, 2009:49). Partindo desta afirmação, Duguet aborda a experimentação com o vídeo a partir do Fluxus e diversas outras correntes artísticas durante os anos 60¹⁷, como grande parte do desenvolvimento de novas concepções de arte contemporânea determinadas pela percepção da obra e suas experiências com o espectador.

¹⁷ O movimento Fluxus manifestava-se na mescla das mais diversas formas de arte: música, dança, teatro, artes visuais, poesia, vídeo, fotografia, com ênfase em processos de happenings e performances que constantemente convocava os espectadores a participar dos espetáculos. Outros importantes movimentos da época foram a Body art, Land art, a Arte Conceitual.

O dispositivo eletrônico é tomado como "máquina e maquinação", que visa, para além de sua organização técnica, a produção de experiências perceptivas específicas por meio de suas instâncias enunciadoras ou figurativas. Muitas vezes a revelação do processo de produção da obra é parte do desejo de desconstrução do cinema por parte das experiências. Os elementos do filme, suas etapas de produção e o processo de construção são a própria obra, "obra em progresso". É justamente a maleabilidade do vídeo e a diversidade de proposições que ele incita, que o torna um dispositivo privilegiado. As instalações audiovisuais destacam-se entre as produções em vídeo por explorarem essas múltiplas lógicas discursivas possíveis, e por solicitarem uma participação física mais ativa do visitante, remetendo-o à sua própria atividade perceptiva.

Ela é, por excelência, 'obra aberta', nos sentidos de que se presta a uma infinidade de interpretações, de que não se pode ser mais um produto acabado e de que cada uma de suas atualizações implica a variação. (DUGUET. 2009, p. 53).

Nestas "obras em situação"¹⁸, evidenciar o dispositivo, expor o próprio processo de produção da imagem, a arquitetura específica e o corpo do visitante, implica perceber as técnicas e os processos de subjetivação, que atuam na construção de um novo regime espectral na atualidade. Se a "Forma Cinema"¹⁹ é um modelo de representação consolidado no século XX, que resulta de uma série de experiências relacionadas a um tipo de produção de subjetividade, calcada na suspensão da motricidade e a predominância da função visual do espectador, as experiências contemporâneas são marcadas pela presença do chamado "efeito cinema"²⁰, que rompem com a distância entre a imagem e o espectador.

Phillippe Dubois explora, em *Cinema, Vídeo, Godard* (2004), tanto a dimensão tecnológica quanto a força simbólica do vídeo, não só produtor de imagens como também de afetos que conduzem a virtualidades imateriais e circulatórias. Ao inserir-se na grande discussão acerca do vídeo que visa dividir os

¹⁸ Termo usado por Robert Morris nos anos oitenta para definir a concepção artística através da qual a atenção não se fixa mais sobre os objetos, mas nas situações que os colocam em cena.

¹⁹ Forma particular de cinema que se tornou hegemônica, que envolve ao menos três elementos distintos: uma sala de cinema, a projeção de uma imagem em movimento e um filme que conta uma história com cerca de duas horas.

²⁰ DUBOIS, Philippe. Sobre o "efeito cinema" nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo. In: MACIEL, Katia. (org.) **Transcineas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009. p. 85

efeitos, valores e funções entre as imagens (obras *single channel*²¹, ou que necessitam de um monitor ou tela) e os dispositivos (instalações audiovisuais, em geral, com múltiplas telas, a implicação do espectador em relações físicas, perceptivas e as configurações específicas de cada espaço), Dubois afirma que é mais importante pensá-los como imagem-dispositivo. A imagem-dispositivo, ao invés de representar algo, surge como uma forma que presentifica. O vídeo não mais deve ser considerado como uma imagem entre o cinema e o computador, mas como um modo de pensamento, um estado da imagem. A contribuição do vídeo na hibridização dos dispositivos e nas passagens do cinema para outros ambientes destaca o importante deslocamento nos papéis habituais do espectador e o novo contexto de observação.

Ao longo da história do cinema, notabilizam-se múltiplas experiências e desvios do modelo de representação industrial (M.R.I)²² do dispositivo cinematográfico, promovidos pelas passagens entre-imagens, das quais é possível destacar três importantes momentos: o cinema expandido, a videoarte e o cinema de exposição, cujas diferenças podem ser pensadas a partir das variações do dispositivo.

2.1 Cinema Expandido

O termo “cinema expandido” – autores do cinema experimental, em particular Jonas Mekas, utilizavam esse termo antes mesmo dele ser empregado por Gene Youngblood – refere-se a todo espetáculo que excede ou modifica o ritual cinematográfico convencional: projeção sobre uma tela diante dos espectadores em uma sala escura. A multiplicação das telas, a inclusão do observador em um contexto específico, a desconstrução e a problematização do próprio termo “cinema” são propostas que visam à produção de um espetáculo multimídia, à aproximação entre cinema, teatro e performance.

²¹ A exibição convencional em tela única

²² Termo empregado por Noël Burch, também entendido por “estética da transparência”, utilizado por Ismail Xavier em **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Experiências como *Napóleon* (1927), de Abel Gance, e *Chelsea Girls* (1966), de Andy Warhol, produzem um efeito de desorientação e rompimento narrativo e descontinuidade entre os pedaços da tela. Em *Napóleon*, Abel Gance realiza uma projeção feita em três telas, que podem ser consideradas como a primeira apresentação de um filme em múltiplas telas. A projeção descontínua de três cenas caracterizou o que Gance chamava de "polivisão", no qual gerava o poder de ubiquidade no espectador ao presenciar o choque de duas ou mais imagens simultaneamente. Em *Chelsea Girls*, Andy Warhol projeta em duas telas paralelas duas imagens feitas a partir de duas câmeras em planos-sequências de personagens dentro do Hotel Chelsea, como se ambas estivessem convivendo no mesmo espaço enquanto projetadas simultaneamente. O som de uma tela contamina a outra, não há sincronização.

No Brasil, o filme *Alma do Brasil* (1931), de Líbero Luxardo, inaugura a divisão da tela em telas menores como linguagem filmica ao multiplicá-la, primeiramente em cinco telas formando um losango, numa clara alusão à bandeira do Brasil e, em seguida, em um formato de "V", de três telas. A multiplicidade de telas no cinema expandido torna mais complexa a formulação narrativa pela descontinuidade ou prolongamento das telas. Também a produção de imagens sem a utilização de aparelhos de captura ou projeção foi estratégia comum ao cinema expandido, ao interrogar o próprio fazer cinematográfico, a exemplo de Stan Brakhage, que realizou filmes simplesmente colando asas de borboletas sobre uma película virgem, como em *Mothlight* (1963).

Cineastas estruturalistas como Tony Conrad e Paul Sharits ao isolarem os aspectos de granulação, película e flickagem exploraram as propriedades básicas do aparato filmico. Em *The Flicker* (1966), Tony Conrad explora a própria película de projeção como a forma do filme. A luz que atravessa o negativo, criando imagens claras ou escuras pelo efeito de flickagem, provoca uma experiência perceptiva, enquanto o espectador também ouve o som de um projetor rodando um filme. *N.O.T.H.I.N.G.* (1968) é realizado a partir da vibração e ritmos de cores resultantes da projeção de quatro frames monocromáticos – branco, amarelo, vermelho e verde – ininterruptamente. Apenas a luz no projetor sobre a película e uma cadeira permanecem no espaço de exibição, o efeito de flickagem mais uma vez esvazia o filme de significado ao ressaltar sua forma física. Trata-se de interromper o fluxo

narrativo do cinema convencional e criar novas condições de experiências sensoriais.

2.2 Videoarte

O uso de tecnologias audiovisuais como fonte de expressão artística inaugurou o desenvolvimento da videoarte nos anos 60. A partir de fenômenos como a multiplicação de telas, o dispositivo de circuito fechado, a coexistência entre imagem e objeto, linguagens e estéticas típicas do cinema, a videoarte realiza a passagem "entre-imagens", das imagens em movimento para os territórios da arte, constituindo o marco de entrada do cinema nos museus e galerias. Por meio do desenvolvimento de obras que problematizam a materialidade, a sensorialidade e os limites perceptivos do corpo do espectador, que é chamado à cena para ser experimentado juntamente com as imagens, diversas modalidades de percepção podem ser produzidas. A prática da videoarte começou com artistas como Nan June Paik, Bruce Nauman, Vito Acconci, Peter Campus e Dan Graham, que integraram o vídeo às suas performances, além de realizarem as primeiras instalações utilizando aparelhos televisores.

No Brasil, a chegada do vídeo apontava para uma extensa experimentação e apropriação tecnológica provenientes dos novos paradigmas de produção das imagens, pelos atos estéticos e pela *performance* nas artes visuais. A partir de 1974, através de um aparelho Portapack da Sony (câmera que gravava imagens em preto e branco, em fita magnética de 1/2 polegada, em rolo aberto), vinda dos Estados Unidos pelas mãos de Jom Tom Azulay, e à disposição de um grupo de artistas como Sônia Andrade, Fernando Cochiaralle, Anna Bella Geiger e Leticia Parente, marcou-se o surgimento da videoarte brasileira. Por restrições tecnológicas que lhes limitava explorar as especificidades do vídeo e certa precariedade técnica, essa primeira geração de videoartistas utilizava o meio videográfico para forçar um pensamento crítico da sociedade, como uma inflexão sobre as atitudes do corpo a partir do registro de gestos cotidianos repetidos de forma ritualística e encenados de forma irônica, para forçar o pensamento a refletir sobre o intolerável.

O momento brasileiro de passagem entre-imagens, em que o cinema experimental e as artes plásticas contaminam-se, pode ser expresso na ideia de *Quasi-Cinema*, proposta por Hélio Oiticica, e que sintetiza as experiências audiovisuais em forma de instalações e ambientes imersivos, nas quais o dispositivo e a própria experiência da obra são vividos como personagens principais. São conjuntos cada vez mais articulados, multiplicados, agenciados, organizados no espaço-tempo que se apresentam nas instalações. Somente nos anos 80 o videocassete e pequenas câmeras com gravadores e reprodutores de vídeo chegaram ao uso doméstico e ampliaram o uso do vídeo em experiências artísticas. Data deste período também a aproximação dos experimentos artísticos em programas televisivos.

Com sua grande mobilidade e flexibilidade técnica, o vídeo propõe todos os tipos de possibilidades para repensar e reestruturar as relações entre o dispositivo, o objeto visto, a imagem em movimento ou parada, o espaço arquitetônico e o tempo do cinema como conteúdo e forma. Na condição de imagem, de estética e de dispositivo, essas obras apresentam o que Philippe Dubois classificou como "efeito-cinema" na arte contemporânea. Ao invés de ser o objeto que se apresenta no espaço de recepção como algo acabado, a obra de arte aberta se lança nas modalidades de criação que mais dominam a produção em vídeo: as instalações e as performances.

As instalações são criadas dentro de um regime de variações e durações definidas pelo agenciamento por vezes maquínico, conceitual e social em que a experiência do observador está em jogo. Ao transformar profundamente tanto o modo de produzir imagens quanto a relação entre imagens e observadores, o dispositivo eletrônico pode ser tomado como uma questão íntima à videoarte, pois nele a obra não mais preexiste ao espectador, como objeto autônomo. Seu ponto central é a experiência do espectador que participa da mobilidade da obra ao efetuar a percepção na duração de um percurso da obra como um processo. Segundo Kátia Maciel:

Telas flutuando no espaço, formando-se na fumaça, respondendo à nossa presença, assim como histórias que se constroem em tempo real, oferecem alternativas e se misturam às nossas são algumas das experiências contemporâneas que têm envolvido espectadores ativos de maneiras inéditas. (MACIEL, 2009:19)

Cabe, então, perceber o que acontece ao espectador de cinema, quando passa da grande sala escura e comunitária para uma visão de filme individualizada, na posição móvel do espaço do museu. Para apresentar adequadamente essas obras híbridas, os cubos brancos das galerias e museus tornam-se caixas-pretas, entretanto, são instáveis quaisquer afirmações sobre o que sente o espectador que passa da duração imposta pelo filme, em sua arquitetura hegemônica, para um modo de visão mais segmentado e distraído. Ao solicitar todos os sentidos do espectador, a instalação compromete o corpo todo, não somente a visão, ao se inscrever no espaço da obra. E a maior contribuição das novas tecnologias é a reconfiguração do corpo do espectador nas obras de arte contemporânea. Como afirma Bellour:

Estabelece-se assim, uma forma inédita de montagem: não mais plano a plano, porém tela a tela, saltos dos olhos inscritos no espaço, colagens escancaradas exibidas pela maquinaria. Passa-se da fragmentação do corpo às da percepção e de sua referência. (BELLOUR, 2009:109)

2.3 Cinema de Exposição

Num cenário em que o trânsito das imagens, suas linguagens, suportes e temporalidades geram cada vez mais criações artísticas diversas, percebe-se também a multiplicidade de experiências que escapam da previsibilidade que seus dispositivos propõem. É justamente nessas possíveis variações promovidas pelos diversos agenciamentos de um dispositivo que hoje se chega a refletir sobre um outro estatuto da imagem e do observador na atualidade.

Em se tratando dessas instalações, Raymond Bellour, no artigo *De um outro cinema* (2009), aponta para uma constante transformação dessas obras pela explosão que provoca nos limites no campo das artes plásticas e por um suposto estado de crise interna do cinema²³. A força dessas obras está em abrir cada vez mais espaço para um "outro cinema", sob diferentes lógicas, de novas subjetividades e experiências inéditas. Com o campo das experimentações audiovisuais em efervescência no final dos anos 70, o pioneirismo nas pesquisas em

²³ A possibilidade de um cinema outro ao hegemônico não implica, entretanto, necessariamente a crise da sua forma dominante. É mais interessante compreender a tensão que ocorre entre o cinema e seus desvios para a formação de novas subjetividades que ultrapassem dualismos.

instalações audiovisuais no Brasil é conferido a Sonia Andrade, Rafael França, Diana Domingues, Regina Vater, Artur Matuck, Tadeu Jungle, Walter Silveira e Roberto Sandoval.

O cinema de exposição se estabelece como o campo de enfrentamentos entre experiências que ultrapassam os limites de espaço e tempo do cinema e experiências que intensificam os deslocamentos propostos pela videoarte. Ao longo de seu percurso, o espectador depara-se com a tensão entre os campos. Não se trata, portanto, de desconstruir o espaço, mas de reinventá-lo. A primeira videoinstalação interativa no Brasil pode ser atribuída à Regina Cantoni, em 1987, quando realiza “Ao Vivo”, trabalho em que a entrada do espectador no ambiente dispara um alarme e o sistema de vídeo. “Assim que o disparo é ouvido, entra o título do trabalho, e uma luz é acesa apontando o caminho da saída.” (MELLO, 2008:153).

Ao incorporar funções comportamentais e intensificar os efeitos perceptivos visuais e sonoros sobre o corpo do espectador, fica clara a tentativa de envolvimento e participação deste. Requisitado pelo dispositivo, o espectador dessas obras é restituído de suas qualidades sensório-motoras e cria junto com as imagens novos intervalos e novas modalidades de experiência. Ao perceber que suas ações podem interferir na evolução da história, o espectador experimenta a sensação de agenciamento.

Agenciar é, portanto, experimentar um evento como o seu agente, como aquele que age dentro do evento e como o elemento em função do qual o próprio evento acontece. (MACHADO, 2009:72)

Consciente de sua presença na sala de exposição, e percebendo todo o dispositivo e seu funcionamento, o espectador não se ilude com o espaço diegético e também não se confunde com os personagens. A Teoria dos Dispositivos de Baudry não dá mais conta dessas outras experiências. Assim, cabe ressaltar a afirmação de André Parente de que

a noção de dispositivo pode contribuir para uma renovação da teoria do cinema, sobretudo no que diz respeito à ideia de um cinema expandido sob todas as suas novas modalidades, ou seja, de um cinema que alarga as fronteiras do cinema-representativo instituído. (PARENTE, 2009:34).

À medida que a lógica representacional dos dispositivos é perturbada, desconstruída ou tensionada, constata-se que o movimento do cinema de exposição é inverso frente ao cinema clássico, que se desenvolveu com base em um sistema de representação que tem por modelo uma construção orgânica de mundo. "É como se as obras-dispositivos produzissem brechas em suas determinações iniciais, por onde o espectador é conduzido às virtualidades da imagem." (CARVALHO, 2008:169)

As obras-dispositivos convocam, de diferentes maneiras, a presença de um corpo sensório-motor do espectador que precisa se deslocar e interagir na obra em busca de suas temporalidades virtuais. Tomando o conceito de Interatividade de Raymond Williams, utilizado por Arlindo Machado (1997), de que uma interação implica a possibilidade de resposta autônoma, criativa e não prevista da audiência, afirma-se a interação para além do simples manuseio de interfaces de estímulo-resposta. Trata-se da ativação de singularidades, de acontecimentos, já que a obra é a experiência sempre nova de cada observador.

Jean-Louis Boissier fala de "imagem-relação" para designar as imagens que se oferecem à jogabilidade interativa, que solicitam uma intervenção afetiva de seus destinatários. Correlato às proposições e Deleuze, Boissier defende a imagem-relação como a apresentação direta de uma interação, da mesma forma que o tempo não é acrescentado na imagem-tempo, por ser ela mesma a representação direta do tempo.

O cinema de exposição, instalado, predileção de inúmeros artistas contemporâneos, faz dessa variabilidade da relação com a tela ou, na maioria das vezes, com múltiplas telas o traço central de proposições artísticas que implicam, de maneira decisiva, na imagem-tempo no espaço das artes plásticas. (PAÍNI apud BOISSIER, 2009: 120)

3. Experiência Estética

Quando se pensa em cinema, uma das primeiras imagens que vem à mente são as enormes salas escuras com telas grandiosas diante de fileiras de cadeiras, onde os espectadores ficam sentados, uniformemente distribuídos. Nessa organização, os espectadores têm seu espaço determinado, o tamanho da tela já impõe distância, e estes permanecem obedientes durante todo o tempo de exibição do filme. Para melhor entender como se dá a alteração de uma recepção coletiva disciplinada, que não exerce influência no andamento da obra, para uma recepção que, coletiva ou não, abre espaço para a atividade criativa dos espectadores, é importante ressaltar algumas questões acerca da experiência estética e da sociedade em que esta experiência se inscreve.

Walter Benjamin, em seu ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, publicado em 1955, observou a passagem da experiência individual para a experiência coletiva, a partir do surgimento do cinema. Percebendo as diferenças na ordem da recepção, em referência à pintura, Benjamin aponta o cinema como causa da reorganização da percepção e da interação humana através de seu modo de produção. Para ele, a estrutura da reprodução técnica, que exige a uniformidade e a repetitividade, elimina a distância do espectador da obra, que até então, era mantida em todas as outras artes, provocando a desvalorização de um valor estético caro à tradição: a aura. "Pois sua aura depende de seu *hit et nunc*" (BENJAMIN, 1978:225). O caráter coletivo da recepção cinematográfica é ainda criticado por Benjamin por modificar a própria atitude da massa diante da arte. As reações individuais são determinadas pela reação maciça do público e, ao mesmo tempo que se manifestam, tais reações controlam-se mutuamente.

Dessa forma, como considerar as novas tecnologias midiáticas frente a uma estética contemporânea dos novos dispositivos? Partindo das noções de liquefação e fluxo que Zygmunt Bauman utiliza para descrever a cultura de nosso tempo²⁴, Priscila Arantes propõe a *Estética do Fluxo* para pensar a estética contemporânea em contraponto aos discursos estéticos da tradição. Enquanto a tradição prega

²⁴ BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

formas fixas de objetividade, de índices de beleza, o que presenciamos na atualidade é um constante fluxo de ideias, vivemos dentro da lógica da indeterminação, daquilo que se dá no trânsito e em contínuo devir.

Falar em estética do fluxo, portanto, é falar de imprevisibilidade, de abertura, de multiplicidade de estados possíveis, de ruptura com as formas fixas e perenes, por tudo que é sólido desmancha no ar. (ARANTES, 2007:234)

O fluxo constante na desconstrução e reconstrução do dispositivo cinematográfico conduz para a própria estrutura da obra aberta, que permite, por sua vez, oscilações e indefinições comportamentais na experiência estética. As propostas de solicitação da participação do espectador na produção de um evento único e com duração própria, característico das obras-dispositivos contemporâneos, definem o percurso do espectador pela obra como o ponto central da experiência estética. Segundo César Guimarães:

O que é específico da experiência estética é o fato de a comunicação de experiências se realizar por meio de performances artificiais: 'o objeto artístico torna-se o *medium* de uma presentificação de experiências', sem que ele mesmo esteja inserido em um contexto de experiências determinado: são aqueles que se engajam na experiência estética que se servem desse *medium* para tomar consciência de suas próprias experiências (GUIMARÃES, 2006: 16).

Logo, se pensarmos que a experiência do cinema sempre esteve confinada aos contornos da tela e à linearidade temporal, e que, qualquer movimento que distraia o espectador interrompe o fluxo narrativo da situação cinema, o que essas obras-instalação apresentam é o que Kátia Maciel denomina como uma *Estética da Interrupção*. A ruptura da distância entre a imagem e o espectador é o que gera uma situação na qual se participa das imagens como uma experiência no tempo e no espaço.

O que define o comportamento diante da obra não é mais uma duração contida nos limites de uma tela, mas o instantâneo do corte, da ruptura, da montagem e combinação disponível ao participante. Interromper para modificar. Interromper significa suspender; atalhar; fazer parar por algum tempo. (MACIEL, 2006:73)

As propostas audiovisuais contemporâneas criam, cada vez mais, situações para as quais o espectador é estimulado a ativar a experiência, que somente acontece entre dispositivo e observador.

3.1 A participação do espectador

Não há como pensar as proposições da artemídia que se constrói a partir do uso dos novos dispositivos tecnológicos sem estabelecer continuidades entre os movimentos artísticos históricos. A partir do Movimento Neoconcreto brasileiro, e a forma como ele problematiza a quebra da moldura e a espacialização da pintura, é possível notar o processo que resultou na inclusão do espectador na obra.

Na década de 60 os neoconcretistas suscitam no Brasil a desmistificação do objeto artístico e de sua unidirecionalidade, reivindicando a participação do espectador em regime de co-autoria. A obra de Hélio Oiticica, ao propor novas formas de se pensar o objeto artístico, provoca uma série de rupturas na arte neste período. Classificando sua obra como Arte Ambiental, Oiticica apresenta suas primeiras experiências no espaço, as quais classificou de Penetráveis. Nelas, o espectador participava da obra numa comunicação direta pelo gesto e pela ação em que o conjunto perceptivo sensorial domina.

Buscando uma obra plástica que extrapole os limites espaciais da tela, Oiticica dá seguimento ao que faziam os construtores do fim da figura e do quadro - Kandinsky, Malevich, Tatlin, Mondrian – que propuseram o problema da não-objetividade da arte. No Brasil da década de 50, as experiências de Lygia Clark e os poemas-objetos de Ferreira Gullar já chamavam atenção para o fenômeno da demolição do quadro enquanto forma fechada. Raymundo Colares, Antônio Dias, Artur Barrio, Iole de Freitas, Arthur Omar, Antônio Manuel, Lygia Pape e Carlos Vergara são exemplos de artistas que buscavam transgredir o objeto convencional da arte usando recursos audiovisuais.

A Nova Objetividade²⁵, defendida por Oiticica, se opunha à pura contemplação transcendental do espectador, proporcionando-o uma participação sensorial ou semântica. Por meio dessas experiências de vanguarda, o indivíduo é levado à uma “supra-sensação”: para a descoberta do seu centro criativo interior. A ideia e a experiência da obra se tornam mais importantes do que o objeto produzido.

25 Esta noção começa a ser definida por Hélio Oiticica no evento *Propostas 66*, realizado na Fundação Armando Álvares Penteado (Faap), em São Paulo. Visa examinar a situação da arte no país e traduz as experiências das vanguardas brasileiras em uma tendência à superação dos suportes tradicionais (pintura, escultura etc.), em proveito de estruturas ambientais e objetos.

O que seria então o objeto? Uma nova categoria ou uma nova maneira de ser da proposição estética? A meu ver, apesar de também possuir esses dois sentidos, a proposição mais importante do objeto, dos fazedores de objeto, seria a de um novo comportamento perceptivo, criado na participação cada vez maior do espectador, chegando-se a uma superação do objeto como fim da expressão estética. Para mim, na minha evolução, o objeto foi uma passagem para experiências cada vez mais comprometidas com o comportamento individual de cada participante; faço questão de afirmar que não há a procura, aqui, de um "novo condicionamento" para o participante, mas sim a *derrubada de todo condicionamento* para a procura da liberdade individual, através de proposições cada vez mais abertas. (OITICICA,1986 :82)

Em seus Parangolés, o próprio ato de se vestir já constitui um aspecto vivencial da obra, que requer uma participação corporal completa. Além de vestir o corpo, pede-se que dance. Nesta inter-relação do espectador-obra, o parangolé é a anti-arte por excelência ao fazer com que o público deixe de ser apenas espectador e assuma a dimensão criativa da obra artística. Por estas características, Oiticica passa a chamar os espectadores de "participadores".



Nildo da Mangueira, com Parangolé, 1964

Em consonância com o restante de sua obra, Oiticica junta-se a Neville D'Almeida e começa a explorar o cinema em seus trabalhos por meio de invenções-experimentos, às quais o artista deu o nome de experiências *Quasi-cinema*, como

proposição alternativa à “situação-cinema”. Como diz Neville, “quando pensamos nas Cosmococas, a palavra ‘instalação’ ainda não fazia parte do vocabulário”²⁶.

O projeto *Nitro Benzol e Black Linoleum (1969)* trata-se de uma série de instalações e performances que acontecem em paralelo à uma exibição de filmes. Os espectadores são convidados a inalar potes de nitro benzol ou essência de jasmim, beber Coca-Cola e trocar peças de roupa enquanto um vídeo com imagens de "performances improváveis" é projetado. O *Quasi-cinema* não é cinema, não é fotografia nem é performance e não deixa de conter características inerentes a todas essas formas de expressão. A linguagem nova que se impõe é sobretudo a não-linguagem, aquela que se define por si própria, ciente de seus recursos e adquirindo sua autonomia particular. O conjunto experimental *Cosmococa – Program in Progress* começou a ser pensado por Oiticica e Neville d’Almeida na década de 70, para realizar um projeto cinematográfico composto por projeção de slides que revelasse o aparato e sua construção da percepção de tempo.

Hélio Oiticica, no momento auge de suas descobertas sobre a interação e a importância da participação para o acontecimento do trabalho artístico, cria o termo *Program in Progress (1973)* e une a série de trabalhos determinados como *Quasi-cinemas*. Ambientes imersivos e de participação diante de slides cinematográficos, os *Quasi-cinemas* incluem uma série de nove blocos-experimentos chamados *Cosmococas* onde tiras de cocaína são fotografadas em capas de livros e discos e apresentados junto a objetos numa sala-cosmo, ambiente de instalação que descreve como “o carrossel de slides, a trilha sonora, as instruções e o tempo”, evocando o uso da cocaína como matéria e forma no nome *Cosmococa*, enquanto o sub-título *Program in progress* insiste na ideia de seriação e de incompletude permanente da obra, sempre em desenvolvimento e sempre aberta ao participante, destacadas em formato de cinema-instalação. O termo *Quasi-cinema*, por sua vez, questiona a forma hegemônica de se fazer cinema, ao propor uma abordagem prática mais sensorial na relação do espectador com a obra fílmica.

²⁶ Em depoimento ao jornal Folha de S. Paulo, 30/09/06, “Galerias Investem em Hélio Oiticica”



Cosmococa - program in progress, CC1 Trashiscape

Cosmococa - Programa in Progress - inclui nove bloco-experimentos elaborados de 13 de março de 1973 a 13 de março de 1974, identificados pela abreviatura *cc*, seguida de um número marcando a sequência cronológica de sua invenção. Cada bloco é composto por uma série de slides – fotografados no ato de espalhar carreiras de cocaína nas capas de livros, discos e outras superfícies –, de uma trilha sonora, de textos, de uma proposta de atuação do público em um ambiente determinado. Em nenhum deles há filme. O que os *Cosmococas* propõem é uma alteração do modo de recepção clássica ao transportar o espectador para uma relação com ele mesmo implicado em seu processo de recepção como forma sensível. Desconstrói-se a figura de uma plateia silenciosa e imóvel para dar lugar à novas formas de sensorialidade. Através de um espaço ativado pelo próprio espectador, implicado em seu processo de recepção e instigado por instruções em cada bloco, a obra provoca uma experiência supra-sensorial. A recusa de seguir as regras encerra uma possibilidade de vivência.

CC1 Trashiscapes é o primeiro bloco, de 13 de março de 1973. Ao adentrar no ambiente, recebe-se uma lixa de unha e encontram-se colchões no chão. O espectador pode deitar-se e “se lixar” enquanto assiste às imagens projetadas nas duas telas e ouve o som que, quase acidentalmente, toca. Fotos diversas são projetadas em duas paredes inteiras: o rosto de Buñuel, capa do *New York Times Magazine*, de 11 de março de 1973; um poster de Luis Fernando vestindo o Parangolé 30 Capa 23 M’ Way Ke; a capa do álbum de Frank Zappa:

Weasel Ripped My Flesh e uma foto de Neville falando ao telefone. A apropriação de imagens de livros, jornais e capas de discos associadas à presença de cocaína como uma forma de redesenhar as imagens, destaca o sarcasmo de inserir no contexto artístico estes produtos característicos de consumo em massa.

Composta por áudios com trechos do baião de Luiz Gonzaga, trechos de Pífaros de Caruaru, músicas de Stockhausen, Hendrix, sons de rua, a trilha sonora funciona como uma espécie de estímulo ao movimento, à ação, como mais uma forma de proporcionar uma fruição ativa entre o público e a obra. Aos slides, Oiticica dá preferência a uma não-narração de imagens, subvertendo a situação audiovisual em situação quase-cinematográfica, por meio de uma “fragmentação do cinetismo”²⁷. Apresenta cada um como um frame em potência, ou como se os slides estivessem por se transformar em cenas, ou pela mobilização do movimento. A radicalidade deste momento-frame instaura um duplo deslocamento do dispositivo cinema, primeiro ao multiplicar a projeção em duas paredes, expandindo a construção da narrativa e, segundo, no uso de imagens fixas, como retorno ao fotográfico, que antecede a imagem em movimento do cinema.

Se, enquanto no cinema as imagens em movimento apresentam-se a espectadores imóveis, em *Cosmococas* as imagens estáticas exigem a mobilidade do espectador. Elas, assim, extrapolam o fluxo narrativo temporal ao proporcionar uma contiguidade de ações. É o corpo inteiro do espectador, não mais somente seu olhar, que está implicado na obra. Seja a partir da lixa de unha ou do colchão – para citar apenas as possibilidades mais imediatas – os participantes são convidados a interagir e a reagir à obra. É a partir deste confronto do espectador com a obra e as infinitas possibilidades de experiências individuais que se dá a significação da obra.

²⁷ OITICICA, Hélio. **Aspiro ao grande labirinto**. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.pg. 27

3.2 A Experiência Estética na produção e na recepção

A proliferação e a customização das tecnologias ligadas às formas de conceber, editar, mixar, conectar, projetar, exibir e provocar interatividade é uma das características mais interessantes do desenvolvimento recente das obras-dispositivos na arte contemporânea. Tal prática vai de acordo com os anseios de Vilém Flusser, em *Filosofia da Caixa Preta* (1985), de que fossem exploradas as potencialidades escondidas no próprio aparelho. Embora em seu livro Flusser refira-se à fotografia, o programa do aparelho fotográfico se estende a outros meios. Ir além da caixa-preta é captar a essência de seu funcionamento, evidenciá-lo e explorá-lo para que novas possibilidades de se pensar o dispositivo surjam. "A conscientização de tal *práxis* é necessária porque, sem ela, jamais captaremos as aberturas para a liberdade na vida do funcionário dos aparelhos." (FLUSSER,1985:41)

Arlindo Machado, em *Pré-cinemas & Pós-cinemas* (1997), completa:

O que faz um verdadeiro criador, em vez de submeter-se simplesmente a um certo número de possibilidades impostas pelo aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina de que ele se utiliza, é manejá-la no sentido contrário de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semiótica, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. (MACHADO, 1997:5)

Com uma carreira sedimentada na produção de curtas-metragens como, *Rosa* (1997), *Geraldo Voador* (2004), *Tudo Dominado* (2002) e *Nevasca Tropical* (2003), Bruno Vianna começa, a partir de seu primeiro longa-metragem, *Cafuné* (2005), a questionar tanto os modos de distribuição de filmes quanto o sentido do filme como obra fechada. *Cafuné* teve seu lançamento em salas de exibição de cinema ao mesmo tempo em que foi oficialmente disponibilizado no site *Overmundo* e em redes p2p de compartilhamento de arquivos sob a licença *Creative Commons*²⁸. Em cada meio, um desfecho diferente do filme era apresentado. Em *Ressaca* (2009), Bruno Vianna incentivou ainda que os internautas fizessem o download das 129 cenas que compõem o filme e criassem novos desfechos,

²⁸ modelo de gestão dos direitos autorais que, através de suas licenças, permitem a cópia e compartilhamento com menos restrições que o tradicional modelo de *copyright*.

abrindo espaço para a expressão criativa de seus espectadores. Mais que experimentar novas tecnologias, a possibilidade de diferentes formas narrativas se instaura. Entretanto, o que diferencia *Ressaca* do restante do conjunto de sua obra é a forma como se realiza a exibição do filme. Ainda que a arquitetura de projeção remonte ao modelo representativo-industrial, *Ressaca* ultrapassa a estética da transparência ao evidenciar a presença do diretor, de uma interface de edição e de um músico na sala durante a exibição, tornando claro o processo de montagem ao vivo.



O diretor Bruno Vianna, edita o filme *Ressaca*.

Através de uma interface chamada *Engrenagem*, disposta ao lado da tela durante todo o processo de exibição do filme, a montagem se realiza. Enquanto assiste o filme, o público, ciente do dispositivo, pode também observar o diretor montando o filme, numa proposta de expor os mecanismos internos e ocultos do cinema. Simultaneamente, o diretor acompanha as reações do público e reage na construção da narrativa do filme. A jogabilidade da imagem, numa relação em que o processo é tão, ou mais, importante que o resultado, apresenta a possibilidade de que, a cada apresentação, o filme se refaça. Não há filme dado, há apenas o devir.

Temas sociais e a exploração de aspectos contemporâneos do Rio de Janeiro são constantes em seus trabalhos e, em *Ressaca*, Vianna relaciona o período da instabilidade econômica do Brasil, na década de 80, com o período da adolescência do protagonista, Tiago. Apesar da euforia na cultura e nas artes motivadas pelo movimento das *Diretas Já*, em 1984, do fim da censura e pelo processo de redemocratização do país, a sociedade sofria as consequências da instauração de uma nova constituição, de mandatos-tampões, e com a constante mudança de planos econômicos. Tiago sofre com a indefinição em sua jornada de desenvolvimento pessoal na adolescência, enquanto seus pais tentam lidar com as idas e vindas da economia.

Os planos do filme são organizados em blocos sequenciais que, apesar de internamente coerentes, podem ou não serem exibidos na ordem escolhida por quem estiver executando a sessão. O argumento do filme (ANEXO I) apresenta os blocos sequenciais sob uma determinada ordem, porém eles não devem ser lidos linearmente como a seleção definitiva das sequências. À disposição do montador estão 129 cenas, totalizando 3,5 horas.

“Me dei conta de que 'Ressaca' faria muito mais sentido com essa estrutura, onde coisas podiam acontecer duas vezes, não acontecer ou ter outros desenlaces. Minha memória desse tempo é não linear”, diz Vianna em entrevista ao site *Trópico*.²⁹ Decerto nota-se que a ideia de montagem, combinação e jogo está presente já internamente nas cenas do filme. Ao ditar pausadamente para a classe o primeiro capítulo da obra *Memórias Póstumas de Brás Cubas* (1881), de Machado de Assis, que diz “Algum tempo hesitei se devia abrir estas memórias pelo princípio ou pelo fim, isto é, se poria em primeiro lugar o meu nascimento ou a minha morte.”; a professora da turma deixa clara uma referência à proposta de saída da linearidade do filme. De forma análoga, o personagem pai de Tiago, Júlio, tenta editar seu mundo real ao trocar de canal como resposta à mudança do plano econômico que noticia a TV, “Tenho um plano melhor, viu: mudar de canal.”

A possibilidade de escolha entre cenas com forças internas variadas e a apresentação ou não delas, parte do princípio de que este material seja, a priori,

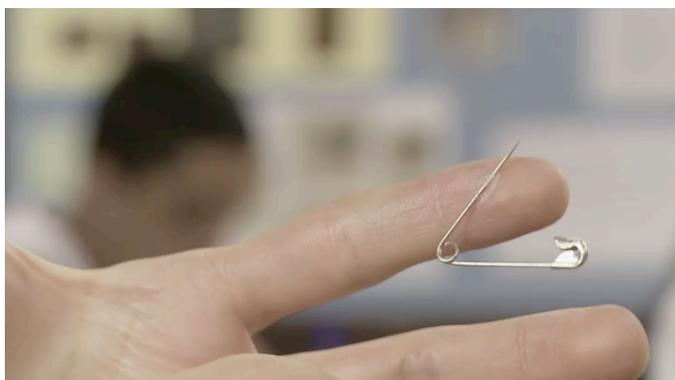
²⁹ MASINI, Fernando. Corpo presente. Revista *Trópico*, São Paulo, 5 jul 2008. Disponível em <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2990,1.shl>>. Acessado em 20 jan 2012.

estudado e só então recriado, pois ainda que improvisada, a edição deve ser feita de forma consciente. O desafio é mesclar o banco de imagens em uma nova forma narrativa. Certos planos, ainda que interfiram pouco no discurso diegético do filme, destacam-se por sua potência imagética, como quando Tiago mergulha num transe ao brincar com sua mão revestida de cola. Numa clara referência à pioneira da videoarte brasileira, Letícia Parente e seu vídeo *Marca Registrada* (1974), Tiago usa um alfinete para atingir esta camada artificial de sua pele e em seguida, lentamente, retirar toda a pele formada pela cola como se fosse pele natural.

Em *Marca Registrada*, Letícia Parente costura em seu pé, com linha e agulha, a frase *Made in Brasil*, numa crítica ao recém-lançado II Plano Nacional de Desenvolvimento, proposto no governo ditatorial do general Geisel, em 1974. O plano, que buscou dominar todo o ciclo produtivo industrial substituindo as importações, resultou na explosão da dívida externa brasileira, na declaração de moratória ao final de 1982 e seguido de um prolongado período de instabilidade monetária com altas taxas de inflação. É neste segundo cenário de crise econômica brasileira que se encontra Tiago, retirando a pele de sua mão como quem troca um plano monetário por outro.



Marca Registrada, 1975. Letícia Parente



Ressaca, 2009. Bruno Vianna

O maior acesso tecnológico levou os jovens artistas da década de 80 a subverter o modelo dominante da TV, preocupando-se em explorar o vídeo como sistema expressivo. A produtora Olhar Eletrônico, criada em 1981 por um grupo de amigos, entre eles Fernando Meirelles, Paulo Morelli, Marcelo Machado e José Roberto Salatini e, mais tarde, completado por Marcelo Tas e Renato Barbieri,

representa uma das primeiras experiências de parceria entre a produção videográfica e a televisiva. Aliando a crítica aos meios provenientes do vídeo e o entretenimento requisitado pela televisão, os trabalhos da Olhar Eletrônico parodiavam os próprios procedimentos da televisão e seus personagens, enquanto Glauber Rocha, em seus documentários experimentais, como *Câncer* (1972), *Di* (1977) e *A Idade da Terra* (1981), já utilizava o cinema como performance, e a partir de seu programa “Abertura”, Glauber marcou a linguagem televisiva brasileira pelo ato performático, intervindo no real, ao explorar o fluxo audiovisual e questionar os limites da encenação, ao colocar o próprio diretor em cena ou em *off*, tornando a câmera personagem participativo sob o acaso cinematográfico.

Num momento em que a televisão era o refúgio dos videoartistas independentes, o cinema brasileiro dos anos 80 apresentava uma certa reação ao vídeo, questionando sua legitimidade e ainda considerando-o como ameaça num momento em que a fetichização da película reinava. Como afirma Ivana Bentes: “A ‘reação’ do cinema ao vídeo pode ser vista ainda como uma apaixonada tentativa de salvaguardar a ‘especificidade’ desse campo diante do novo.” (BENTES 2003:121). No cinema ficcional, pouco se usava o vídeo como suporte ou estética neste período, com exceção de algumas obras, como as de Wilson Barros com *Anjos da Noite* (1987), Arnaldo Jabour com *Eu te Amo* (1981) e *Eu sei que vou te amar* (1986).

Em 1982, Win Wenders realiza seu filme *Room 666*, em que registra uma série de depoimentos com renomados diretores internacionais num quarto de hotel durante do Festival de Cinema de Cannes. A posição do cinema em relação ao vídeo é posta em questão, e certo ceticismo se apresenta nos depoimentos. Apenas dois dos entrevistados demonstram interesse nas possibilidades que o vídeo abre ao cinema. São eles Jean Luc Godard, que desde 1968 começa a explorar o meio eletrônico em seus filmes para a televisão e, posteriormente no cinema; e Michelangelo Antonioni, que trabalharia em 1981, com efeitos eletrônicos, em *Il mistero di Oberwald*, para o canal de TV italiana RAI.

Diretores como Roberto Rossellini, Alfred Hitchcock, Ingmar Bergman, Frederico Fellini, Jacques Tati e Krzysztof Kieslowski também utilizaram o vídeo em seus filmes. Entretanto, somente com Lars von Trier, Thomas Vinterberg e a

explosão do movimento internacional *Dogma 95*, e suas regras técnicas, os ruídos nas imagens, por vezes escuras, instáveis e em baixa definição, configuram uma nova estética no cinema, usando recursos tradicionalmente documentais na atualização das narrativas ficcionais.

o *Dogma 95* pede a libertação do peso das câmaras 35mm e busca outro aspecto do cinema, partindo da tecnologia digital como forma de fortalecimento e expansão de suas propostas estéticas, respeitando e transgredindo ao mesmo tempo as normas da linguagem cinematográfica clássica de grandes diretores. (SILVA, 2007:16)

No Brasil, é a partir de *Um Céu de Estrelas* (1997), de Tata Amaral, que os filmes ficcionais começam a incorporar o vídeo como estética, enquanto os documentários digitais aproveitam a possibilidade de transferência do material digital para a película, como um novo fôlego na sua produção, ainda nos anos 80.

Ressaca é digital desde a captação até a sua exibição. A abertura de possibilidades, pelo baixo custo de produção, e as perspectivas estéticas que o vídeo dispõe, abriram espaço para o cinema explorar um campo de investigações do meio eletrônico que resultaram em múltiplas dinâmicas audiovisuais. A interface de edição, disposta ao lado da tela de projeção de *Ressaca*, chama atenção para a edição ao vivo e conseqüentemente para a presença do diretor. Nota-se na figura do diretor, ou daquele que opera a interface Engrenagem, uma postura relacionada à performance, considerando “performance” como atividade humana exercida durante um determinado período (duração da sessão), marcado pela presença contínua de um ou mais indivíduos, diante de um determinado grupo de observadores, que sobre este exerça alguma influência. Nesta relação entre-imagens, fluxo contínuo entre o vídeo, cinema e performance, a apresentação e fruição do vídeo é então impulsionada pela mediação da interface de edição ao vivo. A respeito desta mediação tecnológica e de como ela afeta a arte performática, João Gabriel Lima Cruz e Rita Gusmão afirmam que:

Esse impacto foi significativo a ponto de inserir modificações na própria delimitação conceitual da performance, no sentido de opor seu caráter eminentemente vivencial - isto é, de confronto corporal ao vivo com um público, considerado durante muito tempo elemento primordial da sua constituição - ao processo de mediação (televisão, vídeo, cinema ou rede computadorizada), que provocou novos formatos e abordagens. (TEIXEIRA, 2002:231)

Assim, o diretor em *Ressaca* assume a figura de um *performer* ao deslocar seu gesto criativo para novas experiências em torno do tempo real, e ao assumir a

Engrenagem, não apenas como o emprego de uma técnica, mas como uma atividade performativa em si. Aplausos, choros, risos e tensões por parte dos espectadores são captados e absorvidos pelo diretor, que exerce sua percepção e improvisação através das escolhas estéticas e formais durante a edição. Dessa forma, o processo de criação durante a exibição do filme implica o envolvimento do artista performático como ferramenta em si e o conhecimento do próprio corpo como entidade para a ação e experiência pura. A criação da interface de edição permitiu a Bruno Vianna explorar a tela como um lugar de contaminação e de transformação entre o atual e o virtual.

A ideia é usar a performance para pensar as novas relações sensoriais e estéticas despertadas pelo cinema ao vivo. A essa experiência cinematográfica expandida, em que a improvisação e o acaso aliam-se à possibilidade de criação e fruição, classificou-se de *live cinema*³⁰, em que o ao vivo se define pela simultaneidade entre a execução e a recepção do trabalho, enquanto o termo “cinema” pode ser entendido pela abrangência de todas as formas que configurem imagens em movimento.

Num primeiro momento, identifica-se o ato performático ao ofício dos *Visual Jockeys* (VJ's), em que articulam, em ambientes como *clubs* e *raves*, a imagem à música eletrônica sob a lógica do improviso. Entretanto, nota-se uma estreita diferença entre uma performance de *live cinema* e uma projeção de VJ's.

Embora mantenham elementos em comum - a projeção, o *performer/VJ*, o público e o espaço compartilhado entre eles – a cultura de VJ's mantém-se relacionada aos ambientes de música eletrônica, enquanto o *live cinema* tem seus espaços de exibição definidos a cada obra. Nas performances dos VJ's são usadas principalmente imagens apropriadas, podendo elas serem ou em movimento, num trabalho de recontextualização e remixagem entre as imagens, sons e textos. Ainda que a apropriação de imagens também esteja presente em algumas obras de *live cinema*, o propósito dos criadores costumam ser mais pessoal e artístico. Isto não implica, entretanto, uma posição de alta-cultura contra baixa-cultura, principalmente

³⁰ O termo "*live cinema*" ou "cinema ao vivo" foi usado originalmente para classificar uma sessão de cinema silencioso que tinha a execução de música ao vivo durante a sua apresentação. Hoje, diz respeito à execução simultânea de imagens, sons e dados por artistas visuais, sonoros ou performáticos que apresentam suas obras ao vivo diante da plateia.

num momento em que a própria discussão entre alta/baixa cultura já não se sustenta.

No Brasil, José Roberto Aguilar pode ser considerado um dos artistas a primeiro investigar as estratégias de projeção ao vivo, quando, em 1979, apresenta na Galeria Luísa Strina, em São Paulo, *A Divina Comédia Brasileira*. Em três telas, são exibidas imagens editadas e mixadas em tempo real, a partir de três canais de vídeo diferentes. Em suas apresentações seguintes, como *O Anti-Cristo* (1986) e *Vive la Révolution* (1989), Aguilar abre caminho para futuros artistas explorarem esses espetáculos multimídia em tempo real. (MELLO, 2008 :162)

A partir dos anos 90, Éder Santos cria espetáculos em que a imagens em vídeo é executada de forma conjunta com a poesia e a música. No mesmo momento, despontavam videoperformances para apresentações noturnas dos DJs e VJ's da música eletrônica, entre eles VJ's Alexis, Palumbo, Spetto, Luiz duVa e os coletivos Embolex, Bijari e feitoamãos/FAQ. Diversos artistas que já trabalhavam em algum âmbito do vídeo, começaram a realizar experiências em torno do tempo real, com múltiplas telas e ambientes sensoriais. Com destaque, o coletivo feitoamãos/FAQ apresenta, em 2001, uma das primeiras experiências de *live cinema* em uma performance para a abertura do Festival Internacional de Curta-Metragens de Belo Horizonte em que explora o filme *Homem da Câmera* (1929), de Dziga Vertov, por meio de projeções de grandes dimensões com a música e o vídeo sendo produzidos e exibidos ao vivo.

Como então relacionar o público de *Ressaca* ao processo em andamento? Diferentemente do modelo de representação-industrial, em que na sala de projeção não é possível ao espectador enxergar o processo constitutivo do filme, em *Ressaca*, ainda que esteja imobilizado, sentado em uma poltrona num ambiente escuro que remonta ao modelo arquitetural ilusório do cinema, o espectador percebe um deslocamento entre o filme e o ambiente, visto que tanto o diretor e a interface de montagem estão visíveis quanto a tela em que o filme é projetado. “Ao contemplá-la o espectador se defronta, antes de mais nada, com a sua materialidade”. (MACHADO, 1988: 58)



Projeção e montagem ao vivo de Ressaca, 2008. Bruno Vianna

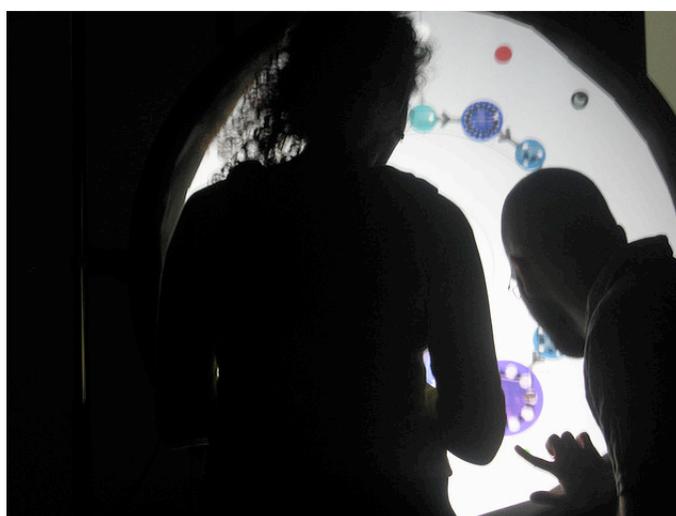
Presenciar o diretor editar o filme ao vivo é diferente de assistir um filme pronto, ainda mais quando a performance não se presta ao registro da exibição. Torna-se um momento único de compartilhamento de experiências, numa relação de observador-observado, alternando momentos de observação e desprendimento por parte dos espectadores. A presença do maquinário previne que se caia na ilusão onírica por muito tempo. Descaracterizando a exibição tradicional, em que se anula o espaço tempo-real, substituindo-o pelo diegético, a simultaneidade da vivência da realidade com a experiência da diegese recupera um caráter *hit et nunc* da exibição cinematográfica. Dessa forma, cada exibição caracteriza-se como evento inédito.

Criada por Maíra Sala, como parte de seu Mestrado em Arte Digital pela Universidade de Pompeu Fabra, na Espanha, e com apoio do Instituto Oi Futuro, Engrenagem é uma interface para edição ao vivo de filmes, desenvolvida especificamente para a manipulação de filmes narrativos, posicionada ao lado da tela de projeção para que os espectadores possam acompanhar o processo de edição durante a exibição.

Não há edição de diálogos e nem a afinação de cortes, de modo que o material deve estar pré-editado em planos e sequências, representados por círculos na interface. Ao ampliar cada círculo, que são as sequências, é possível reorganizar os planos ou mesmo retirar ou inserir outros. Enquanto é exibida a parte selecionada, continua-se montando o filme, podendo definir seu final ou deixá-lo pronto. O uso de uma estrutura circular da interface de edição deve-se à busca por

novos agrupamentos durante o filme, evitando cair no formato tradicional de *timelines*³¹ e narrativas lineares, ainda que *Ressaca* tenha em si a estrutura de montagem dialética clássica, na justaposição de planos para a produção de sentido. O método de montagem do filme se dá no processo da relação de planos, na sua ordenação e reordenação na busca por ordens ocultas possíveis.

A tela sensível pode ser projetada sobre diversos materiais, de um pano branco à um vidro acrílico. A utilização do material acrílico durante a sessão é devido à sua transparência, permitindo ao espectador ver também o diretor do outro lado da interface. A escolha pelo uso da interface como ferramenta para a performance, frente o uso de laptops – como se encontra em diversas experiências de *live cinema* – leva a performance a outro nível, ao permitir que o corpo do performer torne-se mais ativo, com seus movimentos e gestos criativos. O uso da Engrenagem, entretanto, não tem correspondente visual imediato na tela, como em concertos de piano, em que ao pressionar uma tecla o som é contíguo. Embora a concomitância entre ação e reação em tempo real no uso de interfaces corresponda a um importante fator, já que os espectadores podem acreditar que se trata de um playback, em *Ressaca*, o que se apresenta é o processo da montagem na duração do filme, não apenas na escolha isolada dos planos. Neste caso, assistir ao uso criativo da tecnologia e seus resultados torna-se um processo aberto e estimulante por explorar o caráter “ao vivo” e seu conteúdo.



Engrenagem - *Ressaca*, 2008. Bruno Vianna

³¹ Estrutura de edição em ordem linear cronológica para visualização de dados, presente na grande maioria de *softwares* de edição, como *Avid* ou *Final Cut*.

3.3 Imagem-Relação



Circuladô, 2011. André Parente

Desde seus primórdios, e especialmente à medida que se transforma digitalmente na sociedade contemporânea, o cinema é experimental. O uso de novas tecnologias na prática artística contemporânea tem reformulado vários dos procedimentos centrais do cinema digitalmente expandido. A narrativa de uma obra pode receber aspectos temporais e espaciais diferentes daqueles de uma sala tradicional de cinema.

Ao adotar novas arquiteturas de projeção, estas obras forçam as fronteiras do imaginário cinematográfico ao investir em ambientes imersivos e navegáveis, desafiando a própria moldura da tela e suas limitações de perspectiva, bem como permitem ao espectador confrontar sua posição de observador. Essas formas de cinema-instalação somam-se às noções de narração e projeção e à ideia de interatividade, conectividade e imersividade. (MACIEL, 2003:37)

Circuladô (2011), de André Parente, compreende múltiplas formas de exibição, bem como diversos modos de fruição da obra. *Circuladô* é instalado em um ambiente predeterminado no qual a espacialização da projeção é essencial para que a experiência filmica se realize. Em sua primeira forma, como vídeo-instalação exibida na exposição *Situação Cinema* no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (MAM), cinco telas apresentavam cinco personagens com seus sons correspondentes. Em outra, assume a forma de instalação audiovisual interativa, como parte da exposição *Perceptos Mutantis*, em 2011, no Museu da Imagem e Som de São Paulo (MIS), em que o espectador, por meio de uma manivela, pode determinar a velocidade do giro das imagens projetadas no espaço. Como um *project in progress*, as possibilidades são infinitas.

A utilização de múltiplas telas para a projeção de vídeos é experimentada desde 1927. Em *Napóleon*, Abel Gance, ao final do filme, triplica o número de telas formando uma imagem contínua, um panorama de um campo de batalha na conquista da Itália. Ao ter a janela em que está mergulhado na diegese do filme multiplicada, o espectador é trazido de volta ao plano consciente, percebendo o filme como espetáculo.



Napóleon, 1927. Abel Gance

Sandra Kogut, Éder Santos, Adriana Varella e Artur Omar são nomes que, em seguida, despontam no campo da videoinstalação. Pesquisas contemporâneas fortemente associadas às novas possibilidades tecnológicas são destaque nas obras de Bruno de Carvalho, Lucas Bambozzi, Kiko Goifman e Cao Guimarães.

Maurício Dias e Walter Riedweg são artistas que, com sua obra *Câmera Foliã*, apresentada na exposição *Carnaval*, no Centro Cultural Banco do Brasil do Rio de Janeiro, em 2004, relacionam-se mais proximamente a *Circuladô*, sobretudo na problematização da circularidade, no movimento do giro e rodopio. A circularidade está presente não somente nos personagens apresentados (baianas, mestre-sala, porta bandeira e assistas), mas também no movimento da câmera, que gira 360° em um estandarte, enquanto registra o carnaval.

O espaço em que se realizou *Circuladô*, a sala redonda do MIS-SP, recebia as projeções em toda a parede. Nesta forma de instalação audiovisual interativa, a tela é multiplicada pelo número de projetores, ao mesmo tempo em que dividia-se em telas menores. Além do engrandecimento da tela, esses procedimentos buscam novas significações situacionais do espaço narrativo, visto que se diferencia das telas de cinema tradicionais, quando o caráter frontal é substituído por uma polivisão com numerosas telas.



Circuladô, 2011. André Parente

Num processo de repetição e diferença, os quadros verticais apresentam frames sequenciais de personagens rodando em seu próprio eixo, parados em um primeiro momento e que giram com a velocidade e direção imposta pelo espectador,

remetendo a um dos primeiros experimentos, aqueles que Tom Gunning classificou como “cinema de atrações”, o Zoetropio. O Zoetropio foi inventado em 1834 por William Horner e consiste em um tambor rotativo com imagens fixas em seu interior. Imagens com poucas diferenças umas das outras mas que, ao giro do tambor, permite ao espectador captar a ilusão de movimento dos quadros fixos ao observá-las através de frechas.

Em contraposição ao Zoetropio, em *Circuladô* o espectador é deslocado para o centro do “tambor”. Envoltos pelas imagens projetadas no ambiente circular, o espectador depara-se com um sensor feito de acrílico, criado especialmente para o trabalho. Por meio desse sensor, o espectador imprime a velocidade e direção das imagens projetadas, que, ao girar, semelhante ao tambor, imprimem a sensação de movimento. Embora o sensor permita somente um espectador por vez, este pode ter ao seu redor outras pessoas, podendo isso influenciar em suas escolhas, num processo de criação e experiência contínua. Todo projeto técnico foi programado no software ISADORA, usando saída para quatro projetores mais o sistema de som 5.1.

Em obras anteriores, André Parente já demonstrava interesse pelas relações que podem existir entre os “pré-cinemas” e “pós-cinemas”, como em *Figuras na Paisagem*, instalação que mescla os tradicionais panoramas – que, ainda no século XIX, possibilitava uma imersão total do espectador – ao Visorama, sistema de realidade virtual e multimídia, realizado pelo Núcleo de Tecnologia da Imagem (N-Imagem) da Escola de Comunicação da UFRJ, em parceria com o Projeto Visgraf do Instituto de Matemática Pura e Aplicada (IMPA). Neste, o espectador constrói sua narrativa ao deslocar-se pelos panoramas, operando zooms, ativando vídeos e sons entre as situações apresentadas. Do lado de fora, por meio da projeção na parede, outros espectadores assistem ao caminho percorrido pelo espectador.

Em *Circuladô*, Parente conecta o dispositivo pré-cinematográfico do Zoetrope ao dispositivo pós-cinematográfico de sua videoinstalação num questionamento técnico e formal do giro. Intervalados, são apresentados os personagens Corisco, do filme *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964), de Glauber Rocha; Édipo, de *Édipo Rei* (1967), de Pier Paolo Pasolini; e um devirsh, de *Decasia* (2002), de Bill Morrison. Em comum, os personagens giram ao redor de seu próprio eixo. Corisco antes de ser

morto abre os braços e gira; Édipo, a cada encruzilhada, gira ao escolher o caminho a seguir, tentando fugir do destino que lhe foi imposto e os dervishes giram incessantemente numa oração que leva ao transe divino. Todos os personagens encontram-se em situações-limite de morte, transe, destino e loucura.

O som ambiente é composto por mixagem de várias camadas de áudio, entre elas composições experimentais de Guilherme Vaz, famoso por suas trilhas sonoras para filmes do Cinema Novo; as “plásticas sonoras” de Walter Smetak; a eletroacústica de Karlheinz Stockhausen e o som minimalista de Terry Riley. O experimentalismo do áudio reflete-se também na forma de como ele é empregado na obra. Assim como *Gesang Der Jünglinge* (1956), de Stockhausen é um importante marco na música do séc. XX, ao inaugurar o conceito da espacialidade dos sons, como elemento estrutural da música, essa mesma espacialidade do som cerca o ambiente em *Circuladô*, envolvendo os presentes em qualquer ponto em que se encontre na sala. A trilha é sólida e ao mesmo tempo etérea, dual e extática como os personagens projetados.

Mesmo fixa em seu acabamento, a obra-instalação *Circuladô* "se abre" quando o autor delega ao espectador parte de sua responsabilidade na exibição e fruição. A abertura da obra, que responde a diferentes operações desencadeadas pelo contato do espectador com o sensor, permite múltiplos sentidos e interpretações na recepção. A interatividade é tecnicamente explorada a partir do objetivo do artista em estabelecer um jogo com o espectador, requisitando-o não mais apenas mentalmente, mas agora corporalmente.

A experiência do espaço torna-se possível por um processo de simulação sensorial do espaço, por meio do dispositivo ou interface, que responde aos movimentos do interator. (PARENTE, 2009:43)

Jean-Louis Boissier utiliza o termo imagem-relação³² para descrever a imagem interativa como aquela que provoca uma transformação na atividade do espectador, tanto no sentido de uma ativação mecânica, quanto na apreciação estética. Ao convocar tanto ações físicas do observador quanto virtualidades da memória, o deslocamento que esse "outro cinema" produz em relação ao seu

³² BOISSIER, Jean-Louis. De um outro cinema. In: In: MACIEL, Katia. (org.) **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

modelo hegemônico implica, de maneira decisiva, a imagem-tempo no espaço das artes plásticas. Considerar o devir interativo do cinema corresponde a apegar-se àquilo que, na própria imagem, inscreve relações que implicam efetivamente os olhadores. (BOISSIER, 2009:115)

A percepção do movimento do sensor, mais lento ou mais rápido, põe em crise a temporalidade dos vídeos apresentados. Enquanto no cinema tradicional a duração de um plano representa seu tempo de apresentação, em *Circuladô*, as imagens encontram-se em *loop*, ou seja, em repetição incessante. Logo, a temporalidade da obra é suspensa, visto que seu início, meio e fim já não existem. Por meios digitais, as imagens exibidas foram alteradas para que o corte no início e no fim do plano não aparecessem evidentes. Assim, embora possa parecer cansativo, a repetição de um mesmo plano, sem parar, levanta questões sobre o próprio estatuto da imagem ao provocar uma quebra do esquema sensório-motor. A radicalização do movimento alcança a apresentação direta do tempo.

Não somente a imagem é inseparável de um antes e de um depois que lhe são próprios, que não se confundem com as imagens precedentes e subsequentes, mas, por outro lado, ela própria cai num passado e num futuro, dos quais o presente não é mais que um limite extremo, nunca dado. (DELEUZE, 1990:52)

Ao espectador ativo é concedida a liberdade de interpretação, execução, experimentação de durações e sucessões. Para Couchot (1997), ao instalar o espectador no centro da obra, este é instigado a adotar uma atitude diferente. Além do olhar, o corpo se inscreve no espaço da obra e das telas. O percurso do espectador é determinante. O acesso do espectador à obra e a possibilidade deste de controlar a ação e recepção da imagem é uma potencialidade interativa das mais pertinentes. Situado no centro das projeções e consciente do intervalo invisível entre os planos sucessivos no cinema, uma paradoxal relação entre a materialidade e a abstração é articulada no espaço mental do espectador.

Pode-se também relacionar ou evocar os aspectos das ações e situações das imagens que são trabalhadas em *Circuladô*. A apropriação de material de arquivo estabelece um deslocamento semântico original para lhes dar uma outra potência neste novo contexto. Fora de seu tempo normal fílmico, as imagens antes reconhecidas tornam-se estranhas, o que normalmente não se via, torna-se visto e o que era visto, já não se vê mais. Esse desagrupamento revela tanto sobre a obra de

origem desses fragmentos quanto do novo meio que se apresenta. As imagens de Corisco, Édipo e os dervishes são desmontadas, tomadas como elemento autônomo e remontadas em uma nova construção. A sistematização e a recompilação desse material parte do desenvolvimento de uma lógica maior e mais complexa. Não somente os personagens, mas também o espectador é preso neste giro.

Os personagens da tela encontram o espectador e o espectador encontra os personagens em transe, reagindo à obra numa entrega de seus corpos no movimento do giro, enquanto estão dentro do espaço da obra. Os limites entre o espaço real e o construído são borrados pela metáfora da transcendência. Para a intensificação dessa identificação, entretanto, é importante envolver o espectador no processo da obra, convidá-lo a assumir o papel de criador, enfatizando sua conexão física com a interface. A estratégia narrativa é assumida então por dois sujeitos, o espectador, que desencadeará os acontecimentos, e o programa, no caso o sensor, responsável pelo agenciamento automático desse desencadeamento.



Circuladô, 2011. André Parente

Girar à esquerda ou direita, com determinada velocidade e por certo tempo, são questões de condutas estéticas que permitem ao espectador experimentar a obra, podendo modificá-la a qualquer instante, ou mesmo, deixar para a máquina a

ação. Da máxima velocidade à imobilidade absoluta das imagens, como problematiza Jean-François Lyotard em seu ensaio *Acinemas* (1978), são características principais do cinema experimental. Nota-se em *Circuladô* a suspensão que permite ao espectador a atitude de nada fazer com o sensor, logo mantendo as imagens estáticas em sua virtualidade. A narração não ocorre mais segundo critérios lógicos ou orgânicos de temporalidade, mas sim de acordo com a disposição do público em ativar a narrativa da obra.

A conjugação do giro, apresentado em cada *frame* nas telas, resulta em uma bifurcação temporária. Parados ou em movimento, revelam as potências do falso, “numa reversão onde o movimento deixa de dizer-se em nome da verdade, e o tempo de se subordinar ao movimento: ambos de uma vez só” (DELEUZE, 1990:174).

O tempo cronológico não mais pode ser aplicado em *Circuladô*. O espectador controla a temporalidade da obra, integra-se, perde-se nela. Torna-se um observador tanto subjetivo quanto objetivo ao criar um sentimento de atemporalidade, em que a obra se caracteriza pelo seu trabalho contínuo e envolvente. Assim, não sendo um evento passível de registro e reprodução, mas um processo de constante agenciamento, o que o espectador experimenta é uma parte da vida da obra. O processo ao invés do fechamento.

4. A construção do espaço-tempo

Nas experiências de *Ressaca* e *Circuladô*, encontra-se a criação de narrativas múltiplas, navegáveis e dotadas de diversas ramificações. A presença de técnicas computacionais, em ambos os casos, torna possível tais procedimentos recombinatórios de caminhos que liberam as potencialidades narrativas. É, ainda, a partir das novas configurações espaciais e temporais, propostas por tais obras, que o espectador explora as funções de criador e fruidor. O que *Ressaca* e *Circuladô* propiciam é uma metamorfose em relação ao espaço-tempo homogêneo e contínuo do cinema narrativo clássico. Elas transformam o espaço-tempo da exibição no espaço-tempo da criação.

O espaço e o tempo consistem em dois elementos intrínsecos a qualquer realização cinematográfica, não há espaço sem tempo nem tempo sem espaço. O que varia é o modo como eles são construídos e articulados com os demais componentes fílmicos.

A ideia dominante no cinema, desde sua origem como cinematógrafo, é a representação de um espaço-tempo pré-existente, captando seu movimento e duração. O cinema narrativo clássico, que se consolida a partir do filme *Nascimento de uma Nação* (1915), de David W. Griffith, desenvolve estratégias a partir da montagem para representar um espaço-tempo contínuo no nível imaginário do espectador. O enquadramento, a montagem, os movimentos de câmera e as regras de continuidade são clássicos recursos específicos de representação que contribuem para a criação de uma realidade fílmica. Os cortes no interior de uma cena, seguindo regras de coerência e continuidade, são realizados de modo que o espectador não os perceba, procedimentos que, aliados à omissão de elementos constituintes do processo de fabricação do filme, certificam a manutenção do “efeito de realidade”. Este é o cinema da Estética da Transparência, que Ismail Xavier denomina como aquele que procura esconder a si mesmo como narração. Em certo sentido, o que se experimenta é a impressão de ubiquidade produzida pela sensação de entrada e circulação do espectador no universo diegético do filme a partir de um lugar privilegiado.

A ubiquidade da câmera e as técnicas que conduzem à identificação do espectador com o ponto de vista da câmera, aliadas ao sistema de amarrações orientadas, pelas quais as relações de esquerda/direita dos próprios corpos dos espectadores organizam a apreensão de todas as relações espaciais de contiguidade na tela, tomada por tomada, reforçam o sentido de integridade espacial. Essas aquisições acabariam por convergir na figura conhecida como campo/contracampo, destinada a tornar-se chave de todo o edifício da significação visual. (BURCH, 1979 *apud* MACHADO, 1997:146)

É então, especialmente o campo/contracampo que se encontra redesenhado nas obras-dispositivo contemporâneas. A relação entre dois planos, que no cinema se dá pela sucessão, quando projetadas alternadamente sobre paredes, espacializadas em seus dispositivos, formam uma montagem paralela deslocada.

Em *Circuladô*, o espectador é fisicamente envolto por esses planos de imagens sentidas como idênticas, todavia diferentes, e impossíveis de serem apreendidas a um só tempo. A força do dispositivo consiste na separação dos *frames*, na decomposição espacial da temporalidade dos planos em múltiplas telas. A forma circular e de grande proporção da projeção implica o espectador tanto na simultaneidade quanto na sucessão dos quadros. Não podendo vê-los juntos, é comum ao espectador de *Circuladô* deambular pelo espaço da instalação, girar o olhar e o corpo juntamente com o personagem projetado, pois há tela em toda parte. A respeito da deambulação do espectador pelo espaço na construção de um plano contínuo constituído por diversas telas, Raymond Bellour afirma que “Estabelece-se, assim, uma forma inédita de montagem: não mais plano a plano, mas tela a tela, salto dos olhos inscritos no espaço, colagens escancaradas exibidas pela maquinaria.” (BELLOUR, 2009: 109)

Sem as devidas instruções e não familiarizado com esse novo dispositivo, muitas vezes o espectador fica em dúvida se anda livremente pelo espaço ou se permanece até que encontre alguma relação. Em *Circuladô*, se ninguém ativa o sensor e gira os planos, a obra permanece em puro estado de virtualidade. Percebe-se que nem todo visitante toma a atitude de ativar a obra. Assim, o visitante que opta a nada fazer torna-se uma espécie de *flâneur* e depende da situação provocada por outras pessoas que também estejam presentes.

No que concerne à montagem, a forma de apresentação das imagens dispostas umas ao lado das outras relativizam o desenrolar linear das imagens e convidam o espectador a uma nova forma de ver. A manifestação da estrutura

interativa de montagem articula a visão à ideia, ou seja, o espaço de sentido que se constrói entre a imagem e o espectador.

O espectador imerso no espaço de *Circuladô* experimenta a relação entre a percepção e a ação sobre a obra. Cada experiência é uma atualização parcial que se dá na relação entre o dispositivo e espectador, produzida a partir da movimentação real do sensor de rotação das telas. As acelerações, desacelerações e paradas que o espectador pode efetuar sobre as imagens levam-nas até um limite paradoxal. Entre a representação dos personagens e a simbolização de situações-limite, em *Circuladô*, produz-se um imaginário que apela à sensação. A repetição e a descontinuidade da imagem causam uma ruptura em relação a ela própria no tempo e no espaço. Ver a apresentação direta do tempo, a partir do movimento cíclico e repetitivo, num *loop* sem origem nem destino, inscreve o sujeito em um novo regime de sensorialidade. Repetir, portanto, revela o caráter virtual da imagem, que faz ver o que existe e não é visto.

Cabe ressaltar que, para Deleuze, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual, e nele estariam todas as possibilidades, mesmo as ainda não previstas. O virtual e o atual são faces de uma mesma imagem e constituem seu ponto de indiscernibilidade, permitindo que se transite de um ao outro infinitamente. A imagem atualiza apenas uma de suas possibilidades em um campo de potências. Fundamental para o entendimento de como se dá a percepção do tempo nessas obras é a distinção entre a imagem-movimento, praticada pelo cinema clássico, e a imagem-tempo, conquistada pelo cinema moderno.

Os dois conceitos, tais como são aplicados ao cinema, nascem de uma leitura da obra filosófica de Henri Bergson³³. O autor distingue o “movimento” do “espaço percorrido”: enquanto o espaço percorrido se refere a posições em um espaço homogêneo e a intervalos de tempo no passado, o movimento é o ato de percorrer o espaço, no presente, sendo indivisível ou mudando de natureza a cada divisão. Em um comentário sobre o cinema, Bergson refere-se à “ilusão cinematográfica”, na medida em que o novo meio opera com cortes instantâneos (fotogramas) e com um tempo uniforme e abstrato (o da projeção). Deleuze conclui, a respeito da primeira tese sobre o movimento de Bergson, que a reprodução de uma ilusão pode ser sua

³³ *Matéria e Memória*, publicada em 1896 e *A Evolução Criadora*, publicado em 1907.

correção: o cinema não nos oferece cortes imóveis aos quais se acrescentaria o movimento, ele oferece imediatamente um corte móvel, uma imagem-movimento.

A evolução do cinema, a conquista de sua própria essência ou novidade, far-se-á pela montagem, pela câmara móvel e pela emancipação da tomada de vistas, que se separa da projeção. Então, plano deixará de ser uma categoria espacial para se tornar temporal; e o corte será um corte móvel e já não imóvel. (DELEUZE, 2009: 16)

A imagem-movimento cinematográfica nos dá o movimento em sua singularidade e irredutibilidade, bem como em sua relação com o todo ou o Aberto. O que ela não nos dá, diz Deleuze, é a apresentação direta do tempo, que, no cinema clássico, está subordinado ao movimento e resulta da montagem ou síntese de imagens-movimento.

Ao inverter as subordinações iniciais do tempo pelo movimento e ao promover uma quebra no sistema sensório-motor de ações e reações, surge a outra modalidade da imagem que Deleuze classifica como a imagem-tempo. A montagem, por sua vez, já não se constrói fundamentalmente sobre as ações e reações dos planos, mas por meio de “situações puramente óticas e sonoras” capazes de tornar visível o tempo em estado puro e de provocar o pensamento por meio de cortes móveis na duração.

Não há mais alternativa entre a montagem e o plano. Ora a montagem entra na profundidade da imagem, ora se achata: ela não se pergunta mais como as imagens se encadeiam, mas ‘o que a imagem mostra.’ (DELEUZE, 2007: 56)

Se em *Circuladô* o tempo já não é mais cronológico é devido à coexistência do passado e do presente na apreensão mais imediata do tempo. É o conceito de imagem-cristal que se mostra particularmente decisivo para se perceber o duplo fluxo pelo qual o tempo se divide em imagem atual do presente que passa e em imagem virtual do passado que se conserva. O paradoxo da temporalidade nesta obra se instaura no espaço em que se expõe a presença simultânea de todas as imagens, consideradas imagem-tempo, e o agenciamento de cada espectador. Nesta obra, embora o número de bifurcações dinâmicas seja limitado à movimentação ou à parada da imagem, apresentam-se alternativas virtuais próprias na simultaneidade do tempo, que pode se dar na coexistência de presentes impossíveis. Como em *O Jardim dos caminhos que se bifurcam* (1941), de Jorge Luís Borges, as narrativas se multiplicam em mil possibilidades de ocorrências

diversificadas e contraditórias, sugerindo "a imagem de uma bifurcação no tempo, não no espaço" (BORGES, 1975:100). Os diversos caminhos se oferecem ao mesmo tempo e com a mesma intensidade ao leitor. Não se trata de optar por uma das alternativas, de modo a seguir uma trajetória narrativa entre todas as demais possibilidades. O que se oferece são as infinitas ocasiões paralelas e simultâneas dos possíveis em uma história. Em *Circuladô*, os personagens giram e não giram simultaneamente.

Enquanto no regime da imagem-movimento a montagem encadeia-se por cortes racionais, que compreende o intervalo entre duas imagens como o limite do fim de uma no início de outra; o regime da imagem-tempo dá-se pela incomensurabilidade de cortes irracionais, ou seja, o limite não está mais entre uma imagem e outra. Nas telas que compõem *Circuladô*, percebe-se então o re-encadeamento da montagem baseado em cortes irracionais como potências virtuais. Deleuze destaca que, por re-encadeamento, entende-se não um segundo encadeamento que viria a ser acrescentado ao primeiro, mas como um modo de encadeamento original e específico, ou antes, uma ligação específica entre imagens desencadeadas. Como imagem-relação, o próximo *frame* de Corisco, de Édipo ou do Devirsh é tão somente uma simples atualização possível, a atenção está menos para o que ocorre, mas para o modo pelo qual acontece. Realçando a questão do tempo como constitutiva do espaço, ao comentar a obra de Nan June Paik, Boissier testemunha

A constante busca de uma temporalidade que, ao mesmo tempo que exalta a percepção de um fluxo energético, visual e sonoro, não conduz a nenhum fim, permanecendo magicamente em suspense. (BOISSIER, 2009:131)

Diante destes aspectos, os espectadores não se deparam com as imagens de *Circuladô* por meio de um regime orgânico, em que tudo está organizado para criar a sensação de verossimilhança, mas interrogam-se e refletem diante das condições apresentadas e, sobretudo, não respondem mais a uma cadeia de esquema sensório-motor. André Parente, ao solicitar a memória do espectador por intermédio de fragmentos de filmes amplamente conhecidos, como *Deus e o Diabo na Terra do Sol* e *Édipo Rei*, dialoga com o cinema convencional e o reinventa quando provoca uma desestabilização da linguagem e do tempo cinematográfico de cada uma

dessas imagens e permite ao espectador relacionar as pontas de presente e os lençóis de passado³⁴ delas com os tempos simultâneos e os tempos desdobrados.

Por isso, a imagem-relação já não é apenas uma imagem, e também ainda não é uma experiência concretizada, vivida. De acordo com Boissier, é primeiramente a linha virtual que se revela no percurso da obra, num lugar intermediário onde reside um observador não mais preocupado com a interpretação da obra, mas com o modo de habitar e experimentar as imagens.

Da mesma forma, *Ressaca* é aberto à imprevisibilidade e à multiplicidade de sentidos. A recusa do ocultamento do dispositivo e o compartilhamento do processo de construção da narrativa, por meio dos campos da técnica e da estética – parte maquínico e parte humano – dão lugar a uma temporalidade cada vez mais complexa. O uso da interface de edição circular Engrenagem serve como estratégia para burlar as narrativas convencionais e abre espaço para uma construção temporal por parte do agenciamento do diretor para a interface de edição e para o espectador.

Os 129 blocos-sequenciais de *Ressaca*, enquanto ainda em potência, são esvaziados de sua temporalidade para então atualizarem-se e serem novamente preenchidas a partir da relação trazida pelo ato do diretor enquanto monta ao vivo o filme. Se “Em nossa experiência, o instrumento capaz de reinjetar o tempo se identifica com aquele que permitiria reinjetar relações” (BOISSIER,2009: 138), é o diretor que, ao articular o espectador e a interface, devolve às imagens a dimensão temporal que lhe havia sido retirada.

A constante bifurcação, da linearidade e do tempo, abarca várias possibilidades de construção de um todo fílmico. Entre todos os bloco-sequenciais, é possível encontrar diversos tempos diegéticos que, no processo de montagem, não se realizam por um sistema sensório-motor de ações e reações. Daí que não é preciso justificar a sucessão de cenas de um tempo diegético em que Tiago dirige a van dos pais por outras cenas de um tempo diegético posterior, quando ele já é adulto, ou mesmo anterior, quando ele ainda está na escola. Portanto, *Ressaca*

³⁴ Cf. DELEUZE, 2009: 121

apresenta a imagem-tempo justamente em sua independência quanto ao encadeamento dos movimentos e quanto à montagem.

'O tempo num plano deve fluir independentemente e, se se pode dizer, por conta própria': é somente com essa condição que o plano extravasa a imagem-movimento, e a montagem, a representação indireta do tempo. (DELEUZE, 2007:57).

Nas duas exhibições de *Ressaca* acompanhadas durante a pesquisa, os filmes montados, além de apresentarem durações distintas, apresentavam narrativas construídas a partir do uso de blocos-sequenciais diferentes. A exemplo da cena da morte do pai, exibida na primeira projeção, que não somente está ausente na segunda projeção como o personagem do pai sequer chega à iminência da morte. A montagem dialética de Sergei Eiseinstein³⁵ dá lugar a uma disposição complexa de fragmentos desconexos do filme, que convoca ao espectador ao trabalho da constituição imaginária da narrativa. A montagem torna-se “mostragem” (LAPOUJADE *apud* DELEUZE, 2007: 56).

Como performance audiovisual ao vivo, cada exhibição de *Ressaca* trabalha a reorganização temporal das imagens e a relação direta com o espaço expositivo, como um processo de multiplicidades, em movimentos espiralizados de aproximação e distanciamento, criando um fluxo criativo. A própria repetição de planos, observada nas duas exhibições, causa certo estranhamento e interrompe o fluxo diegético. *Ressaca* é feito para sofrer a interrupção³⁶. Ainda, por ocorrência do acaso, a Engrenagem apresentou uma falha técnica parou, por alguns minutos, a projeção de imagens em uma das exhibições em análise. O processo de suspensão e retomada da projeção de imagens reafirma no espectador sua presença como elemento constituinte na criação e na fruição da obra a partir da convergência do cinema e da performance do diretor.

A construção do espaço-tempo em *Ressaca* é trabalhada de forma diferente. Enquanto no cinema representativo industrial o ocultamento do dispositivo é desejado a fim de promover a “impressão de realidade”, *Ressaca* parte da

³⁵ Pensador, crítico e cineasta, formula o conceito de montagem dialética, também conhecida como montagem intelectual, na qual o sentido é produzido a partir da justaposição de planos a serviço de uma unidade dialética.

³⁶ MACIEL, Katia. Transcinema e a estética da interrupção. In: BRUNO, Fernanda e FATORELLI, Antônio. **Limiares da imagem: Tecnologia e estética na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

construção de uma imagem-relação, em que a relação sensório-motora da interação dá lugar a uma relação mais abstrata e sensitiva a ser vivida entre o autor, o filme e o espectador no tempo real da cena e da experiência compartilhada.

CONCLUSÃO

Com o intuito de compreender as principais mudanças na conduta estética do espectador nas obras-dispositivos contemporâneas, esta pesquisa apresentou como ponto de partida os principais conceitos e abordagens históricas sobre o dispositivo cinematográfico, em especial a Teoria do Dispositivo, proposta por Jean Louis Baudry, e os consequentes embates a ela. A partir do surgimento do vídeo e de outras novas tecnologias, constatou-se que essa evolução técnica expandiu o cinema e possibilitou o atravessamento de diversos campos artísticos, fazendo surgir um lugar de passagem entre-imagens. Com o surgimento de novos dispositivos de produção de subjetividade, percebeu-se também a instauração de um novo comportamento do espectador frente aos objetos culturais. Tornou-se necessário então destacar que pontos foram se reconfigurando na relação do espectador imbricado no seu processo de recepção da obra e como a própria experiência estética se transforma. Buscou-se então esclarecer, a partir de *Ressaca* e *Circuladô*, como a construção de um espaço-tempo se realiza no contexto das obras-instalações contemporâneas.

Vivemos hoje um processo de hibridização das artes que favorecem uma complexidade em relação às formas de produção de subjetividade. A arte contemporânea, ao atravessar o cinema, começou a criar dispositivos que desafiam a nossa experiência habitual com a imagem.

Concordamos com André Parente quando ele afirma que toda pesquisa séria sobre o devir da cultura contemporânea deve manifestar a enorme multitude de sistemas maquínicos, em especial as da mídia eletrônica e informática, que atuam sobre “as formas de produção de enunciados, imagens, pensamentos e afetos.” (PARENTE, 1996:14).

Tornou-se essencial, então, entender como a evolução tecnológica – nem tecnofilia, nem tecnofobia – suscita novos conceitos decisivos para pensar a *Estética do Fluxo*, proposta por Priscila Arantes, e a *Estética da Interrupção*, proposta por Kátia Maciel, principalmente no que concerne às tecnologias interativas. Para tanto, foram consideradas as proposições de Phillipe Dubois acerca das “máquinas de imagens”, dispositivos que instituem uma esfera tecnológica à constituição da

imagem. Em termos históricos, destacou-se o vídeo, em sua dimensão tecnológica e simbólica, como o meio que introduziu o cinema no universo da arte contemporânea e possibilitou a experimentação de suportes, conduzindo as artes midiáticas a um estado permanente de trânsito das imagens.

Até chegarmos nessa passagem entre o cinema e a arte contemporânea, foi necessário refletir sobre o lugar do espectador, deslocado da sala escura do cinema para o cubo branco dos museus, e de como a produção de subjetividade foi sendo alterada historicamente. Percebeu-se então que, desde os primórdios do cinema, o espectador era distanciado de qualquer participação efetiva na obra por meio da “suspensão de motricidade e predominância da função visual” que o dispositivo cinematográfico o impunha. A modificação dessa situação no cenário da arte contemporânea brasileira foi destacada questão da espacialidade da imagem despertada na *Arte Ambiental* de Hélio Oiticica, juntamente com as formulações do autor sobre o papel do espectador, que ele começou a chamar de participador. Os espectadores disciplinados e distanciado do cinema dominante transformam-se em espectadores atentos e ativos nas obras-instalações contemporâneas. A implicação do espectador na obra chegou a tal ponto que ele passou a ser parte constitutiva da obra.

A partir da identificação do espectador, que passou a ser reposicionado em situações arquitetônicas e narrativas diversas, e incitado ao ato performático tanto na esfera da produção quanto na esfera da fruição, empregou-se o conceito de Jean Louis Boissier, de imagem-relação, para que se pudesse analisar o devir interativo dessas obras. Observou-se ainda que a experiência nestas obras desenvolve relações múltiplas e simultâneas de temporalidade, de forma que a experiência da obra se dá, como propõe Gilles Deleuze, na apreensão direta do tempo. Para esta análise, as proposições de Deleuze sobre a imagem-tempo foram alinhadas às questões propostas pela arte da performance para se pensar essas experiências estéticas que provocam a temporalização das imagens e deixam a obra aberta e efêmera, dependente sempre do agenciamento de cada espectador. Assim, notou-se, tanto em *Ressaca* quanto em *Circuladô*, a fragmentação absoluta da narrativa como abertura à criação do espaço-tempo da obra pelo espectador.

Com destaque, a maior contribuição nessa fusão de corpo, espaço instalativo e demais elementos constituintes da imagem é a de que, neste encontro, as múltiplas potencialidades da imagem desencadeiam novas produções de subjetividades. Como destaca Parente, “O cinema provocou uma conversão total da imagem, ao fazer do movimento não mais uma ilusão, mas uma possibilidade de produção do novo”. (PARENTE, 1996:15)

A partir das experiências de *Ressaca* e *Circuladô*, conclui-se que um horizonte se abre à construção espaço-temporal a partir de estratégias que requisitem a participação do espectador em seu próprio processo perceptivo, instalado em um “outro cinema”, reforçando o diálogo entre cinema e arte contemporânea. Há uma série de outros aspectos destes trabalhos que poderiam ser aprofundados, ainda dentro da perspectiva da passagem entre-imagens. É possível apontar pelo menos dois deles.

Primeiro, é preciso pensar como se dá o circuito exibidor de tais obras. Atualmente, no Brasil, a exibição de obras-instalações ainda é restrita a poucas exposições e mostras temáticas em museus, galerias e institutos culturais. Vale ressaltar o Festival Cultura Digital.BR, o Festival Multiplicidade, a Mostra Vide Urbe, a Mostra VideoAtaq, a Mostra Livecinema, o Festival Videobrasil e o FILE Festival como iniciativas que abrem espaço para a exibição e discussão do Transcinema na atualidade. Entretanto, será que cada organização não seria mais forte, e a própria produção artística mais consistente, se houvessem mais programas de exibição de Artemídia em museus, universidades e espaços públicos por todo o país? Assim, os cidadãos por todos os lugares poderiam assistir, experimentar e estudar este campo criativo tão rico.

Complementamos este ponto de vista de conclusão com uma informação pessoal colhida ao longo da pesquisa, a partir de comentários com amigos e parentes, em que chama atenção a baixa difusão dessas experiências Transcineas, restritas principalmente ao eixo Rio - São Paulo, para um público mais amplo. Para muitos, essas obras ou não existem ou são experiências latentes, como relata o Sr. Marcelo Gonçalves Moura, morador de Espera Feliz, interior de Minas Gerais, um cidadão comum, frequentador de salas de cinemas tradicionais, e que surpreendeu-se ao saber desta pesquisa através de um amigo da pesquisadora.

Após entrarmos em contato, o Sr. Marcelo demonstrou esse desejo de novas especializações da imagem. Por e-mail, exprime que: “O futuro do cinema, num espaço de tempo bem próximo, será com o filme sendo projetado nas quatro paredes de um espaço fechado. Assim, por exemplo, o espectador se sentiria ‘dentro’ do filme.” (Informação pessoal)³⁷. É interessante notar também como a possibilidade de agenciamento da obra, nas proposições do Sr. Marcelo, aponta para a noção de realidade aumentada, já utilizada em vídeo games, mas agora presente na instalação audiovisual proposta anteriormente:

(...) O fato do espectador poder vir a interferir no filme seria algo que viria mais tarde. Mas, talvez viesse mais como um vídeo game, porque, no caso do cinema, são muitos os espectadores e cada um poderia querer intervir de uma forma. Então, acredito que o vídeo game do futuro seria um misto desse novo cinema que descrevi com a possibilidade de intervenção.” (Informação Pessoal)

Aqui, o principal ponto parece ser a constante necessidade de adaptação destas organizações culturais e artísticas, não apenas para o caráter tecnológico destas artes midiáticas, mas para o acesso aos contextos e a redes que proporcionam uma visão renovada sobre o cinema e sobre a arte contemporânea.

Por fim, chama-se a atenção para a importância de ter, como pano de fundo desta análise, uma reflexão sobre os desdobramentos formais que os avanços tecnológicos na produção de obras audiovisuais podem causar conceitualmente. Pois não há dúvida de que as tecnologias digitais continuarão a afetar o cinema e sua linguagem de diversas formas. Cabe então questionar se a própria noção de cinema será fundamentalmente transformada no futuro ou se as tecnologias digitais encaminharão a uma hibridização das cinematizações e uma conseqüente separação em diferentes formas de imagens em movimento. O fato é que as invenções tecnológicas ocorrem ao mesmo tempo em que se dão as transformações no modo de pensar as imagens, uma influenciando a outra, enquanto o cinema é ao mesmo tempo modificado por essa situação.

Enquanto emerge um outro cinema a partir de diferentes práticas e modalidades artísticas, a presente pesquisa prestou-se à busca acadêmica por uma maior abrangência e compreensão de tais fenômenos, e propõe ainda uma abertura nas instituições de ensino para a instrução e reflexão sobre os processos

³⁷ Mensagem recebida por marcelogoncalvesmoura@yahoo.com.br em 30 jan. 2012. (ANEXO B)

audiovisuais que impliquem uma prática artística múltipla e abranjam dispositivos e experiências estéticas diversas, visto que descrever, questionar e analisar tais obras num contexto recente, apresenta-se, hoje, como um grande desafio à pesquisa e produção intelectual no campo da comunicação.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Neville. **Galerias investem em Hélio Oiticica**. Folha de São Paulo. São Paulo, 30, set. 2006. Ilustrada. Depoimento a Gabriela Longman. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq3009200622.htm>. Acesso em 20 jan. 2012.

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: SENAC São Paulo, c2005.

_____. Estéticas tecnológicas: da forma ao fluxo. In: Suzette Venturelli. (Org.). **Arte e Tecnologia: intersecções entre arte e pesquisas tecno-científicas**. Brasília: , 2007.

AUMONT, J. **A imagem**. 15. ed. Campinas: Papirus, 2010.

BAUDRY, Jean-Louis. “**Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base**”. In XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

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

_____. De um outro cinema. In: Katia Maciel (org.), **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Editora Contra Capa, 2009.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade *técnica*. In: Lima, Luiz Costa (org.). **Teoria da Cultura de Massa**. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

BENTES, Ivana. “Midia-Arte ou as estéticas da comunicação e seus modelos teóricos” in: BRUNO, Fernanda e FATORELLI, Antônio. **Limiares da imagem: Tecnologia e estética na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

_____. **Vídeo e Cinema: rupturas, reações e hibridismo** in Made in Brasil. Três décadas do vídeo brasileiro. Arlindo Machado (org.). Itaú Cultural. São Paulo. 2003. pg 113-132

BETTON, Gerard. **Estética do cinema**. São Paulo: M Fontes, 1987.

BOISSIER, Jean-Louis. De um outro cinema. In: In: MACIEL, Katia. (org.) **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

BORGES, Jorge Luis. **O jardim dos caminhos que se bifurcam**, in Ficções. São Paulo: Círculo do Livro, 1975.

BURCH, Noel. Nana e os dois espaços. In: **Praxis do Cinema** (São Paulo: Brasiliense, 1992), p. 37-52

BRUNO, Fernanda e FATORELLI, Antônio. **Limiares da imagem: Tecnologia e estética na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

CANONGIA, Ligia. **Quase Cinema: Cinema de Artista no Brasil, 1970/80**. Rio de Janeiro: Funarte, 1981.

CARVALHO, Victa de. **O dispositivo na Arte Contemporânea: relações entre cinema, vídeo e mídias digitais**. Tese de Doutorado - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

COUCHOT, Edmond. A Arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, Diana (org.). **A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Ed. da UNESP, 1997. p.135-143.

CRARY, Jonathan. **Techniques of the observer: On vision and modernity in the nineteenth century**. Cambridge: Mit Press, 2001.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2: A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

_____. **Cinema 1: a imagem-movimento**. Lisboa: Editora Assírio & Alvim, 2009.

_____. ¿Que és un dispositivo? In: **Michel Foucault, filósofo**. Barcelona: Gedisa, 1990, pp. 155-161. Tradução de Wanderson Flor do Nascimento. Disponível em <<http://tinyurl.com/879jp5b>>. Acesso em: 20 jan 2011.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004

_____. "Sobre o "efeito cinema" nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo. In: MACIEL, Katia. (org.) **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

DUGUET, Anne Marie. "Dispositivos". In: MACIEL, Katia. (org.) **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

ECO, Umberto. **A obra aberta**. 8 ed. São Paulo: Editora Perspectiva. 1991.

FAVARETTO, Celso Fernando. **A Invenção de Hélio Oiticica**. 2.ed. São Paulo: Ed Univ Sao Paulo, 2000.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

FREIRE, Cristina. **Arte conceitual**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

GUIMARÃES, César, LEAL, Bruno Souza, MENDONÇA, Carlos Camargos (orgs.). **Comunicação e experiência estética**. Belo Horizonte: E. UFMG, 2005.

_____. **A experiência estética e a vida ordinária**. Dez. 2004. Disponível em: <http://www.compos.org.br/e-compos>. Acesso em 20 jan. 2012.

HADDOCK-LOBO, Rafael. **Os filósofos e a arte**. Rio de Janeiro: Rocco, 2010

KLUSZCZYNSKI, Ryszard W. Do filme à arte interativa. In DOMINGUES, Diana (org.). **Arte, ciência e tecnologia**. São Paulo: UNESP/Itaú Cultural, 2009.

LIRA, J. C. (2009). **Agulha, pedra ou mão? Aspectos estéticos de Cafuné e Ressaca, de Bruno Vianna**. Universidade Federal do Ceará, Curso de Comunicação. Fortaleza: O autor.

LYOTARD, Jean-François. O cinema. In: RAMOS, Fernão (Org.). **Teoria Contemporânea do Cinema**. São Paulo: Editora Senac, 2005. 1 v, p. 219 – 231.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

_____. **Artemídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

_____. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

_____. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: EDUSP, 1993.

_____. **Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras, 2007.

MACIEL, Kátia. (org.) **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

_____. Transcinema e a estética da interrupção. In: BRUNO, Fernanda e FATORELLI, Antônio. **Limiares da imagem: Tecnologia e estética na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

_____. (org.) **Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia**. Rio de Janeiro : Contra-Capa, 2003.

_____. **Cinema sim, narrativas e projeções: ensaios e reflexões**. São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

MEDEIROS, Maria Beatriz de; MONTEIRO, Marianna; BARROS, Anna (Coord.) **Espaço e performance**. Brasília: Programa de Pós-Graduação em Arte - UnB, 2007.

MELLO, Christine. **Extremidades do Vídeo**, Editora SENAC, São Paulo, 2008.

_____. **História/Discurso (notas sobre dois voyeurismos)**. In XAVIER, Ismail (org.). **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

METZ, Christian. O dispositivo cinematográfico como instituição social. Entrevista com Christian Metz. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Graal; 1983.

MORIN, Edgar. **Ciência com consciência - 8ª ed.** - Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

_____. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Moraes, 1970.

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

OITICICA FILHO, César. **Hélio Oiticica: museu é o mundo**. São Paulo: Itaú Cultural, 2010

PARENTE, André. “A forma cinema: variações e rupturas” In MACIEL, Katia. (org.) **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

_____. (org). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. 2. Rio de Janeiro: 34, 1996.

_____. (org). **Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia**. Rio de Janeiro : Contra-Capa, 2003.

SALIS, Fernando. Cinema (ao) vivo: a imagem-performance. In: MACIEL, Kátia (org). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo, Paulus, 2005

SILVA, Carlos Ferreira da. **Passagem entre o corpo e a obra**. Brasília, 2002. Dissertação (Mestrado em Arte Contemporânea: Teoria e História da Arte) –Instituto de Artes, Universidade de Brasília.

SILVA, Sávio Leite e. **Dogma95: tudo é angústia**. Dissertação de Mestrado - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, 2007.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.

SCHWARTZ, Vanessa. O espectador cinematográfico antes do aparato*: o gosto d público pela realidade na Paris fim de século”. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2010

TEIXEIRA, João Gabriel L. C.; GUSMÃO, Rita. Performance e Tecnologia. In: Maria Beatriz de Medeiros. (Org.). **Arte e Tecnologia na cultura contemporânea**. Brasília: Dupligráfica Editora - Universidade de Brasília, 2002.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço_tempo_imagem**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

_____. **Imagem interativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.

XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Graal; 1983.

_____. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

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

ANEXOS

ANEXO A – Argumento do filme *Ressaca* (2009)

Apesar do argumento deste filme ser apresentado em blocos seqüenciais sob uma determinada ordem, ele não deve ser lido como se essa fosse a ordem e seleção definitiva das seqüências. Esses blocos serão filmados e montados de maneira que cada bloco, apesar de ser coerente internamente, possa ser ou não exibido; e que possa ser exibido na ordem decidida por quem estiver executando a sessão.

Poderíamos nos livrar da linearidade intrínseca ao papel e ao livro (e neste caso, do texto fluido dos arquivos de computador) apresentando cada bloco em uma folha separada e propondo que o leitor pule de página em página da maneira que quiser. Porém isso implicaria numa leitura aleatória do projeto. Apesar de diversas obras fazerem uso muito interessante do acaso, *Ressaca* não se presta a uma recepção caótica. A ordem e escolha das seqüências deve ser feita de maneira consciente, por "intérpretes" que se proponham a estudar e fazer uso de sua própria análise do material fornecido, e só então recriá-lo, numa apresentação que pode até ser improvisada, mas nunca aleatória.

Assim, a versão apresentada aqui é a uma das possibilidades permitidas pelo filme, interpretada neste caso pelo próprio autor. Anexaremos ao final outros blocos que também serão filmados e que podem ser usados em outras "versões".

Ressaca se passa no Rio de Janeiro, entre 1984 e 1992, anos em que o país passava por uma verdadeira provação econômica e política, tentando se reencontrar democraticamente depois de duas décadas de ditadura. O filme apresenta uma família que tenta sobreviver na classe média baixa de Copacabana, entre a praia e as favelas, lidando com a violência que começava a perder controle e as dificuldades econômicas.

Tiago é o protagonista do filme, que começa quando ele tem 12 anos e está na oitava série. Ele é tímido, mas tem um senso de humor autodepreciativo que o vai permitir lidar com os problemas que vai enfrentar na adolescência. A crise pela qual seus pais estão passando vai ter conseqüências para a sua puberdade e seus esforços para se encaixar nas turmas da escola e se desenvolver sexualmente. Através de seus olhos vamos acompanhar as anti-aventuras desta família brasileira.

Júlio é o pai de Tiago. Durante o filme ele pode morrer três vezes, perder seu emprego, namorar a melhor amiga da filha ou até sair do armário - tudo isso sem perder uma grande disposição para a vida. Ele viveu a revolução sexual mas não a aproveitou tanto quanto gostaria, já que viveu uma paixão grande e se casou com a mãe de Tiago. Ele é impulsivo e um tanto sonhador. Trabalha numa empresa de seguros. Tiago absorve muito de suas características, mas é impedido de espelhar o espírito livre do pai devido às suas próprias inseguranças.

Irene é a mãe de Tiago. Ela é o porto seguro da família. No entanto ela não se comunica tão bem com os filhos: seu amor materno muitas vezes é expressado através de um stress constante. Ela tem uma van escolar que dirige para aumentar o orçamento familiar.

Clara é irmã de Tiago. Ela é 4 anos mais velha e não muito próxima do irmão.

É um dia de mar violento no Rio. A câmera sobrevoa ao longo as ondas que quebram em um dia cinza de Copacabana. Vemos a areia; edifícios entram e saem de quadro. A camera contorna as pedras no final da praia, sobre as ondas que quebram nas pedras, e chega no caminho dos pescadores, cravado na pedra, onde Julio e Irene caminham nas pedras. Eles têm cerca de 45 anos, vestem roupas confortáveis e andam um pouco afastados um do outro. Irene se queixa, pergunta que idéia foi essa de virem andam ali num dia como aquele. Julio responde que esse é o dia mais bonito, que se pode sentir a força da natureza. Ela não quer andar, deixa ele ir na frente. Ele dobra uma curva. Quando ela dobra essa curva, ela não o vê mais. Por um segundo ela vê a água varrendo a pista e se pergunta se ele caiu

no mar.

Estamos no quarto de um garoto de 14 anos, Tiago. Ele parece novo para sua idade, e está preparando a mochila para ir a escola. Ele guarda os últimos livros e sai do quarto. A câmera fica no quarto por alguns segundos, até que ele volta, tira seu relógio de pulso, guarda em uma cadeira e sai. Ele ainda volta para tirar o walkman da mochila e o colocar na mesma gaveta. Ele está prestes a sair de novo quando passa pelo espelho e repara no uniforme feioso da escola pública. Ele resolve vestir uma jaqueta por sobre o uniforme e finalmente sai.

Quando entra na escola, Tiago olha os outros alunos. Eles parecem intimidadores. A escola está em mau estado. Faz calor e ele tem que tirar a jaqueta.

Um narrador, em off, fala: “Esta história acontece no Brasil, em algum lugar entre os anos 80 e os anos 90. Na época, a moeda era o cruzeiro novo.”

“Não, minto, era o cruzado novo.”

“Na verdade pode ser que fosse já o cruzado mesmo”.

Tiago roe unha, puxando a pele da cutícula, em macro.

Karina, uma menina de 13 anos, entra numa sala de aula em outra escola. Os alunos não usam uniformes, as carteiras e roupas são novas. Em uma montagem paralela, Tiago arruma o material com os mesmos gestos que ela: a mochila no mesmo lado, o estojo de lápis na mesma posição, o lápis já com ponta sendo apontado de novo.

Narrador: “Eu até gostava quando saía uma moeda nova. Uns personagens, umas notas coloridas, criativas. Mas depois foi ficando um pouco traumático”

Um apartamento de classe média em Copacabana à noite. Irene, a mãe de Tiago, assiste TV. Clara, sua irmã, está falando no telefone.

Tiago come um sorvete na cozinha enquanto a empregada lava os pratos. Julio, seu pai, entra na cozinha e diz a ela que ele vai lavar os pratos. Ele a começa a explicar a Tiago o processo de lavar pratos, como molhar e limpar a esponja, e

como lavar pratos pode ser refrescante no verão e relaxante no inverno. Ele quebra um copo.

À noite, Tiago se prepara para ir dormir. Sua cama é do lado oposto da janela. Ele tenta dormir, mas está inquieto. Ele tira o colchão da cama e o coloca sob a janela.

Na porta da escola de Karina, um colégio católico, Tiago está comprando chicletes com uma nota de cem cruzados. Ele é um pouco mais novo, com um corte de cabelo diferente. Vemos Karina sair da escola. Ele fala com Alex, seu amigo, sobre uma festa que vai acontecer à noite. Alex comenta que Lara, de quem Tiago gosta, vai estar lá.

Narrador: "O Cruzado veio antes. Veio mais ou menos na época em que meu pai despediu a empregada e me colocou no colégio público". Imagens do presidente Sarney anunciando o plano Cruzado.

É uma festa no play de um edifício de Zone Sul, com garotos de 12 a 13 anos. Alex está olhando as menina. Tiago está um pouco sem graça, e fica mais quando Alex começa a dar em cima de uma menina. Tiago tenta puxar papo com Lara, uma morena bonita, mas ele é tímido demais. A mãe da dona da festa, que está organizando as bebidas e salgadinhos, nota que ele está sozinho e empurra ele para dançar com Karina. Eles ainda não se conhecem, mas com 12 anos ela já uma mulher feita, mais alta que Tiago, que sequer ainda entrou propriamente na puberdade. Alex arrasta Tiago para um jogo de salada mista que está acontecendo num canto discreto da festa. Os garotos estão em círculo, um deles está vendado. A garrafa gira e pára apontando para Tânia, que pergunta: "maçã, pêra, ou salada mista?". Karina, que está vendada, pede salada mista. Tânia diz que quer um beijo de língua, o que deixa o grupo em polvorosa. Karina dá beijo na boca, mas não um beijo de língua. O grupo vaia, brincando. É a vez de Lara ser vendada. Quando gira a garrafa, ela pára apontando para Tiago. "Maçã, pêra ou salada mista?" "Salada mista", ela responde. Mas Tiago, para decepção geral, pede titubear para ela dançar com ele.

A festa está terminando, e Tiago sai para a área externa do play para tomar um pouco de ar. É um lugar pouco iluminado. Alguns casais se beijam, um grupo brinca de mímica. Tânia conversa com Karina, que chama Tiago. Tânia dá uma desculpa e sai. Karina diz que Tiago salvou ela, que acha que Tânia é gay e ia dar em cima dela. Tiago se surpreende um pouco. Karina começa a contar alguma coisa, quando Tiago percebe que Alex está beijando Lara na sua frente, e se desconcentra. Karina chama Tiago de volta e seus lábios quase se tocam.

Irene está dirigindo uma van escolar, cheia de garotos não mais velhos do que 10 anos de idade. Ela tem um broche que diz "eu sou fiscal do Sarney". Ela pára em um sinal em copacabana. Pessoas começam a atravessar a rua. Na multidão está um velho mendigo, pedindo desesperadamente por ajuda, dizendo que está com muita fome. Irene se sente tocada, mas não sabe se acredita nele ou se acha que ele está fingindo. As pessoas às vezes se incomodam, às vezes se afastam, incomodadas, outras passam direto, como se já anestesiadas. Ela procura algum dinheiro dentro do carro. O sinal abre, ela ainda não acelera. Ela o segue por alguns metros, quando alguém dá um saco de biscoitos para o mendigo. Ele agradece sinceramente e se abriga atrás de uma banca de jornais para comer. Irene segue olhando.

Tiago está em aula, distraído. Ele enfia um alfinete por debaixo da "pele" da mão - na verdade uma fina camada seca de pola polar. Ele coloca mais cola, espera secar. E descasca a pele de novo.

Tiago está no pátio do colégio público. Duas meninas estão olhando para ele, que está sozinho meio num canto do recreio. Ele nota e fica sem graça. Uma delas vem e conta sua colega tá afim dele, mas tá sem coragem de dizer. Ele fica vermelho. A menina a fim dele, Cláudia, acena. Elas têm uma aparência simples.

Tiago está com Cláudia em seu quarto. Ela se debruça na janela e comenta que a vista da casa dele é maneira, e que ela acha que dá até pra ver a casa dela. "Sua casa é alto nível", ela diz brincando. Ela se volta pra ele e senta no colo dele com as pernas abertas. Ela o agarra. Ele responde e eles se beijam voluptuosamente. Mas quando ela tenta abrir a braguilha dele, ele faz ela parar.

Tiago e Alex estão conversando na porta do colégio católico. Alex está indignado: "Você ficou com medo de pegar AIDS?" "Eu não tinha camisinha, pô!" "Que mané camisinha Tiago! Você ia pegar AIDS logo dela?" "A epidemia é séria, você não lê jornal não?" "A menina te dando um mole desse!"

Tiago e Alex, com 10 anos, estão tomando banho de banheira juntos. Eles estão deitados um ao lado do outro, em silêncio, lendo uma revistinha da Mônica. Júlio chega em casa, entra no banheiro para urinar e vê a cena. Preocupado, mas sem reprimir, ele pede a Tiago que saia do banho e vá falar com ele no quarto.

"Mas o que é viado, pai?", Tiago pergunta. Júlio fica um pouco cético: "Você tem 10 anos e não sabe o que é viado?". Ele suspira. "Eu vou te explicar mais umas coisas".

Vemos Júlio saindo de um prédio, visivelmente perturbado. Ele pára em um boteco e pede uma cerveja. Algumas garrafas depois, Júlio está bêbado. Ele pede alguma coisa para o dono do bar, que não entende bem. Ele dá algum dinheiro pro dono, e vai lavar a louça suja do boteco. E quebra um copo.

Tiago e Irene estão assistindo TV em casa. Clara fala ao telefone. Um noticiário diz que estão ocorrendo diversos assaltos à noite nos túneis da cidade, e descreve alguns tiroteios. Júlio chega, Irene diz que estava preocupada. Ela pergunta se ele estava bebendo, ele diz estava lavando louça. Ele vai direto pro quarto sem falar nada. Tiago percebe algo de errado.

Tiago experimenta o uniforme do colégio público com sua mãe numa loja. Ele diz que ficou largo. Ela diz que é bom que assim vai durar mais. Ele diz que se tivesse continuado no seu colégio não precisaria comprar uniforme. Ela diz que logo seu pai achar outro emprego.

Tiago, com cerca de 10 anos, entra em casa e Júlio está conectando um aparelho na TV. "Olha só o que eu comprei pra gente!", diz Júlio. Tiago vai conferir. "Um aparelho de vídeo!" "Que maneiro," responde Tiago, admirando o VCR dos primeiros modelos, enorme. "Você sabe da sua mãe?" "Disse que vai chegar tarde"

"E a Clara" "Vai dormir na casa da Daniela hoje, não quer voltar pra casa com essa chuva". "Ótimo, então eu trouxe um filme especialmente pra nós dois".

Tiago se senta e Júlio coloca um filme. Eles começam a assistir. Júlio fica impaciente "Deixa eu avançar essa parte chata", vai até o aparelho e dá fast-forward. Começa uma cena pornô: "Agora sim!" Tiago fica um pouco chocado, um pouco desconfortável por assistir aquelas cenas com seu pai ao lado. "Olha que gostosa!". Tiago vai dizer alguma coisa quando de repente falta luz. "Ah, merda, de novo!" "Melhor tirar o aparelho da tomada, pai" "Vê se pega uma vela pra mim, não tô vendo nada". Barulhos de tropeços, um objeto ou outro é derrubado. "Não tô achando, pai". De repente, um flash "Que foi isso, um raio???", Júlio pergunta assustado. "Não, é a minha câmera, tô usando o flash para achar a vela". "E achou?" "Não, não tem mesmo". "Então dispara o flash aqui para eu tirar da tomada". Mais um flash. "Ainda não consegui ver, faz de novo". A câmera espoca outra vez. "OK, agora eu vi". "Dá pra iluminar o caminho do quarto?" Tiago clica, mas o flash não sai. "Não, só tinha mesmo três flashes".

No dia seguinte, a câmera, um modelo com o flash cúbico, de 4 lados, pousa sobre a mesa da sala.

Tiago se senta na cama, se prepara para dormir. De novo ele olha pela janela e resolve tirar o colchão da cama e dormir com ele sobre o chão. Ele lê uma revista semanal com uma capa bem sensacionalista sobre a epidemia de AIDS.

Tiago acorda no colchão e vê um buraco na sua cama. Ele o examina e tira uma bala de rifle de dentro. A câmera sobe para revelar uma favela enorme bem na frente de sua janela.

Tiago sai da escola e vê Cláudio ficando com uma menina na rua. Ele chega um seu antigo colégio particular e compra outro chiclete. Ela dá cem cruzados, mas o baleiro diz que o preço subiu. Tiago diz que não quer mais. Karina sai e diz que vai ter uma festa na casa de Lara mais tarde. Ela pergunta se ele vem, ele diz que não foi convidado. Ela diz que ele devia ir de todo modo, que ela sente falta dele na escola.

Tiago tira a casca solta de uma batata cozida de maneira prazerosa.

Júlio agora dirige a van escolar de noite, pegando passageiros na rua. Numa certa parada, ele reconhece Daniela, uma menina de 17 anos. Ela entra e ele puxa papo. Ela pergunta como vai Clara. Pela conversa percebe-se que são amigas. Depois de algum tempo, os dois são os únicos passageiros na van, enquanto entram no túnel Rebouças. Enquanto conversam, escutam barulhos que soam como tiros, mas que não conseguem identificar exatamente o que são nem de onde vêm. De repente o túnel parece vazio; não há nenhum carro atrás ou na frente. Eles ficam com medo e resolvem parar. Daniela fica no carro e Júlio sai para tentar descobrir o que está acontecendo. Eles começam a ouvir um carro vindo a toda velocidade. Daniela mal vê um carro esporte chegar. Ele desvia da van mas atinge Júlio em cheio.

Daniela, Clara, Irene, Karina e Tiago estão ao lado no caixão, no funeral de Júlio.

Clara sai do apartamento de manhã cedo para comprar pão. Ela desce a rua notando que elas estão vazias demais. Ela chega na padaria e está fechada. Ela olha um relógio de rua que marca 9:52. Não há ninguém sequer para discutir. Ela volta devagar para casa, tentando entender o que está acontecendo. Ao dobrar uma esquina, aparece uma motocicleta com dois traficantes muito jovens. O de trás carrega um fuzil AK-47. Eles param em frente a ela e falam alguma coisa. Ela primeiro não entende, mas eles repetem, mais agressivos: "o chefe mandou fechar tudo e todo mundo ir pra casa". Ela ainda não percebe. Ele aponta o fuzil pra ela. Ela finalmente entende e começa a andar rápido de volta. Ao entrar no prédio ela olha de volta: ele continua olhando pra ela.

Irene e Júlio conversam em frente a TV. De repente entra um plantão especial, eles ficam quietos e prestam atenção. Locutor: "Anunciado o plano Verão II. Os alimentos ficam congelados e a moeda vai perder 3 zeros". Júlio abaixa o volume: "Ah, pô, é só mais um plano". Irene: "E eu crente que era alguma coisa importante...."

É uma festa de adolescentes num sobrado. Os jovens têm 16 a 17 anos e

não há adultos presentes. Eles bebem e dançam. Tiago está sentado do lado de fora, fala com algumas pessoas. Clara e Daniela estão dançando. Alex está discutindo com o dono da casa se devem ou não deixar entrar um grupo que não foi convidado. Eles decidem ir até a porta e falar com o grupo. Percebe-se que eles não pertencem àquele meio: são meninos de rua que passavam por ali e viram a porta aberta. Eles dizem que só querem ver qual é a da festa, mas anfitriões dizem que a festa é só pra convidados. Eles entendem e vão embora.

Mais tarde, a festa está terminando. Tiago dorme em um sofá. Clara está ficando com um garoto, Daniela tenta escapar de outro. Ela decide ir embora e vai procurar sua bolsa. Karina acorda Tiago e diz que está entediada. Ele diz que também está. Ela o convida para ir a casa do seus pais, que estão viajando. Ele se surpreende e aceita. Ele liga para seu pai e diz que vai dormir na casa de um amigo. Seu pai diz que de qualquer jeito vai passar para pegar Clara. Uma confusão começa na festa: todo mundo está procurando por suas bolsas e mochilas. O quarto onde as bolsas estavam está uma bagunça: tudo revirado, aberto, rasgado. Alguém grita da rua dizendo que achou uma carteira. Logo todos vão para a rua e começam a procurar por suas coisas. Eles encontram carteiras vazias em latas de lixo, bolsas abertas com o conteúdo na calçada. Alex e o anfitrião imediatamente culpam os garotos que queriam penetrar na festa. Daniela fica muito frustrada, começa a esvaziar latas de lixo procurando sua carteira. Outros simplesmente começam a chutar as latas emborcando-as na rua. Júlio chega e vê Daniela surtando. Ele a abraça e ela começa a chorar. Ela a beija na testa, na bochecha. Ela se acalma. Clara olha estranhando.

Karina e Tiago estão prontos para dormir no quarto dela. Ela põe um colchão no chão pra ele e eles se sentam. Ele a beija. Eles deitam. Ele pergunta se ela é virgem e ela diz que sim. Ele diz que é a primeira vez dele também.

Tiago e Karina estão tendo seus problemas também. Estão nus mas frustrados: não transaram. Eles levam um pouco na brincadeira: "mas não é assim que era pra ser? vamos examinar com calma isso..." E se mergulha entre as pernas de Karina, quando o telefone da casa dela toca.

Irene entra em casa, vê Júlio que assiste TV na sala. "Oi, tudo bem?""Tudo". "Deixa eu botar essas coisas no quarto".

Júlio ouve ela dizer do quarto "Essas são as fotos do batizado?" "Acho que sim". Ele começa a pensar. Ele se lembra dos flashes no dia que faltou luz. Antes mesmo de reagir, Irene volta à sala. "Quem tirou essa foto?" "Que foto?" Irene se ofende: "Júlio que filme é esse? O que é isso?"

Tiago está no banheiro, tentando se masturbar com uma revista masculina. Não consegue uma ereção.

Tiago vai pra porta do colégio católico esperar por Karina na hora do recreio. Ela está conversando com Tânia, mas deixa ela e pergunta se ele não tem mais aula. Ele diz que um professor faltou. Eles vão a um boteco e pedem uma cachaça com fanta laranja para cada um, que tomam de um gole só. Ela conta pra ele que acha que é gay. Que é a única explicação que ela tem "Eu não fiquei molhada, Tiago".

Ele sai um pouco bêbado e passa por uma banca de revista onde algumas revistas masculinas gays estão expostas. Anda um pouco mais e vê um homem musculoso saindo da academia. Ele se pergunta se está se excitando, segura o pênis. Ele volta para o boteco e toma mais cachaça com refrigerante.

Tiago vai a um supermercado e compra uma garrafa de cachaça e uma de refrigerante. Ele começa a beber na escada da escola pública e quando chega na escola católica já está quase se arrastando. Ele se deita no chão.

Tiago está no hospital, com soro na veia. Karina e Alex comentam porque ele teria que tomar glicerina na veia depois tanta coca-cola.

Vamos para a cena inicial do filme, onde Irene está no caminho de pedras na beira do mar, depois de Júlio desaparecer. Ela se debruça no parapeito. Tiago entra em quadro e se debruça também.

FIM

Cenas adicionais:

Tiago vai para casa e encontra seu pai cheio de malas na porta. Ele pergunta para mãe o que está acontecendo, ela diz para perguntar para o pai. Mas ele já pegou o elevador. Tiago desce as escadas correndo, mas Júlio já foi. Ele encontra Clara, que diz "Ninguém te falou? Mamãe pegou ele saindo com um cara." Tiago fica surpreso. "Homossexualidade se transmite geneticamente?" "Ai, Tiago, me poupe, né? Claro que não" Tiago fica aliviado.

Tiago e Karina estão em um ônibus. Karina pergunta qual vestibular ele vai fazer. Tiago diz que vai tentar agronomia em Minas Gerais. "Você não quer ficar aqui?" "Não faço muita questão." "Mas porque você vai estudar agronomia? Quer ser fazendeiro?" "Eu gosto mesmo é de jardim, mas minha família acha muito esquisito eu querer ser jardineiro" "Podia estudar paisagismo" "Eu gosto de cuidar de planta, não de planejar o jardim".

O ônibus entra no aterro. Karina comenta: "sabia que o aterro só vai ficar pronto no ano 2000?" "Como assim?" "Quando Burle Marx planejou o aterro, disse que só ia ficar pronto em 40 anos. É o tempo que as árvores iam demorar para crescer". Uma tomada de cima mostra o desenho dos jardins do aterro.

Tiago está um ônibus sozinho. Ele tira uma escopeta da mochila. Da janela ele atira em uma pessoa, que morre. As pessoas ao lado continuam andando. Ele mira em outra pessoa e atira. A cidade continua em seu passo normal.

Plim-plim. Entra um comercial de TV. É o novo modelo de carro Jupiter Aventuras Urbanas. "Jupiter AU vem com vidros elétricos especialmente adaptados para a cidade de hoje... pra quando você não quer nem ligar o ar nem correr riscos... Jupiter fecha o vidro pra você em cada parada de sinal..." Imagens de pivetes do lado de fora do carro. "E abre quando você acelera... para que você possa respirar tranqüilo... Júpter Aventuras Urbanas"

Numa banca do camelódromo, uma senhora vende dinheiro para colecionadores. Tiago, adulto, olha nostálgico para as notas. Ele vê várias moedas diferentes - cruzado novo, cruzado, real. Ele vê uma nota de mil - o barão - e compra

uma.

Tiago, bem novo, chega no colégio católico atrasado. Ao chegar lá, um aviso diz que não haverá aula. Ele estranha mas anda de volta pra casa. Ao passar numa padaria, ele vê imagens do velório de Tancredo Neves. Num replay, Antonio Brito, emocionado, anuncia a morte de Tancredo Neves na TV. Tiago pega o ônibus e vê uma pessoa chorando. Ele reage ceticamente.

Ao fundo, um telejornal comenta da manifestação dos caras pintadas pelo impeachment de Collor. No banheiro, em frente ao espelho, Tiago tenta limpar seu rosto, que estava marcado estilo cara-pintada. Infelizmente ele usou pilot para fazer as marcas e a tinta não sai tão fácil.

Tiago paga passagem no ônibus e o cobrador acha graça. Corta pra Tiago, contrariado, com as marcas de cara-pintada ainda no rosto.

Tiago vai comprar chiclete com nota de 1000 cruzados. O baleiro diz que subiu o preço. "Ué, mas não tava congelado?" "Tá doido, rapaz, o congelamento acabou ontem, a inflação tá liberada de novo..."

Karina, aos 22 anos, dirige um carro. Tiago está ao lado. Elas param no posto de gasolina. Karina pede 5 reais e paga em moedas. Ela comenta "Isso é que é primeiro mundo hein? Pagando gasolina com moedinha" Tiago, cético: "Ah... você acha? É só mais um plano. Daqui a pouco volta tudo de novo, depois da eleição. Real, cruzado, merrecas novas... tudo a mesma merda".

Tiago, Irene, Clara e Karina no enterro de Julio, ao lado do caixão.

Julio, Daniela and Clara estão na van da família indo pra casa. Eles estão tendo uma discussão. Daniela diz que a história começou há pouco tempo, Júlio diz estava em crise, Clara está revoltada. Eles passam por uma batida policial tão entretidos no bate boca que não percebem um policial que pede pra eles pararem. O PM mira o rifle na van e acerta o pneu. De longe, vemos a van perder a direção a bater num poste.

ANEXO B – Email recebida em 30 jan. 2012.



Liana Lessa <lialessa@gmail.com>

(no subject)

Marcelo Gonçalves Moura <marcelogoncalvesmoura@yahoo.com.br>

Mon, Jan 30, 2012 at
9:32 PM

Reply-To: Marcelo Gonçalves Moura <marcelogoncalvesmoura@yahoo.com.br>
To: "lialessa@gmail.com" <lialessa@gmail.com>

Oi, Liana.

O prazer é meu em respondê-la.

Pode perguntar à vontade. Não me importo de responder. É um assunto que eu gosto e é sempre bom trocar idéia.

Aqui, na minha cidade (cidade natal do Glauber) não tem cinema. É uma cidade muito pequena. O acesso a filmes aqui é muito restrito. A nossa única fonte é a locadora e, como já há algum tempo está havendo uma invasão dos DVDs piratas, que muitas das vezes são mais baratos que uma locação, as locadoras cada vez investem menos, tornando o número de filmes disponíveis cada vez menor.

Portanto, só posso ver cinema na telona, mesmo, praticamente só quando vou à Brasília.

Feita essas observações vou responder seus questionamentos.

Eu, gosto, sim, desse cinema tradicional. Assistir sentado e no escuro não é um problema. Para quem mora no interior ter uma tela enorme na frente já é um grande estímulo. Inclusive, acho que alguns filmes só funcionam no cinema (principalmente os de ação), porque na TV as sensações são bem menos intensas.

O assunto do futuro do cinema surgiu com o Glauber quando estávamos numa praia do Espírito Santos (moro em Minas) e eu vi uma pequena caminhonete tipo “baú”, toda pintada e com o anúncio de “cinema 6D”. Essa mesma caminhonete esteve aqui, na minha cidade, mas não me interessei. Achei que seria alguma coisa mal feita, sem qualidade.

No Espírito Santo, já notei que o dono da caminhonete havia colocado uma pequena tela, do lado de fora, mostrando as pessoas que já haviam comprado ingresso e já estavam dentro da caminhonete, sentadas, através de uma imagem daquelas com luz que permite enxergar no escuro (tipo aquelas usadas no BBB). Elas usavam óculos e aguardavam o filme no escuro. A intenção era, acho, chamar a atenção dos transeuntes de como seria lá dentro.

Foi então que eu vi que não devia ser nada de muito excepcional e comentei com o Glauber que o futuro do cinema, num espaço de tempo bem próximo, será com o filme sendo projetado nas quatro paredes de um espaço fechado. Assim, por exemplo, o expectador se sentiria “dentro” do filme. Poderia haver, por exemplo, algum personagem jogando uma bomba em um lado da sala, essa bomba atravessar, pela técnica do 3D, toda a sala, e ir atingir um outro personagem que esteja sendo projetado na parede oposta da que a bomba foi lançada.

O expectador sentiria, nesse exemplo, a sensação de estar entre os dois inimigos e sentiria a necessidade de se abaixar para que a bomba passasse sobre sua cabeça e não o atingisse. Ou seja, o expectador vira personagem também.

Foi aí que eu acrescentei que poderia ser feito, inclusive, uma projeção do chão do cenário do filme no piso do cinema e, a do céu, no teto da sala.

Acrescentei que acredito já haver tecnologia para isso, mas as empresas de cinema deverão fazer isso de forma gradual, porque precisam ganhar muito dinheiro com o 3D, ainda, antes de passar para essas etapas posteriores.

Mas, gostaria de te lembrar que isso pode ser só uma “viagem” minha; que nada do que eu disse, acima, faça sentido.

Mas é porque eu, que tenho 38 anos, via, antigamente, no cinema, filmes que já mostravam, por exemplo, identificação eletrônica através da digital, do olho. Isso pode ser comum e banal para os mais novos, que já nasceram com essa tecnologia, mas para nós, mais velhos, não. Na época achava que isso era uma realidade que, se fosse possível, o seria para um futuro que eu não ia chegar a ver. E esse futuro chegou rápido; comigo vivendo, ainda. Rs

Naquela época, falar com uma pessoa vendo-a na tela do PC era só uma ficção.

No filme do link que você me enviou a sala, invés de quatro paredes, era um círculo de 360°. Acho que poderá ser essa a forma, também. Só que cada parte da tela apresentando uma parte do cenário do filme, causando a mesma impressão de se estar dentro do filme, inclusive, de forma mais eficiente do que se fosse 4 paredes.

Achei o filme do link meio chatinho. Mas vale, na minha humilde opinião, como um protótipo do que seria o que poderá haver no futuro e que foi descrito por mim.

O fato do expectador poder vir a interferir no filme, seria algo que viria mais tarde. Mas, talvez viesse mais como um vídeo game, porque, no caso do cinema, são muitos os expectadores e cada um poderia querer intervir de uma forma. Então, acredito que o vídeo game do futuro seria um misto desse novo cinema que descrevi com o a possibilidade de intervenção. Inclusive já existem alguns que o controle é feito pelo próprio cérebro, através de eletrodos. Daqui a pouco isso, talvez, possa ser feito até sem os eletrodos.

Tenho receio de estar sendo confuso, mas, se achar que deve, pode me pedir

esclarecimentos. Só não sei se terei todas as respostas. Rs

Espero tê-la ajudado de alguma forma.

Um forte abraço.

Marcelo

lia
