

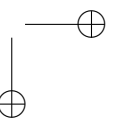
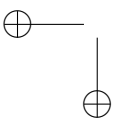
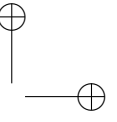
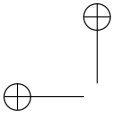
Manuela Penafria
Índia Mara Martins
(Org.)

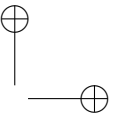
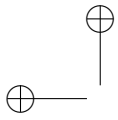
ESTÉTICAS DO DIGITAL

cinema e tecnologia



Livros LABCOM 2007

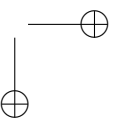
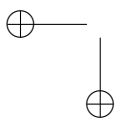


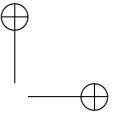
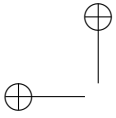


Manuela Penafria
Índia Mara Martins
(Org.)

ESTÉTICAS DO DIGITAL
Cinema e Tecnologia

2007





Livros Labcom

www.labcom.ubi.pt/livroslabcom

Série: Estados da Arte

Direcção: António Fidalgo

Design da capa: Underline Your Ideas,
Carolina Lopes

Paginação: Catarina Rodrigues, Manuela Penafria
Covilhã, 2007

ISBN: 978-972-8790-84-4

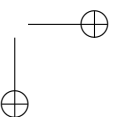
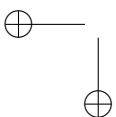
Depósito Legal: 267659 / 07

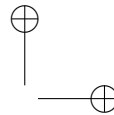
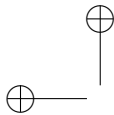
Apoio financeiro: FCT-Fundação para a Ciência e a Tecnologia, MCTES-Ministério da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior.

LABCOM-Laboratório de Comunicação On-line.

NICO-Novas Formas de Informação e Comunicação On-line; IPOCOM-Processos de Imagem e Comunicação;

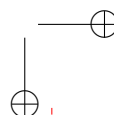
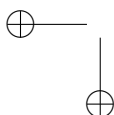
Projecto Teoria e Estética do Cinema Documentário.

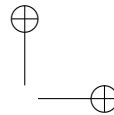
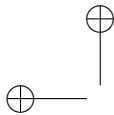




Índice

Apresentação	1
André Parente	
Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo	3
Paulo Viveiros	
Espaços densos: configurações do cinema digital	32
David Fernández Quijada	
Implicaciones de la televisión interactiva en el diseño de la obra audiovisual	48
Carlos Caires	
Da narrativa fílmica interactiva. <i>Carrossel e Transparências</i>: dois projectos experimentais	68
Índia Mara Martins	
Documentário animado: um novo projeto do cinema	85



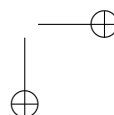
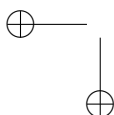


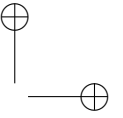
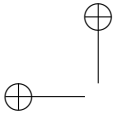
Apresentação

De que modo as chamadas “novas tecnologias” ou “tecnologias digitais” estão a afectar a produção, realização, distribuição e exibição cinematográficas? E, acima de tudo, e de modo mais específico, que transformações a nível estético são já visíveis, e por que novos caminhos pode o cinema enveredar? Estas questões deram o mote para as *Jornadas de Cinema e Tecnologia Digital* que tiveram lugar na Universidade da Beira Interior (UBI), dias 30 e 31 de Maio de 2007. E essas eram, sobretudo, questões que os alunos da licenciatura em Cinema da UBI manifestaram (e manifestam) interesse em serem amplamente discutidas.

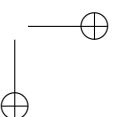
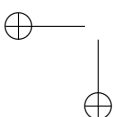
O presente livro reúne os textos das comunicações apresentadas pelos nossos convidados: André Parente (Universidade Federal do Rio de Janeiro), Paulo Viveiros (Universidade Lusófona), David Fernández Quijada (Universitat Autònoma de Barcelona) e Carlos Caires (Universidade Católica Portuguesa). Aos textos destes autores acrescentámos o contributo de Índia Mara Martins, doutoranda da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro que participou activamente na organização dessas Jornadas, uma actividade que fazia parte do seu plano de trabalho durante o estágio de investigação no *Labcom -Laboratório de Comunicação On-line* (www.labcom.ubi.pt).

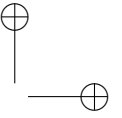
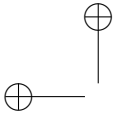
A expressão “cinema digital” é usada para designar os filmes que utilizam as novas tecnologias, trate-se quer de filmes realizados no suporte tradicional, a película, e que usam recursos digitais na pós-produção; quer de filmes que usam aparelhos digitais na captação de imagens e sons; quer, ainda, de filmes que utilizam a computação gráfica em todas as suas etapas de concepção. À partida, e pela diversidade de aspectos a que se refere, essa expressão sugere que o cinema mudou e que essa mudança se deve, sobretudo, ao suporte. O Cinema é, seguramente, uma das formas de expressão mais marcadas pela sua dimensão tecnológica e a sua História está repleta de filmes que manifestam, por vezes com notável evidência, a importância decisiva dos dispositivos técnicos. Se o equipamento utilizado influencia o tipo de imagens e sons que são captados ou tratados e o modo como as histórias podem ser contadas ou as ideias configuradas, o impacto ou a afectação da tecnologia digital na criação cinematográfica torna-se tema não só actual, mas central no que à actividade





cinematográfica - nas suas diversas dimensões - diz respeito. Assim sendo, a sua discussão no âmbito académico afigura-se essencial para que todos nós, criadores, analistas ou espectadores, possamos participar avisadamente em todo este novo fenómeno. Foi com esse objectivo que estas *Jornadas* foram organizadas e foi esse o sentido que a reflexão e o debate tomaram durante as mesmas.





Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo

André Parente

(Universidade Federal do Rio de Janeiro)

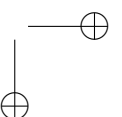
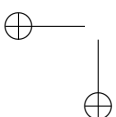
Como ponto de partida, uma questão se impõe: de que modo as novas mídias estão transformando o dispositivo do cinema em suas dimensões primordiais, arquitetônica (as condições de projeção das imagens), tecnológica (a produção, edição, transmissão e distribuição das imagens) e discursiva (decupagem, montagem,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

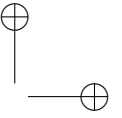
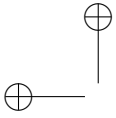
Como ponto de chegada, a aposta de que a noção de dispositivo nos permite repensar o cinema, evitando clivagens e determinismos tecnológicos, históricos e estéticos. Ao contrário do cinema dominante, muitas obras cinematográficas reinventam o dispositivo cinematográfico, multiplicando as telas, explorando outras durações e intensidades, transformando a arquitetura da sala de projeção, entretendo outras relações com os espectadores.

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

A forma cinema

Habitualmente, quando pensamos em cinema, a imagem que nos vem à cabeça é a de um espetáculo que envolve pelo menos três elementos distintos: uma sala de cinema, uma projeção de uma imagem em movimento e um filme que conta uma história em aproximadamente 2 horas. A exemplo do que vem sendo dito hoje sobre as novas tecnologias de comunicação, poderíamos



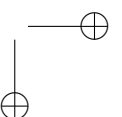
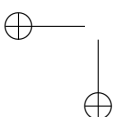


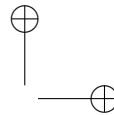
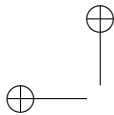
dizer que o cinema faz convergir três dimensões diferentes em seu dispositivo: a arquitetura da sala, herdada do teatro italiano (os anglo-saxões até hoje usam o termo “movie theatre” para designar esta sala), a tecnologia de captação/projeção, cujo formato padrão foi inventado no final do século XIX, e, finalmente, a forma narrativa (estética ou discurso da transparência) que os filmes do início do século XX adotaram, em particular o cinema de Hollywood, influenciados pela vontade de viajar sem se deslocar, desejo que emerge com força ao longo do século XIX nos dispositivos de projeção de fantasmagorias, nos dispositivos imersivos, em particular os panoramas e a fotografia estereoscópica, mas sobretudo no romance, como os de Honoré de Balzac e Charles Dickens,¹ com suas novas técnicas no delineamento dos personagens, das ações, do espaço e do tempo.

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

Quando, hoje, dizemos que, as novas tecnologias, por um lado, e a arte contemporânea, por outro, estão transformando o cinema, precisamos perguntar: de que cinema se trata? Portanto, o cinema convencional, que doravante chamaremos de “Forma Cinema”, é apenas uma forma particular de cinema que se tornou hegemônica, um modelo estético determinado historicamente, economicamente e socialmente. Trata-se de um modelo de representação: “forma narrativa-representativa-industrial” (N.R.I., termo cunhado por Clau-

¹No ensaio “Dickens, Griffith e Nós”, Eisenstein mostra quanto a estética nascente do cinema americano deve ao escritor inglês. Para ele, “Dickens deu à cinematografia americana muito mais do que a idéia da montagem da ação paralela”. Sergey Eisenstein, *A Forma do Filme*, Rio de Janeiro: Zahar, 1990.





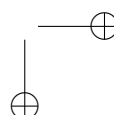
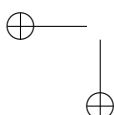
dine Eizykman), “modelo-representativo-institucional” (M.R.I. termo empregado por Noël Burch), “estética da transparência” (termo utilizado por Ismail Xavier). O cinema, enquanto sistema de representação, não nasce com sua invenção técnica, pois leva algo em torno de uma década para se cristalizar e se fixar como modelo. O cinema é, a exemplo do livro contemporâneo,² um dispositivo complexo que envolve aspectos arquitetônicos, técnicos e discursivos³. Cada um destes aspectos é, por si só, um conjunto de técnicas, todos eles voltados para a realização de um espetáculo que gera no espectador a ilusão de que ele está diante dos próprios fatos e acontecimentos representados.

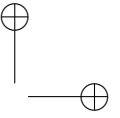
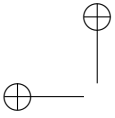
Entretanto, não devemos permitir que a “Forma Cinema” se imponha como um dado natural, uma realidade incontornável. Aliás, a “Forma Cinema” é uma idealização. É preciso dizer que nem sempre há sala, que a sala nem sempre é escura, que o projetor nem sempre está escondido, que o filme nem sempre é projetado (muitas vezes e cada vez mais, ele é transmitido por meio de imagens eletrônicas, seja na sala, seja em espaços outros⁴), nem sempre o filme conta uma história (muitos filmes são atracionais, abstratos, experimentais, etc). Entretanto, as histórias do cinema recalcam os pequenos e grandes desvios produzidos neste modelo, como se ela se constituísse apenas do que quer que tenha contribuído para o seu desenvolvimento e aperfeiçoamento.

²O livro sofreu várias mutações entre as quais, a mais conhecida, é a impressa de Gutenberg, identificada por muitos como o momento de sua invenção: mudanças na escrita, devido à separação das palavras, a pontuação, etc; transformação nas formas de leitura, sobretudo a substituição da leitura em voz alta para a leitura silenciosa; a propagação do movimento de normatização da escrita, e conseqüente passagem dos modelo monástico ao modelo escolástico; mudanças quanto à utilização do papel trazido da China por Marco Polo; mudanças devido às novas tipografias e processos de indexação do texto inventadas sobretudo na Renascença. Mas nenhuma delas se compara à passagem do livro de rolo (*volumen*) ao livro de cadernos e páginas (*codex*), o que tornou o livro um objeto facilmente manuseável. É o códice que torna possível a paginação, a criação dos índices de correspondências, os sistemas de notas e referências, enfim a leitura não-linear. Como se vê, o livro é um dispositivo bastante complexo que levou cerca de quinze séculos para se tornar o que é hoje.

³Em seu já clássico livro “O Discurso Cinematográfico: Transparência e Opacidade”, Ismail Xavier (1977) utiliza este termo (não sabemos se ele o criou), e discute em detalhes os diversos aspectos técnicos e teóricos da dimensão discursiva do cinema, que são de uma grande complexidade.

⁴Hoje, mais de 80% da audiência de um filme o assiste por meio de imagem eletrônica, seja na tevê aberta, na tevê a cabo ou aluguel de “vídeo home”.





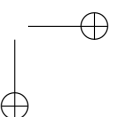
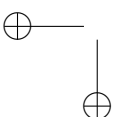
Na verdade, o cinema sempre foi múltiplo, mas esta multiplicidade foi, por assim dizer, encoberta e/ou recalcada por sua forma dominante. Ao longo da história do cinema temos não apenas experiências esparsas, mas cinco momentos fortes (cinema do dispositivo, cinema experimental, arte do vídeo, cinema expandido, cinema interativo) que se notabilizam por grandes transformações e experimentações quanto ao dispositivo cinematográfico, sobretudo depois do pós-guerra. Antes, porém, gostaríamos de situar uma série de questões conceituais.

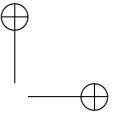
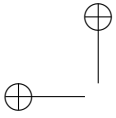
O termo dispositivo

Enquanto conceito, o dispositivo surge, nos anos de 1970, entre os teóricos estruturalistas franceses, Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kuntzel, para definir a disposição particular que caracteriza a condição do espectador de cinema, próximo do estado do sonho e da alucinação. Baudry em seus dois ensaios seminais, *Efeitos Ideológicos Produzidos pelo Aparelho de Base* (1970) e *Dispositivo: Aproximações Metapsicológicas da Impressão de Realidade* (1975), lança as bases para a discussão do dispositivo como responsável pelos efeitos específicos produzidos pelo cinema sobre o espectador (“efeito cinema”). Estes efeitos não dependem tanto dos filmes como organização discursiva (ou linguagem na ótica da semiologia do cinema), mas do dispositivo do cinema considerado em seu conjunto (câmera, moviola, projetor, etc.) bem como das condições de projeção (sala escura, projeção feita por trás do espectador, imobilidade do espectador, etc.).

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

O dispositivo cinematográfico tem, portanto, vários aspectos: materiais (aparelho de base), psicológicos (situação espectral) e ideológicos (desejo de ilusão). O cinema possui um dispositivo específico cujo efeito básico consiste na produção da impressão de realidade. Para Baudry esse dispositivo é um aparelho ideológico cuja origem está na vontade burguesa de dominação,





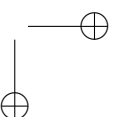
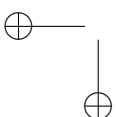
criada pela imagem perspectivada. Esta produz uma cegueira ideológica, uma alienação fetichista que remete a essa vontade de dominação.

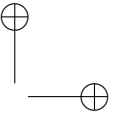
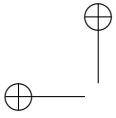
Os artigos de Jean-Louis Baudry sobre o dispositivo cinematográfico nascem no contexto da emergência de uma crítica ao cinema da representação, isto é, a um cinema que pretende criar no espectador o sentimento de que o filme mostra uma realidade cuja significação preexiste ao filme enquanto discurso (estética da transparência). Para Baudry, como para os teóricos da “desconstrução”, particularmente aqueles das revistas *Cahiers du Cinéma* e *Cinétique*, trata-se de por fim ao pensamento metafísico (seja ele existencial, fenomenológico ou outro), para quem a linguagem, o sujeito e a percepção são os fundamentos da representação do mundo. Para eles, a idéia de um discurso claro e sem lacunas, formulado nos termos de que há uma equivalência entre a imagem e o real, ou de que o discurso diria o sentido do mundo, é uma idealização.

Para Baudry, a impressão de realidade gerada pelo cinema clássico é fruto de um processo de reificação da imagem, de uma articulação ideológica, determinada a ocultar os processos de representação que o cinema implica, como se o cinema pudesse dizer as verdades do mundo, sem intermediação.

É neste contexto que entram em cena as influências da psicanálise (via Jacques Lacan) e do marxismo (via Louis Althusser) em suas vertentes estruturalistas. Do marxismo, Baudry procura apreender os efeitos ideológicos gerados pelo dispositivo cinematográfico. Para além do seu conteúdo, o cinema dominante se constitui em um sistema onde o efeito ideológico principal se dá por meio da ocultação do trabalho que transforma a percepção de uma representação em uma impressão de realidade. O valor ideológico agregado (a impressão de realidade) é correlato do mesmo tipo de processo no sistema de produção capitalista, aonde a ocultação do processo de produção das mercadorias conduz a um valor agregado economicamente.

Da Psicanálise, Baudry vai retirar a idéia de que o cinema reproduz a dinâmica do nosso dispositivo psíquico, e como ele, re-encena os mecanismos que estão na base de nosso “eu”, os sonhos, as alucinações, os lapsos etc. Desta forma, não apenas a psicanálise se torna um instrumento privilegiado para entender o cinema, mas o cinema, ele também, se torna como que um dispositivo inconsciente, com suas duplicações, espelhamentos, mascaramentos etc. O cinema é uma máquina que cria uma espécie de plenitude ilusória





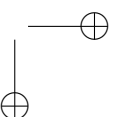
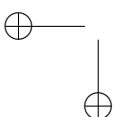
típica dos fenômenos imaginários, que nos dão uma imagem em troca de um mundo.

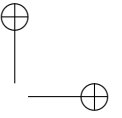
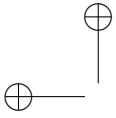
É assim que, para Baudry, o dispositivo cinematográfico - a projeção, a sala escura, a imobilidade do espectador – re-encena a fase do espelho tal como descrita por Lacan, na qual uma criança entre oito e dezoito meses se constitui em sujeito, pela identificação com a imagem de seu corpo unificado, visto no espelho. Tal situação é a mesma daquela do espectador de cinema, ambos são vítimas de uma submotricidade e de uma super percepção. O dispositivo do cinema tem a ver com o dispositivo psíquico na medida em que, neles, o sujeito é uma ilusão produzida a partir de um lugar. Por me encontrar no centro da cena, “o espectador se identifica menos com o que é representado no espetáculo, do que com que produz o espetáculo: com o que não é visível, mas torna visível”. Trata-se, tanto no cinema, como na fase do espelho, de um sujeito transcendental que se constitui por se encontrar no centro, e, estando no centro, se sentir como condição de possibilidade do que existe. Esta relação traz consigo o processo genético das relações estruturais, onde a oposição e a falta são determinantes.

Como no dispositivo de representação conhecido como campo/contracampo, o dispositivo cinematográfico é ao mesmo tempo, um conjunto de relações aonde cada elemento se define por oposição aos outros (presente/ausente), e aonde o espaço do ausente (imaginário) se torna o lugar (vimos que é ele que torna visível) onde uma não-presença se mistura, ou melhor, se sobrepõe a uma presença.

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

Jean-Louis Comolli, em ensaio intitulado *Técnica e Ideologia – Câmera, Perspectiva, Profundidade de Campo* (Cahiers du Cinéma, 1971-1972), transfere para a organização discursiva o que, antes, em Baudry, parecia ser um efeito específico do aparelho de base, pela câmera/projeção. Hoje, está claro que o dispositivo cinematográfico apresenta, ao lado das dimensões arquitetônicas e técnicas, uma dimensão discursivo-formal ou estético-formal que é





uma peça fundamental na constituição de um modelo de representação institucional, cujas bases se encontram no cinema clássico, em particular hollywoodiano.

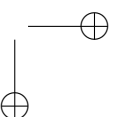
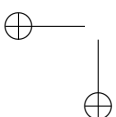
Ao longo da história oficial do cinema, a sua margem, houve várias experiências de variação e desvio desse modelo ilusionista e da estética da transparência, que existem apenas enquanto projeto ideológico e modelo teórico.

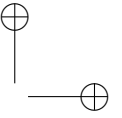
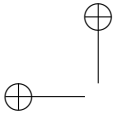
Questão filosófica

Se deixarmos de lado os efeitos, também eles idealistas, do pensamento da falta e da ocultação, o que é interessante no pensamento relacional de Baudry, via estruturalismo, é que o dispositivo é ao mesmo tempo um campo de forças e de relações de elementos heterogêneos, ao mesmo tempo técnicos, arquitetônicos, discursivos, afetivos etc. O que é interessante no pensamento estruturalista, que é um pensamento do dispositivo por excelência, é que ele procura pensar os campos de força e relações que constituem os sujeitos e signos dos sistemas culturais, para além de suas particularidades psicológicas (pessoalidade) e metafísicas (significação). O pensamento estruturalista é relacional, embora tenha guardado um resquício de idealismo, seja porque acredita em estruturas essenciais e formas *a priori* (por exemplo, o incesto e castração para a psicanálise e para a antropologia), seja porque acredita na homogeneidade dos elementos que formam a estrutura (são da mesma natureza).

Segundo Foucault, um dispositivo possui três níveis de agenciamentos: 1) conjunto heterogêneo de discursos, formas arquitetônicas, proposições e estratégias de saber e de poder, disposições subjetivas e inclinações culturais etc; 2) a natureza da conexão entre esses elementos heterogêneos; 3) a “episteme” ou a formação discursiva no sentido amplo, resultante das conexões entre os elementos. Na verdade, a visada, sistemática da concepção Foucaultiana, está plenamente contemplada na etimologia da palavra dispositivo. Há em dispositivo duas vertentes etimológicas: enquanto o latim *disponere* descreve a configuração dos diferentes elementos de um conjunto, o grego *sistema* expressa o lado sistemático do conjunto, cujo corpo possui consistência enquanto sistema, ou seja, um conjunto onde o todo é mais que a soma das partes.

Há dispositivo desde que a relação entre elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais, etc) concorram para pro-





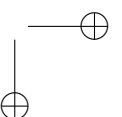
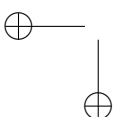
duzir no corpo social um certo efeito de subjetivação, seja ele de normalidade e de desvio (Foucault), seja de territorialização ou desterritorialização (Deleuze), seja de apaziguamento ou de intensidade (Lyotard).

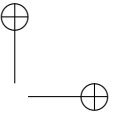
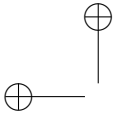
A grande vantagem de se pensar o dispositivo, é que se escapa das dicotomias que estão na base da representação (sujeito e objeto, imagem e realidade, linguagem e percepção etc). O dispositivo é, portanto, por natureza rizomático, o que, de certa forma, nos permite dissolver certas clivagens e oposições que, em muitas situações, não apenas paralisam nossos pensamentos - linguagem e percepção, discursivo e afetivo, sujeito e objeto, arte e tecnologia, pré e pós-cinema etc. – como criam falsas oposições. Por outro lado, nos permite entender o dispositivo para além de suas determinações técnicas ou materiais.

Por exemplo, para Foucault, o processo de produção da subjetividade-prisão nunca esteve restrito ao espaço da prisão, nem mesmo em sua forma arquitetônica panóptica. O panóptico foi, desde sempre, uma matriz conceitual, um diagrama, uma maneira de dizer: continuamos ainda na prisão, na fábrica, na escola e na família desde que introjetamos a disposição disciplinar que estes espaços implicam. Desde o momento, em que introjetamos o “muro da prisão” (na verdade, o sistema de controle de si que o dispositivo do panóptico produz), nós o carregamos por onde andamos, por todo o campo da sociedade disciplinar.

O mesmo ocorre com o cinema. Hoje, o cinema, o “efeito cinema” (Baudry), está por todos os lados, na sala e fora dela, em espaços outros como a televisão, a internet, o museu e a galeria de arte, mas também em outras mídias como a pintura icônica pós-modernista dos anos 1970 e 1980, a fotografia, a história em quadrinho etc.

O conceito de dispositivo tem uma história filosófica forte na obra dos grandes filósofos pós-estruturalistas, em particular Michel Foucault, Gilles Deleuze e Jean-François Lyotard. Para eles, o efeito que o dispositivo produz no corpo social se inscreve nas palavras, nas imagens, nos corpos, nos pensamentos, nos afetos. É por essa razão que Foucault fala de dispositivos de poder e de saber, Deleuze fala de dispositivo de produção de subjetividade e Lyotard de dispositivos pulsionais. Cada um deles faz uso deste conceito para analisar uma obra em que a questão do dispositivo é como um manifesto do seu pensamento. É assim que para Foucault, o panóptico era o protótipo mesmo da sociedade disciplinar e que a sua análise do quadro de Velásquez,





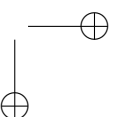
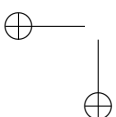
Las Meninas, é uma obra-prima da análise do problema da representação em geral.

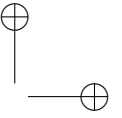
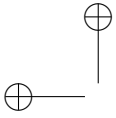
Lyotard pensa a pintura como dispositivo pulsional. Isto é, a pintura já não pode mais ser vista como representação, pois se apresenta como transformadora de energia que suscitam os espectadores, que deixam de ser passivos e passam a ser o vetor de atualização sensorial e afetiva da obra. Em matéria de arte, a única regra comum a dispositivos tão distintos é que os efeitos sejam intensos e os afetos duráveis.

Se Deleuze se consagrou ao estudo do cinema, é porque, segundo ele, o cinema é o único dispositivo capaz de nos dar uma percepção direta do tempo. Quando os cineastas do pós-guerra inventaram a imagem-tempo, criou-se um curto-circuito de indiscernibilidade entre o real e o virtual. Trata-se de uma questão, ao mesmo tempo, artística, filosófica e política. O virtual não se opõe ao real, mas sim aos ideais de verdade que são a mais pura ficção. Tanto na filosofia, como na ciência e na arte, o tempo é o operador que põe em crise a verdade e o mundo, a significação e a comunicação. Se a contemporaneidade nasce da crise da representação, é precisamente porque surge com ela, em primeiro plano, a questão da produção do novo. O novo é o que escapa à representação, mas também o que significa a emergência da imaginação no mundo da razão, e, conseqüentemente, em um mundo que se liberou dos modelos da verdade. A razão é muito simples: o tempo da verdade (verdades e formas eternas das quais o moderno ainda é tributário) é substituído pela verdade do tempo como produção do novo como processo. “Ou o tempo é invenção, ou ele não é nada” (Bergson). O tempo é puro processo e, enquanto tal, não pára de desdobrar-se, passando por passados não necessariamente verdadeiros (Homem: “eu te encontrei ano passado em Marienbad⁵”; Mulher: “não, você não me encontrou”) e por presentes “impossíveis” (houve e não houve encontro ano passado em Marienbad).

Alguns teóricos do cinema contemporâneo, em grande parte inspirados pela obra de Deleuze, Foucault e Lyotard, cada um a seu modo, problematizam a questão do dispositivo, pelo menos por duas razões. Em primeiro lugar, para mostrar que o cinema, enquanto dispositivo, produz uma imagem que escapa à representação, aos esquematismos da figura e do discurso, à linguagem e suas cadeias significantes, à significação como processo de reificação.

⁵Trata-se do filme *O Ano Passado em Marienbad* (1961), de Alain Resnais.





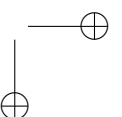
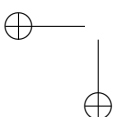
Por outro lado, cada um a seu modo, descobre por trás das alianças que o cinema estabelece com outros dispositivos e meios de produção imagética, um processo de deslocamento deste em relação às suas formas de representação dominantes. Assim, Raymond Bellour lançará o conceito de *entre-imagens* para comentar esse vasto campo de encontro entre o cinema e as imagens eletrônicas e digitais (= novas mídias); Philippe Dubois analisa o *efeito filme* ou o *movimento improvável*, como forma de comentar a hibridização entre o cinema e as artes plásticas, em especial a fotografia; Serge Daney refletirá sobre os *efeitos maneiristas* provados pelos encontros entre o cinema e a imagem eletrônica, em particular a televisão; Jacques Aumont conceberá a idéia de *olho interminável* para exprimir as relações do olhar do cinema com o da pintura; Noël Burch nomeará de *clarabóia infinita* o espaço virtual criado pelo cinema com a sua decupagem e montagem clássica. Há entre estes autores, aos quais poderíamos acrescentar ainda muitos outros, entre eles Anne-Marie Duguet e Jean-Paul Fargier, uma idéia comum de que a videoarte é o elemento por excelência que promove o processo de desterritorialização do cinema e leva a uma nova forma de pensar a passagem entre imagens, da Tavoletta aos atuais dispositivos de realidade virtual.

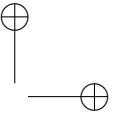
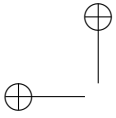
O dispositivo como conceito: estado da arte

Não foi preciso esperar pelos teóricos anglo-saxões de inspiração cognitivista e analítica dos anos de 1980 (David Bordwell, Noël Carroll, Murray Smith etc.), para que se fizesse uma forte crítica à noção de dispositivo, bem como a certas noções a ele relacionadas (espectador, sutura, narrativa clássica, ficção, entre outros), por implicarem em generalizações e abstrações que não levam em conta a textualidade fílmica⁶. O que está na base desta crítica é a 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.

Esta visão faz eco a toda uma problemática das teorias do cinema enquanto mídia. Em sua grande maioria, as teorias das mídias são monopoliza-

⁶Marie-Claire Ropars e Nick Browne estão entre os que, desde o final dos anos 70, defendem a idéia de que a análise do texto fílmico de modo algum se reduz a restituir o que já existe no texto como um dado, pois é fruto de uma dinâmica complexa de forças entre o crítico e o texto.



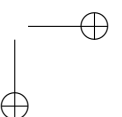
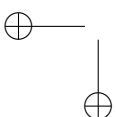


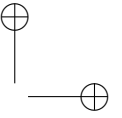
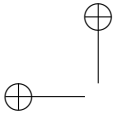
das por uma visão moralizadora, onde, de um lado estão os sistemas de comunicação, e de outro, a sociedade e seus espectadores, vítimas das mensagens veiculadas. Tem-se uma situação de terror, na qual, a sociedade é dominada pelo monstro da mídia, que a ela se impõe com mensagens de uma eficácia pavloviana. Por outro lado, as mídias e as linguagens são absolutamente dissecadas e sua subjetividade esvaziada: tudo o que escapa ao massacre das mídias, tudo aquilo que é ético, político, poético, interativo é imediatamente eliminado. É a teoria da manipulação absoluta.

Hoje, e cada vez mais, vemos surgir aqui e ali, um novo rumo de pesquisas, difíceis de nomear, porque muito diferentes entre elas, que têm em comum a necessidade de se re-introduzir nas teorias das comunicações dimensões não deterministas, ontológicas e subjetivas. O trabalho de produção de uma nova subjetividade ganha força com o horizonte virtual aberto cada vez mais pelas novas tecnologias da comunicação.

Podemos sim, sem dúvida, dizer que a comunicação é a mais nova dimensão da força social produtiva. E isto não apenas porque o processo de produção deixa de ser aquilo que se realiza dentro das fábricas, e passa a se realizar em todos os lugares onde o sujeito é produzido para desejar o produto que ele, *socialmente*, ajuda a fabricar. É preciso ir além e destacar o trabalho de todos aqueles que, de alguma forma repensam os dispositivos como equipamentos coletivos de subjetivação que reintroduzem, direta ou indiretamente, na teoria da comunicação, dimensões autopoieticas e criativas, agenciamentos coletivos que fazem emergir novas subjetividades no tecido da comunicação midiática: a ordem do discurso (Foucault, Deleuze, Guattari, De Certeau, Chartier), a história das tecnologias cognitivas (Jack Goody, Lehou-Gouhan, Elizabeth Eisenstein), os conceitos de interface, de simulação e de rede (Latour, Callon, Lévy).

É neste contexto que situamos os trabalhos de Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet, Noël Burch, André Gaudreault, Tom Gunning, Jacques Aumont, apenas para citar alguns, que problematizaram o dispositivo por meio de perspectivas múltiplas. Os trabalhos destes autores nos levam a colocar certas questões. Em que medida o dispositivo cinematográfico é ou não trans-histórico e transmidiático? Haveria apenas um ou vários dispositivos cinematográficos para o qual convergem os dispositivos ditos pré-cinematográficos? De que modo o cinema, como dispositivo, assim como outros dispositivos que o precederam, pode ser reduzido ao mesmo desejo de ilusão que remonta





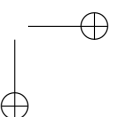
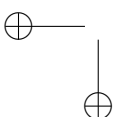
à perspectiva renascentista? Por que razão o cinema, enquanto dispositivo, confunde-se mais freqüentemente do que outros dispositivos imagéticos que o precedem e o sucedem (nos referimos a dispositivos óticos tais como os Panoramas) com uma mídia?

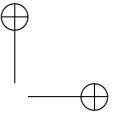
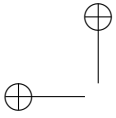
As pesquisas históricas, sobretudo aquelas realizadas em torno do centenário do cinema, mostram que o modo de funcionamento do cinema-representativo-institucional, sobre o qual o conceito de dispositivo foi forjado, difere muito do cinema primitivo. Entre elas, destacamos a análise de Tom Gunning, para quem o cinema dos primeiros tempos privilegia o pólo de atração (analítico) em detrimento do pólo narrativo (sintético). Em que medida, o conceito de dispositivo, nos permitiria compreender melhor as rupturas narrativas e a expressividade atracional dos cinemas experimentais e modernos? Seria o caso de perguntarmos até que ponto os efeitos especiais⁷ do atual cinema americano não desempenhariam um papel comparável ao das atrações nos filmes dos primeiros tempos?

Inumeráveis autores analisaram a questão do dispositivo em uma perspectiva transmidiática, com base na idéia de que o desejo de ilusão gerado pelo aparelho de base do cinema remonta a outros dispositivos, desde a criação da perspectiva renascentista. Lembremos que, muito recentemente, alguns estudos apontam para o dispositivo panorâmico como mídia autônoma, cuja função primordial consistia em produzir a entrada do espectador na imagem, antes mesmo do cinema (Stephen Oetermann e Bernard Comment). Em que medida podemos falar de um dispositivo como o do panorama e/ou do cinema como de uma mídia?


Se o conceito de dispositivo, enquanto conceito trans-histórico, tem sido utilizado por muitos autores em relação à história da mídia. A premissa geral é a de que o dispositivo cinematográfico, trans-histórico, é um modelo teórico que funciona como uma estrutura teleológica que dá sentido histórico a um processo de evolução dos dispositivos imagéticos, que começaria com a perspectiva Renascentista e evoluiria, passando por certos momentos fortes da história das mídias imagéticas, como o da emergência dos panoramas e da

⁷Uma das características mais interessantes da simulação, é que ela articula de modo indissociável modelo teórico, desenvolvimento lógico e demonstrativo, e dispositivo. Com a simulação, a imagem remete em primeiro lugar a situação gerada pelo dispositivo. Ao contrário disso, quando o cinema utiliza imagens de síntese para produzir efeitos especiais, ele retira da simulação seu valor cognitivo para reduzi-la à sua função ilusória.



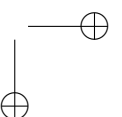
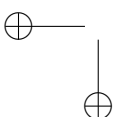


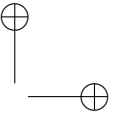
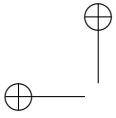
fotografia, até culminar na idéia de um cinema total (tal como entendia André Bazin). Entretanto, hoje, o processo de re-interpretação do dispositivo cinematográfico em uma perspectiva pragmática nos permite historicizá-lo de pelo menos dois modos distintos: em primeiro lugar, buscando compreender que um único dispositivo pode dar lugar a diferentes modelos de representação e visões de mundo. É o caso da câmera escura no século XVII, quando ela se torna o modelo de percepção passiva, desencarnada, objetiva; e no século XIX, quando se torna o modelo de uma percepção ativa, encarnada, subjetiva (Jonathan Crary). Ou seja, uma mesma mídia pode esconder, por detrás de sua aparente identidade, diferentes dispositivos.

Em segundo lugar, procuramos ver diferenças de dispositivo entre os meios, e não similaridades. Assim, o panorama pode trazer em si alguns germes do cinema, como mídia de transporte, estética da transparência, mas não contém uma série de outras questões trazidas pelo cinema, a questão da montagem, do extracampo, do movimento, do ritmo, da duração, da relação entre imagem e som. É nesse contexto que situamos os trabalhos de Noël Burch, André Gaudreault, Raymond Bellour, Jacques Aumont entre muitos outros, sobre a percepção, a origem do cinema, a ligação entre o pré e o pós-cinema, enfim, o fato de que a visão cinematográfica pode ser encontrada na Caverna de Platão, na Tavoleta, na câmera escura, no panorama, na fotografia. Cada um desses dispositivos faz cinema a seu modo, e com isto, nos faz ver o cinema de outra maneira, porque o cinema é um tipo de relação entre imagens, entre imagens e espectadores, e não uma realidade imutável. 

A nossa aposta é que, como Crary e Gaudreault afirmaram, não existe continuidade e descontinuidade na história, mas apenas na explicação histórica. Nesse sentido, preferimos a idéia de que o dispositivo remete a um conjunto heterogêneo de elementos que podem, em certos momentos, se cristalizar em uma formação ou “episteme” dominante, como a do cinema-representativo-institucional. Entretanto, em se tratando de arte, acreditamos que a crise da representação nasce com o modelo de representação. É no momento mesmo em que vemos um determinado modelo se instituir, que percebemos que existirão sempre outras formas que escapam de seu campo gravitacional.

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





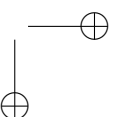
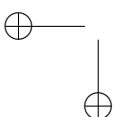
O que os dispositivos colocam em jogo são variações, transformações, posicionamentos, que determinam o horizonte de uma prática, em ocorrência, a prática cinematográfica, em um feixe de relações dentre as quais podemos distinguir algumas esferas: as técnicas utilizadas, desenvolvidas, deslocadas; o contexto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

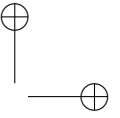
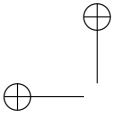
O conceito de dispositivo surgiu primeiro no cinema, para depois contaminar outros campos teóricos, em particular o da artemídia, no qual ele se generalizou (fotografia, cinema, vídeo, instalações, interfaces interativas, videogame, tele-presença etc.). Isso se deve ao fato de que as obras de arte e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

O cinema do dispositivo e as instalações panorâmicas

Gostaríamos de dar alguns exemplos de experiências realizadas ao longo da história do cinema que demonstram que o cinema está longe de se reduzir à “Forma Cinema”. Nelas, privilegiaremos aquelas que adotam a forma panorâmica, uma vez que, a nosso ver, a imagem panorâmica contém muitas virtualidades.

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





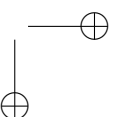
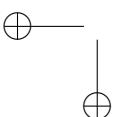
É bom lembrar que a arte moderna surge de uma transformação detectada por Diderot na pintura francesa do século XVIII (em particular Greuze, David e Chardin). Segundo ele, esta pintura está estreitamente relacionada a um esforço para combater a teatralidade da representação e a racionalização da figuração fruto dos resquícios do racionalismo cartesiano que remetiam a uma imagem desencadernada, feita para ser vista pelo olho da razão, negando, portanto, a presença do espectador. A arte moderna problematizou o lugar do espectador por meio de dois caminhos diferentes: o da estética da opacidade e o da estética da transparência.

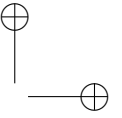
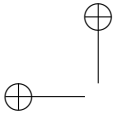
No primeiro caso, a pintura vai se tornar cada vez mais opaca – a imagem pictórica vai, por um lado, se temporalizar, preocupada que está em captar o instante, e, por outro, vai assumir sua artificialidade (aparição da pincelada) –, até se tornar abstrata. A pintura impressionista, e mais tarde a pintura abstrata vão radicalizar e levar às últimas conseqüências a estética da opacidade. No segundo caso, ao contrário, a pintura vai fazer de tudo para trazer o espectador para dentro do quadro. O Panorama é o dispositivo aperfeiçoado da estética da transparência, uma vez que seu objetivo primordial é trazer o espectador para dentro da imagem, transportando-o no espaço e no tempo. Essas duas concepções problematizam o lugar do espectador, que se torna espectador encarnado, ou seja, um espectador enquanto sujeito sensível e carnal e, portanto, que percebe com o corpo como um todo, e não mais apenas com os olhos do espírito (espectador clássico, idealizado, desencarnado, sujeito do conhecimento).

A evolução do Panorama está relacionada à criação de um ambiente, uma instalação, na qual as imagens são apresentadas e projetadas em torno do espectador de forma a gerar nele a sensação de estar, não diante de uma imagem, mas diante da realidade que ela simula.

Em 1900, na *Exposição Universal* de Paris foram apresentadas duas instalações panorâmicas remarcáveis. Com o *Mareorama*, o espectador viajava nos mares de Marselha, Yokohama, Nápoles, Ceilão, Singapura e China. A plataforma simulava um navio transatlântico com 70 metros de comprimento, com capacidade para acolher até 600 pessoas, que repousava sobre um sistema de suspensão, o qual simulava o balanço das ondas.

Ainda na mesma exposição, os irmãos Lumière apresentaram o *Photorama*, sistema de projeção de imagens fotográficas de 360 graus em rotundas panorâmicas de 20 metros de diâmetros por 10 metros de altura. Estas fotografias mostravam imagens feitas pelos operadores Lumière no mundo in-





teiro. O espetáculo durava cerca de meia hora e cada vista durava em torno de 5 minutos. O curioso é que, entre 1900 e 1906, os irmãos Lumière tenham investido mais esforços na comercialização do *Photorama* no que na do “*Cinematógrafo*”. Isto demonstra que os irmãos Lumière eram sensíveis não apenas à inovação tecnológica, mas também à criação de novos dispositivos de projeção.

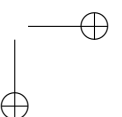
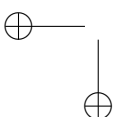
A imersividade implementada pelo *Mareorama* e o *Photorama* fazem do Panorama o ponto nodal do desenvolvimento posterior do cinema imersivo (como veremos mais abaixo), dos parques temáticos, dos atuais sistemas de realidade virtual e das instalações multimídias.

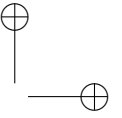
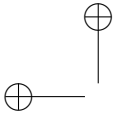
Cinema do dispositivo

O primeiro momento se dá entre a invenção técnica (1896), e a institucionalização do cinema (por volta de 1908). Durante este período, não se sabia ainda o que ia ser do cinema. Por esta razão, houve um momento de experimentação febril quanto ao seu dispositivo. Grande parte destas experimentações nada tinha a ver com o cinema de sala. Entretanto, grande parte delas obteve êxito comercial até o momento em que o cinema de sala prevaleceu: *Kinetoscópio* (Thomas Edison, 1890), *Hale’s Tour* (William Keefe, 1903), *Cineorama* (Raul Grimoin-Sanson, 1889), entre outros.

O *Cineorama* foi patenteado por Raul Grimoin-Sanson em 1897. Trata-se de um dispositivo formado por um prédio circular de 100 metros de circunferência. Suas paredes brancas servem de tela contínua onde são projetadas as imagens de dez projetores compondo uma imagem única. O centro da sala é ocupado por uma imensa cesta de balão munida de acessórios habituais, âncora, cordas, contra-peso, escada. O teto era coberto por uma cortina imitando um envelope de aeróstato. Sob a cesta são fixados os dez aparelhos sincronizados que, uma vez obscurecida a sala, projetavam vistas de ascensões e viagens de balão e de aterrissagens, estes últimos sendo obtidos repassando o filme ao contrário.

O *Hale’s Tour* eram as salas de cinema sob a forma de vagão de trem, exploradas comercialmente por George Hale. Segundo Noël Burch, em torno de 1905, havia mais de 500 destas salas nos Estados Unidos. O edifício principal simulava uma estação de trem, e os empregados, em uniformes, introduziam os espectadores para “viagens” de meia hora, em salas de sessenta lugares.





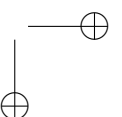
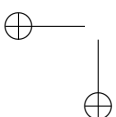
Nas janelas laterais e traseiras dos vagões eram projetadas imagens cinematográficas filmadas de trens. Estas imagens captavam a grande paisagem Americana. O *Hale's Tour* desapareceu por volta de 1911, devido provavelmente à institucionalização do cinema narrativo convencional.

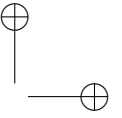
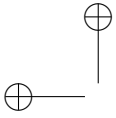
Na verdade, a experimentação com o dispositivo não parou aí neste momento de efervescência, devido às incertezas quanto ao futuro do cinema. No pós-guerra surgem várias experiências interessantes, a reboque das grandes transformações produzidas pelo cinema sonoro, o cinema colorido, e a televisão (que não deixa de ser uma espécie de cinema feito com imagens eletrônicas).

Antes de mais nada, é preciso dizer que nos anos de 1950 a largura da tela dobrou e o tamanho triplicou. Se, por um lado, Stephen Heath⁸ sustenta que o cinema nasceu quando a posição dos espectadores à frente da imagem foi definida, ao se adotar a tecnologia do filme de 35mm como padrão (uma vez que a tela fixa o desejo quando ela se torna um padrão). Por outro, ele minimizou as mudanças na razão (proporção) e no tamanho da tela ocorridos nos anos de 1950, uma vez que, para ele, a tela é apenas um símbolo visível do modo como o cinema clássico constituía o sujeito da experiência. Para ele, a forma da tela era menos significativa do que certas constantes, como os códigos de representação: a perspectiva renascentista que modela o espaço representado na tela; as operações de narrativas, que transformam espaço em lugar e, em particular as operações de *sutura* (os cortes ou mudanças de plano), que escondiam certas descontinuidades elementares que, se percebidas, ameaçavam a ilusória unidade do objeto que o cinema se propunha a criar. Entretanto, a forma e o tamanho da tela, que são partes da dimensão arquitetônica da sala, modificam a dimensão discursiva do dispositivo, seus códigos de representação: a perspectiva, o corte certos dispositivos de representação como o campo/contra-campo. Não é à toa que uma das maiores dificuldades do cinema imersivo advém do fato de que o campo/contra-campo é enfraquecido, quando não é destruído completamente (no caso dos cinemas de 360 graus)

O *Cinerama* (Fred Walker, 1938), cinema panorâmico imersivo com som *surround*, foi criado para servir de simulador no treinamento de atiradores de bateria antiaérea. Em 1952 a Paramount lança o *Cinerama* comercial-

⁸Stephen Heath, *On Screen, in Frame: Film and Ideology*, Bloomington: Indiana University Press, 1982.





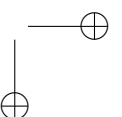
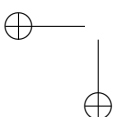
mente, para concorrer com o *CinemaScope* (Henri Chrétien, 1953), adotado pela Twentieth Century Fox. Entretanto, como o *Cinerama* exigia grandes investimentos - ele era realizado com três projetores em uma tela semicircular, o que implicava grandes transformações no formato da sala convencional de cinema, que, por adotar a sala de teatro italiano, era estreita -, ele acabou por perder a disputa com o *CinemaScope*.

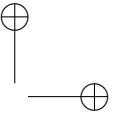
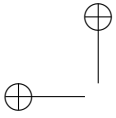
Cinema Experimental

Em seu texto “Acinema” (1978), Jean-François Lyotard chama a atenção para duas das mais radicais tendências do cinema experimental. A primeira é representada pelo cinema da imobilidade completa, como nos filmes de Andy Warhol e Michael Snow, com seus infindáveis planos-seqüências. Os corpos mono gestuais de Warhol (alguém dorme oito horas em *Sleep*, alguém come 45 minutos em *Eat*, um casal beija-se longamente em *Kiss*) e os planos-seqüências vazios de Snow (os 45 minutos de *zoom* de *Wavelength*, e as 3 horas de movimentos panorâmicos de *La Région Central*) são uma das principais tendências do cinema experimental, em um processo de radicalização dos tempos mortos do cinema moderno.

A segunda tendência é representada por uma outra corrente, que visa obter o máximo de mobilidade possível, uma espécie de imagem gasosa, em que o espectador tem dificuldade de identificar o que vê. Os cinemas de Peter Kubelka, Stan Brakhage, Holis Frampton e Paul Sharits são exemplos de cinema de velocidade máxima, em que muitas vezes o plano equivale a um único fotograma.

Para o cinema experimental o que interessa não é a impressão de realidade, ponto nodal do cinema de representação, mas a intensidade e a duração das imagens. É óbvio, inclusive, que um filme de 8 horas que mostra um homem que dorme não é um filme feito para passar em uma sala de cinema. Hoje, este tipo de experiência ganhou as galerias e museus. É o chamado cinema de museu, que já possui seus clássicos, como o filme de Douglas Gordon, que transformou “*Psicose*” (Alfred Hitchcock, 1951), por meio de uma refilmagem, em uma instalação intitulada “*24 Hour Psycho*” (1993) que dura 24 horas (= tempo diegético do filme de Hitchcock).





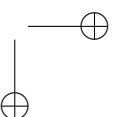
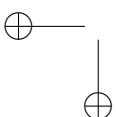
Cinema eletrônico (A videoarte)

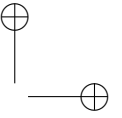
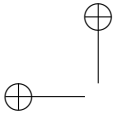
Alguns autores como Raymond Bellour e Anne-Marie Duguet mostraram que o vídeo desempenhou um importante lugar de passagem - “entre-imagem” é este campo conceitual explorado por Bellour - entre o audiovisual e as artes plásticas. De fato, ainda nos anos 60, o vídeo vai intensificar esse processo (iniciado pelo cinema experimental) de deslocamento da imagem-movimento para os territórios da arte. Alguns fenômenos como a multiplicação das telas, o dispositivo do circuito fechado (tempo real), a coexistência entre imagem e objeto, as instalações e a interação com a imagem foram introduzidas e/ou intensificados pelos dispositivos da videoarte.

O vídeo, pelo trabalho de seus artistas, mas também pela evolução de seus dispositivos (do circuito fechado à fita de vídeo, do monitor ao projetor, das imagens múltiplas ao processo de espacialização da imagem), introduziu a imagem em movimento nos templos da arte, inaugurando o fenômeno do “cinema de museu”. Desde então, o cinema, como imagem, como estética, mas, sobretudo, como dispositivo (o movimento, a luz, a projeção, a imaterialidade, o tempo etc.), faz parte da arte. É o que podemos chamar, com Dubois e muitos outros, de “efeito cinema” na arte contemporânea.

Entre as principais tendências da videoarte, gostaríamos de destacar duas. A primeira, mais diretamente relacionada à questão do dispositivo, tem a ver com o uso que os artistas do vídeo fizeram do circuito fechado, ou seja, o chamado dispositivo de vídeo-vigilância, em tempo real ou ligeiramente diferido. Lembramos que no cinema, há uma separação espacial entre o filme e a imagem projetada, e também uma separação temporal entre a realização do filme e o filme pronto. É nesse interstício que se situa o espectador. A imagem de vídeo, sobretudo nos dispositivos em circuito fechado, cria uma simultaneidade espacial e temporal. Nela, o espectador é, a um só tempo, espectador e personagem, alguém que se vê vendo (ver é ser visto, já dizia Maurice Merleau-Ponty).

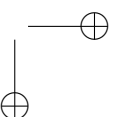
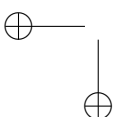
A videoarte renovou de modo radical o lugar do espectador e o conceito de obra de arte. Autores como Bruce Nauman, Peter Campus, Dan Graham e Steina e Woody Vasulka utilizaram o circuito fechado para recriar instalações nas quais o dispositivo e a própria experiência da obra são vividos como personagens principais. Em uma de suas instalações mais interessantes *Two Views Room* (1975), Dan Graham confronta dois espaços adjacentes com a

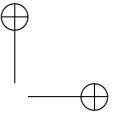
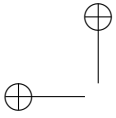




ajuda de espelhos e vídeos em circuito fechado e produz uma visão complexa, uma representação na qual cada espaço se reflete dentro do outro em tempos minimamente diferidos por um sistema de “delay”. Ao articular o dispositivo especular ao dispositivo eletrônico e arquitetônico, Graham produz uma cascata de variações reflexivas em que o dispositivo e o espectador são alguns elementos entre outros da instalação. Em *Video Surveillance Piece. Public Room, Private Room* (1969/1970), Nauman transgride o espaço privado, mas para oferecer aos espectadores a imagem de um espaço no qual não há nada a ver, no qual nada acontece. Decepcionando a expectativa do visitante, ele interroga por meio da surpresa, da frustração. Segundo, Anne-Marie Duguet, o vídeo de Nauman opera por meio dessa figura do quiasma, transformando o interior em exterior, e o privado em público, o presente no ausente e, inversamente, desafiando as leis tradicionais da arquitetura e os limites que elas impõem. Em “*Allvision*” (Steina Vasulka, 1975), Vasulka cria um dispositivo panorâmico (trata-se de uma plataforma sobre a qual uma esfera espelhada é colocada diante da câmera) que gira sem cessar, funcionando sem operador humano e explorando o conceito de “visão total” do espaço. “Eu queria criar uma visão que visse o espaço inteiro todo o tempo”, diz Steina Vasulka. Essa vigilância integral do espaço, diz Duguet, se deve a uma vontade de liberar a câmara da subjetividade, dissociando-a do ponto de vista humano e atribuindo as decisões de seleção apenas ao dispositivo. O espectador é levado a confrontar o espaço da galeria com a imagem criada pelo dispositivo central, uma vez que eles se refletem na esfera e que o conjunto é captado na tela do monitor, em tempo real, e depois devolvido ao espaço, em um jogo em que um se reflete e transforma o outro.

A questão do dispositivo está tão entranhada na videoarte, uma vez que nela a obra não se apresenta mais como um objeto autônomo que preexiste à relação que se estabelece com o sujeito que a experimenta. Tudo nos leva a crer que nestas instalações de vídeo, o cinema sofre uma transformação radical. A instalação permite ao artista espacializar os elementos constitutivos da obra. O termo indica um tipo de criação que recusa a redução da arte a um objeto para melhor considerar a relação entre seus elementos, entre os quais, muitas vezes, está o próprio espectador. A experiência da obra pelo espectador constitui o ponto central da obra. Nela, o espectador se vê vendo: ele é ao mesmo tempo espectador e ator. A obra é um processo, sua percepção se efetua na duração de um percurso. Engajado em um percurso, implicado em



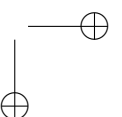
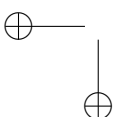


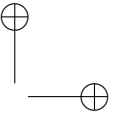
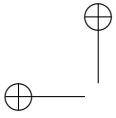
um dispositivo, imerso em um ambiente, o espectador participa da mobilidade da obra.

O dispositivo designa a forma como a apresentação material da obra se inscreve em uma visada sistêmica, estrutural. Desde o fim dos anos 50, a arte, em particular o Minimalismo, passou a elaborar o conceito de obra como uma situação (Robert Morris), um ambiente, uma arquitetura, um dispositivo. Ou seja, uma instalação, que engaja a participação física do espectador, o qual se torna um dos elementos da obra.

Uma segunda tendência importante da videoarte é a da “imagem-corpo” (Deleuze). A questão do corpo está ligada a um conceito ou atitude crítica, que visava forçar o pensamento a pensar o intolerável da sociedade em que vivemos. Entre 1974 e 1982, um grupo de pioneiros da videoarte no Brasil (Anna Bella Geiger, Fernando Cocchiarale, Ivens Machado, Sônia Andrade, Letícia Parente, Paulo Herkenhoff e Miriam Danowski e Ana Vitória Mussi) produziu mais de quarenta vídeos – sendo metade deles de Letícia e de Sonia –, que circularam em importantes eventos internacionais de videoarte, no Brasil e no estrangeiro. São vídeos marcados pela precariedade técnica, a ponto de importantes críticos tê-los confundido com o simples registro de *performances* dos artistas. Neles, gestos cotidianos repetidos de forma ritualística – subir e descer escadas, assinar o nome, maquiar-se, enfeitar-se, comer, brincar de telefone-sem-fio – são encenados de forma irônica para forçar o pensamento a pensar o intolerável.

Em *Passagens* (1974), Anna Bella Geiger sobe e desce lentamente escadas em um ritmo constante, como em um rito de passagem; em *Dissolução* (1974), Ivens Machado assina o seu nome uma centena de vezes até ele se dissolver; em *Marca registrada* (1975), Letícia Parente, seguindo uma brincadeira nordestina que faz de um gesto banal, cotidiano, um ritual cruel, costura, com agulha e linha, na planta do pé, as palavras *Made in Brasil*; em *A procura do recorte* (1975), Miriam Danowski recorta bonequinhos em folhas de jornal como forma de transmutar os pequenos gestos em rituais transgressivos; em *Estômago embrulhado*, Paulo Herkenhoff transforma o ato visceral de comer jornal em uma irônica pedagogia de como “digerir a informação”; em um vídeo coletivo, *Wireless telephone* (1976), o grupo de artistas dispostos em círculo brinca de telefone-sem-fio enquanto a câmera roda em torno deles e o espectador assiste ao processo de transformação da informação em ruído, revelando, assim, por meio de uma brincadeira popular, uma das principais





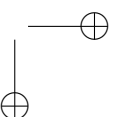
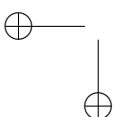
questões teóricas da comunicação (o ruído é parte constituinte do processo de comunicação e não apenas interferência).

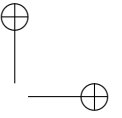
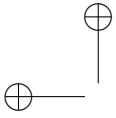
A obra é uma inflexão, uma dobra, mas a dobra passa pelas atitudes do corpo, pelo “mergulho no corpo” – termo de Oiticica que retomamos como expressão da reversão estética, a cura da obsessão formal modernista. O corpo não é mais tomado em uma dicotomia cartesiana que separa o pensamento de si mesmo, mas aquilo em que se deve mergulhar para ligar o pensamento ao que está fora dele, como o impensável e o indizível. O que é o impensável? É, em primeiro lugar, o intolerável que leva ao grito silencioso em *A morte do horror* (Sonia Andrade), é o desespero que leva a artista a enrolar seu rosto em um fio de náilon até deformá-lo completamente ou a cortar os pêlos do corpo e do rosto, em gestos inúteis, mas sempre recomeçados; é o transe produzido pela televisão no vídeo em que a artista come feijão com pão e guaraná; é a cerimônia estranha, que consiste em introduzir o corpo em gaiolas de passarinho, como para forçá-lo a ganhar asas; é, sobretudo, submeter o corpo a uma cerimônia, teatralização ou violência, como no caso em que a mão esquerda tenta prender a mão direita com pregos e fios, em uma postura impossível. E tudo isso para extrair do corpo o impensável, isto é, uma razão para acreditar no mundo em que vivemos.

Cinema Expandido

Ao contrário do que pensa Gene Youngblood, em seu já clássico “*Expanded Cinema*” (1970), para nós, o cinema expandido caracteriza-se por duas vertentes: as instalações, que reinventam a sala de cinema em outros espaços, e as instalações, que radicalizam o processo de hibridizações entre diferentes mídias. Enquanto o cinema experimental se restringia às experimentações com o cinema, e a videoarte se notabilizou pelo uso da imagem eletrônica, o cinema expandido é o cinema ampliado, o cinema ambiental, o cinema hibridizado.

O *Sensorama* (Morton Heilig, 1955) é um “protótipo” de realidade virtual desenvolvido com imagens de cinema. Ele foi inventado em 1955, com a utilização de “*loops*” de película, visão panorâmica e estereoscópica, som estereofônico, cheiros, vibrações e outros efeitos criados com o intuito de produzir a ilusão de um passeio de moto através do bairro do Brooklyn. É a primeira tentativa de se criar um cinema interativo, mas ainda sem computador. O dispositivo como um todo se apresenta como uma pequena cabine





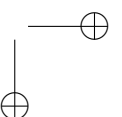
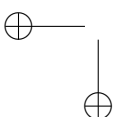
onde o espectador se senta e “dirige” a sua moto pelo Brooklyn. O que há de comum entre o Sensorama, o Mareorama e o Cineorama, é que, em todos eles, o espectador se sente participando de uma ação (viajar de barco, voar de balão, andar de moto), o que é uma antecipação das visitas virtuais realizadas com sistemas avançados de realidade virtual.

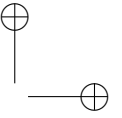
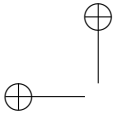
Em *Moving Movie* (1977), Naimark partiu de uma idéia muito simples. No cinema, em geral, é a câmera que se move, não o projetor. O que aconteceria se o projetor girasse em torno de um tripé, reproduzindo o mesmo movimento circular da câmera? O resultado foi uma instalação imersiva, na qual a imagem do filme é projetada em uma tela circular de 360 graus. Como o projetor mantém a mesma velocidade de movimento da câmera, as imagens mostram o espaço circundante como se ele sempre estivesse estado ali mesmo, como um extracampo virtual, iluminado pela luz do projetor. Em *Displacements* (1984), Naimark repetiu a experiência de projeção circular, mas com uma pequena modificação: dessa vez a imagem é projetada sobre a própria realidade que ela representa. Objetos que compõem uma sala de estar tipicamente americana são filmados no próprio espaço de projeção/instalação. Depois eles são pintados de branco para que as imagens possam ser projetadas sobre eles com precisão. Como resultado, temos uma instalação com movimento panorâmico, na qual a imagem, produzida sem nenhum recurso eletrônico, cria a ilusão de uma imagem 3D. O que impressiona é a coexistência entre a imagem e os objetos que ela representa, de uma imagem que é um híbrido entre a imagem e a realidade material representada. As únicas imagens sem materialidade são as imagens das pessoas, que flutuam no espaço como fantasmas.

Cinema Interativo

A principal novidade do digital reside no fato de que este vale muito mais por suas potencialidades. A tecnologia não se dá como um objeto, mas como um espaço a ser vivido, experimentado, explorado. Trata-se de máquinas relacionais, em que as noções de simulação, cognição e experiência ganham outros contornos.

O primeiro aspecto a ser considerado é a ação do sujeito, que pode ser percebida por meio da transformação desencadeada por ele no ambiente virtual. Este só se revela, ou se atualiza, a partir da ação do espectador (interator). O interator é um termo criado por Brenda Laurel (*Computer Theatre*, 1991),





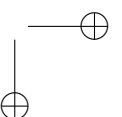
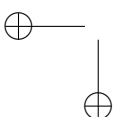
que dramatiza a interatividade das interfaces computacionais, fazendo uma analogia entre a experiência interativa e o teatro grego, onde os espectadores participavam da peça. A experiência do espaço torna-se possível por um processo de simulação sensorial do espaço, por meio do dispositivo ou interface, que responde aos movimentos do interator. No caso de um sistema de realidade virtual ou aumentada, há uma ruptura com a utopia moderna da totalidade de uma obra que tem um começo e um fim do ponto de vista do seu significado. O espaço digital é potencialmente infinito, pois é co-gerado pela ação do interator e reapresenta-se a cada acesso. Ao contrário do filme e do panorama, a forma final do lugar visitado depende da ação do interator.

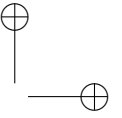
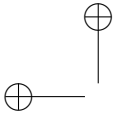
O segundo aspecto é a multidimensionalidade do dispositivo: os estímulos que envolvem o visitante são intensos e reforçam a sensação de presença e de integração do seu corpo ao ambiente. A partir dessa situação, podemos pensar uma equivalência prática entre o espaço digital e o físico: quando o dispositivo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

A segunda característica evidencia outro problema: a relação entre representação e realidade representada. A obra digital já não é mais a marca de um sujeito (o autor, que dá sentido à obra), visto que o sujeito que a realiza é um outro: o leitor-usuário. O espaço digital se configuraria, então, como um campo de possíveis, em que o sujeito-enunciador fornece elementos e o sujeito-atualizador realiza parte de suas possibilidades. Assim, o usuário pode ser encarado como co-autor de uma obra digital por contribuir efetivamente para sua formação. Não há nesse caso um sentido preexistente à apreensão do usuário; a própria experiência constrói o sentido.

E.V.E (Extended, Virtual Environment, 1993), de Jeffrey Shaw, é uma instalação onde a imagem é um ambiente virtual panorâmico⁹. O espectador entra em um domo, coloca um pequeno sensor na cabeça e, para onde ele olha, vê uma imagem projetada no domo, precisamente no lugar para o qual olha,

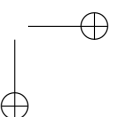
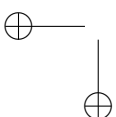
⁹As interfaces e programas utilizados para criar ambientes virtuais são muito diversos: 2D ou 3D, fotorrealistas ou imagens de síntese, autônomas ou interativas, randômicas ou generativas, etc. Os dispositivos ou interfaces físicas de visualização e de interação utilizados para explorar os ambientes virtuais são, também eles, muito variados. Os videogames são ambientes virtuais que nos propiciam uma série de interfaces e dispositivos: *joystick*, óculos estereoscópicos, luvas, roupa de dados etc.

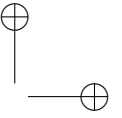
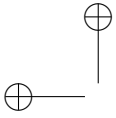




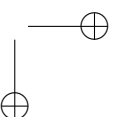
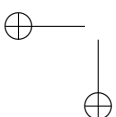
por um robô de indústria automotiva, com braço articulado. A imagem que ele vê, é a imagem de um espaço real, mostrada por duas câmeras de vigilância, que estão do lado de fora do Museu. O espectador visualiza, através da imagem projetada, uma realidade que existe de fato, para além do domo. A imagem projetada se move com o movimento da cabeça do espectador e das câmeras de vigilância. As câmeras de vigilância e o braço do robô atualizam suas posições em função dos movimentos da cabeça do espectador, uma vez que estes movimentos são enviados pelo sensor ao computador, que controla as posições da câmera e do robô. Neste caso, a interação não é mais apenas exterior à relação entre o espectador e a obra. Esta espécie de caverna de Platão digital impressiona: nela, não há nada que possa escapar ao olhar do espectador, pois a imagem é como que “produzida” pelo olhar mesmo do espectador: para onde ele olha a imagem estará, sempre, em uma espécie de presença panóptica desconcertante.

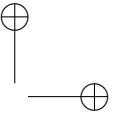
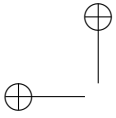
O ressurgimento da imagem panorâmica através nas instalações interativas contemporâneas produz uma complexificação na relação entre a imagem e o espectador. Hoje, as interfaces interativas vêm dando maior amplitude às obras, permitindo que o espectador as explore, transformando-as com a sua ação. As instalações panorâmicas são interessantes na medida em que fazem convergir o cinema, os panoramas, e as interfaces computacionais em obras que unem a imersão e a interatividade.



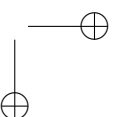
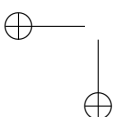
**Bibliografia**

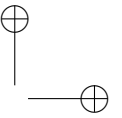
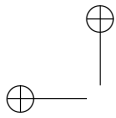
- AUMONT, J. *L'oeil Interminable*, Paris: Séguier, 1989.
- BAUDRY, J.-L. *L'effet Cinéma*, Paris: Albatros, 1978.
- BAZIN, A.. *Qu'est-ce que le Cinéma? I. Ontologie et Langage*, Paris: Eds. du Cerf, 1958.
- BELLOUR, R. "Querelle des dispositifs" in Art Press n. 262, 1999.
- BELLOUR, R. (Org.) *Passages de L' Image*, Paris: Centre Georges Pompidou, 1990.
- BELLOUR, R. e Duguet, A-M (org.) "Vidéo", *Communications*, n. 48, 1988.
- BELLOUR, R. *L'entre-Images 2*, Paris. P.O.L., 2000.
- BELLOUR, R. *L'entre-Images*, Paris: Ed. De la Différence, 1990.
- BELLOUR, R. *Un Autre Cinéma*, in Trafic n. 34, 2000.
- BORDWELL, D. *Narration in the Fiction Film*, London: Routledge, 1985.
- BORDWELL, D. e CARROLL, Noël (Editors) *Post-theory: Reconstructing Film Studies*, Madison: University of Wisconsin Press, 1996.
- Bordwell, D. *On the History of Film Style*, London: Harvard University Press, 1997.
- BURCH, N. *La Lucarne de L'Infinie*, Paris : Nathan, 1991.
- COMMENT, B. *Le XIXème Siècle des Panoramas*, Paris: Adam Biro, 1993.
- CRARY, J. *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the 19th*, Cambridge: MIT Press, 1990.
- DAGOGNET, F. *Etienne-Jules Marey*, Paris: Hazan, 1987.
- DAMISCH, H. *L'origine de la Perspective*, Paris: Flammarion, 1987.
- DUBOIS, Ph. "La question du panorama: entre photographie et cinéma" in *Revue de la Cinémathèque*, n° 4, Paris: 1995.



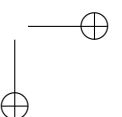
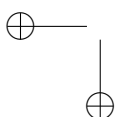


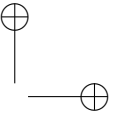
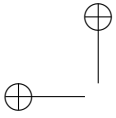
- DUBOIS, Ph. *L'effet Film. Figures, Matières et Formes du Cinéma en Photographie*, Catálogo da exposição, Lyon: Lectoure, Cherbourg, 1999.
- DUGUET, A-M. "Dispositifs" in *Communications*, n. 48, 1988.
- DUGUET, A.-M. *Déjouer L'Image. Créations Électroniques et Numériques*, Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon, 2002.
- EL NOUTY, H. *Théâtre et Pré-cinéma. Essai sur la Problématique du Spectacle au XIX Siècle*, Paris: Nizet, 1978.
- GRIMOIN-SANSON, R. *Le Film de ma Vie*, Paris: Henri Parville, 1926.
- GUNNING, T. "The Cinema of Attractions. Early Cinema, Its Spectator and the Avant- Garde" in Thomas Elsaesser (Ed.) *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*, 1990.
- GUNNING, T. "Fantasmagorie et fabrication de l'illusion : Pour une culture optique du dispositif cinématographique", *Cinémas* n. 14, Dispositif(s) du cinéma. 2003.
- HAYWARD, P. e WOLLEN, T. (org.) *Future visions. New Technologies of the Screen*, London: British Film Institute, 1993.
- HEATH, S. (1981) *Questions of Cinema*, London: Macmillan, 1981.
- JAY, M. "Les régimes scopiques de la modernité" in *Réseaux*, N° 61, Septembre- Octobre 1993.
- KESSLER, F. "La cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire" in *Cinèmas* n. 14, 2003, Dispositif(s) du Cinèma.
- LAUREL, B. (org.) *Art of Human Computer Interface Design*, Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 1990.
- METZ, C. *Le Significant Imaginaire*, Paris: UGE, coll. 10/18, 1977.
- MICHAUX, E. *Du Panorama Pictural au Cinéma Circulaire. Origines et Histoire D'un Autre Cinéma 1785-1998*, Paris: L'harmattan, 2000.





- MORRIS, R. *Regards sur l'art Américain des Années 60*, Paris: Editeur du Territoire, 1979.
- NOGUEZ, D. *Eloge du Cinéma Expérimental*, Paris: Musée National d'Art Moderne, Centre G. Pompidou, 1979.
- PAINI, D. *Le Temps Exposé: Le Cinéma de la Salle au Musée*, Paris: Cahiers du Cinéma, 2002.
- PARENTE, A. (Org.) *Imagem-Máquina*, Rio De Janeiro: Ed. 34, 1993.
- PARENTE, A. "La transparence de l'image électronique et ses courts-circuits" in Mario Costa (org.), *Nuovi Media e Sperimentazione d'artista* Napoli: Edizioni Scientifiche Italiane, 1994.
- PARENTE, A. "Le cinéma de la pensée ou le virtuel en tant que jamais vu" in Gilles Deleuze, *une Vie Philosophique*, Paris: Institute Synthélabo, 1998.
- PARENTE, A. *O Virtual e o Hipertextual*, Rio de Janeiro: Editora Pazulin, 1999.
- POPPER, F. *Art of the Eletronic Age*, New York: Herry N. Abrams, Inc., Publishers, 1993.
- RIESER, M. e Zapp, A. *New Screen Media Cinema/Art/Narrative*, London: British Film Institute, 2002.
- ROSEN, Ph. (org.). *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory*, New York: Columbia University Press, 1985.
- RUSH, M., *New Media in Late 20th Century Art*, London: Thames & Hudson, 1999.
- RAMOS, F., "Panorama da teoria de cinema hoje" in *Cinemas* n. 14, 1998.
- SHAW, J. e WEIBEL, P. (org.). *Future Cinema the Cinematic Imaginary after Film*, Cambridge: MIT Press, 2003.
- SITNEY, P. Adams, *Visionary Film: The American Avant-Garde 1943-1978*, New York: Oxford University Press, 1974.





YOUNGBLOOD, G., *Expanded Cinema*, New York: Dutton, 1969.

XAVIER, Ismail, *Discurso Cinematográfico: A Opacidade e a Transparência*, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

ZIELINSKI, Siegfried, "Historic Modes of the Audiovisual Apparatus" in *Iris*, no. 17, 1994.

