

Copyright © 2009, dos autores

IMAGEM DA CAPA

Leila Danziger. *Para Paul Celan*, fotografia digital, 2007

CAPA, PROJETO GRÁFICO E PREPARAÇÃO

Contra Capa

DISPOSITIVOS DE REGISTRO NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Luiz Cláudio da Costa(org.)

Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / FAPERJ, 2009.

256 p.; il. cor; 16 x 23 cm

ISBN: 978-85-7740-059-1

1. Arte Contemporânea. 2. Imagem. 3. Registro.
4. Séculos XX e XXX. 1. Título. II. Luiz Cláudio da Costa.

A publicação deste livro tornou-se possível graças ao apoio da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro.

2009

Todos os direitos desta edição reservados à

Contra Capa Livraria

<atendimento@contracapa.com.br>

Rua de Santana, 198 | Centro

20230-261 | Rio de Janeiro | RJ

Tel (55 21) 2508.9517 | Fax (55 21) 3435.5128

www.contracapa.com.br

UM "EFEITO CINEMA" NA ARTE CONTEMPORÂNEA¹

Philippe Dubois

DUBOIS, Philippe. Um "efeito cinema" na arte contemporânea [2006]. In: COSTA, Luiz Cláudio da (org.). *Dispositivos de registro na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009, pp. 179-216.

Cinema, arte contemporânea

Que a arte contemporânea internacional, em todos os níveis e de todos os modos, seja atualmente "invadida" por isso que chamo de *efeito cinema* é algo inegável, incômodo, "na moda" Tão irritante quanto intrigante. Toda a atualidade artística é testemunha disso. Um simples exemplo encarna o fenômeno de modo sintomático: o Centro Pompidou programou para abril de 2006 dois eventos importantes e significativos, dos quais se pode verificar uma postura quase simétrica: de um lado, a exposição *Le mouvement des images. Art, cinéma*, cuja concepção e cuja curadoria são do historiador da arte Philippe-Alain Michaud. A exposição pretende *revisitar* obras de coleções do Musée National d'Art Moderne, à luz dos "pensamentos do cinema"; seu foco é simultaneamente real e virtual, literal e metafórico, visto que "reflete" o cinema como matéria, forma, dispositivo e ideia. Ele se esforça por trabalhar esta questão: como e em que se pode dizer que "o cinema" (com todas as aspas necessárias) informa, alimenta, influencia, trabalha, inspira, irriga (mais ou menos sub-repticiamente) as obras (pinturas, esculturas, fotografia, arquitetura, instalações, performances, vídeos) de uma série de artistas plásticos do século xx (de Henri Matisse a Pablo Picasso; de Barnett Newman a Frank Stella; de Bustamante a Robert Longo; de Chris Burden a Wolfgang Laib etc.), que a priori não se situariam "do lado do cinema"

¹ Do original: "Un 'effet cinéma' dans l'art contemporain" (2006). Tradução de Michelle Nicié.

Questão apaixonante, aberta, audaciosa, que se organiza em torno de quatro configurações estruturantes, definidas como quatro “componentes do cinema” – o desenrolar das imagens,² a projeção, a narrativa e a montagem –, e que sem dúvida revela por completo esse “efeito cinema” de que falo. A própria exposição é acompanhada de uma retrospectiva de filmes experimentais, antigos e recentes, que também fazem parte das coleções do museu e foram programados (em sala) tematicamente segundo as mesmas configurações. Simultaneamente (ou quase), sem que saibamos se é um acaso da programação ou algo deliberado, o mesmo Centro Georges Pompidou apresenta outra exposição que encena o próprio fracasso, isto é, que se revela ainda mais decepcionante por ter sido muito aguardada, tirando daí mesmo sua força; uma dupla exposição (no sentido do que se expõe e do que se arrisca) inicialmente concebida e elaborada por Jean-Luc Godard, com a colaboração de Dominique Païni e, mais tarde, malograda apenas por Godard, que transformou o fracasso em gesto exibicionista. Essa exposição deveria se chamar *Collage(s) de France. Archéologie du cinéma, d’après Jean-Luc Godard* (em referência/reverência ao velho sonho de Godard de ser admitido no *Collège de France*), mas ela acabou se chamando *Voyage(s) en utopie, Jean-Luc Godard, 1946–2006. À la recherche d’un théorème perdu*. Da arqueologia como crença (em algo, talvez uma história) à utopia como consciência da perda (ela própria imaginada como teorema), a exposição descreve o trajeto de uma espécie de melancolia do cinema pela arte. Inscrevendo-se no prolongamento cenográfico de *Histoire(s) du cinéma*, trata-se de uma “exposição de cineasta” construída como uma ampla instalação, imaginada e inacabada, e que sonha sua falta de acabamento num colapso do antes e do depois, criando um impasse sobre a exposição como objeto no presente, reenviada a um vasto canteiro de obras cacofônico, repleto de seus próprios vestígios, de fragmentos dispersos de seus materiais e de seus pensamentos, de extratos de textos, de imagens e de sons (cinema, pintura, literatura, música), apresentados de todas as maneiras possíveis (reproduções múltiplas, peças abandonadas, telas pequenas ou muito pequenas em todas as posições possíveis, inclusive apagadas, e principalmente maquetes, maquetes em série, e mesmo *en abyme*, remetendo à própria exposição, como espaço a ser habitado, como utopia arqueológica, como “pedaço” possível, e já despedaçada antes de existir, só existindo, na verdade, nessa forma).

² N. do T. No original: “défilement”. Seguimos a tradução de Mateus Araújo Silva do termo de Thierry Kuntzel usado em Dubois (1987–2003). Na tradução do *Dicionário teórico e crítico de cinema*, de Jacques Aumont e Michel Marie, prefere-se a expressão “transcorrer do filme” (Aumont & Marie, 2001).

O conjunto organiza uma espécie de *colagem de ruínas*, tendo como base uma visão simultaneamente poética, metafísica e geopolítica do cinema, atravessada por suas inumeráveis relações com a arte. É igualmente uma exposição acompanhada de uma retrospectiva (integral e na sala) de filmes de (sobre e com o) autor. Em suma, duas grandes exposições, praticamente simultâneas, no mesmo importante lugar simbólico da arte, e que se entendem como o verso e o reverso de uma mesma problemática folhetinesca, a das relações, complexas e quase opostas, entre cinema e arte contemporânea. De forma esquemática: de um lado, o cinema na arte; do outro, a arte no cinema. A arte como cinema e o cinema como arte. Em outras palavras, o cinema VÍRGULA arte contemporânea. A vírgula aqui é o essencial, pois faz uma ponte entre “cinema” e “arte contemporânea”, deixando a conexão entre os dois pólos aberta em todos os sentidos possíveis.

Reafirmo-o, e isto não é novidade, pois remonta, ao menos, ao início dos anos 1990: o mundo da arte contemporânea se encontra cada vez mais marcado por essa presença insistente do que se poderia chamar de um “efeito cinema”, igualmente profundo e superficial, com frequência monumental, e mesmo fetichista, eventualmente poético, por vezes inteligente, senão sensível. Um “efeito cinema”, de todo modo, extremamente diversificado e multiforme. E que opera em todos os níveis: nos planos institucional, artístico e teórico (ou crítico). Gostaria de, nessa apresentação inicial do quadro, *situar* as coisas, e não analisar um aspecto em particular ou me aprofundar nessa ou naquela *démarche* (de museu, exposição, artista ou obra). Pretendo apenas discutir tal “efeito cinema” em sua justa medida: de uma parte, propor algumas reflexões sobre as razões e os interesses, históricos e estéticos, que parecem estar nele implicados; de outra, apresentar uma perspectiva panorâmica e conceitual, indicando algumas linhas mestras do fenômeno. Um texto introdutório e, de algum modo, de posicionamento.³

³ Remeto, para informações, análises ou reflexões adicionais, aos numerosos artigos (em particular, em *Omnibus* e *Art Press*), catálogos (em todos os sentidos) e livros que abordam esse assunto, entre os quais inicialmente destaco estas quatro obras de referência: Bellour (1990), Païni (2001), Parfait (2001) e Cassagnau (2006). Além disso, o Centre de Recherches en Esthétique du Cinéma e des Images (CRECI), da Universidade Paris III – Nova Sorbonne, trabalha sobre cinema e arte contemporânea há dois anos, sob a minha direção e a de Jacques Aumont, com uma equipe de aproximadamente 25 pessoas. Em sequência a uma Springschool realizada na Universidade de Udine, na Itália, em março de 2006, a primeira publicação dos trabalhos do CRECI pode ser encontrada no número 10 da revista *Cinema & Cie*, intitulada “Cinéma et arts visuels contemporains” e publicada em outubro de 2006.

Cinema de exposição? Outro cinema? Pós-cinema? Terceiro cinema? Uma questão de território, de identidade, de legitimação, de poder, de ganho e de perda

A princípio, no plano institucional (ou socioinstitucional), sobre o qual não insistirei muito, é evidente que a plenitude invasiva, quando não a onipresença do fenômeno, levanta questões tanto para o cinema quanto para a arte. Questões de lugares (respectivos). Questões que compreendo como questões não tanto “da moda” (na moda) quanto do “meio artístico” Uma vez que, há dez anos, já não existem praticamente grandes bienais (Veneza, Documenta ou outras); museus (de todos os tamanhos, do Centro Georges Pompidou ao Musée d’Art Moderne et d’Art Contemporaine da pequena cidade belga de Liège); centros de artes (como Villa Arson, em Nice, Le Fresnoy, em Tourcoing, e Le Consortium, em Dijon); e galerias de arte (mais ou menos “na moda”) que não incluam em sua programação, de maneira sistemática, exposições ou obras implicando, de um modo ou de outro, “o cinema”, é evidente a presença de interesses exteriores às obras e aos procedimentos. Parece-me que se trata de interesses de territórios (logo, de cartografia das artes e de geoestratégia institucional), ou seja, interesses tanto de identidade (do cinema e da arte) quanto de legitimação recíproca e, justo por isso, de poder simbólico.

Expor obras implicando, de um modo ou de outro, “o cinema”. As aspas, aqui, são particularmente circunstanciais, em virtude de as identidades se tornarem incertas e as misturas, habituais, semeando a dúvida e a inquietação acerca da questão da “natureza” dos fenômenos que acompanhamos. Um dos pontos centrais do problema é este: o que vemos nas exposições (ainda) é “cinema”? Foi o cinema que “migrou” (Païni, 2001), como se diz, abandonando *suas* salas escuras por outras mais luminosas de museu – por que, com que propósito? Ou o cinema foi renegado, deturpado, transformado, metamorfoseado – em quê? Haveria um “para além” ou um “depois” do cinema, como se este não existisse mais? A crítica, aliás, sempre pronta a reagir ou a dramatizar, inventou diversas palavras para isso: por exemplo, Jean-Christophe Royoux, em seus textos nas revistas *Omnibus* (1997) e *Art Press* (2000), foi o primeiro, creio, a usar a expressão “cinema de exposição” – essa fórmula foi retomada durante algum tempo por vários outros críticos ou instituições, de Régis Durand a Françoise Parfait, da *Art Press* à *Art Forum*, da Bienal de Veneza à Documenta de Kassel, até ser abandonada –, bem como ainda se fala disso – jornalisticamente – com o termo “pós-cinema” (como se fala, estupidamente, de pós-doutorado!), misturando o fenômeno (fim do cinema em sala = fim do cinema em película!) com aquele

da digitalização galopante, do mercado de dvd e da difusão de filmes na internet. Raymond Bellour, de sua parte, fala de “um outro cinema” (Bellour, 2000), ao passo que Pascale Cassagnau prefere a expressão “terceiro cinema” (Cassagnau, 2006). Etc. *Cinema de exposição? Pós-cinema? Outro cinema? Terceiro cinema?* Pouco importam os rótulos. É evidente que a questão posta é justamente a da identidade ou natureza “do cinema”, uma natureza, portanto, *suposta*, que se descobre ou se revela hipotética (lá onde ela se acreditaria segura de si, sólida em sua particularidade); uma *natureza* que se sente hoje questionada, relativizada, abalada, transformada, quem sabe traída, para não dizer em via de desaparecimento (o cinema, “vanishing art”?). Essa incerteza identitária sem dúvida é fundamental no plano teórico (poderíamos estudá-la em termos de-leuzianos como “linhas de desterritorialização”)⁴, mas ela o é também no plano das instituições, pois traduz os interesses nos termos do que Bourdieu chama de legitimação simbólica. Nessas transferências e deserções, nessas migrações e nesses cruzamentos, quem do cinema ou da arte contemporânea ganha e quem perde? E quem ganha ou perde *o quê?* Um lugar ao sol? As portas do paraíso? Uma descida ao inferno? O que cada uma dessas entidades (arte, cinema) dá ou retira da outra? Em qual sentido se estabeleceram as relações (de força)? Qual delas legitima ou garante ou libera a outra? Qual se dissolve ou se perde em semelhantes desvios? O cinema reencontraria no museu um novo modo de vida, um efeito de rejuvenescimento (valorizador e inovador), uma nobre sublimação para sua origem vagamente ignóbil (popular e comercial)? Ou seria um sinal de fadiga, opressão, esgotamento, a “arte do século xx”, tão visceralmente associada à ideia de recepção na sala, com todo seu ritual, não sabendo mais, no limiar do século XXI, onde dormir, onde se deitar, o que fazer para sobreviver, diversificando-se? E quanto à arte contemporânea, que considerávamos, às vezes, um pouco inerte, abstrata, quando não incompreensível, seca ou esvaziada de substância, será que a chegada de imagens fotográficas, em movimento, luminosas, sonoras voltaria a lhe dar um pouco de real, corpo, vida, alma, respiração, ruído e furor? Ou, ao contrário, ela se teria tornado a tal ponto perdida e sem referência, que procuraria se agarrar a qualquer efeito espetacular e barato para fingir estar viva? E seriam essas trocas de lugar de ordem simbólica ou se trataria de uma questão sociológica, de público ou de audiência? Uma questão econômica de mercado, de *porções* de mercado? Quem perde, quem ganha e o quê? Não continuarei nessa direção, mas por certo é preciso interrogar o fenômeno nesses termos.

⁴ Cf. o trabalho em curso de Luc Vancheri no âmbito do grupo de pesquisa Cinéma, Art Contemporain, do CRECI.

A questão do dispositivo e do espectador

Num plano mais artístico agora, sobre o qual me estenderei, é evidente que o fenômeno de um “efeito cinema” abre perspectivas extremamente diversificadas.

Em primeiro lugar, em termos estéticos, e para complementar o que acabamos de ver, diremos que a emergência do “cinema de exposição” se dá também sobre um fundo de variações de dispositivo.⁵ Ela, portanto, deixa às claras a questão do lugar do espectador: de “sua” velha e boa sala escura para a exposição nas salas dos museus de arte, há uma série de parâmetros sobre os modos de recepção “específicos” dessas imagens que se deslocaram, bem como diversas interrogações sobre a chamada “natureza” de cada um desses modos. Por exemplo, o que acontece (com o espectador de cinema), quando se passa da grande sala escura e comunitária, em que tudo deixa de ser visto em favor da concentração máxima de todos sobre a tela retangular, para uma visão mais individualizada, com frequência sobre várias telas simultâneas, e mais “iluminada” do filme na brancura do espaço do museu? Pode-se ver da mesma maneira uma imagem projetada na luz e nas trevas? Em que essa mudança dilui o efeito de absorção e de fusão do espectador coletivo? Isso contribuiria para transformá-lo num sujeito isolado, dividido e errante? O que ocorre quando se passa da posição imóvel e sentada na sala de cinema para a postura móvel e ereta do visitante de passagem numa exposição? O espectador hipnotizado se tornaria um *flâneur* distanciado? O que sentimos quando se troca a duração *standard* imposta pelo desenrolar único e contínuo das imagens do filme por modos de visão mais aleatórios e muitas vezes fragmentados e repetitivos (em *loop*) de imagens que estão sempre aí, podendo ser abandonadas ou retomadas da maneira que se quer? Prisioneiros do tempo de duração do cinema, nós nos tornamos livres no espaço da exposição? Passamos do singular (a projeção) ao repetitivo (*loop*)? No museu, por sua vez, o que acontece quando apagamos a luz e levamos o visitante a avançar às cegas numa sala escura? Como deixar circular o som, que não se pode localizar? O que implica, sensorialmente, o fato de exibir uma imagem projetada e luminosa, tão imaterial quanto efêmera, de grandes dimensões e em movimento, exatamente oposta às imagens-objeto (foto, pintura) que podiam assegurar a percepção clássica do museu? O que se passou com a narrativa? Como administrar, em termos museológicos, a eventual “captura” do visitante pelo desdobramento narrativo de imagens que narram uma história? E assim por diante. Vemos que há aí um conjunto de modificações e interrogações que

⁵ Ver, em especial, Bellour (2000). De maneira mais global, remeto a Païni (2001)

tornam particularmente instáveis as categorias até então tidas como perenes. É, enfim, a própria ideia de “cinema” ou de “arte” (no sentido de obra de arte) que se encontra bastante relativizada. E as interrogações se mostram tanto institucionais quanto estéticas.

Um fenômeno geracional

Quanto às pessoas, deve-se constatar, simplesmente, um fenômeno de geração: ao que parece, nos últimos 15 anos mais ou menos, um conjunto de artistas plásticos parece ter-se apropriado plenamente do objeto ou da ideia “cinema”, inserindo-a no centro de sua prática artística, como se fosse preciso (*re*)animar o mundo da arte contemporânea, para lhe restituir a vida e o imaginário de forma, senão inédita, ao menos rica dos pontos de vista histórico, cultural e estético. Trata-se de um fato objetivo ou, ao menos, quantitativo. E se isso não é uma “escola” propriamente dita, é ao menos um movimento que se pode dizer quase *geracional*, à exceção de casos notórios, como Michael Snow ou mesmo Anthony Mc Call, cujos trabalhos pioneiros remontam ao fim dos anos 1960 ou início dos anos 1970. De todo modo, conhecemos os nomes de tais artistas “contemporâneos”, dos quais muitos estão no centro da cena internacional há cerca de dez anos.⁶ Entre eles, Douglas Gordon, Pierre Huyghe, Pierre Bismuth, Stan Douglas, Steve Mc Queen, Mark Lewis, Doug Aitken, Pipilloti Rist, Eija Liisa Ahtila, Sam Taylor Wood, Tacita Dean, Christoph Draeger, Rainer Oldendorf, Philippe Pareno e Dominique Gonzales-Foerster. A essas figuras estabelecidas, é preciso acrescentar um número extraordinariamente alto de artistas mais jovens, menos conhecidos evidentemente, mas que têm contribuído de maneira inegável para esse efeito desfraldado com que nos confrontamos na atualidade. Parece-me que não se deve pensar essa emergência geracional sem sua “tendência” para o lado do cinema, pois se vê também, inversamente, muitos cineastas (renomados) se voltarem em direção ao campo da arte, para propor, comumente sob a forma de instalações, obras, às vezes novas (feitas

⁶ Para não mencionar todas as exposições monográficas ligadas a artistas individuais, pode-se simplesmente recorrer a alguns catálogos de exposições coletivas, como *Cinema cinema. Contemporary art and the cinematic experience* (Eindhoven: Stedelijk Van Abbemuseum, 1999), *L'effet cinéma* (Musée d'art contemporain de Montréal, 1995-6) e *Installation. Cinéma. Vidéo. Informatique* (Troisième Biennale d'Art Contemporain de Lyon, 1995-6), entre muitos outros.

com um determinado fim), mas não necessariamente, pois em grande parte reunidas como *espacializações* (mais ou menos originais) de seus filmes ou de seu universo, destinadas a museus ou galerias. São “instalações de cineastas”, como aquelas, bem conhecidas desde então, de Chantal Akerman, que nos últimos anos fez disso sua especialidade, ou de Chris Marker, históricas e originais – desde *Zapping zone*, no Beaubourg, cuja primeira versão data de 1990, até a recente *Prelude: the hollow men*, no MOMA, passando pela magnífica *Silent movie*; ou ainda aquelas, em pleno desenvolvimento, de Agnès Varda (seu interessante *Le triptyque de Noirmoutier* e sua exposição *L'île et elle*) e mesmo as diversas tentativas, mais ou menos inventivas, de Johan van der Keuken, Abbas Kiarostami, Atom Egoyan, Peter Greenaway, Giannikian e Ricchi Lucchi e, evidentemente, a exposição *Voyages en utopie*, de Jean-Luc Godard, já evocada. Vê-se que muitas dessas instalações são obras de cineastas de uma geração, em geral, anterior àquela dos artistas do “terceiro cinema” Varda, Marker, Godard poderiam ser seus pais e, de certa maneira, eles o são: da família dos “cinerais” à geração dos “artistafilhos”!⁷

Os mediadores⁸ da imagem histórica: o cinema experimental e a videoarte

Para completar o mapa, importa também dizer que, justo no entre-lugar desses universos, entre esses artistas-que-trabalham-com-o-cinema e esses cineastas-que-se-acreditam-ou-se-experimentam-no-trabalho-de-artista, há um mundo pequeno, porém intenso, inquieto, hiperativo, diverso e aberto de cineastas experimentais e videoartistas. Histórica e esteticamente, são esses os verdadeiros *mediadores* entre os dois universos tratados. E ambos os grupos têm sua própria trajetória e autonomia. Por exemplo, é evidente que, em relação à projeção clássica na sala, foi o cinema experimental (desde os anos 1920, mas principalmente nos anos 1950) que inaugurou “a instalação” – em sentido amplo, *expanded*, para recuperar o termo de Gene Youngblood (1970)⁹ – como outra forma de existência do cinema (Beauvais, 1993): exposição da própria película ou de fotogramas ampliados, caixas ópticas de todos os tipos, dispositivos cênicos

⁷ N. do T. Neologismos. No original: “cinépères” e “artistefils”

⁸ N. do T. No original: “Les passeurs d'image historiques” *Passeur* quer dizer, literalmente, “barqueiro ou condutor de uma embarcação de passagem” Trata-se daquele que faz a ligação entre lados ou mesmo mundos opostos, como Caronte, que leva os mortos ao Hades.

⁹ Para ampliar diretamente o campo que nos interessa, cf. Royoux (1998).

e maquínicos diversos e variados, projeção sobre diferentes telas, superfícies não planas, no espaço, em frente e verso etc. Do mesmo modo, é patente que a videoarte introduziu a grande imagem-movimento no mundo das galerias e dos museus de arte contemporânea. A seguir, detalho, de modo mais preciso, o último desses trabalhos de passagem.

Videoarte: a conexão¹⁰

Pode-se dizer, de maneira global, que desde 1960 a videoarte não se cansou de fazer a conexão entre cinema, televisão e artes plásticas, e assim tecer os laços que (re)modelaram a paisagem da arte, até ter sido, talvez como as demais artes, absorvida pelo universo digital dos dias que correm. E que esses movimentos de conexão se deram, evidentemente, num duplo sentido: a favor e contra. Tema dialético, em sua suposta “natureza”, bem como em seus usos, a videoarte se tem mostrado, ao longo de sua breve história, incessantemente dividida entre tendências contraditórias. Na época de sua aparição, desconfiava-se desse tipo de “arte” – ela não provinha tecnicamente da televisão, essa máquina alienante, sem alma e sem imaginário? Tentou-se também de início servir-se dela como arma, voltando-a contra (totalmente contra) a mesma televisão – era o tempo do vídeo *téléclaste*¹¹ das origens: destruição e decomposição, frequentemente violentas, da imagem e do próprio aparelho, com Wolf Vostell e seus televisores pavimentados em meio a detritos de aves ou o grupo californiano Ant Farm com seu cadillac “El Dorado rectifié”, lançado numa parede de televisores em chamas que explodiam; desestruturação e desvio do fluxo eletrônico com os campos magnéticos de Nam June Paik; irrisão e transgressão do interior com Jean-Christophe Averty no Office de Radiodiffusion Télévision Française (ORTF) etc. Do ponto de vista estético e no que concerne à potência da imagem, desdenhava-se repetidamente dessa “arte” autoproclamada, pois sua pequena imagem de então, fosforescente e “pobre”, cinzenta e *floue*, não brilhava como a majestosa imagem de cinema projetada luminosamente no escuro sobre a grande tela – mesmo assim, sempre se procurou investigar uma “especificidade” visual (uma linguagem, uma plasticidade pura e crua) nesse tipo de imagem

¹⁰ N. do T. No original, “la navette”, serviço de transporte ou veículo que faz regularmente a correspondência entre duas linhas ou a ligação entre dois centros de comunicação.

¹¹ N. do T. Pode-se traçar um paralelo, ainda que em outro sentido, com o termo “iconoclasta”, “destruidor de imagens religiosas ou de ídolos”

eletrônica: a fluorescência, a incrustação ou mixagem da imagem, o tempo real etc. apareceram rapidamente como novas formas estéticas, a serem desenvolvidas, exploradas e manipuladas até a fascinação. Em termos instrumentais, via-se aí uma simples ferramenta de bricolagem suplementar no leque já bem amplo de artistas plásticos (falava-se da câmera como um “pincel eletrônico”), buscando encontrar o que se podia inventar no plano plástico com essa máquina, antes de tudo, *minimalista* (em todos os sentidos do termo). O vídeo dos anos 1970 era, portanto, uma “pequena coisa”, muito minoritária, quando não secundária em relação às outras “grandes formas” (televisão, cinema, artes plásticas), e ao mesmo tempo uma espécie de horizonte, utopia, sonho de invenção, bem de acordo com as ideologias revolucionárias da época.¹² Por último, o que restou só-depois, depois que a televisão, o cinema e a arte contemporânea se voltaram para “incorporar” todas as invenções do vídeo, foi o próprio princípio da migração da imagem, chamado por Raymond Bellour de “o entre-imagens” (Bellour, 1990; Bellour, David & Van Asche, 1990). A videoarte sem dúvida foi a arte, por excelência, do trânsito entre as imagens – menos uma forma da imagem em si (específica, autônoma, unitária) do que uma transição em ato, a maneira e a própria matéria da transição nas formas visuais dos últimos quarenta anos. Para compreender esse movimento histórico, do sonho de especificidade de uma arte intrínseca em direção à constatação da transitividade das formas, proponho um pequeno percurso, forçosamente esquemático,¹³ que se divide em três tempos: os anos 1960 e 1970, os anos 1980 e os anos 1990 e 2000.

Primeiras descobertas: a imagem múltipla em si mesma

Primeiro tempo, os anos 1960 e 1970. Uma dupla descoberta. A princípio, em termos de imagens. Com os grupos pioneiros norte-americanos – Nam June Paik em primeiro lugar, mas também Peter Campus, Ed Emschwiller, les Vasulka etc. – e as famosas “paginações eletrônicas” de Jean-Christophe Averty na França, a videoarte procura (re?)inventar “novas formas” visuais: a tela dividida, a incrustação, os jogos de janelas, a imagem múltipla, em camadas, (des)colada, mixada, o tratamento artificial das cores, as variações de velocidade etc. – uma pirotecnia mirabolante de formas visuais, em sua origem

¹² Uma das primeiras autoras a apresentar um panorama preciso desse momento histórico foi Anne-Marie Duguet (1981).

¹³ Para uma visão infinitamente mais detalhada, remeto a Parfait (2001).

cinematográficas (particularmente presentes nas vanguardas dos anos 1920) ou plásticas (a colagem, a bricolagem, a maquete, a coloração, a abstração etc.), mas desde então vividas como “naturalmente” eletrônicas, que foram rápida e demasiadamente empregadas nas fitas de vídeo da época, e que o cinema logo depois, nos anos 1980 e sobretudo nos anos 1990, recuperaria com brilho (de Peter Greenaway a *Matrix*). Essa (re)invenção visual resultaria numa estética da velocidade e da simultaneidade, num pensamento da “montagem no plano” e numa ideologia da saturação da imagem; tudo está dentro, embaixo ou no fundo – da imagem não há mais o extra-campo, segundo a teorização então proposta por Jean-Paul Fargier.¹⁴

Dispositivo: do circuito fechado à videovigilância

Em termos de dispositivo, em seguida¹⁵ e mais radicalmente, visto que assim tocamos em algo verdadeiramente singular dessa forma de arte, o vídeo dos anos 1960 e 1970 descobriu e investiu no famoso princípio de *tempo real*, da imagem ao vivo com seu objeto – trata-se aqui das imagens de *feedback* e circuito fechado, que tanto fascinaram as instalações de artistas da época (por exemplo, ainda e sempre Paik, com sua *TV-Boudha*, mas também as três figuras maiores nesse domínio: Peter Campus, Vito Acconci e Dan Graham (Graham e outros, 2001), bem como a dimensão mais feminina com Lynda Benglis, Joan Jonas, Ulrike Rosenbach e Dany Bloch, entre outras. Afirma-se aí uma tendência forte, marcada pela fascinação quase hipnótica exercida pela imagem simultânea a seu objeto, dando-se a ver para si mesma ao vivo, em *mises en abyme* mais ou menos sutis ou perversas – tendência que a crítica norte-americana Rosalind Krauss caracterizou, na época, com o rótulo de “narcisismo do medium” (Krauss, 1976; Linker, 1999; Dufour, 2000) – e que se prolongaria, nos anos 1980 e 1990, por intermédio do interesse sociopolítico ou fantasmático de determinados artistas

¹⁴ Ver, em particular, as crônicas escritas com regularidade nos anos 1970 e 1980 nos *Cahiers du Cinéma* e, depois, em *Art Press*, ou ainda em diversos catálogos, em que esse autor desenvolve, na sequência de seus artigos, à maneira da crítica de obras de arte, um dos primeiros tentativas, original e coerente, de delimitar esteticamente o que são a forma vídeo e a linguagem eletrônica. Não seria inútil agrupar esses textos heterogêneos de Fargier. Ver também Fargier (1986).

¹⁵ Para um amplo panorama, ver Duguet (1988). Para um prolongamento mais específico, Bellour (1994).

pela “videovigilância” (Michael Klier, em particular, e muitos outros¹⁶ que tenderam a uma reflexão sobre o poder, o controle, o voyeurismo etc., e também sobre os dispositivos eletrônicos). Segue-se, desse modo, uma linha, em que a ideia de dispositivo predomina sobre a ideia de imagem, associando-se em seu movimento o princípio do vídeo-espelho ao do poder pelo olhar. Essa linha é integralmente condicionada pela relação singular com o tempo induzida pelo vídeo. Quando Nam June Paik ou Bill Viola diz que “o vídeo é tempo”, deve-se entender que se trata, em particular, do *tempo real*, isto é, da instantaneidade da transmissão que assegura a simultaneidade entre o tempo da imagem e o tempo real do objeto que ela dá a ver.

Da cinefagia do vídeo aos filmes de *found footage*

Depois dessa época pioneira de descobertas, entramos no vídeo “de segunda geração” (grosso modo, os anos 1980, mas que se inicia na segunda metade dos anos 1970). A videoarte transforma seus objetivos. Acabam as novas imagens falsificadas e os dispositivos em circuito fechado. Surgem duas novas dimensões, tecnológicas em sua origem, das quais se compreende rapidamente o alcance estético, e que servirão também de passagem entre imagens. A princípio, com a chegada maciça dos videocassetes, o vídeo se torna um formidável e voraz instrumento de *retomada* de imagens. A reproduzibilidade proporcionada pela fita magnética se amplifica de maneira intensa (tudo era copiado; em particular, é claro, os filmes de cinema). Muito antes do dvd, isso contribuiu para introduzir no espaço das artes, dos museus e principalmente das galerias imagens tomadas

¹⁶ Há, obviamente, o modelo histórico da máquina panóptica de Michael Snow em *La région centrale* (1970–1) e sua versão como instalação (*De La*, 1969–72). Em seguida, uma série de obras ou de procedimentos de artistas centrados no controle, na vigilância, no poder, no voyeurismo, na identidade, no caráter pan-óptico da mídia etc., como os pioneiros da videoarte dos anos 1970, o coletivo Gorilla Tapes ou *Machine de vision* dos Vasulka; nos anos 1980, os trabalhos *críticos* da escola alemã com Marcel Odenbach, Klaus Vom Bruch, Haroun Farocki, os de artistas mulheres, como Martha Rosler, Jenny Holzer, Chantal DuPont, os dois que interrogavam o poder das mídias, entre os quais Antoni Muntadas e Johan Grimonprez, aqueles mais plásticos das instalações de telas múltiplas de Steve Mc Queen, Stan Douglas, Beat Streuli, Tacita Dean, ou ainda obras singulares de Renaud Auguste Dormeuil, Ann-Sofi Sidén, Elsa Cayo, Julia Scher, Sean Snyder, Bill Spinhoven, Jordan Crandall, Mat Collishaw e Nicolas Moulin. Sobre tudo isso, ver o capítulo “Vigilância e controle de identidade. O vídeo contra o poder das mídias” (Parfait, 2001).

de empréstimo do grande corpo do cinema e citações de filmes recicladas conforme diversas operações de transformação ou deformação, o que se chamou de “cinefagia do vídeo”. Tratou-se de uma especialidade europeia, com os vídeos de Jean-André Fieschi, Alain Bourges, Thierry Kuntzel, Jacques-Louis Nyst, os irmãos Thijs, Marcel Odenbach, Gustav Hamos etc. Os americanos trabalharam, sobretudo, a retomada de imagens televisuais. O vídeo, portanto, tornou-se uma maneira de pensar (em imagens e sons) sobre (e com) as imagens já existentes, tendo sido a imagem do cinema que então encarnou, mais do que as demais, a ideia de imagem com que é preciso dialogar, jogar, trabalhar, (re)lembrar, ou seja, que é preciso investigar, decompor, transformar, incorporar, sonhar, fantasiar. Há um forte imaginário cinematográfico que serviu de horizonte para a videoarte dessa época e que também anunciou, uma década antes, o movimento que inundaria o cinema experimental do fim dos anos 1980 e dos anos 1990, aquele dos filmes chamados de *found footage*, sobre o qual falarei adiante: após os trabalhos antecipatórios dos americanos Ken Jacobs, Bill Morisson, Al Razutis, houve aqueles contemporâneos das memoráveis *Histoire(s) du cinéma*, de Jean-Luc Godard, que funcionaram como um farol de 1988 a 1998, estando os europeus (de Haroun Farocki à dupla Giannikian e Ricci-Lucchi), com a escola austríaca de Martin Arnold, Matthias Müller, Christoph Girardet e Peter Tscherkassky, entre os principais. Apropriar-se das imagens que já ocupam o espaço (e nossos espíritos), em vez de fazer (inutilmente?) “novas imagens”, e nessa posse de matéria conseguir de/recompor um imaginário.¹⁷

A exposição: do monitor à “vídeoescultura”

Ao mesmo tempo (de modo geral, nos anos 1980), as fitas dos videoartistas deixaram de ser exibidas apenas em festivais, como se fossem uma espécie de cinema inferior. Os “festivais de vídeo”, aliás, perderam muita força a partir de meados dos anos 1980. Passando da projeção para a exposição, essas fitas ganharam cada vez mais terreno junto ao mundo da arte – museus, centros de arte e galerias. Além disso, os videoartistas começaram a pensar plasticamente os modos de apresentação das imagens de vídeo em tais espaços expositivos. Já existiam, é claro, instalações em circuito fechado desde os anos 1970, que funcionavam com imagens ao vivo, não gravadas, e que podemos considerar

¹⁷ Encontram-se numerosos estudos sobre esse movimento e os autores do *found footage* nos diversos escritos de Nicole Brenez e Christa Blümlinger

uma espécie de “performances de dispositivos”, em correspondência com os registros em vídeo de performances (ações ou *happenings*) dos artistas que, na mesma época, puseram em jogo o próprio corpo, o espaço, o tempo e o espectador em intervenções *hic et nunc*, nas quais o registro em fita não só servia de memória do gesto executado, como também organizava a encenação para a imagem (Hill, 1996).

Nos anos 1980, portanto, as coisas se deslocam e os espaços institucionais da arte não apenas recebem (somente) imagens de ações (vídeos de performance) ou ações de imagens (instalações em circuito fechado), como passam a integrar novos modos de apresentação de imagens filmadas como imagens. Nesse segundo período, as apresentações de obras de videoarte no museu se organizam em torno e valendo-se do *objeto* “monitor”: a tela de vídeo era tanto uma superfície (a imagem) quanto um volume, um cubo, uma caixa, um móvel. E esse cubo podia ser manipulado, multiplicado, alinhado, empilhado, ou seja, tratado como um material. Encaixava-se nas “paredes”, “linhas” ou “colunas” de telas. Inventavam-se verdadeiras composições no espaço, feitas de monitores dispostos de modos infinitamente variados, das arquiteturas poéticas do Studio Azzurro aos célebres robôs de televisores de Nam June Paik. Os anos 1980 são a época do que se chamou de *videoescultura*, cujo emblema (literalmente, o totem) foi o monitor. A exposição *Videoskulptur*, realizada em Colônia em 1989, encarnou esse momento com perfeição (Herzogenrath & Decker, 1989; Acconci, 1984), e vários artistas souberam desenvolver grandes obras nessa direção, entre os quais Gary Hill e suas esplêndidas instalações (Hill e outros, 1992).

Da projeção de vídeo ao efeito cinema

Enfim, a terceira fase desse percurso (a galope): nos anos 1990 e 2000, desdobra-se outro fenômeno, relacionado ao surgimento e à disseminação de uma nova tecnologia: os projetores de vídeo de grande formato. Sua evolução técnica foi rápida e se atrelou aos registros digitais (dvd), alcançando, desde então, um nível de qualidade que lhes permitiu concorrer em termos de definição, luminosidade e dimensão com a imagem de cinema, tendo, também eles, requerido a obscuridade (relativa) do espaço e jogado com inúmeras relações de distância com o espectador (Païni, 1997). Com as projeções de vídeo, portanto, os monitores de tubo e as imagens atreladas às suas dimensões começaram a escassear. Retorno à superfície. Aos efeitos de texturas, substâncias, formatos. Aos efeitos de aparição (e desaparecimento). As célebres instalações de Bill Viola

estão entre aquelas que aumentaram, muito rapidamente, o esplendor da projeção de vídeo em grandes formatos – nas grandes “câmaras”, mais ou menos escuras (Bellour, 1994), inicialmente como *Room for St. John of the Cross* (1983), *Passage* (1990), *Tiny death* (1993), *Threshold* (1992) e *Pneuma* (1991); depois, em suas instalações que jogam intensamente com a confrontação ou a comparação com a imagem por excelência, a da pintura clássica, em dípticos, trípticos, polípticos, às vezes expostas até mesmo em igrejas (*The greeting*, na igreja de Saint Eustache em Paris, em 2000) ou em cenas de ópera (para *Tristão e Isolada*, de Richard Wagner, encenada por Peter Sellars em 2005).¹⁸ Em toda parte, passamos a projetar imagens de vídeo nas paredes de museus ou galerias, ou em grandes telas suspensas, ou mesmo em ambientes externos, por exemplo, nas fachadas das casas. Em todo objeto com um mínimo de superfície refletora. Em jogo, uma declinação da função tela acionada pelas projeções de vídeo no chão ou no teto, em superfícies ortogonais, espelhos, objetos esféricos, no corpo, em cortinas de fumaça etc. A imagem projetada pelo vídeo surge, portanto, como uma espécie de matéria luminosa móvel que pode deslocar-se, invadir, cobrir, colar, aderir e fundir com todo objeto com que se depara. A imagem se faz *lupa*, ela se molda e envolve tudo a um só tempo, as superfícies e os objetos que encontra. Tony Oursler (em menor grau, Pipilotti Rist)¹⁹ se especializou nessas projeções múltiplas que reinventaram o princípio da tela, transformando, por exemplo, um simples balão grande e branco num enorme olho vivo e ciclópico, preso ao chão a nos observar, ou manequins e bonecos de pano em corpos habitados por uma presença inquietante (Oursler e outros, 1988). A projeção transportou a imagem de vídeo para o espaço, gerando uma espécie de proliferação que ultrapassa os limites habituais do plano. Em suma, o vídeo, ao se desenvolver dessa maneira, não apenas aumentou seu próprio campo de ação (contrariamente a ele, poder-se-ia dizer, posto que, algumas vezes,

¹⁸ Entre os numerosos catálogos dedicados à obra de Bill Viola, ver aquele editado por Ross & Sellars (1997). Mais recentemente, encontram-se suas famosas figuras em Walsh (2003).

¹⁹ Por exemplo, na versão francesa de sua exposição-instalação *Remake of the week end* (em Arc, Paris, 1999), em que multiplica projeções de todos os gêneros para invadir os cômodos e os objetos de um apartamento configurado de acordo com as necessidades da exposição: projeção monumental na parede-cozinha da entrada, na parede e no teto do banheiro, em e sobre todos os espaços, diversas miniprojeções sobre objetos algumas vezes minúsculos (garrafas, lombadas de livros, fendas no assoalho), móveis (mesa, sofá, quadros na parede) etc. Imagens projetadas em inúmeras formas e formatos invadem o espaço, proliferam, recobrem-no de fragmentos, *habitam-no* em cada um de seus lugares, zonas, objetos. A impressão é tanto de proliferação quanto de imersão.

abandonou determinadas especificidades da imagem), como também avançou sobre o território de outros tipos de arte, favorecendo, em particular, as trocas entre o cinema e a arte contemporânea. O vídeo, no decorrer de sua pequena história (quarenta anos) e de suas grandes formas (da fita de vídeo à instalação, do monitor-escultura à projeção), introduziu progressivamente, mas de modo permanente, a imagem-movimento de grande formato nos espaços da arte. E carregou o cinema consigo. O cinema como linguagem, potência, dispositivo, faz desde então parte (não é tão certo que integrante) do campo da arte. De todo modo, foi o vídeo que o introduziu nesse lugar, a ponto de tornar tal conexão uma realidade incontornável para todo museu de arte contemporânea nos anos 2000. Hoje, por e graças ao vídeo – esse passador de imagens que impulsiona a elegância rumo ao seu próprio esquecimento –, só se fala do “efeito cinema” que molda a arte contemporânea...

Algumas grandes figuras do efeito cinema: um embrião de categorização

Apresentados esse quadro e esse mapa, históricos e estéticos, gostaria agora de tentar, ainda numa perspectiva de situá-las, identificar e descrever, em termos simples e recorrendo a exemplos, algumas das modalidades mais gerais do efeito cinema. Não se trata aqui nem de ser exaustivo, nem de buscar uma tipologia sistemática; tampouco do desejo de imobilizar o que é movente. Busca-se apenas percorrer, rapidamente, sem uma análise detalhada, mas com um pouco de racionalidade descritiva, o terreno extremamente diversificado que delineamos. Proponho, então, um pequeno percurso por quatro figuras que são formas-tipo da relação entre cinema e arte contemporânea; quatro figuras do efeito cinema, entre outras possíveis, que declinam a ideia de *retomada* [*reprise*], ordenando-as da mais literal (explícita ou direta) até a mais metafórica (implícita, indireta). No último caso, quanto mais a retomada é metafórica, menos se pode chamá-la pelo próprio nome: estamos antes numa relação virtual, incerta, hipotética, construída sobre “evocações” ou “invocações” (do cinema pela arte), ou mesmo em analogias (de base) ou em correspondências (formais) estritas. Abre-se, assim, um espaço indeterminado, em que a relação entre cinema e arte contemporânea flutua entre inúmeras possibilidades, como uma vírgula entre dois universos.

A ideia de retomada literal é, sem dúvida alguma, aquela que, a priori, impõe-se de maneira mais evidente. Num primeiro sentido, o princípio é concebido de saída, como seu próprio nome indica, por um gesto – um gesto efetivo, constitutivo de cada obra de arte – de empréstimo material e físico de

objeto(s) filmico(s). Pode-se enumerar esse gesto de retomada de diversas maneiras: reprodução, antecipação, recuperação, citação, reapropriação, absorção, desvio, retorno, transformação, deformação. As retomadas podem ser integrais ou fragmentárias, fiéis ou distorcidas, diretas ou indiretas etc. Em geral, é nelas que primeiro se pensa, quando se fala da presença de um efeito cinema na arte contemporânea. Mas não é porque são as mais explícitas ou as mais imediatamente visíveis que seus interesses são simples ou transparentes. Longe disso. Várias formas singulares de retomada podem ser identificadas, declinando-se o seu princípio numa determinada progressão.

O filme exposto

Essa é, de certo modo, a figura matricial do fenômeno. Em seu nome, arriscaram-se, desde o início (anos 1990), os grandes nomes pioneiros do movimento que nos interessa, como Douglas Gordon e Pierre Huyghe. Com efeito, pensa-se de imediato no exemplo original nesse domínio: o célebre *24 hours Psycho*, de Douglas Gordon (1993). No momento em que se apropria do filme de Hitchcock para transformá-lo numa projeção de vídeo numa grande tela no centro de uma sala de museu ou de galeria, Douglas Gordon *retoma* o filme *Psycho* (arranca-o da sala de cinema), para expô-lo (e não somente projetá-lo) num espaço e numa instituição de arte. Ele o expõe inclusive *integralmente* (na íntegra), mas não em sua *integridade*, visto que o distorce de maneira fundamental, ao ralentar ao extremo a sua exibição. A projeção completa do filme na “versão-Gordon” se estende, em princípio, por 24 horas (em vez dos noventa minutos originais). Experiência temporal *exercida* (estendida, *extended*) simultaneamente sobre a duração de uma obra, a paciência do espectador e as normas da instituição, todas elas em crise, mas que ainda depende plenamente de uma inspiração performativa bem “anos 1970”. Sobretudo, porém, a lentidão da projeção transforma por completo a *sensação visual* do filme, que se (re)descobre em seus mais ínfimos detalhes, na plasticidade de cada um de seus planos e de seus movimentos decompostos. Termina o suspense, a narrativa, o universo ficcional, todos eles remetidos a uma fantasmática historicidade na memória aproximativa do espectador. Resta a presença “pura” (?) de uma imagem, luminosa, trêmula em seu vagar, literalmente *suspensa* no ar (em todos os sentidos do termo: o andamento lento “congela” o movimento e a tela flutua no meio do espaço, sem contato com uma parede e tampouco com o chão ou o teto). A experiência é tanto plástica quanto temporal: tem-se a impressão de assistir ao filme-fetice

que se acreditava conhecer de cor como se jamais o tivéssemos visto (de todo modo, *assim*). De *vê-lo* e não de *seguir-lo*. Cada gesto, cada expressão do rosto, cada ação se encontra quase *analísada*, “perscrutada contemplativamente”; descobrem-se mil facetas insuspeitas, invisíveis, que nos são reveladas na e pela densidade do andamento lento. A antiga fascinação absorvente do cinema narrativo (“a história” de *Psycho* não passa de uma vaga lembrança que certamente nos persegue, mas se mantém embaralhada) se desloca em direção a uma contemplação hipnótica e plástica de uma imagem que vibra no espaço aéreo do museu. Seria interessante comparar essa versão de Douglas Gordon com a *retomada* do mesmo filme de Hitchcock feita por Gus Van Sant, desta vez sob a forma de um *remake plano a plano*. Na “versão-Van Sant”, *Psycho* funciona ao fundo, como um filme menos “exposto” do que “instalado” (dentro de outro filme). É uma nova maneira de tratar a velha questão do *remake*, sob o foco das práticas da arte contemporânea, e Van Sant provavelmente é o cineasta mais interessante hoje em dia nesse campo: pode-se, na mesma perspectiva, considerar seus *Gerry* e *Elephant* como construções filmicas de questões da arte contemporânea.

Muitos outros casos poderiam ser evocados para ilustrar a figura do “filme exposto”, em particular (mas não exclusivamente) na obra de Douglas Gordon (Debbaut, Gordon & McKee, 1998; Gordon, 2000), que fez disso uma figura recorrente, mas sem incluir seu “impossível” *Five year drive-by*, de 1995 – trata-se da projeção extremamente “estendida” de *The searchers*, de John Ford, cuja duração da projeção seria de cinco anos, a duração da *diegese*... Com essa obra limite, literalmente desmedida, estamos além da questão da *marcha lenta*; além da relação entre movimento e imobilidade, ou entre narrativa e imagem; além inclusive da ideia de filme exposto, numa experiência tanto teórica quanto psíquica comentada pelo próprio Gordon;²⁰ ou mesmo tratar de obras como *Confessions of a justified sinner* (1996), em que duas telas ortogonais deixam ver simultaneamente as mesmas imagens de um filme preto e branco, mas em positivo de um lado e em negativo do outro, numa espécie de inquietante efeito-espelho tanto espacial quanto cromático; *Left is right and right is wrong and left is wrong and right* (1999), na qual são projetados por duas telas posicionadas

²⁰ Em seus comentários sobre as experiências psíquicas com a câmera lenta, Gordon recorda que *La prisonnière du désert* foi um dos primeiros filmes que viu, ainda criança, na televisão, e que essa experiência tinha marcado psiquicamente sua memória, ao inscrever o acontecimento da visão num tempo puro da imagem, como uma espécie de eternidade visual da lembrança infantil (Gordon, 2000: 128).

simetricamente os fotogramas pares, por uma delas, e os fotogramas ímpares, pela outra, do filme de Otto Preminger; ou ainda *Through a looking glass* (1999), que joga com um deslocamento especular numa sequência de *Taxi driver*, de Martin Scorsese. Pode-se mencionar também a instalação intitulada *Déjà vu* (2000), em que se vê uma projeção tripla em três grandes telas justapostas de *D.O.A.*, filme *noir* hollywoodiano de Rudolph Maté. As três projeções só se diferem por uma pequena unidade de tempo (uma imagem por segundo). O filme de Maté se desenrola em 23 imagens por segundo na primeira tela, em 24 na segunda e em 25 na terceira. Pequena causa, grandes efeitos. A minúscula variação de velocidade, imperceptível a princípio, desgasta pouco a pouco a sincronia das três projeções, até fragmentar o filme em praticamente três filmes diferentes, desajustados, desafinados tal qual um piano, que o espectador, cujo olhar vai de uma tela a outra, tem dificuldade em afinar consigo mesmo. Ainda que saiba que o presente (da ação) está no centro, o futuro à direita e o passado à esquerda, o que lhe permite jogar, de um lado, com a solução antecipada do suspense e, do outro, com a re-visão de sua memória, ele se (re)encontra despedaçado no tempo e na narrativa pela tela tripla, e os vaivéns simultâneos de seu olhar entre as três imagens lhe causam vertigem, como se o filme tivesse sido montado sem ordenação e os planos se encadeassem horizontalmente, sem uma linha estruturante, de maneira semelhante a um pião vertiginoso. As instalações de Douglas Gordon, ao menos aquelas aqui evocadas, jogam com a exposição de filmes, produzindo efeitos de inquietante estranheza baseados em matrizes formais simples e ativas, ou mesmo trabalham com a ideia de tornar visível o som, por exemplo, *Feature film* (1999), em que se vê unicamente a orquestra sinfônica dirigida por Bernard Hermann executando a música composta por este para o filme *Vertigo*, de Alfred Hitchcock.

De fato, outra maneira recorrente de expor um filme em sua integralidade, mas não em sua integridade (é o mínimo que se pode dizer) consiste em separar o som da imagem. Assim, diversos artistas se viram mais ou menos livres da “parte visível” do filme original, para reter apenas a parte (a continuidade, a tradução ou retranscrição) sonora. É o caso de alguns trabalhos de Pierre Huyghe. *Dubbing*, por exemplo, que mostra, num plano fixo e contínuo de noventa minutos, os dubladores (a equipe completa) à nossa frente, olhando uma tela que nos é invisível, enquanto trabalham ininterruptamente para duplicar um filme que não se vê jamais (como imagem), mas do qual se ouve (e se leem as legendas abaixo da imagem) o diálogo em francês. Isso enquanto se vê justamente o *trabalho* dos dubladores (um verdadeiro trabalho, físico, expressivo, esgotante, fascinante, com todas as atitudes desses dublê-atores, com o jogo

extraordinariamente variado de sua voz e também de seus corpos, rostos, gestos e posturas; tudo isso que não nunca se mostra no cinema, de que se expõe aqui, por assim dizer, o contracampo ou o recalque.

Há ainda, na mesma lógica, o trabalho de Pierre Bismuth em vídeos como *Post script/The passenger* (1996) e *The party* (1997). Em cada um deles, um filme serve de ponto de partida (*Profession: reporter*, de Michelangelo Antonioni, e *The party*, de Blake Edwards). Bismuth trabalha essencialmente sobre o som desses filmes, separando-o mais ou menos da imagem, que é substituída por um texto. No primeiro caso, o espectador é convidado a escutar num fone de ouvido o som original do filme de Antonioni, ao mesmo tempo que lê numa grande tela a retranscrição desse som, escrito “em tempo real” (ou seja, segundo a velocidade de projeção do filme) por uma secretária profissional que datilografou tudo o que ouvia, sem ver o filme, que não conhecia (leem-se, portanto, os diálogos de modo bastante imperfeito, mas também uma descrição dos sons). Nenhum vestígio da imagem, salvo na hipotética memória do espectador, que eventualmente pode, com base no que ouve ou lê, “rever” mentalmente certas cenas, e ainda assim muito aleatoriamente (nos damos conta de que a memória sonora não tem muita coisa em comum com a memória visual). Em *The party*, o espectador se encontra diante de duas telas. Numa, pode ver o filme (as imagens) sem ouvir o som. Na outra, pode também ler a retranscrição/descrição dos diálogos e do som do filme, tal como foram apreendidos no fone de ouvido por uma secretária que os datilografou, à medida que as imagens do filme se desenrolavam. Em ambos os casos, todo o “filme” se desenrola assim (trata-se de *expor* um filme de maneira integral), deixando o espectador numa situação de percepção singular, bastante frustrante e sobretudo metaperceptiva, na qual ele se interroga sobre os modos de recepção de uma obra audiovisual em que o olhar e a escuta se encontram frontalmente dissociados; em que a ligação entre os dois passa por uma espécie de terceiro estado: um “texto” muito singular (a retranscrição de uma escuta “pura”, sempre fragmentária e aproximativa, que é frequentemente mais perturbadora do que comunicativa); em que ele só pode se questionar sobre o que passa e o que não passa nessas retransmissões, transferências, trocas de suportes; e em que a lembrança do filme (lembrança das imagens, das vozes etc.) desempenha um papel de reconstituição muito relativo das faltas e das perdas experimentadas na recepção da obra. Bismuth é um artista analítico que não trabalha muito (menos do que Gordon ou mesmo Huyghe) com o poder de sedução do cinema (hipnose, contemplação); em vez disso, procura levar o espectador a uma postura mais crítica em relação ao meio.

Em todas essas experiências dos anos 1990 (Gordon, Huyghe, Bismuth), acaba sobressaindo-se no que nos é oferecido uma *versão* (“de museu”) de um filme (mais ou menos conhecido), quase no sentido em que a história do cinema nos ensinou a falar das “múltiplas versões” de um filme – assim como a arte contemporânea nos ensina a falar das diferentes versões de uma mesma obra (versão de Londres ou de Paris, *single channel* ou versão instalação de uma obra de vídeo etc.).²¹ A noção de obra (e, logo, de arte) se acha relativizada, posto que remetida de saída a uma variabilidade da presença. Aqui, o interesse é o filme e sua *potência de exposição* [*exposabilité*] – e como esta transforma não tanto o próprio filme quanto sua recepção e a percepção do espectador. Trata-se de jogar a potência de exposição contra a capacidade de projeção [*projectabilité*]. Esta última aciona(va) inicialmente os mecanismos psíquicos mais ou menos conhecidos pela teoria do cinema²² (a identificação, o duplo, a fascinação, a absorção, a hipnose, o sonho ou devaneio, o voyeurismo etc.), que reenviam o espectador a uma postura mental de “passividade ativa”. A primeira (a potência de exposição) deflagra os mecanismos mais analíticos ou teóricos, e muitas vezes autorreflexivos, que levam o espectador a uma postura mais crítica ou desconstrucionista. Cada obra de artista trabalhando uma *versão expositiva* de um filme se mostra uma experiência analítica metaperceptiva, em que o próprio ato de ver imagens é interrogado. Ver um “filme exposto” é, em vez de revê-lo, vê-lo (ou ouvi-lo) de outro modo e, portanto, interrogar-se sobre essa alteridade.

A remontagem de fragmentos

Ocorre algo completamente diferente com essa segunda figura. Longe de querer *expor um* filme, de nos dar uma versão (mais ou menos transformada) que nos leve a uma nova experiência visual, trata-se aqui, em primeiro lugar, de fuçar (um pouco em todo lugar) no material infinito dos filmes, em todos os tipos de filme, nos mais diversos *corpora*, heterogêneos ou constituídos; em

²¹ Sobre as “múltiplas versões”, ver os trabalhos concluídos há vários anos na Universidade de Udine sob a direção de Leonardo Quaresima e Hans-Michael Bloch, e publicados em diversos números da revista *Cinema & Cie.*, assim como aqueles, em curso, de François Thomas e Michel Marie na Université Paris III, no âmbito do Grupo de Pesquisa “Le film pluriel”

²² Desde os textos “metapsicológicos” dos teóricos dos anos 1970, em particular Baudry (1978) e Metz (1975), e o famoso número *Cinéma et psychanalyse* da revista *Communications* (1975), organizado por Raymond Bellour.

seguida, de extrair fragmentos, citações, trechos escolhidos, (muito) longos ou (muito) curtos, para, enfim, (re)compôr (algo) de “novo” Trabalho de investigação, pesquisa, escavação. Trabalho de seleção, decupagem, desmembramento (do “bicho”). E trabalho de re-organização, reunião, montagem, amostragem. Encontrar, desfigurar, (re)configurar. A retomada aqui é um gesto menos de apresentação (expor) do que de des/reconstrução. A operação visa não a um objeto originário e original (o filme matriz, do qual se apresentaria “outra” versão mais ou menos analítica), e sim, de maneira mais global, a um objeto virtual e secundário, revelando e provindo de um imaginário cinematográfico mais ou menos transversal, ao qual extratos, fragmentos e imagens tomados de empréstimo remetem abertamente e, por assim dizer, por contaminação (física e mental).

Aqui também se pensa, de imediato, numa prática estabelecida e reconhecida, que faz dessa questão o centro de sua *démarche*: o *found footage*. Mesmo que essa prática seja muito antiga e atravesse a história da investigação experimental (Man Ray, Joseph Cornell, Andy Warhol, Maurice Lemaitre etc.), mesmo que ela reate com a velha categoria duchampiana de *ready made*, seu impulso desde os anos 1990 às práticas dos cineastas-artistas contemporâneos é extremamente significativo e notável. Os filmes de *found footage* podem ser vistos tanto em *projeção* numa sala de cinema quanto em *instalação* nos espaços de arte – estamos justo na fronteira entre cinema experimental e práticas de exposição. Quando cineastas-artistas como os da escola austríaca contemporânea, entre os quais Martin Arnold, Matthias Müller, Christoph Girardet e Peter Tscherkassky, revisitam o cinema, em particular o cinema narrativo hollywoodiano, fazem filmes ou instalações que, simultaneamente, “atacam” a matéria filmica original (esse despedaçamento físico é muito marcado, por exemplo, em Peter Tscherkassky, que trabalha materialmente a película como um taxidermista faria com uma pele, pregando-a, lixando-a, dispondo-a em camadas, superexpondo-a etc., e de outro modo em Martin Arnold, que a submete a operações de repetição em série e de decupagem extrema, próxima ao fotograma, em busca de recomposições métricas e rítmicas muito singulares), mas também “investem” nesses filmes materiais como objetos culturais, analisando o imaginário ou a ideologia que eles veiculam para nos oferecer uma releitura ora crítica, ora poética.

Desse modo, *Home stories* (Matthias Müller, 1990) faz uso de estereótipos e posturas, tanto narrativos quanto figurativos, do melodrama hollywoodiano dos anos 1950, para montar de maneira fluida (a despeito dos ajustes de movimentos, olhares e gestos) uma série de planos provenientes de filmes bem diferentes e apresentar, numa espécie de continuidade repetitiva, mulheres (evidentemente)

isoladas, assustadas, abandonadas, enclausuradas em sua luxuosa residência, adormecidas e, em seguida, despertas, com o olhar inquieto, acendendo a lâmpada de cabeceira, se levantando, em situação de escuta, à espera, angustiadas, aflitas, às lágrimas, olhando pela janela, com o ouvido colado à porta, saindo do quarto, atravessando corredores à noite, descendo escadas etc. São mulheres diferentes, situações diferentes, cenários diferentes, filmes diferentes, mas a montagem é tão boa que nos faz compreender “de chofre” que, no fundo, a realidade, por meio de todos esses fragmentos e todas essas diferenças, é sempre a mesma, a mesma situação, o mesmo tipo de cenário ou de lugar, postura ou personagem; em suma, que, ao final e ao cabo, é sempre “a mesma mulher” que retorna e “a mesma história” que nos é narrada, assim como se trata dos mesmos tipos de plano, dos mesmos enquadramentos, dos mesmos movimentos de câmera etc. *Home stories* nos revela, apenas por sua montagem, que todos os melodramas hollywoodianos nele conectados são, de certa maneira, sempre o mesmo, um único e mesmo filme: “o” melodrama hollywoodiano dos anos 1950 de um mesmo gesto exemplar, decomposto nos múltiplos estilhaços de seus objetos e diferentes trechos, e em seguida recomposto num todo imaginário e ideológico.

Com espírito semelhante, mas de maneira bastante diferente, Martin Arnold “opera” sobre o corpo fotogramático de sequências de filmes hollywoodianos para extrair suas vísceras, sua alma ou o sumo nelas implícito. Ele, contudo, sempre escolhe trabalhar com uma sequência ou plano muito breve, de alguns segundos, extraído de um filme pouco conhecido, de segundo time; trata-se de uma sequência anódina e “ordinária”, ou de um plano que não suscita interesse *a priori*, porque apresenta um breve momento de situação social ou de relação entre personagens, perfeitamente banal e (em aparência) inocentemente representativo do *american way of life* (quase sempre, ilustrações estereotipadas da felicidade familiar pequeno-burguesa). Por exemplo, *Pièce touchée* (1989), filme de 15 minutos, parte de apenas 18 sequências de *The human jungle* (1954), filme em preto e branco de Joseph M. Neuman, nas quais se vê um homem de meia-idade, voltando *at home* (num interior “confortável”), para reencontrar sua mulher, que parece esperá-lo, lendo uma revista sentada numa poltrona. O homem se aproxima e beija “de maneira simples” sua mulher. É tudo. Martin Arnold se apodera dessa sequência e a passa pelo crivo de seu dispositivo muito singular: em termos técnicos, ele usa uma atiradora óptica feita por ele mesmo, que lhe permite “desmanchar” os planos; fragmentar cada fotograma; transferi-los e duplicá-los à vontade, um pouco para frente, outro tanto para trás; repeti-los em elipse e por golpes sucessivos, variando a cada vez algumas

unidades, num jogo métrico infernal de pequeníssimas idas e vindas, que terminam numa espécie de estiramento analítico modulável do movimento, detalhado imagem por imagem e jamais concluído. O efeito é vertiginoso, uma espécie de descascamento infinito, feroz e pleno de humor, do inconsciente gestual ou postural dos corpos e personagens, de tal modo que ele se dissimula nas dobras da imagem. Vê-se não mais uma cena ordinária de volta para casa, e sim a explicação (no sentido literal do *desenrolar*) do que “contém” virtualmente cada um dos gestos, das mímicas, dos movimentos de cena. A abertura da porta, a aproximação do homem, a mulher que levanta a cabeça, o homem que se inclina em direção a ela etc., cada elemento, tomado numa espiral analítica, é perpetuamente decomposto/recomposto, e o que aparece da própria carne das imagens é, evidentemente, o “inconsciente” de cada um desses gestos e dessa situação; em outras palavras, o que o filme, a princípio, “recalcava” de sua visibilidade, mas que se encontrava justo nela, visto que a análise puramente óptica de Arnold nos revela o desejo subjacente e mesmo a tensão sexual *contida* na cena de regresso, a energia que anima as relações entre os corpos (ou mesmo com as coisas: a porta que parece resistir), a recusa ou os apelos implícitos, e mesmo as frustrações, as perversões, as violências, a obscenidade, a crueldade, todo o não-dito que se inscreve sob a (na) imagem. Outros filmes de Arnold, como *Alone* (1998) e *Passage à l'acte* (1993), são construídos segundo os mesmos processos. Enfim, tudo o que o cinema hollywoodiano corriqueiro divulga “naturalmente” em termos de machismo, valores de família e paternalismo etc. é revelado e denunciado visualmente nas operações analíticas de Arnold. E a figura que lhe é específica, essa analítica de pequeníssimas idas e vindas, imagem por imagem, está de fato mais próxima do “sampleamento” eletroacústico (ou amostragem)²³ que da (re)montagem – ou mesmo da colagem de imagens. A fragmentação é extrema e as competências de manipulação, infinitamente mais rápidas, flexíveis e complexas. Ao passo que o *zapping* ainda é a figura de montagem de Matthias Müller, nas obras de Martin Arnold estamos mais na era do *techno* e de seus processos em elipses, excessivamente fragmentados e extremamente velozes.

Em *Outer space* (1999) e *Dreamwork* (2000), dois filmes de sua “trilogia cinemascópica”, Peter Tscherkassky também investe fisicamente na matéria filmica, valendo-se de um único e mesmo objeto (nas duas obras): *The entity*, de Sydney Furie, filme fantástico americano bem comum nos anos 1970, mas de certo interesse porque narra, nas formas padronizadas do gênero, a história da

posse do corpo de uma mulher (uma mãe de família americana *middle class*) por uma “presença” invisível e violenta que se manifesta subjetivamente por meio de seu cheiro, de sua frieza e, sobretudo, dos tremores muito intensos (até a queda) de todos os objetos que a circundam. Tendo escolhido diferentes planos e sequências do filme, Tscherkassky se apropria da película e a faz suportar mil suplícios (ele a fixa sobre uma tábua, a arranha, a tritura, a “violenta”, a metamorfoseia, a superpõe em camadas etc.), até que ela “preste contas” visualmente. O resultado é bastante lírico, violento, intenso, pacientemente trabalhado sobre os planos plásticos e rítmicos. A operação permite reencontrar, por meio de marcas físicas sobre a matéria filmica, uma espécie de energização das formas plásticas que ecoam, muito de perto, dados narrativos do filme original. Como se as “forças obscuras” que assombravam *The entity* tivessem se deslocado da história narrada para a superfície das imagens manipuladas por Tscherkassky; como se a presença invisível e ameaçadora, vinda do além na diegese, tivesse tomado posse da carne das imagens em movimento e, a partir disso, trabalhasse para fazê-la tremer em sua materialidade, isto é, ameaçasse de dentro o próprio *corpo* do cinema, do qual ela expressaria a invisível potência destruidora. Em suma, Tscherkassky experimenta reinventar modos propriamente figurais de narração com base num trabalho de desfiguração física da película.

Nesse sentido, poder-se-ia ainda, porém saindo do contexto austríaco, convocar muitos outros exemplos de remontagem de fragmentos de filmes, entre os quais os da dupla ítalo-armênia Yervan Giannikian e Angela Ricchi Lucchi (todos seus filmes desde *Du pôle à l'Équateur*), os dos americanos Bill Morisson (*Footprints*), Al Razutis (e seus *Visual essays*) e Mark Lewis (seu projeto *Cinema in parts*), ou ainda os de Christoph Draeger (*Feel lucky, punk??!*) e de Christian Marclay (*Téléphone*). Todos analisam, descascam, deslocam, recompõem, histerizam ou poetizam o cinema como campo (canto?) de imagens; todos eles fazem uso da carne das matérias filmicas para daí extrair outras formas; todos desmontam e remontam o cinema para fazer aparecer, “organicamente”, ideias ou sensações inéditas ou, ao menos, renovadas. De maneira geral, pode-se dizer que atravessa toda a tradição de obras de arte compostas de “filmes citados” a ideia geral de que o cinema é decididamente, e por excelência, o *imaginário das imagens* que assombra nossos espíritos, que ocupa a memória visual contemporânea, para o melhor ou o pior, queiramos isso ou não. A imagem filmica como matéria e como espectro, como ficção da imagem em filigrana, como *carne fantasma* sempre presente, simultaneamente forte e frágil. Todos esses filmes e instalações, ainda que de modo crítico, irônico, denunciante ou iconoclasta, não param de repetir para nós: o cinema e os filmes são, no fim

²³ Ver sobre esse tema Beauvais e Bouhours (2000).

do século xx, o pano de fundo “obrigatório” de nossa relação com a imagem e, portanto, com o mundo. Ademais, nosso pensamento visual é profundamente “cinematográfico”, mesmo em nosso inconsciente.

Em termos mais específicos, o que resta desse corpus singular de filmes de *found footage*, por comparação com a categoria precedente dos “filmes expostos”, é o fato de que eles deslocam a ideia de instalação, tornando menos explícito o efeito de uma artisticidade [*artisticité*] do gênero. Pode-se, com efeito, considerar num primeiro momento que a apresentação desses filmes, similar a uma instalação, nem sempre é prioritária – em certos casos, porém, isso não impede que estejamos lidando com verdadeiras instalações, exemplares e inventivas, como o fascinante dispositivo aperfeiçoado por Chris Marker para seu *Silent movie* (1995), com suas cinco telas de vídeo superpostas em cascata e seu programa aleatório de combinações infinitas de planos baseado em imagens memorizadas nos cinco videodiscos. Ou ainda a disposição das três telas situadas umas diante (ou atrás) das outras (numa espécie de estratificação memorial) da instalação *La marcia dell'uomo*, de Giannikian e Ricci Lucchi. O que, todavia, provavelmente particulariza esse corpus é a constatação de que, mesmo fora das instalações propriamente ditas, pode-se considerar que cada um dos filmes de remontagem evocados é em si mesmo, precisamente, uma *instalação* específica de fragmentos de outros filmes. A instalação, concebida como arranjo, dispositivo, maquinação, configuração no espaço e no tempo, colocando o espectador na postura de ativação física da obra, enfim a instalação presente nos filmes aqui apresentados está não fora da obra (em sua apresentação num museu ou galeria), e sim *no próprio filme*, considerando-se que este, no fundo, já é um *museu* – uma memória organizada e uma presença de obras anteriores –, e que as operações de de/re-composição efetuadas pelo cineasta-artista são arranjos, disposições, maquinações, que visam extrair efeitos de sentidos ou de sensações por meio de sua (re)organização interna, a qual o espectador deve pôr em movimento, ao mesmo tempo que é por ela comovido. Esses filmes testemunham uma espécie de *interiorização* do princípio da instalação no próprio filme, e esta só pode ser pensada, se pensamos, desde o início, *o filme como sítio* (por exemplo, de museu).

O filme reconstituído

Nessa terceira grande forma, tomaremos distância maior da ideia de retomada (em sua dimensão literal), já que se trata aqui não mais de retomada material

da imagem, e sim de uma espécie de retomada de segundo grau, de retomada “paralela”, ou seja, e não sem paradoxo, de “invenção mimética” ou reprodução criativa. Estamos em face de casos de *reconstituição filmica* (no sentido em que se fala de reconstituição de um crime). O filme reconstituído seria para o filme (original, matricial) o mesmo que o “quadro vivo” é para o quadro. Ele é refeito (*remake*) sem ser retomado (materialmente), ou seja, é imitado de outra forma, com atores (mais ou menos novos) e num espírito de conexão com o objeto de referência que engloba todos os jogos dialéticos entre fidelidade e infidelidade, reprodução e transformação, o mesmo e o outro. Esses jogos de semelhança e dessemelhança, em que a parte de invenção sempre disputa com a parte de reprodução, estão no centro da operação e das obras que trabalham com o modelo da reconstituição. Vejamos alguns exemplos.

L'ellipse (1998), de Pierre Huyghe, é uma instalação de três telas que “inventa” um plano-sequência “faltante” no filme *L'ami américain* (1977), de Wim Wenders.²⁴ As telas à esquerda e à direita mostram, sucessivamente, uma sequência desse filme em dois planos que se uniam em eclipse no filme original (à esquerda, vê-se a personagem interpretada por Bruno Ganz; está em Paris, num apartamento da *rive gauche*; à direita, reencontra-se a mesma personagem em outro endereço, desta vez na *rive droite*; entre os dois, o filme de Wenders constitui um impasse por meio de um *raccord*). Vinte anos depois da filmagem de Wenders, Pierre Huyghe (re)filmou, isto é, reconstituiu a eclipse, expondo-a: ele pediu ao mesmo ator, Bruno Ganz, já bastante envelhecido, para refazer em 1998 o trajeto entre os dois lugares, que não se o via fazer no filme de 1977. Huyghe, portanto, filmou-o atravessando a ponte de Grenelle num plano-sequência de oito minutos. Esse plano-sequência foi projetado sobre a tela central, entre os dois planos sucessivos de Wenders. Reconstituição distante de uma ausência intersticial. Um homem que anda – e que pensa (ele fala, hoje, com a consciência do que se passou) – num intervalo entre dois planos de época. Um homem (ele é o verdadeiro sujeito) que atravessa uma ponte, para conectar dois lugares e dois tempos. Ida e vinda de um corpo e de uma memória no presente, porém refeita no só-depois da lembrança de um filme fissurado. Um distanciamento espacial reconstruído num distanciamento de tempo, e que vem, por assim dizer, “recarregar” o filme original (como se recarregam baterias) com uma camada de vida (ou de morte?).

²⁴ N. do T. Esta obra de Pierre Huyghe foi apresentada no Espaço Agora/Capacete, em evento organizado por Capacete Entretenimentos, em novembro de 2000.

The third memory, do mesmo Pierre Huyghe (2000), segue idêntica direção, mas exacerba a empreitada. Trata-se de um dispositivo de reconstituição de três camadas. Na “origem”, o mais longe a que se chega pela sedimentação, uma notícia de 1972 que serviu de mote para a crônica: o fracasso de um assalto a banco, com reféns, no Brooklyn. A televisão americana filmara ao vivo uma parte (o final) da ação (o cerco ao banco por uma polícia que supervalorizava o fato). Depois, um filme famoso, *Dog day afternoon* (Sydney Lumet, 1975), “encenou”, *interpretando-a*, essa notícia (reconstituição ficcional), com Al Pacino no papel do assaltante. Enfim, Pierre Huyghe não apenas *retoma* o duplo material de imagens, que lhe serve de contraponto, como também se entrega a uma reconstituição minuciosa, em estúdio, do assalto ao banco, com cenários esquematizados e assépticos, figurantes neutros (empregados do banco, policiais) e principalmente – na verdade, todo o projeto decorre disso – o assaltante “em carne e osso”; John Wojtowicz em seu próprio papel, também envelhecido (e mais gordo), após cumprir sua pena e se tornar outra vez livre, “refaz a cena” para Huyghe, numa postura eminentemente poderosa, já que é o mestre do real: ele pode pretender “dar a versão verdadeira dos fatos”, entregando-se a uma reconstituição minuciosa depois de quase trinta anos. Ele é, portanto, simultaneamente a pessoa e a personagem desse dispositivo de três camadas, o ator e o herói (que ele realmente foi), o autor (no sentido amplo) e o diretor (ele dá indicações, dirige os figurantes) – e mesmo o comentador distanciado do ocorrido (dá sua opinião, critica a versão “falsa” de Lumet/Pacino etc.).

Tal é o sentido do trabalho de reconstituição filmica que está no centro do processo de Pierre Huyghe:²⁵ por em jogo, a um só tempo, a questão do arquivo (a memória física das imagens, o registro); a questão da memória (aquela, subjetiva, dos indivíduos, de seu corpo e de sua vivência, de seu pensamento e de seu discurso); e a questão da história (a questão do tempo, o retorno do passado no presente, e vice-versa, a questão das relações entre diferentes épocas); fazer dialogar essas problemáticas (arquivo, memória e história) com as questões da criação, da invenção e da interpretação (isto é, a liberdade e a alteridade), com

²⁵ Lembremos que Pierre Huyghe sempre foi fascinado pelos problemas de *remake*, como testemunha sua peça epônima de 1995. *Remake* é uma reconstituição de *Janela indiscreta*, de Hitchcock, que lida tanto com o respeito pela obra original (a narrativa, a montagem e os enquadramentos são repetidos de forma “idêntica”) quanto com sua transformação violenta (o filme se anuncia como uma versão amadorística e desenvolta, cheia de aproximações e de inabilidades, de distâncias e de jogos de superfície, com não atores que imitam mais os atores originais do que as personagens etc.).

a relação entre real e ficção (verdade e mentira, autenticidade e duplicação, fidelidade e infidelidade), e entre a encenação e o mundo (dado, construído). Questões abissais, evidentemente, gerando toda sorte de variações.

Como último exemplo, bastante singular, evocarei o trabalho, bastante desconhecido, de Constanz Ruhm, e o conjunto de seu projeto *X Character*, em particular *X Characters/RE(hers)AL* (2003–4) e *X Nana/Subroutine* (2004). Seu trabalho também procede de uma lógica de reconstituição, mas segue à luz de outras perspectivas, que poderiam ser comparadas a uma espécie de quadro vivo distanciado e ficcional. Em duas palavras, trata-se, com uma importante liberdade de invenção, de re-partir de personagens “pertencentes” à ficção cinematográfica, relativamente conhecidas e já *instaladas* em nossa memória de espectador (Nana do segundo trabalho provém de *Vivre sa vie*, de Godard; os sete personagens femininos do primeiro exemplo “procedem”, por seu prenome-citação, de filmes e de realizadores diferentes, embora as referências não sejam dadas na obra: “Alma” de *Persona*, de Ingmar Bergman; “Bree” de *Klute*, de Alan Pakula; “Giuliana” de *Désert rouge*, de Michelangelo Antonioni; “Hari” de *Solaris*, de Andrei Tarkovski; “Laura” de *Yeux de Laura Mars*, de Irvin Kershner; “Ra-chael” de *Blade Runner*, de Ridley Scott etc. – essas sete mulheres, interpretadas por jovens atrizes desconhecidas, das quais nenhuma se assemelha fisicamente ao seu modelo, reencontram-se ficticiamente numa situação de espera numa sala asséptica e estilizada de um aeroporto de estúdio, e começam a dialogar; apenas após bastante tempo o espectador, se ele é cinéfilo – isso, todavia, não tem muita importância, pois o objetivo não reside na citação –, pode ser levado a encontrar um eco mais ou menos preciso com os filmes reunidos...). Esses “characters”, sempre femininos (Nana obriga) – as peças de Constanz Ruhm as consideram personagens de uma nova ficção (reunidas por acaso no aeroporto, não-lugar vazio, tornadas contemporâneas pela inércia e a espera forçadas, em que tudo é um pouco virtual, a situação, o reencontro, as trocas relativamente inéditas e os diálogos foram escritos com a participação das atrizes) –, mas já tendo, “atrás delas”, um passado e uma vivência “cinematográficos”, são dotados de uma vida anterior e de uma identidade *déjà là*, mais ou menos convocados em suas discussões, podendo o espectador, um pouco mais, um pouco menos, (re)conhecer, apreender, ativar, reconstituir. Sobre essa base, as obras se desenvolvem, com muita sutileza, entre o que se sabe e o que se descobre, o dito e o não-dito, o passado e o contemporâneo, o verificável e o hipotético etc. Alguma coisa de humano se passa nesse universo transversal e, ao mesmo tempo, cada ser existe em sua singularidade dividida. As obras de Constanz Ruhm (complexas e variáveis em seus modos de apresentação, implicando

filmes, fotos, vídeos, livros, instalações) são misturas demasiadamente abertas, diálogos inventados em situações contemporâneas e imaginários cinéfilos mais ou menos pregnantes; combinam, com inteligência, proximidade e distância, semelhança e dessemelhança, modelo e liberdade, retomada e invenção. É assim que oferecem uma forma forte de reconstituição filmica: no sentido não do empréstimo da imagem, e sim da convocação de um imaginário duplicado, de uma duplicação distanciada e exata, de uma memória de tipos em outros corpos. Longe de toda citação visual, uma ficção contemporânea assombrada de quadros vívidos e ficcionais.

As “formas filmicas” da exposição

Terminarei esse percurso de certas figuras que embasam o efeito cinema na arte contemporânea afastando-me por completo não apenas da ideia de retomada física da imagem de filmes (o filme exposto, a remontagem de fragmentos), como também da reconstituição (explícita ou mesmo implícita) de um (ou de vários) filme(s) em particular, a fim de examinar uma relação entre cinema e arte contemporânea que se realiza num nível mais “abstrato” ou mais “intelectual”, se quisermos, mas sem nenhuma referência a “filmes” singulares, posto que o terreno de contato se estabelece em outro nível: o “do cinema” em geral, do cinema como *forma*, isto é, como “pensamento de imagem” Trata-se, desta vez, de ver como e em que “o cinema” *trabalha* ou pode trabalhar certas obras de arte contemporâneas, inclusive o próprio conceito de exposição.

Para abordar essa questão muito ampla, pode-se partir, por exemplo, do que se chama de “formas filmicas”, tais como elas foram denominadas no contexto de uma pretensa “linguagem cinematográfica”: campo/contracampo, elipse, profundidade de campo, *raccord* de olhar ou em movimento, montagem alternada ou paralela etc. É bastante surpreendente ver de que modo, em certas obras de artistas contemporâneos, essas formas, hoje mais ou menos normatizadas e instituídas em nossos hábitos perceptivos e de compreensão dos filmes, serviram, mesmo que “adaptadas” algumas vezes, de modelo de encenação para instalações em museu ou galerias, e mesmo à concepção de exposições, cuja formatação é tributária de tais processos cinematográficos.

A transposição das *formas temporais* do cinema (em particular, sua dinâmica ligada à montagem) para um *disposição espacial* na exposição é um dos princípios recorrentes nesse domínio. Pode-se compreender nesses termos a verdadeira fascinação dos artistas do pós-cinema pela figura da *tela múltipla*.

A presença simultânea, segundo ordenações específicas, de várias telas de projeção na galeria pode ser pensada como uma espécie de transposição direta para o espaço das figuras de montagem do cinema. Os exemplos são vários e cultivam, com muita frequência, a referência seja às formas, seja aos temas filmicos padrão, constituindo tantos outros *topoi*, motivos de base e *standards* de cinema. São numerosas, por exemplo, as instalações que mostram refeições em restaurantes, cenas domésticas e de encontros, e declarações de amor ou de ruptura entre dois protagonistas, vistas habitualmente no cinema em campos/contracampo, em montagem alternada, em *raccords* em movimento, em encadeamentos de ângulos ou gestos, ou mesmo por meio de mudanças bruscas de eixo. Em obras de Stan Douglas, Sam Taylor Wood, Steve Mc Queen, Doug Aitken, Rainer Oldendorf e muitos outros, (re)encontram-se tais cenas “cinematográficas” instaladas espacialmente em dispositivos de telas múltiplas: o campo/contracampo do cinema se torna, por exemplo, uma projeção simultânea em duas telas posicionadas uma de frente para a outra, lado a lado, ou num ângulo reto, reproduzindo o ângulo das tomadas com duas câmeras etc. Em termos genéricos, o que o filme distribui na sucessão de seus planos a exposição encena na simultaneidade espacial de suas telas, ou seja, jogando com todos os efeitos de *raccord no espaço* (rimas visuais, simetria, inversão, retomada etc.). Isso nos faz pensar na montagem vertical evocada por Abel Gance, a propósito de sua “polivisão” e de todas as ordenações visuais que autorizavam, para ele, sua famosa tela tripla.

De súbito, isso transforma o espaço expositivo (ou, ao menos, o da instalação) numa espécie de equivalente espacial do filme (ou da sequência), metamorfoseando-se o desenrolar das imagens do filme na trajetória do espectador. Daí, a metáfora viva da “câmara”, como bem analisado por Raymond Bellour (1994). Da *câmara escura* como “câmara com vista” à instalação como “cinema de câmara” (num sentido ainda mais concreto do que aquele presente em “música de câmara”), a exposição se desenrola no espaço *como um filme* que o espectador *segue* passo a passo. Cada obra pendurada pode ser vista como um plano, cada sala como uma sequência, e a exposição como um filme, encaixando-se “organicamente” o todo como no cinema. A organização geral dos elementos; a disposição das telas; o percurso do visitante; os problemas ligados à questão do som (sempre difícil de gerenciar); a própria cenografia do trajeto (o cenário, a iluminação); e a gestão do tempo (o das imagens projetadas em elipse, o de seu encadeamento de uma tela a outra e o das pausas do espectador) formam um todo que, cada vez mais, é pensado à luz da construção/recepção filmica. Visitar a exposição se torna “ver um filme” e *mostrar* equivale a *montar*. Aliás,

ouvem-se, com frequência cada vez maior, curadores de exposições falando do posicionamento das obras em termos não apenas de encenação, cenário e luz, como também de montagem, construção de uma visão-percurso segundo uma lógica “linear”, “alternada” ou “paralela”, feita aqui de “closes”, lá de “campo/contracampo” etc. – mesmo o vocabulário é tomado por esse “efeito cinema”. Trata-se, portanto, do conjunto da exposição *em seu desenrolar espacial* (de imagem em imagem, de tela em tela) integrando a postura imersiva do espectador: este deixa de estar numa relação hipnótica com uma única imagem-tela, desdobrando-se no tempo fabricado de uma duração-consciência absorvente, para ser “arrebataado” no decorrer de seu percurso numa série de imagens precisamente dispostas no espaço, de que só emergirá quando chegar ao fim de seu trajeto (“onde é a saída?”). E se essa imersão opera no espaço, “o tempo de uma travessia”, cujo controle é mantido pelo visitante, que o modula à sua maneira, é porque ela permanece potencialmente crítica, ou ao menos distanciada, favorecendo *pela ação* (a caminhada do visitante) um olhar destacado e livre sobre as obras no *processo* do trajeto; sobre as imagens e seu ambiente; e sobre as condições físicas e psíquicas do dispositivo.

A questão da narração

Na extremidade dessa lógica está, evidentemente, a questão da narrativa. Certos artistas a abordaram de frente (por exemplo, Doug Aitken, Steve Mc Queen, Pipilotti Rist e Eija-Liisa Ahtila). Como se pode narrar uma história no (e pelo) espaço de uma instalação? Sob que condições e formas a narração pode ser exposta? A tela múltipla, porque espacializa a sucessão dos planos, talvez se configure numa resposta inicial a essa questão, uma vez que ela organiza o percurso do visitante pela exposição. Ao ir de tela em tela, a trajetória do visitante funcionaria como um avanço, plano a plano, na história do filme. O caminhar articularia então a narração? É conhecida a importância do agrimensor²⁶ na invenção das artes (visuais) e na história do pensamento: do “caminho dos filósofos” às experiências gravadas de Marey ou Muybridge; do homem que caminhou sobre a lua ao *flâneur* baudelaireano-benjaminiano das passagens; do funambulismo da arte ao salto no vazio de Yves Klein etc., o caminhar e seus derivados sempre foram um gesto de exposição – de si, do corpo, das pró-

prias imagens, da forma, do pensamento – logo, um gesto constitutivo, se não identitário.²⁷ A instalação, sobretudo se ela desenrola uma narrativa, restitui a essa figura do andarilho-narrador toda sua potência literal. *Ando, logo existo* (a história). E existem tantas caminhadas possíveis (andar, correr, saltar, cair, voar, galopar, rolar, deslizar, parar, descansar etc.) quanto há tipos de narrativa (lentas, rápidas, abertas, fechadas, em linha reta, em circunvolução, *en abyme* etc.).

A esse respeito, a exposição-instalação inventa ou produz, sob modelos de percurso, figuras narrativas bastante diversificadas. O trajeto simplesmente linear é raro. Em geral, lidando com formas mais complexas e abertas, não raro múltiplas ou estilhaçadas, às vezes labirínticas ou mesmo enigmáticas. É o caso, para citar um exemplo ainda bem “simples”, da célebre instalação *Electric Earth*, de Doug Aitken (1999): entra-se nela (como num cinema, museu ou edifício), para se mergulhar num universo de imagens e sons projetados, seguindo-se um percurso articulado em quatro espaços sucessivos, no interior dos quais estão dispostas oito grandes telas, descobertas paulatinamente. Veem-se nessas telas imagens encadeadas (a noite, a televisão, a cidade, a sociedade de consumo e seus signos – um carrinho de supermercado abandonado num estacionamento –, um mundo deserto, um homem que dança, olha, ocupa o quadro etc.). O espectador-visitante observa e “lê” as imagens; ele avança no espaço e constrói relações, pequenos fragmentos de narrativas, extratos de histórias possíveis: um mundo moderno, o comércio urbano, dólar e Coca-Cola, objetos ordinários, um corpo perdido, uma presença viva... De sua compreensão progressiva ele induz uma possível leitura crítica desse universo moderno e triste, desolador e desolado, de onde surge um corpo singular. Com base nessa trama, que está longe de saturar todos os elementos perceptivos, cada visitante pode acrescentar ou incorporar dados singulares, propor suas próprias configurações, inventar os próprios ritmos, numa liberdade de movimento e de apreensão relativa, porém real.

Igualmente abertas, mas sobre um modo certamente mais indeterminado, as instalações *Today/Tänään* (1996) e *Anne, Aki & God* (1998), de Eija-Liisa Ahtila, desdobram em várias telas justapostas (monitores e projeções de vídeo), por vezes integradas a ambientes simples (três paredes, uma cama) sequências com diversas personagens ou pessoas, cujo estatuto interrogamos (reais ou fictícios, próximos ou não, vários atores encarnam uma mesma personagem etc.?), em vozes múltiplas, superpostas, das quais não se compreendem os diálogos multilíngues, exceto fragmentos, e cujos modos de narrativa são muito variados

²⁶ N. do T. No original, “arpenteur”. Agrimensor é aquele que exerce a agrimensura; medidor de terras. Ver sua definição em Fernandes, Luft e Guimarães (2000).

²⁷ Ver sobre esse tema o trabalho de Giannouri empreendido no contexto de sua tese de doutorado, na Université Paris III – Sorbonne nouvelle, e no artigo “p” (Giannouri, 2006).

(cada um fala apenas para si mesmo) e as imagens (rostos, corpos) se combinam com imagens de paisagens, objetos etc., aparentemente sem qualquer relação imediata entre si. O todo parece se organizar numa espécie de cadeia de signos flutuantes e enigmáticos, de que se pode apreender a temática geral (histórias de família, de luto, de drama, de melancolia, de sonho ou de loucura), em que os afetos predominam sobre a articulação narrativa e deixam ao espectador a construção de seus elementos interpretativos. São várias ficções experimentais em que as narrativas se cruzam e se misturam a serviço de sensações formais e temáticas em dispositivos topográficos de projeções múltiplas.

Da mesma forma, instalações de Pipilotti Rist, como *Remake of the week end* (1999), já evocada aqui, combinam múltiplas projeções em (e sobre) ambientes frequentemente complexos, em particular maquetes de habitação reconfiguradas para o espaço da exposição: *entra-se* em instalações assim, que devem ser não apenas vistas (feitas de imagens projetadas, ainda que em várias telas), mas também “habitadas” (no sentido heideggeriano da palavra: nós as habitamos do mesmo modo que elas nos habitam). *Suburb brain*, outra instalação de 1999, representa, na forma de um cenário “reduzido”, porém digno de um estúdio de cinema, uma casa de subúrbio muito comum, como se vê em muitos filmes. Esse cenário recriado no espaço da galeria, pelo qual o visitante-espectador pode passear livremente, como se fosse real, funciona como uma maquete de arquitetura, dotada de variações de tamanho e proporção, e também como um espaço de projeções, com diversas imagens de vídeo, em formatos muito variados (amplificando os efeitos das desproporções da maquete), projetadas um pouco por toda parte: sobre as paredes, sobre uma janela-tela, um pedaço de cortina, ou ainda compondo um painel luminoso, com uma caixa fazendo papel de caixão etc. Tais projeções múltiplas combinam imagens de paisagens, formas abstratas, uma festa de família, texto escrito, o artista que se dirige a câmara etc. Em conjunto (maquete+projeções), a instalação oferece, portanto, um mosaico de elementos que o visitante, ao longo de sua deambulação pelo espaço tanto real quanto fictício, organiza ao seu modo, numa sorte de caleidoscópio simultaneamente descritivo, intimista, narrativo e ideológico. As noções de absorção e de imersão por e na imagem, ainda muito cinematográficas porque mantendo a suposição do face a face, deslizam rumo àquela da habitação total no e pelo espaço: não estamos mais diante de imagens; evoluímos num lugar, cenário, maquete, galeria, apartamento, casa, museu, jardim, cidade, paisagem, ou seja, num mundo em que as imagens estão lá, fazem parte dele, o ocupam e o constituem, do mesmo modo que nós o ocupamos e o constituímos, do mesmo modo que elas nos ocupam e nos constituem.

Muitas outras instalações poderiam ser evocadas aqui de acordo com a perspectiva de uma reconfiguração do narrativo no e pelo espaço da exposição. Como muito bem sugeriu Françoise Parfait:

o modelo do percurso que o visitante realiza na instalação contemporânea é hoje de tal modo reconhecido como uma nova maneira de construir narrativas, por mais que elas sejam superficiais ou densas, que a imagem em movimento já não as condiciona; as experiências propostas pelos artistas integraram os objetivos cinematográficos no sentido “amplo” do termo, e o espectador se tornou o produtor dessas novas representações imaginárias em que o cinema “se faz sozinho”, não hesitando em convocar, em seu próprio nome, a história do cinema e de suas figuras, “sua” história do cinema, suas lembranças e suas reminiscências, para alimentar seu próprio roteiro (Parfait, 2001: 319).

As duas exposições simultâneas do Centre Georges Pompidou que evoquei no início deste texto, a de Philippe-Alain Michaud, *Le mouvement des images*, e a de Godard, *Voyage(s) en utopie*, são exemplares a esse respeito. Esta com suas maquetes e seu espaço *en abyme* ocupado por restos de uma exposição sonhada a respeito da história do cinema como arte. Aquela com seu princípio de um imaginário cinematográfico em ação ao longo de toda a história da arte contemporânea do século xx e de que se trata de mostrar as formas mais ou menos implícitas. Não são tanto as citações, os empréstimos, as referências, as retomadas (do cinema pela arte e da arte pelo cinema) que constituem o interesse e a força dessas duas exposições, mas sim a lógica interna, virtual, abstrata que as move em profundidade. O que “é arte” em *Voyage(s) en utopie* não é a presença de Matisse ou a convocação de tantas outras obras plásticas, mas sim alguma coisa como a melancolia das ruínas invocada pelo que se põe em jogo no espaço caótico da exposição; uma “artisticidade” abstrata das formas, dos objetos, dos dispositivos, do espaço, do percurso etc. A utopia do teorema perdido. Da mesma forma, na exposição de Philippe-Alain Michaud, o que “é cinema” em certas obras apresentadas se deve, frequentemente, a uma espécie de virtualidade extrema: pode ser um gesto, uma postura, uma forma, um quadro, um movimento, um detalhe – às vezes, inclusive um simples jogo de palavras que cria uma metáfora (a fina *película* de leite seco que “é filme” em *Pierre de lait* de Wolfgang Laib). Tal é, em sua potência, o efeito cinema que assombra a arte contemporânea.

Referências bibliográficas

ACCONCI, Vito

(1984) "Télévision, meuble et sculpture: chambre avec vue américaine". Em: *La vidéo entre art et communication*. Paris: Éd. Ensb-a, 1997.

AUMONT, Jacques & MARIE, Michel

(2001) *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papirus, 2003.

BEAUVAIS, Yann

(1993) "Le cinéma s'installe", *Nov'Art*, n. 11, juin-août.

BEAUVAIS, Yann & BOUHOURS, Jean-Michel

(2000) *Monter/Sampler. L'échantillonnage généralisé*. Paris: Scratch/Centre Georges Pompidou.

BAUDRY, Jean-Louis

(1978) *L'Effet cinéma*. Paris: Albatros.

BELLOUR, Raymond

(1990) *L'Entre-images 1. Photo, cinéma, vidéo*, Paris: La Différence.

(1994) "La chambre", *Trafic*, n. 9, Paris.

(2000a) "D'un autre cinéma" *Trafic*, n. 34, Paris.

(2000b) "La querelle des dispositifs", *Art Press*, n. 262, Paris.

BELLOUR, Raymond (éd.)

(1975) *Communications*, n. 23: cinéma et psychanalyse, Paris.

BELLOUR, Raymond; DAVID, Catherine & VAN ASCHE, Christine

(1990) *Passage de l'image*. Paris: Centre Georges Pompidou/Musée National d'Art Moderne.

CASSAGNAU, Pascale

(2006) *Future amnesia (enquêtes sur un troisième cinéma)*. Paris: Éd. Sept/Isthme.

CENTRE DE RECHERCHES EN ESTHÉTIQUE DU CINÉMA ET DES IMAGES (CRECI)

(2006) *Revue Cinema & Cie*, n. 10: cinéma et arts visuels contemporains, Paris, octobre.

DEBBAUT, Jan; GORDON, Douglas & MCKEE, Francis

(1998) *Kidnapping Douglas Gordon*, Eindhoven: Stedelijke Van Abbemuseum.

DUBOIS, Philippe

(1987-03) *Cinema, video, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DUFOUR, Sophie Isabelle

(2000) "Imaginem video. La vidéo dans l'histoire longue des images" Tese de Doutorado em Artes, Université Paris III-Sorbonne nouvelle.

DUGUET, Anne Marie

(1981) *Vidéo, la mémoire au poing*. Paris: Hachette, 1981.

(1988) "Dispositifs", *Communications*, n. 48: vidéo, Paris.

FARGIER, Jean-Paul (dir.)

(1986) *Cahiers du Cinéma*, n. hors série: où va la vidéo?, Paris.

FERNANDES, Francisco; LUFT, Celso Pedro & GUIMARÃES, F. Marques

(2000) *Dicionário Brasileiro Globo*. São Paulo: Globo.

GIANNOURI, Eugénie

(2006) "p", *Cinema & Cie*, n. 10, nouvelle série, octobre.

GORDON, Douglas

(2000) *Douglas Gordon. Déjà vu*. Paris: Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 2000, 3 vols.

GRAHAM, Dan e outros

(2001) *Dan Graham. Œuvres 1965-2000*. Paris: Éd. Paris-Musées.

HERZOGENRATH, Wulf & DECKER Edith (dir.)

(1989) *Video-skulptur. Retrospectiv und aktuel. 1963-1989*. Köhl: DuMont. Catálogo.

HILL, Chris

(1996) "Attention! Production! Audience! Performing video in the first decade, 1968-1980" Em: *Rewind: video art and alternative media in the United States, 1968-1980*. Chicago: Video Data Bank.

HILL, Gary e outros

(1992) *Gary Hill*. Paris: Musée National d'Art Moderne/Centre Georges Pompidou.

KRAUSS, Rosalind

(1976) "Vidéo: the aesthetics of narcissism", *October*, n. 1.

LINKER, Kate

(1999) "Revisiter le narcissisme en vidéo: le voix de Vito Acconci". Em: *La voix*. Tourcoing: Studio National Le Fresnoy, 1999. Catálogo.

METZ, Christian

(1975) *Le signifiant imaginaire. Cinéma et psychanalyse*. Paris: UGE.

OURSLE, Tony e outros

(1998) *Tony Oursler*. Bordeaux: CAPC - Musée d'Art Contemporain. Catálogo

PAÏNI, Dominique

(2001) *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*. Paris: Éd. de l'Etoile/Cahiers du Cinéma.

PAÏNI, Dominique (dir.)

(1997) *Projections: les transports de l'image*. Paris: Hazan/Le Fresnoy.

PARFAIT, Françoise

(2001) *Vidéo: un art contemporain*. Paris: Éd. du Regard.

ROSS, David A. & SELLARS, Peter (éds.)

(1997) *Bill Viola. Exposition du Whitney Museum of American Art*. New York/Paris: Whitney Museum/Flammarion.

ROYOUX, Jean-Christophe

(1997) "Pour un cinéma d'exposition 1: retour sur quelques jalons historiques", *Omnibus*, n. 20, avril.

(1998) "Expanded-Extended. Héritage, transformation et ramification d'un concept esthétique dans l'art des années 60", *Omnibus*, n. 23 e 24, janvier/avril.

(2000) "Cinéma d'exposition: l'espace de la durée", *Art Press*, n. 262, nov.

WALSH, John (ed.)

(2003) *The passions*. Bill Viola. Los Angeles: Getty Publications, 2003

YOUNGBLOOD, Gene

(1970) *Expanded cinema*. New York: Dutton.