
Cinema de exposição: o dispositivo em contra/campo

André Parente*

De que modo o cinema expandido está transformando o dispositivo do cinema em suas dimensões primordiais, arquitetônicas (as condições de projeção das imagens), tecnológicas (a produção, edição, transmissão e distribuição das imagens) e discursiva (decupagem, montagem, etc.)? Como ponto de partida, 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.

Instalações, Cinema de Artista, Arte e Tecnologia, Arte Contemporânea

Introdução

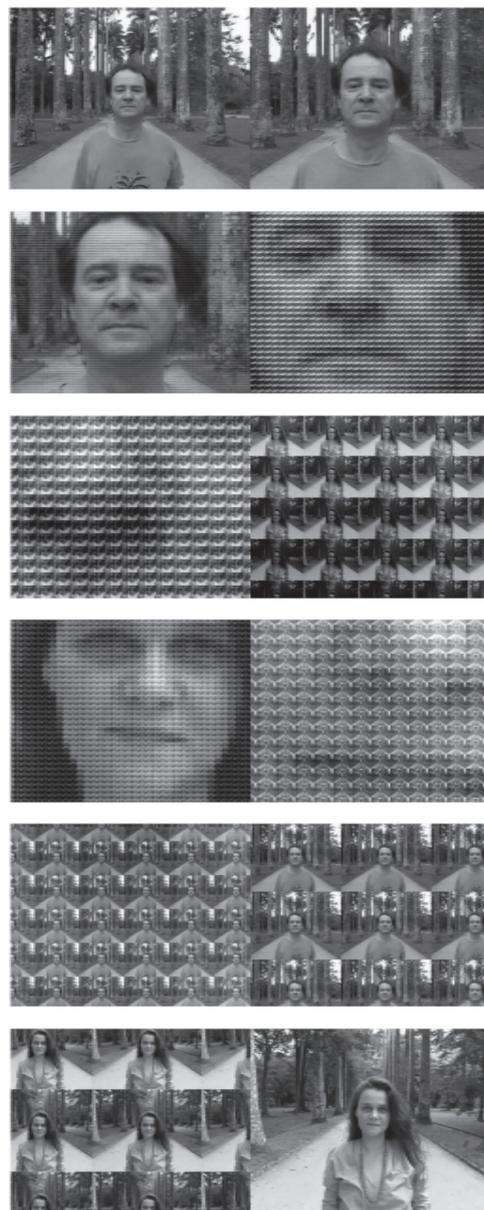
O conceito de dispositivo surgiu primeiro no cinema, para depois contaminar outros campos teóricos, em particular o da arte-mídia, no qual ele se generalizou - fotografia, cinema, vídeo, instalações, interfaces interativas, videogame, tele-presença etc. Isso se deve ao fato de que as obras de arte e as imagens não se apresentam mais necessariamente sob a forma de objetos, uma

***André Parente** é artista e pesquisador do cinema e das novas mídias, com doutorado em cinema na Universidade de Paris 8, onde estudou sob a orientação de Gilles Deleuze. Entre seus livros, destacamos: *Cinéma et Narrativité* (L'Harmattan, 2005), *Sobre o cinema do simulacro* (Pazulin, 1998), *Tramas da rede* (Sulina, 2004), *Imagem-máquina* (Ed. 34, 1993).

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 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.

Segundo Michel Foucault, um dispositivo possui três diferentes níveis. Em primeiro lugar, o dispositivo é um conjunto heterogêneo de discursos, formas arquitetônicas, proposições e estratégias de saber e de poder, disposições subjetivas e inclinações culturais. Em segundo lugar, a natureza da conexão entre esses elementos heterogêneos. E finalmente, a formação discursiva resultante das conexões entre tais elementos. Essa perspectiva nos leva a compreender que a imagem que temos do cinema - uma sala escura onde é projetado um filme que conta uma história e nos faz crer que estamos diante dos próprios fatos -, e que chamamos de a Forma Cinema, é uma formação discursiva, uma episteme, que faz convergir três dimensões em seu dispositivo: arquitetônica (a sala escura), tecnológica (sistema de captação e projeção da imagem) e discursiva (o modelo representativo hegemônico¹).



André Parente

Figuras na Paisagem: Estereocopia, 2005
 Instalação interativa/ imagem numérica
 Duas projeção de 4 x 3 m
 Campo/Contra-Campo (Homem/Mulher)

A Forma Cinema é um modelo de representação nascido em torno de 1910 e que tem relação com uma série de experiências articuladas a um tipo de subjetividade que emerge no século XIX e pode ser detectada em várias manifestações estéticas como a pintura neoclássica, os dispositivos imagéticos – fantasmagorias, dioramas, panoramas, fotografia estereoscópica –, o romance de Balzac e de Dickens² – com suas novas técnicas no delineamento dos personagens, das ações, do espaço e do tempo –, as passagens parisienses – predecessor dos *shoppings* atuais - o flaneur de Baudelaire, que se tornou o personagem por excelência das viagens imóveis. Walter Benjamin foi o filósofo por excelência deste novo mundo, articulando estes fenômenos em uma visão de mundo, uma nova episteme.

Ao final de um século de domínio da Forma Cinema, gostaríamos de fazer algumas observações gerais. As grandes mudanças tecnológicas transformaram a produção, a distribuição e a recepção do cinema (o cinema sonoro, a televisão, o vídeo, a imagem digital), mas não enfraqueceram a Forma Cinema, pelo contrário, fortaleceram. Entretanto, estas transformações chamam a atenção para uma série de experimentações com o dispositivo cinematográfico que foram completamente recalçadas pela história do cinema, experiências estas resgatadas e rediscutidas ultimamente em torno de dois campos de força teórico-práticos: o *cinema expandido* e o *cinema de atrações*. Atualmente vemos emergir um terceiro campo de experimentações que reúne em torno de si outro conjunto de manifestações que se iniciaram no final dos anos de 1980, e às quais se dá o nome de cinema de museu ou cinema de artista. Duas questões se colocam, desde logo: o que há de comum entre estas manifestações? Em que medida podemos articular estas manifestações com um conjunto mais amplo de fenômenos com os quais eles se conectam como em uma nova formação discursiva?

O *cinema expandido* – autores do cinema experimental, em particular Jonas Mekas, utilizavam este termo antes mesmo dele ter sido empregado por Gene Youngblood – é mais voltado para um processo de radicalização do cinema experimental, sobretudo americano, por meio da realização de “happenings” e “performances” utilizando projeções múltiplas ou em espaços outros que o da sala de cinema, muitas vezes combinando a projeção com outras expressões artísticas, como a dança, a música, a arquitetura, a fotografia etc. O *cinema expandido* é uma tentativa de criar um processo de participação do espectador, como se o espetáculo do cinema desse um movimento ao seu corpo, liberando-o da cadeira, como ocorria com os shows de rock, as raves, etc. Trata-se de um cinema com funções comportamentais, que procurava intensificar os efeitos perceptivos visuais e sonoros sobre o corpo do espectador.

O termo *cinema de atração* está relacionado a duas formas de interrupção do fluxo narrativo: autores como Roland Barthes e Jean-François Lyotard (e posteriormente Serge Daney, Laura Mulvey, Jacques Aumont entre outros) chamaram a atenção para a questão da parada da imagem. Tratava-

se de analisar aquilo que - seja de natureza afetiva (ponctum), perceptiva (figural), política (feminismo) ou conceitual (releitura) - viesse a deslocar a imagem do fluxo narrativo no qual ela se insere. Para Lyotard, o cinema experimental (“acinema”) tinha duas tendências principais – a da velocidade máxima e a da máxima imobilidade – que rompiam com o movimento médio do cinema em geral, interrompendo seu fluxo narrativo. Por outro lado, mais recentemente, um grupo de teóricos do cinema (André Gaudreault e Tom Gunnig) assumiu o termo *cinema de atração* como uma forma de chamar a atenção para o fato de que o cinema dos primeiros tempos privilegiava a imagem em detrimento do fluxo narrativo.

Já o *cinema de exposição*, *cinema de museu* ou *cinema de artista*, tem mais relação com a espacialização da imagem e a interrupção do fluxo temporal, seja do filme, seja do espaço instalativo. As instalações são imagens organizadas em um espaço expositivo, enquanto o cinema da sala de projeções, mesmo o *cinema de atrações* e o *cinema expandido*, tem as imagens organizadas no tempo (seja no tempo diegético ou no tempo do espetáculo/happening). No primeiro caso, não há mais seqüencialidade. A seqüencialidade é contingente, ou dada pelo percurso singular de cada visitante/observador.

A idéia de transformar o dispositivo do cinema em suas dimensões básicas (arquitetônica, tecnológica e discursiva) é o que, a nosso entender, se constitui como o denominador comum do *cinema expandido*, do *cinema de atração* e do *cinema de museu*. Recentemente, discutimos a fundo a noção de dispositivo. Não se trata aqui, neste curto espaço de tempo, de retomar esta discussão. Digamos, de forma bastante simplista, que retemos do dispositivo seu aspecto relacional. O que é interessante no pensamento estruturalista (ou mesmo pós-estruturalista), que é um pensamento do dispositivo por excelência, é que ele procura pensar os campos de força e relações que constituem os sujeitos e signos dos sistemas culturais. Para nós, há dispositivo desde que a relação entre elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais, etc.) concorram para produzir no corpo social certo efeito de subjetivação, seja ele de normalidade e de desvio (Foucault), seja de territorialização ou desterritorialização (Deleuze), seja de apaziguamento ou de intensidade (Lyotard). O *cinema expandido*, o *cinema de atração* e o *cinema de museu* são a nosso entender, novas formas de produção de subjetividade no cinema.

O dispositivo cinematográfico é, ao mesmo tempo, um conjunto de relações no qual cada elemento se define por oposição aos outros (presente/ausente), e no qual o espaço do ausente (imaginário ou virtual) se torna o lugar (é ele que torna visível) onde uma não-presença se mistura, ou melhor, se sobrepõe, a uma presença. O mesmo ocorre com o campo/ contra-campo. Segundo Burch, os procedimentos de representação do espaço-tempo do cinema clássico – os movimentos

de câmera, as operações de decupagem, as regras de continuidade, a montagem – basicamente se resumem ao campo/ contra-campo, na medida em que eles convergem para a criação de um efeito único: “o de embarcar o espectador na “viagem imóvel”. O campo/ contra-campo é um dos dispositivos importantes dos modelos de representação do cinema e surgiram nos filmes americanos em torno de 1910. Posteriormente, ele foi teoricamente formulado por Lev Koulechov, interessado que ele estava em entender o processo de representação do espaço e do tempo no cinema americano. Em seu belíssimo livro *La Lucarne de L’Infini*, Noel Burch faz um levantamento exaustivo do nascimento dos procedimentos que culminaram com o nascimento do cinema clássico, por ele nomeado de Modo de Representação Instituído (M.R.I.), entre eles do campo/contracampo e de outros dispositivos de construção que lhe são conexos, como o *raccord* a 180 graus.

Neste breve artigo, gostaríamos de abordar algumas instalações por meio da questão do campo/ contra-campo. Se o campo/ contra-campo é um dispositivo importante de construção do espaço fílmico, e se as instalações são formas de espacialização das imagens, pensar o campo/ contra-campo nas instalações seria como uma oportunidade de se interrogar não apenas sobre a forma como esse dispositivo é reencenado nas instalações do *cinema de museu*, mas como se dá o processo de espacialização da imagem na relação com o espaço expositivo.

Procuramos explorar a questão do campo/ contra-campo para melhor entender de que modo a estratégia de embarcar o espectador na “viagem imóvel” típica da estética da transparência é ou não desconstruída ou transformada no *cinema de exposição*. A seguir, procuramos fazer uma pequena taxonomia da forma como os trabalhos problematizam o campo/ contra-campo. Trata-se de pensar as diferentes formas de utilização deste dispositivo no cinema de museu, como um modo de entender o processo de espacialização do cinema exposto. Embora o campo/ contra-campo seja tematizada na obra dos grandes dos artistas contemporâneos - Douglas Gordon, Eija-Liisa Ahtila, Stan Douglas, Pierre Huyghe, Doug Aitken, Isaac Julien, Sam Taylor-Wood, Anthony McCall, David Claerbout, entre outros -, cujos trabalhos produzem uma reencenação e recriação da experiência do cinema, gostaríamos de aproveitar este artigo para comentar alguns trabalhos realizados no Brasil.

Trabalhos em campo/ contra-campo

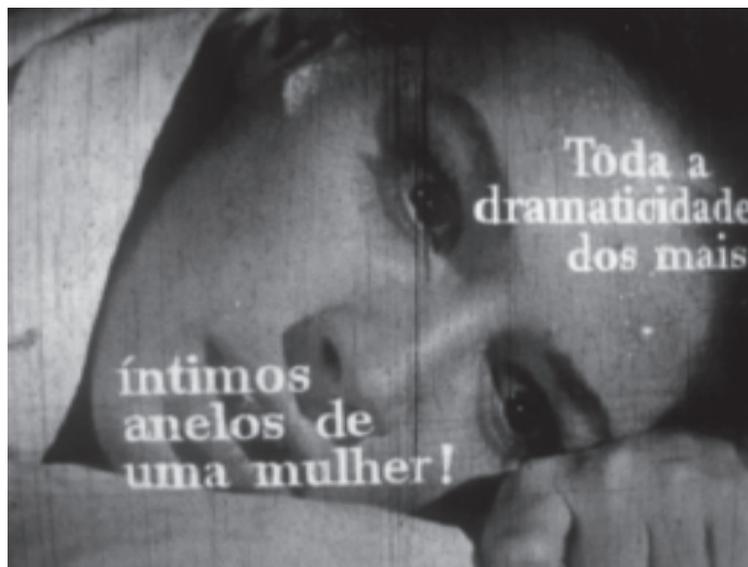
Comentaremos a seguir quatro experiências onde o uso do campo/contracampo é tematizado e deslocado pela obra de seu uso mais freqüente, isso porque, como veremos, o campo/ contra-campo são interpostos uma série de elementos perturbadores.

A artista Rosângela Rennó, que costuma trabalhar com imagens de arquivo, realizou recentemente uma vídeoinstalação intitulada *Febre do sertão* (2008). Nesta instalação, os personagens Diadorim e Riobaldo do filme de Geraldo e Renato do Santos Pereira, realizado em 1965, contracenam, em campo/ contra-campo (sendo que o campo corresponde a uma tela e o contra-campo a outra) com os personagens homônimos da série televisiva de Walter Avancini, realizada em 1985. Os pontos de inflexão entre os diálogos cruzados são marcados pela edição do redemoinho, fenômeno atmosférico muito comum no sertão brasileiro, presente em ambas as produções por tratar-se de um elemento conceitual fundamental – “o diabo na rua, no meio do redemoinho” – do romance *Grande Sertão: Veredas* (João Guimarães Rosa). O uso que Rosângela faz aqui do campo/ contra-campo se exprime em um movimento que contém duas faces complementares. Por um lado, ele é o dispositivo privilegiado por meio do qual o filme se torna desnarrativo, isto é, se constitui e se destitui ao mesmo tempo (ele é sempre o mesmo e outro filme). Por outro lado, cria uma situação que revela o sistema de representação subtendido pelas imagens. Na verdade, como em outros de seus trabalhos, Rosângela nos mostra que quando “consumimos” imagens, somos capturados e transformados em atores de uma rede (ou de um redemoinho), que reforça certas visões de mundo. No caso desta instalação, ela joga com os afetos dos personagens, criando um jogo onde o sentimento está constantemente deslocado e transborda o personagem onde ele se encarna. Segundo Rosângela Rennó, “a escolha dos closes de Diadorim e Riobaldo foi feita em função da narrativa, enfatizando a angústia pelo amor reprimido, amaldiçoado e proibido”.

O artista e fotógrafo Solon Ribeiro realizou uma série de vídeos e instalações intituladas *O golpe do corte* (2004-2008). Nestes trabalhos, Solon faz uso de uma coleção, herdada de seu avô, de cerca de 30 mil fotogramas retirados das películas. Estes fotogramas foram cuidadosamente colecionados e guardados em álbuns com o nome e ano do filme e dos atores que representavam. Na verdade, os trabalhos *quasi*-cinema de Solon estão estreitamente relacionados às *Cosmococas* (1973), de Hélio Oiticica e Neville D’Almeida, sobretudo no que diz respeito à violência da apropriação das imagens de “*pop star*”. Em outros momentos, o trabalho de Solon ultrapassa o sentido da apropriação para se tornar uma espécie de arquivo vivo com uma dimensão performática suplementar, onde o artista interage com as imagens num jogo de campo/ contra-campo. Em um dos trabalhos da série, Solon aparece em um matadouro, em meio aos restos dos bois mortos. As imagens dos fotogramas, cheias de *glamour*, são completamente violentadas por meio de gestos do artista que interage com a carne, com o sangue, com as tripas e com as imagens dos fotogramas projetos. Ora ele parece o Bandido da Luz Vermelha (personagem homônimo do filme clássico de Rogério Sganzerla),

ora, um Glauber Rocha em transe. Em um dos trabalhos, Solon utiliza fotogramas com legendas e cria um diálogo imaginário entre os personagens. Estes diálogos são permanentemente deslocados e desviados pelo fato de que não há continuidade, uma vez que cada ator/personagem é dotado de apenas uma fala já que o artista só dispunha de uma imagem de cada um deles.

Em *Um, nenhum e cem mil* (2002), Katia Maciel constrói uma nova experiência cinematográfica com as interfaces interativas de geração de diálogos. Por meio de imagens em primeiro plano de personagens que dizem frases de clichês amorosos (“Você nunca pensa em mim.”, “Precisamos conversar”, “Eu te amo” etc.), o usuário pode intervir e formar novos diálogos entre eles. Assim, frases aparentemente inconseqüentes, proferidos por cabeças falantes selecionadas ao acaso, fazem surgir, por meio da interação do usuário, trocas narrativas repletas de significado e com expressão emocional. A cada escolha o sistema embaralha as frases tornando os diálogos randômicos. A experiência conjugou o velho dispositivo do campo/ contra-campo, na criação de novas possibilidades de narrativa por meio da construção de uma interface



Solon Ribeiro
Golpe de Corte, 2004
Fotogramas

gráfica interativa. É curioso notar que às vezes, os diálogos não funcionam e deixam perceber a artificialidade do processo. Em outros momentos, entretanto, duas frases absolutamente banais e clichês ganham vida e dão lugar a um diálogo verdadeiro. Este trabalho nos faz pensar no princípio básico do campo/ contra-campo, o *efeito Kulechov*. Para quem não lembra, o efeito Kulechov foi uma das primeiras tentativas de formalização da montagem, criada em 1922 pelo cineasta e teórico russo Lev Kulechov. A idéia de Kulechov é que o sentido de uma imagem depende da montagem, ou seja, da justaposição dos planos. Neste sentido ele fez a experiência de campo/ contra-campo na qual ela alterna uma mesma imagem (um primeiro plano do rosto de um homem com expressão neutra) com imagens diferentes (um prato vazio, uma criança chorando e uma mulher nua), gerando, assim, três significações distintas: fome, ternura e desejo. No caso do trabalho de Katia Maciel, o mesmo ocorre, as mesmas frases, uma vez reordenadas, pelo usuário, criam significações distintas: ora aparecem como diálogos clichês, ora ganham um sentido renovado, como se o diálogo acabasse de ocorrer ali na nossa frente.

A questão do campo/ contra-campo aparece como uma questão central em minhas instalações. Em *Curto-circuito* (1979 filme 35 mm), um homem (Joel Barcelos foi ator e diretor de cinema, tendo filmado com os grandes diretores como Glauber Rocha, Júlio Bressane, Ruy Guerra e Bernardo Bertolucci) foge não se sabe de quê. Ora ele foge a pé, ora de carro. Há uma atmosfera de opressão no ar (vivíamos numa ditadura). O filme não possui contra-campo, e por esta razão não vemos se há ou não um perseguidor. Em uma versão instalativa duas imagens são projetadas em *loop* (2007, Museu de Arte Moderna, Rio de Janeiro). Em uma das telas, o homem foge a pé e na outra de carro. Entretanto, há dois planos de passagem: ele vem correndo e entra no carro; ele para o carro e sai correndo. Esses planos são utilizados para criar uma situação onde a instalação é um loop de dupla face. Enquanto na tela do campo ele foge a pé, na tela da esquerda ele foge de carro, sendo que, em um dado momento, tudo se inverte, na tela do campo ele entra no carro e na tela do contra-campo ele sai do carro. Essa permutação possibilita criar uma situação onde o homem parece fugir dele mesmo, em uma espécie de trabalho circular, ao modo de Cortazar.

Trabalhos que inserem o contra-campo no campo

Em *Passei-o* (2005) os artistas Gisela Mota e Leandro Lima, criam uma vídeoinstalação que mostra um trilho de trem em plano fixo. Pouco acontece até o momento em que começamos a ouvir os ruídos característicos da aproximação da locomotiva. O sistema de som empregado é de grande potência, sobretudo no que diz respeito às baixas frequências, os graves, de forma que sentimos no

corpo como se um veículo muito pesado passasse por ali, na galeria ou no museu. Os apitos vão se intensificando até o trem passar nos trilhos. Quando o trem passa, porém, vemos em cada um dos vagões imagens incrustadas, imagens que foram captadas pelos artistas da janela do trem, e mostram a realidade de bairros populares e pobres das periferias urbanas por onde o trem passou. Após uma enxurrada de imagens (em contra-campo) inseridas nos vagões (campo), tudo volta à mesma calma de antes, até que o próximo ruído de trem comece novamente a ser aproximar. Passei-o joga com a inserção do contra-campo no campo, como se o trem fosse um espelho que desse a ver a realidade periférica do espaço por onde passou, confundindo o espectador quanto ao que ele vê e ao espaço que ele ocupa.

Voracidade Máxima (2004), de Mauricio Dias e Walter Riedweg é uma videoinstalação interativa que tem como tema a prostituição na economia globalizada por meio do trabalho de michês que trabalham em Barcelona. De posse de um controle remoto ou mouse, o espectador é solicitado a escolher um michê entre onze rapazes que aparecem deitados agonizando em um cruzamento urbano, onde se lê, no asfalto, o imperativo “voracidade máxima”. Como em um jogo interativo, uma vez ativado, vemos uma entrevista com um deles, realizada por um dos dois artistas, Dias e Riedweg. As entrevistas foram realizadas em ambientes que lembram as camas dos hotéis de programa. Entrevistador e entrevistado estão deitados em uma atitude que sugere intimidade. Entretanto, o rosto dos entrevistados é coberto com máscaras dos artistas. Estas máscaras são ao mesmo tempo uma forma de proteger a privacidade do entrevistado, mas também uma estratégia de desconstrução do dispositivo habitual dos documentários, que produz uma separação entre nós e eles, uma vez que os documentários convencionais partem do pressuposto mesmo desta diferença. Ao projetar o campo (nós), nos contra-campos (eles), *Voracidade Máxima* trabalha nos interstícios das relações, desocultando as relações de poder, de saber e de subjetividade.

Estereoscopia (2005) é uma instalação interativa baseada em duas imagens de um casal que se olha, em campo/ contra-campo. Um zoom infinito que envolve a imagem de duas pessoas fotografadas em campo-contra/campo (dispositivo principal da representação audiovisual) reproduzindo, conceitualmente, a situação de uma imagem fractal (a parte contém o todo). O trabalho coloca inúmeras problemáticas conceituais importantes: o papel *loop* na arte digital; a imagem fractal, onde as partes contêm o todo; a disjunção da imagem e do som; a temporalidade nas imagens fotográficas. Nesta instalação procuramos realizar o que chamamos de “poética fractal”. O fractal se apresenta como uma dimensão intermediária capaz de nos fazer transitar entre o contínuo e o descontínuo, a ordem e a desordem, o local e o global, a parte e o todo, o campo e o contra-campo. A dimensão fractal, intermediária, da instalação, é múltipla. Há uma indiscernibilidade da instalação quanto à técnica. Não “sabemos”, se é fotografia, cinema ou infografia. Por outro lado,

quanto à imagem dos personagens, estamos sempre em uma dimensão intermediária, entre um e outro. Quanto à relação entre o som e a imagem, há outro paradoxo, pois o diálogo fala de uma interioridade especular – “quero ver o que você está vendo de mim dentro de você” – que é desmentida pela imagem, que é pura exterioridade, como na banda de Moebius. O diálogo é um discurso indireto livre, no qual eu é outro. Vertigem do mantra digital que multiplica o que se ouve no que se vê, sempre o mesmo que continua o outro, que sou eu, que é você. No jardim das delícias digitais, eu sou você e você sou eu, compartilhando uma profundidade virtual infinita.

Trabalhos que temporalizam a imagem pelo contra-campo

Em *Entre margens* (2004), incorporo, por meio de paisagens visuais e sonoras, a condição intermediária, virtual e metafísica, da *Terceira margem do rio* (João Guimarães Rosa). De um lado, temos, em campo, a imagem do rio. “O rio muda, sem cessar: dia, noite, tarde, madrugada. A luz e o movimento das águas mostram que o tempo passa e não passa, pára e não pára, circula” (MACIEL, 2008). Do outro lado, em contra-campo, temos a paisagem:

A terra permanece, a terra que, no movimento lento do capim, olha o rio sem pressa. No meio, entre, o espectador que vê, enquanto ouve uma voz sussurrar o conto. A voz inunda tudo com a palavra, onde tudo é sem cessar, o tempo todo. A palavra é forte. Desenha o filho que guarda o olhar do tempo. A espera pelo pai que foi e não volta. A tristeza de uma ausência que permanece. O neto no colo da filha que vem mostrar ao pai que nada vê. O silêncio da mãe que nada diz. O vazio do mundo na margem da vida: só paisagem. No final, as telas se tocam, por meio de um movimento panorâmico que transforma o rio em terra e a terra em rio. (MACIEL, 2008).

O filme do rio termina no início do filme da terra e vice-versa, de forma que o rio e a terra são como as duas faces do mesmo filme, como na figura da banda de Moebius. Na verdade, em vários de meus trabalhos, a relação de campo/ contra-campo tem na geometria da banda de Moebius sua relação topológica. Temos sempre um único plano-sequência que passa por um estado A e um estado B, projetado diante de do mesmo plano, mas sincronizado ao contrário. De tal forma que podemos dizer que o filme do campo é sempre um devir do contra-campo e vice-versa. O que eles mostram, em cada caso, muda: um homem que foge dele mesmo em um contexto de opressão kafkiano, onde qualquer coisa é motivo para nos sentir perseguido; um pai que foi morar em lugar nenhum, a terceira margem do rio; e um diálogo amoroso paradoxal (“eu quero ver o que você está vendo de mim dentro de você”)

Em *Enchendo-vazando* (2006), vídeo instalação de Marcellus L., apresentada na XIX Bienal de São Paulo, vemos a mesma imagem de um barco fora da água, na praia, projetadas em duas telas, em campo e contra-campo. A princípio não entendemos qual a diferença entre as imagens. Mas pouco a pouco (e isso depende do momento em que cada espectador entra na instalação) percebemos que há uma diferença quanto ao balanço dos enquadramentos do barco pelo balanço. Este balanço denuncia o lugar de onde foi feita a imagem: de outro barco no mar. Se esperamos mais tempo, vemos que uma das imagens vai diminuindo o seu balanço, enquanto a outra, pelo contrário, vai aumentando. Então, ao relacionarmos este fenômeno com o título, entendemos que se trata de uma mesma imagem, feita do mesmo lugar, e dividida de tal forma que temos, de um lado, a imagem do barco feita de um barco à beira-mar com a maré enchendo e a outra com a maré secando. Esta relação de campo/ contra-campo, puramente temporal, cíclica, nos faz pensar não apenas em instalações como *Der Sardemann* (1999) e *Entre margens* (2004).

Trabalhos que interpelam ou implicam o espectador

Os primeiros vídeos de Sonia Andrade, uma série de oito vídeos sem título que lhe consagrou como pioneira (1974-77), possuem duas temáticas recorrentes: a tevê e os gestos e atitudes da artista. O último vídeo da série reúne as duas temáticas. Nele, Sonia aparece diante de um “muro” de quatro aparelhos de televisão cinco vezes - ‘muro’ é a forma como se convencionou chamar as instalações que envolviam uma disposição em muro de vários monitores. Nas quatro primeiras, entra para ligar cada um dos aparelhos em um canal diferente (Tupi, Globo, Record e Manchete - que, se não me engano, eram os canais existentes à época). Depois que o espectador teve bastante tempo para ver e identificar os tipos de imagens e programas, todos eles de uma banalidade atroz, Sonia entra em cena e, durante uma dezena de minutos, repete sem cessar: “Desliguem a televisão!” Sua idéia é simplesmente testar a paciência do espectador, mostrando-lhe que sua passividade – o que explica que ninguém se levante contra a situação e desligue o aparelho – é o que dá sustentação ao sistema. Este trabalho, de grande força política, sobretudo se lembrarmos a época em que foi feito, em plena ditadura militar, implica o espectador, que é suposto estar do outro lado, assistindo ao vídeo, e com a possibilidade de desligar o aparelho ou não.

Em 1978 realizei um filme-instalação intitulado *Os Sonacirema* (1978), falso documentário sobre “uma tribo que se estende do Oiapoque ao Chuí” (metonímia de território brasileiro). A expressão “os sonaciremas” forma um anagrama perfeito (os americanos). O filme usa a tela de cinema para

fazer “refletir”, literalmente, os espectadores em contra-campo, verdadeiros objetos do filme. Na verdade, o filme não possui imagens figurativas, apenas pontas pretas e transparentes, além de transições com *fade-in/fade-out*. Nele, não foi usado nem câmera nem moviola. O filme poderia ser comparado a uma tentativa de fazer uma imagem que viesse a espelhar a condição do espectador, como se este apenas alucinasse a sua posição/condição no dispositivo cinematográfico. Entretanto, o processo de ilusão que o cinema cria é tão forte, que o espectador não se reconhece nas imagens (sonoras) dele criadas. O filme *Os Sonacirema*, a exemplo das obras conceituais dos letristas, é ancorado na idéia de dispositivo, em sua acepção estruturalista. O filme se dá como o canto das sereias, puramente virtual, a partir do qual o espectador, em contra-campo, é convocado a imaginar o que seria essa cultura descrita, que é a sua própria, mas que ele, no entanto, não pode perceber, porque ela está sempre à distância, como o lugar a ser percorrido.

Trabalhos que anulam o contra-campo

Para terminar, gostaríamos apenas de apontar para um tipo de trabalho, onde a possibilidade de contra-campo é anulada pela imagem panorâmica e/ou imersiva. Na verdade, nas instalações panorâmicas, sejam elas cinematográficas ou videográficas, em particular nas instalações com circuito fechado, há um processo complexo de anulação do contra-campo. Digo complexo porque o campo e o contra-campo é determinado unicamente pelo visitante, que ora olha para um lado da sala, ora para o outro. Autores como Bruce Nauman, Nam June Paik, Peter Campos, Dan Graham, e Steina e Woody Vasulka utilizaram o circuito fechado para fazer instalações nas quais a experiência da obra é o foco principal do trabalho.

Em uma de suas instalações mais interessantes *Video surveillance piece. Public room, private room* (1969/1970), Bruce Nauman transgride o espaço privado, para oferecer aos espectadores a imagem de um espaço no qual nada acontece senão o fato de que os espectadores estão lá para ver. Uma câmera de vigilância faz uma varredura em todo o espaço onde se encontra o espectador. No espaço, está uma televisão que mostra o espaço varrido pela câmera. Entretanto, nele, não vemos espectador algum, apenas um espaço vazio. Na imagem sem dúvida desconcerta o espectador, uma vez que a sua expectativa de se ver no espaço é frustrada. Parcialmente frustrada, uma vez que ele se vê, não no espaço, mas na televisão mostrada dentro do espaço vazio. O espectador é levado a confrontar o espaço da galeria com a imagem criada pelo dispositivo, em tempo real, e depois devolvido ao espaço, em um jogo em que um se reflete e transforma o outro. Na verdade, *Public room, private room* trabalha com a relação de presença ausência de tal forma que a imagem o jogo

presença/ausência do espectador no espaço onde ele se encontra é transferido para a relação de campo/ contra-campo onde o campo é o quarto público e o contra-campo o espaço privado. O trabalho opera por meio dessa figura do quiasma, uma inversão do interior em exterior, do privado em público, da presença em ausência, do campo ao contra-campo.

Em uma versão mais recente do filme *Os sonaciremas*, criamos um happening intitulado *Cinemovido* (happening-instalação realizada na *Escola de Audiovisual de Fortaleza* em 2007), envolvendo os espectadores. Ao mesmo tempo em que o filme é projetado, há uma câmera de vídeo que capta a imagem dos espectadores vendo o filme. Esta imagem é projetada por um videoprojetor sobre a imagem do filme. Quando a imagem é escura, preta, a imagem dos espectadores aparece. Estes levam um bom tempo para se dar conta que a imagem projetada é a sua própria imagem captada em tempo-real. A imagem resultante é uma imagem em espelho, infinita, uma vez que a imagem em vídeo é feita e projetada ao mesmo tempo, criando um jogo de espelho com planos infinitos. Este tipo de situação nos faz pensar no uso que os pioneiros fizeram do circuito fechado, em instalações panópticas que anulavam qualquer possibilidade de contra-campo.

Referências Bibliográficas

BURCH, Noel. *La lucarne de l'infini*. Paris: Nathan, 1990.

BONITZER, Pascal. *Champ aveugle*. Paris: Gallimard/Cahiers, 1982.

MACIEL, Katia (org.) Margens da palavra In: *Transcinema*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2008.

PARENTE, A. Cinema do dispositivo. IN: Penafria, M. e Martins I. M. *Estéticas do digital. Cinema e Tecnologia*. Covilhã: LABCOM, 2007

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

Notas

¹ Trata-se de um modelo de representação: “forma narrativa-representativa-industrial” (N.R.I., termo cunhado por Claudine Eizykman), “modelo-representativo-institucional” (M.R.I. termo empregado por Noël Burch), “estética da transparência” (termo utilizado por Ismail Xavier). 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.

² No 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.” Eisenstein, Sergey - *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro, Zahar, 1990.