

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Outros cinemas

Ellen de Medeiros Nunes

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

Área de Concentração: Poéticas Visuais.

Linha de Pesquisa: Multimeios.

Orientação: Prof. Dr. Gilberto dos Santos Prado.

São Paulo

2016

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Nunes, Ellen de Medeiros

Outros cinemas

São Paulo: E. M. Nunes, 2016.

109 p.: il.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Artes Visuais – Escola de Comunicação e Artes / Universidade de São Paulo.

Orientador: Gilberto dos Santos Prado

Bibliografia

1. Arte contemporânea 2. Cinema de exposição 3. Cinema expandido 4. Pré-cinemas 5. Espacialização da arte 6. Cosmococa 7. Campo ampliado I. Prado, Gilberto dos Santos II. Título

Ellen de Medeiros Nunes

OUTROS CINEMAS

Presidente da Banca

Prof. Dr. Gilberto dos Santos Prado

_____ Instituição: USP

Banca Examinadora:

Prof. (a) Dr. (a) _____

Assinatura _____ Instituição _____

Prof. (a) Dr. (a) _____

Assinatura _____ Instituição _____

Prof. (a) Dr. (a) _____

Assinatura _____ Instituição _____

São Paulo, _____ de _____ de 2016.

Agradecimentos

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, pelo apoio fundamental à pesquisa. À Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP).

Ao meu orientador Gilberto Prado, pela parceria nesses anos de pesquisa. A Christine Mello, que impulsiona e acompanha esta pesquisa desde 2011. A Monica Tavares pela contribuição que empreendeu na banca de qualificação no decorrer do mestrado.

Aos professores Agnaldo Farias, Almir Almas, Arlindo Machado, Carlos Fajardo, Ciro Marcondes Filho, Dora Mourão, Guilherme Wisnik, Ismail Xavier, Karen O'Rourke, Luisa Paraguai, Philippe Dubois e Silvia Laurentiz.

Ao grupo Poéticas Digitais, pela oportunidade de realizar trabalhos de forma coletiva, pela troca de experiência e conhecimento. Agradeço a todos do grupo que participaram dos trabalhos aqui expostos: Ana Elisa Carramaschi, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, DeCo Nascimento, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maria Luiza Fragoso, Mauricio Trentin, Nardo Germano, Renata La Rocca, Sérgio Bonilha e Tatiana Trivisani.

A Alexandre Silveira, Fábio Stasiak, Ihon Yadoya, João Paulo Caçador, Josué Mattos, Mariana Heredia, Marcelo Messias, Rodrigo Lima, amigos e grandes colaboradores dos projetos desenvolvidos por mim e apresentados aqui.

Sou grata também aos amigos artistas e arquitetos Denis Joelsons, Francesco Perrota-Bosch, Iara Freiberg, Kelly Yamashita e Mariana Ginesi, que participaram do grupo de seminário, onde muitas das ideias aqui defendidas foram debatidas.

A Aruã Leite, Daniela Guimarães, Daniele Putnoki, Duane Bahia e Samuel Hitner, pela cumplicidade e amizade.

A todos os artistas, filósofos e pensadores que me serviram de base de estudo.

A Cristiane Futagawa pela revisão cuidadosa dos textos.

À minha família, pelo apoio incondicional.

SUMÁRIO	05
Resumo	06
Abstract	07
Introdução	13
Capítulo 1 Antes do cinema	17
Pré-cinemas e primeiros cinemas	17
• Outras arquiteturas para o cinema: Panoramas, Mareoramas e Dioramas	31
Capítulo 2 De outros cinemas	41
A espacialização da arte internacional e a imagem projetada nos Estados Unidos	41
• <i>Line Describing a Cone</i> – Anthony McCall	46
• <i>Shutter Interface</i> – Paul Sharits	48
• <i>Movie Drome</i> – Stan VanDerBeek	51
Capítulo 3 Cosmococa	56
A espacialização da arte no Brasil e a noção de participação via Neoconcretismo	56
• <i>Bloco de Experiências in Cosmococa – Program in Progress</i> / Hélio Oiticica e Neville D’Almeida	58
• Investigações sobre a montagem no <i>Bloco experiências in Cosmococa – Program in Progress</i> de Hélio Oiticica e Neville D’Almeida e suas possíveis relações com o espaço Ma.	67
• Uma abordagem fenomenológica da ideia de participação do público na obra <i>Cosmococa – Program in Progress</i> do artista plástico Hélio Oiticica por meio dos conceitos desenvolvidos por Merleau-Ponty em <i>Fenomenologia da percepção</i> .	72
Capítulo 4 Percurso	78
Trabalhos de minha autoria e em colaboração com o grupo Poéticas Digitais	78
1. <i>Conglomerado</i> , 2015	78
2. <i>Caixa dos Horizontes Possíveis</i> , 2014	82
3. <i>Mirante 50</i> , 2014	83
4. <i>Palimpsesto</i> , 2014	84
5. <i>Aos cuidados de</i> , 2014	87
• Percurso	89
Considerações finais	91
Referências	100

_RESUMO

NUNES, Ellen de Medeiros. **Outros cinemas**, 2016. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

Outros cinemas é uma pesquisa teórico-prática que discorre sobre o deslocamento do dispositivo cinema para os espaços da arte. São tomadas como ponto de partida as práticas pré-cinematográficas, seguidas das práticas com o dispositivo cinema desenvolvidas nos anos 1960 e 1970, no âmbito artístico internacional e nacional. Por fim, trabalhos produzidos por mim e em parceria com o grupo Poéticas Digitais apontam para reflexões acerca do contexto contemporâneo. Sem isolar a problemática brasileira em relação ao conjunto da produção mundial, este trabalho se propõe o desafio de pensar os contextos internacional e nacional da presença do dispositivo cinema como estratégia artística para a espacialização e desmaterialização e a abertura para a participação do público na passagem dos anos 1960 para os anos 1970, além de apontar para um modo de entendimento do contexto contemporâneo por meio de projetos pessoais. Esta pesquisa busca, por meio dos artistas Anthony McCall, Paul Sharits, Stan VanDerBeek e Hélio Oiticica, explorar suas reflexões particulares e confirmar a presença definitiva dos artistas contemporâneos no debate crítico. Por esse viés, o dispositivo cinema é contextualizado em três viradas históricas: na transição para o modernismo, no pós-modernismo e na contemporaneidade. Essas passagens pontuam rupturas e atualizações do dispositivo, ao mesmo tempo que revelam as circunstâncias do deslocamento das salas escuras para o cubo branco.

Palavras-chave: Arte contemporânea; cinema de exposição; cinema expandido; pré-cinemas; espacialização da arte; Cosmococa; campo ampliado.

_ABSTRACT

NUNES, Ellen de Medeiros. **Other Cinemas**, 2016. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

Other cinemas is a theoretical and practical study addressing the displacement of the of the cinematic apparatus in contemporary art. Pre-cinematic strategies are taken as a starting point, followed by the practices of the cinematic apparatus developed in the 1960s and 1970s, at international and national levels. In conclusion, works developed by me and in partnership with the group Digital Poetics lead to reflections on the contemporary context. Encompassing the Brazilian problematic in relation to the body of international production, this research attempts to undertake the challenge of reflecting about the presence of the cinematic apparatus in both international and national contexts as artistic strategy of spatialization, dematerialization and topening for public participation in the passage of the 1960s to the 1970s, furthermore it indicates to one way of understanding contemporary context through personal projects. This research explores the works of Anthony McCall, Paul Sharits, Stan VanDerBeek and Hélio Oiticica, and these artists' personal reflections, as it confirms the definitive presence of contemporary artists in the critical debate. From this angle, the cinematic apparatus is contextualized in three historical turns: the transition to modernism, to postmodernism and to contemporaneity. These passages punctuate ruptures and updates of the cinematic apparatus at the same time it reveals the circumstances of its displacement from dark rooms to the white cube.

Keywords: Contemporary art; exhibition cinema; expanded cinema; pre-cinema; specialization in art; Cosmococa; expanded field.

_LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Capítulo 1

Figura 1: Lanterna mágica, Athanasius Kircher

(Disponível em: <<http://imagem-a-imagem.blogspot.com.br/2008/02/histria-lanterna-mgica.html>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 2: Lanternista itinerante

(Disponível em: <http://www.luminous-lint.com/app/contents/fra/magic_lanterns_shows_01/>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 3: Fantascópio

(Disponível em: <<http://www.gettyimages.com/detail/news-photo/the-fantascope-of-the-belgian-physician-etienne-gaspard-news-photo/56210683>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 4: Fantasmagorias, Robertson

(Disponível em: <<http://diaprojection.unblog.fr/2013/03/29/projection-de-spectres-et-de-fantomes-au-theatre/>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 5: Lanterna mágica bi-unial (1878), Tyler & Stackemann

(Disponível em: <<http://www.ssplprints.com/image/129571/magic-lantern-show-1881-this-engraving-of>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 6: Taumatrópio (1824), Peter Mark Roget

(Disponível em: <<https://intelligentheritage.wordpress.com/2010/09/18/interesting-optical-device-thaumatrope/>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 7: Fenaquistiscópio (1829), Joseph-Antoine Ferdinand Plateau

(Disponível em: <<http://www.animage.org/index.php?page=ateliers&article=phenakistiscope>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 8: Zootrópio (1834), William Horner

(Disponível em: <<https://kinodinamico.wordpress.com/tag/zootropio/>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 9: Estereoscópio (1838), Charles Wheatstone

(Disponível em:

<https://en.wikisource.org/wiki/Popular_Science_Monthly/Volume_21/May_1882/The_Stereoscope:_Its_History_I>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 10: *Flip book* (1868), John Barnes Linnet

(Disponível em: <<https://lenuvoleintesta.wordpress.com/2015/11/25/laboratorio-di-stop-motion-l-animazione-a-passo-uno-e-le-sue-origini/>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 11: Mutoscópio (1894), Herman Casler

(Disponível em: <<https://flipbookit.com/about/history/>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 12: Praxinoscópio (1876), Émile Reynaud

(Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Praxinosc%C3%B3pio>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 13: *O cavalo em movimento* (1878), Eadweard Muybridge

(Disponível em: <<https://cinesilentemexicano.wordpress.com/category/antecedentes-del-cinematografo/>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 14: Fuzil cronofotográfico (1882), Étienne-Jules Marey

(Disponível em: <<http://washingtonspectator.org/dark-passages-met/>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 15: Teatro ótico, Reynaud

(Disponível em: <<http://www.en-direct-du-19eme.net/index.php?section=les-arts>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 16: Bioscópio, irmãos Max e Emil Skladanowsky

(Disponível em: <<http://www.victorian-cinema.net/machines>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 17: Cinematógrafo, irmãos Lumière

(Disponível em: <<http://retroonline.it/28/12/2014/our-modern-society/cultura/fratelli-lumiere-e-la-nascita-del-cinematografo/47866/>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 18: Litogravuras de uma cena de dia e de outra à noite para um Diorama

(Disponível em: <http://cultureandcommunication.org/deadmedia/index.php/Daguerre's_Diorama>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 19: Planta baixa do Diorama original de Londres (1823)

(Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Diorama>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 20: Pinturas de cidades americanas utilizadas nos Panoramas

(Disponível em: <<http://dip9.aaschool.ac.uk/references/>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 21: Ilustração de John Banvard de um Panorama em Movimento (1848)

(Disponível em: <<http://wfpl.org/you-again-john-banvard-and-moving-panorama/>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 22: Ilustração da arquitetura e cenografia empregadas na construção do Panorama em Movimento

(Disponível em: <<http://mjchistoryofphotography.blogspot.com.br/2016/01/camera-history-of-photography-from.html>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 23: Ilustração de corte transversal de um Panorama Circular

(Disponível em: <http://facweb.cs.depaul.edu/sgrais/images/Panorama/barker_leicester_square.gif>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 24: Mareorama Circular na Exposição Paris 1900 recebeu 1.500 visitantes

(Disponível em: <<http://tectonicablog.com/?p=41944>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 25: *Trans-Siberian Railroad* [Ferrovia Transiberiana]: Panorama em Movimento exibido em 1900

(Disponível em: <<http://www.microsiervos.com/archivo/mundoreal/vida-antes-television.html>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 26: Mareorama: Panorama em Movimento simulando uma viagem de navio

(Disponível em: <<http://www.scientificamerican.com/article/the-mareorama-at-the-paris-expositi/>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Capítulo 2

Figura 27: Anthony McCall, *Line Describing a Cone*, 1973. Litografia em offset sobre papel (Disponível em: <<http://cabinetmagazine.org/issues/35/chamberlain.php>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 28: *Line Describing a Cone* sendo projetada no Artists Space, Nova York, 1974 (Disponível em: <<http://lux.org.uk/collection/works/line-describing-cone>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 29: *Line Describing a Cone*, 1973. Tinta sobre papel (Disponível em: <<https://news.artnet.com/market/sean-kelly-anthony-mccall-draws-light-319272>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 30: *Line Describing a Cone* na exposição *Into the Light: The Projected Image in American Art* no Whitney Museum of American Art, 2002 (Disponível em: <<http://www.tate.org.uk/art/artworks/mccall-line-describing-a-cone-t12031>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 31: Paul Sharits, Estudo 4: *Shutter Interface*, 1975 (Disponível em: <<http://paulsharits.com/index/>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 32: Paul Sharits, *Shutter Interface*, 1975, na exposição *ColorForms* no Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, 2011 (Disponível em: <<http://paulsharits.com/index/>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 33: Paul Sharits, *Shutter Interface*, 1975, na exposição *ColorForms* no Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, 2011 (Disponível em: <<http://paulsharits.com/index/>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 34: Stan VanDerBeek na frente, Buckminster Fuller atrás e *Movie Drome* ao fundo, Stony Point, Nova York, 1965 (Disponível em: <http://www.stanvanderbeek.com/_PDF/moviedrome_final.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 35: Stan VanDerBeek orienta o público no interior do *Movie Drome*, 1963 (Disponível em: <http://www.stanvanderbeek.com/_PDF/moviedrome_final.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 36: Stan VanDerBeek no interior de *Movie Drome* durante uma exibição, 1965 (Disponível em: <http://www.stanvanderbeek.com/_PDF/moviedrome_final.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Capítulo 3

Figura 37: Foto da instalação *Trashscapes* na Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2003 (Fonte: OITICICA, Helio; ALMEIDA, Neville de. **Cosmococa**. Argentina: Fundação Eduardo F. Constantini, 2005, p.82.)

Figura 38: Foto da instalação *Onobject* na Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2003
(Fonte: OITICICA, Helio; ALMEIDA, Neville de. **Cosmococa**. Argentina: Fundação Eduardo F. Constantini, 2005, p.102.)

Figura 39: Foto da instalação *Maileryn* na Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2003
(Fonte: OITICICA, Helio; ALMEIDA, Neville de. **Cosmococa**. Argentina: Fundação Eduardo F. Constantini, 2005, p.120.)

Figura 40: Foto da instalação *Nocagions* na Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2003
(Fonte: OITICICA, Helio; ALMEIDA, Neville de. **Cosmococa**. Argentina: Fundação Eduardo F. Constantini, 2005, p.145.)

Figura 41: Foto da instalação *Hendrix-war* na Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2003
(Fonte: OITICICA, Helio; ALMEIDA, Neville de. **Cosmococa**. Argentina: Fundação Eduardo F. Constantini, 2005, p. 166.)

Capítulo 4

Figura 42: *Conglomerado* no Sesc Sorocaba. Sorocaba, SP
(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 43: Maquete física volumétrica de *Conglomerado* com exemplos de diferentes configurações espaciais
(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 44: Maquete física volumétrica de *Conglomerado* com exemplos de diferentes configurações espaciais
(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 45: Maquete física com todos os módulos de *Conglomerado*
(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 46: Maquete física com todos os módulos de *Conglomerado*
(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 47: Maquete física: módulos com elementos particulares, como placas de acrílico revestidas com película espelhada, placas de acrílico colorido, lycra, painéis, microfone e alto-falante
(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 48: Foto da instalação *Conglomerado* no Sesc Sorocaba. Sorocaba, SP
(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 49: *Caixa dos horizontes possíveis* no Paço das Artes. São Paulo, SP
(Disponível em: <<http://www.poeticasdigitais.net>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 50: Maquete digital da *Caixa dos horizontes possíveis*
(Disponível em: <<http://www.poeticasdigitais.net>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 51: Foto da instalação *Mirante 50* na Praça Vitor Civita. São Paulo, SP
(Disponível em: <<http://www.poeticasdigitais.net>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 52: Maquete digital da instalação *Mirante 50*
(Disponível em: <<http://www.poeticasdigitais.net>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 53: Foto da instalação *Palimpsesto* no Museu de Arte Contemporânea de Campinas (MACC). Campinas, SP

(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 54: Maquete digital da instalação *Palimpsesto*

(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 55: *Stills* dos vídeos projetados: à esquerda, imagens da década de 1930 a 1950; à direita, imagens atuais da cidade

(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 56: Foto da instalação *Palimpsesto* no Museu de Arte Contemporânea de Campinas (MACC). Campinas, SP

(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 57: Foto da instalação *Aos cuidados de* no Instituto Tokonoma. Kassel, Alemanha

(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 58: Foto da instalação *Aos cuidados de* no Ateliê 2 e 1. São Paulo, SP

(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 59: Foto da instalação *Aos cuidados de* no Ateliê 2 e 1. São Paulo, SP

(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 60: Foto da instalação *Aos cuidados de* no Instituto Tokonoma. Kassel, Alemanha

(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

Figura 61: Foto da instalação *Aos cuidados de* no Instituto Tokonoma. Kassel, Alemanha

(Disponível em: <<http://ellennunes.com.br>>. Acesso em: 15 ago. 2016)

INTRODUÇÃO

A problemática desenvolvida neste trabalho nasceu, para mim, como desdobramento das minhas pesquisas acadêmicas realizadas inicialmente durante o período da graduação em artes visuais na Faculdade Santa Marcelina. A iniciação científica *Reminiscências: um processo exploratório e diálogos via The Cremaster Cycle do artista Matthew Barney* e o trabalho de conclusão de curso *Palimpsesto: estudos sobre a percepção de camadas móveis espaço-temporais para além do plano da imagem* consistiram ambas em uma exploração artística pessoal disparada pela reflexão sobre a presença da imagem em movimento no circuito institucional artístico, seus dispositivos, enunciados e sua relação com o espaço expositivo e o corpo do público. A partir daí, surgiu a consciência da necessidade de uma pesquisa prática e teórica *in progress* acerca do chamado “cinema de exposição”¹ e de ocupar um lugar de artista-pesquisadora, onde a permuta entre a reflexão e o fazer artístico é força motriz.

O ponto de partida para a argumentação aqui proposta é embasado pelos estudos teóricos de Arlindo Machado² e de Flávia Cesarino Costa³ sobre as práticas pré-cinematográficas, seus dispositivos, as diferentes arquiteturas que as abrigaram e as primeiras experiências do cinema até a consolidação do modelo tradicional de cinema dominante no século XX.

Após percorrer um amplo arco histórico no primeiro capítulo, dedico-me no segundo ao recorte do debate aqui proposto, que se dá a partir da presença do dispositivo cinema no ambiente artístico norte-americano, do qual emerge o importante conceito de “campo ampliado” definido em 1978 por Rosalind

¹ “Cinema de exposição” é uma expressão cunhada pelo crítico de arte Jean Christophe Royoux, no início dos anos 2000, para designar a transposição do cinema para os museus e galerias de arte, em oposição ao tradicional “cinema de projeção” das salas escuras. DUBOIS, Philippe. Entrevista concedida a Consuelo Lins. **Revista Ciência Hoje**, Suplemento trimestral, Especial sobre Cultura. Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro e Isabela Fraga, RJ, set. 2012.

² MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

³ COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação. São Paulo: Scritta, 1995.

Krauss no ensaio “A escultura no campo ampliado”⁴. Nesse artigo, Krauss aponta para o esgarçamento da categoria escultura com a finalidade de abrigar uma prática mais heterogênea que aponta para a espacialização da arte e abrange as práticas do “cinema de exposição”.

Tendo em vista que a espacialização da arte envolve um espectro de questões muito amplo, focamos a pesquisa no “cinema de exposição”. Decorre disso a opção de fazer um recorte parcial dedicado ao momento de sua entrada e sua forte presença nos espaços da arte. Para tanto, localizo os trabalhos *Line Describing a Cone* (1973) de Anthony McCall, *Shutter Interface* (1975) de Paul Sharits e *Movie Drome* (1957-1965) de Stan VanDerBeek a partir de textos críticos e de reflexões escritas pelos próprios artistas. Esses textos revelam a presença decisiva dos artistas no debate do período, bem como a nova dimensão que a crítica alcançava.⁵

No terceiro capítulo, procuro transpor essas questões para a produção brasileira das décadas de 1960 e 1970. Contextualizada em relação ao conjunto da produção mundial, a problemática brasileira, no que diz respeito à espacialização da arte, é examinada pelo *Manifesto neoconcreto*⁶ e pelo *Esquema geral da nova objetividade*⁷, que partem de uma abordagem do corpo desenvolvida por Merleau-Ponty em *Fenomenologia da percepção*. Essa produção teórica, somada à criação artística internacional, particularmente a norte-americana, contextualiza a obra *Cosmococa – Pogram in Progress*”, criada em Nova York em 1973 por Hélio Oiticica e Neville D’Almeida.

⁴ KRAUSS, Rosalind. A escultura no campo ampliado. Revista Gávea. Rio de Janeiro, 1985.

⁵ SHARITS, Paul. Ver/ouvir. In: Ferreira, Glória; COTRIM, Cecília. **Escritos de artistas**: anos 60/70. 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006, pp. 421-428.

MCCALL, Anthony. **Line Describing a Cone e filmes correlatos**. São Paulo: Luciana Brito Galeria, 2011, pp. 17-21. Catálogo de exposição.

VANDERBEEK, Stan. *Moviedrome 1963-1965 / Expanded Cinema / Multi image Installations / Selected drawings and writings website*. Disponível em: <www.stanvanderbeek.com>.

Acesso em: 02 jun. 2016.

⁶ Escrito por Amílcar de Castro, Lygia Clark, Ferreira Gullar, Reynaldo Jardim, Lygia Pape, Theon Spanudis e Franz Weissmann, e publicado em 1959 no Suplemento Dominical do *Jornal do Brasil*, serviu como abertura da 1ª Exposição de Arte Neoconcreta no MAM-RJ. BRITO, Ronaldo. **Neoconcretismo**: vértice e ruptura do projeto construtivo brasileiro. São Paulo: Cosac Naify, 1999.

⁷ OITICICA, Hélio. *Esquema geral da Nova Objetividade*. In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília. **Escritos de artistas**: anos 60/70. 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006, pp. 154-168.

Cosmococa não foi apresentada enquanto Hélio Oiticica estava vivo; só foi exibida parcialmente para o público trinta anos mais tarde, graças a anotações e projetos minuciosamente registrados em seus cadernos, nos quais ele conceitua a obra. Portanto, escolhemos abordar *Cosmococa*, pois, além de ter papel central em sua produção, permite acessar, por meio de suas reflexões particulares presentes também em diversos textos, outros aspectos de seu percurso artístico e da produção artística de sua época, além de oferecer subsídios para investigar a definição, a intenção, o processo de produção e o local de exibição de suas obras.

O deslocamento do dispositivo cinema das salas escuras para os espaços das artes, a espacialização da arte e as novas formas de participação do público nos anos 1960 e 1970 nos contextos internacional e nacional são questões cruciais para a compreensão da potência e das formas de presença do dispositivo cinema na arte contemporânea. A isso se somou a percepção de que as práticas contemporâneas associam o uso de tecnologias digitais e de rede à retomada de estratégias e dispositivos presentes na história dos pré-cinemas.

Além disso, a interligação constante da rede digital ao nosso cotidiano, sua assiduidade nos trabalhos de arte desde a virada do século XXI e a recente construção do pavilhão *Cosmococa* (2010) no Instituto Inhotim dedicado a abrigar cinco das instalações idealizadas por Hélio Oiticica e Neville D'Almeida em 1973 indicam a atualidade de *Cosmococa* e a urgência de aumentar o debate em torno dela.

Esses fatores me levaram a considerar a necessidade de desenvolver uma pesquisa que caminhasse para o cenário atual do cinema de exposição no contexto contemporâneo brasileiro por meio de obras de minha autoria e em colaboração com o grupo Poéticas Digitais do qual participo, contribuindo, assim, para o debate atual. Também apresento nesse último capítulo questões e dúvidas surgidas no desenvolvimento desses trabalhos que realizei durante o período do mestrado (2014-2016), e que foram fundamentais para as reflexões aqui levantadas, que se somam ao atual contexto da arte digital e em rede.

As seguintes proposições foram apresentadas no decorrer desse capítulo: *Conglomerado* (2015, em coautoria com o artista Alexandre Silveira), *Caixa dos horizontes possíveis* (2014, realizado junto ao grupo Poéticas Digitais coordenado por Gilberto Prado), *Mirante 50* (2014, realizado junto ao grupo Poéticas Digitais coordenado por Gilberto Prado), *Palimpsesto* (2013) e *Aos cuidados de* (2013, com a colaboração da artista Mariana Heredia).

CAPÍTULO 1 _ ANTES DO CINEMA

_Pré-cinemas e primeiros cinemas

É tarefa intrincada estabelecer um ponto que defina o início da história do cinema. A busca dos historiadores pelo primeiro ancestral revela-se imprecisa, e qualquer marco cronológico passa a ser arbitrário. À vista disso, foi feito um recorte para entender a complexidade do dispositivo cinema das salas de cinema para as instituições de arte. O ponto de partida do recorte traz o pensamento de historiadores como Arlindo Machado e Flávia Cesarino Costa, que consideram o cinema uma continuidade ou uma transformação da lanterna mágica e dos panoramas.

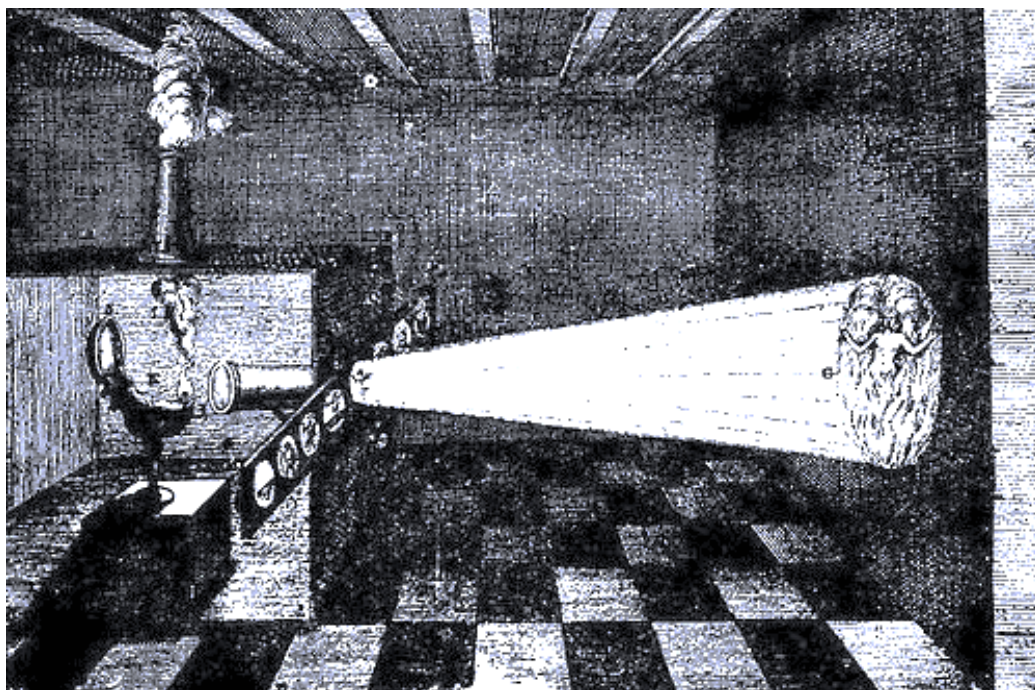
Segundo Michel Foucault, o dispositivo tem três níveis de agenciamento: o primeiro atribui a um conjunto heterogêneo de discursos formas arquitetônicas, proposições e estratégias de saber e poder, disposições subjetivas e inclinações culturais; o segundo equivale à natureza de conexão entre esses elementos heterogêneos; e, finalmente, o terceiro se refere à “episteme” ou formação discursiva resultante da conexão entre esses elementos. Essa perspectiva nos leva à compreensão de que o dispositivo cinema é uma formação discursiva, onde três dimensões convergem: arquitetônica, tecnológica e discursiva.

Pensar o cinema em sua totalidade é considerar todas as suas manifestações possíveis. Até o século XX, o cinema não possuía código próprio; era misturado a outras formas culturais de divertimento popular, como os espetáculos de lanterna mágica, o teatro ótico, o teatro popular, as revistas ilustradas, os cartões-postais. Seu domínio abrangia as pesquisas científicas de laboratório e investimentos na área industrial, alcançava o exótico das manifestações paraculturais, a fantasmagoria, várias modalidades de espetáculos de massa, como feiras e quermesses, e até mesmo os fabricantes de brinquedos. Suas múltiplas manifestações

reinvidicavam espaços e contavam com arquiteturas projetadas especialmente para abrigar espetáculos multimídia, que incluíam cenografia, efeitos especiais, pintura, imagens fotográficas, música e performance.

Abordaremos aqui algumas de suas formas pioneiras, entre elas, a lanterna mágica, os espetáculos de fantasmagoria de Robertson, os Panoramas e Dioramas, o teatro ótico de Reynaud, as experiências com a decomposição do movimento realizadas por Marey e Muybridge, bem como as experiências pioneiras da cinematografia até o chamado *cinema modelo* (Dubois)⁸.

Atribui-se a invenção da lanterna mágica ao astrônomo holandês Christiaan Huygens, em 1659. Neste invento, as imagens eram geradas pela projeção de um foco de luz obtido pela chama de querosene que iluminava imagens coloridas pintadas em placas de vidro em uma tela. Essas placas eram executadas por pintores profissionais, quase sempre anônimos. O equipamento, composto por um refletor, um condensador e uma objetiva tinha inicialmente como fonte luminosa as velas ou os candeeiros a petróleo. A ideia de movimento era intrínseca à troca das imagens nas placas.



⁸ DUBOIS, Philippe. O cinema vai ao museu. **Revista Ciência Hoje**, Suplemento trimestral, Especial sobre Cultura. Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, RJ, set. 2012. Entrevista concedida a Consuelo Lins e Isabela Fraga.

Figura 1: Lanterna mágica, Athanasius Kircher

A lanterna se tornou o primeiro dispositivo destinado a projeções coletivas; o dinamarquês Thomas Walgenstein a batizou lanterna mágica e a utilizou em espetáculos, enquanto o padre jesuíta alemão Athanasius Kircher a utilizou como instrumento pedagógico alguns anos depois. A lanterna atingiu seu auge no âmbito científico em 1700, quando passou a ser usada frequentemente nos gabinetes de ótica como instrumento de ensino.

O lanternista ambulante é um ofício que surgiu com a popularidade e interesse pela lanterna mágica. Os lanternistas andavam com o equipamento anunciando seus espetáculos pelas cidades. Realizados nas ruas, contavam com um apresentador, um *showman*, também responsável por executar vozes, músicas e efeitos sonoros para o público.



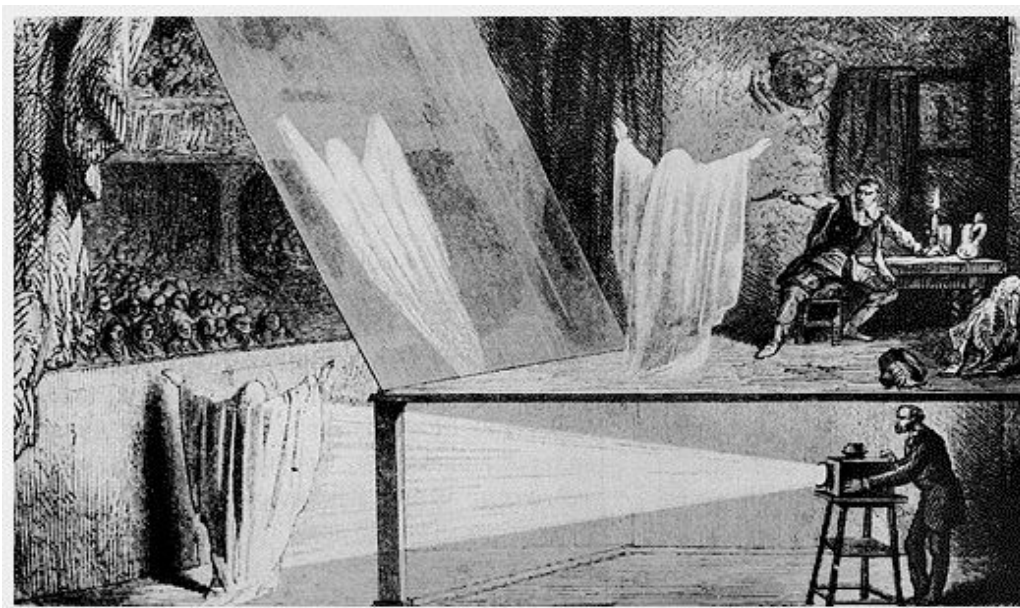
Figura 2: Lanternista itinerante

No final do século XVIII, um novo espetáculo de lanterna mágica surge, denominado fantasmagoria. Étienne-Gaspard Robert, físico belga e inventor desse espetáculo, que ficou conhecido como Robertson, construiu uma lanterna mágica especial – o fantascópio ou phenakistiscópio – montada num suporte móvel que permitia aproximá-la e afastá-la no decorrer das

projeções, a fim de obter os diversos efeitos especiais. As exhibições de Robertson fizeram sucesso em Paris com seus espetaculares efeitos acústicos, luminosos e pirotécnicos, evocando aparições do passado e monstros horríveis.⁹ A lanterna ficava fora da vista do público, por trás de uma fina tela branca, em frente da qual os espectadores se sentavam na penumbra. As imagens projetadas sobre esse pano transparente surgiam do outro lado, conservado no escuro, como aparições sobrenaturais, fantasmagóricas.



Figura 3: Fantascópio



⁹ MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997, pp. 14-15.

Figura 4: Fantasmagorias, Robertson

Nas últimas décadas do século XIX, alguns efeitos de projeção passaram a ser realizados com sofisticadas lanternas duplas e triplas (bi-unial e tri-unial), posicionadas uma sobre a outra. Tecnicamente, esse tipo de lanterna mágica permitia a utilização de dois ou três vidros ao mesmo tempo, a fim de obter o efeito da dissolvência na projeção, ou seja, as imagens que se sucediam podiam ser observadas em continuidade pelo público. Por meio desses mecanismos eram criados efeitos de passagem dia/noite, mudanças de estações e aparições.

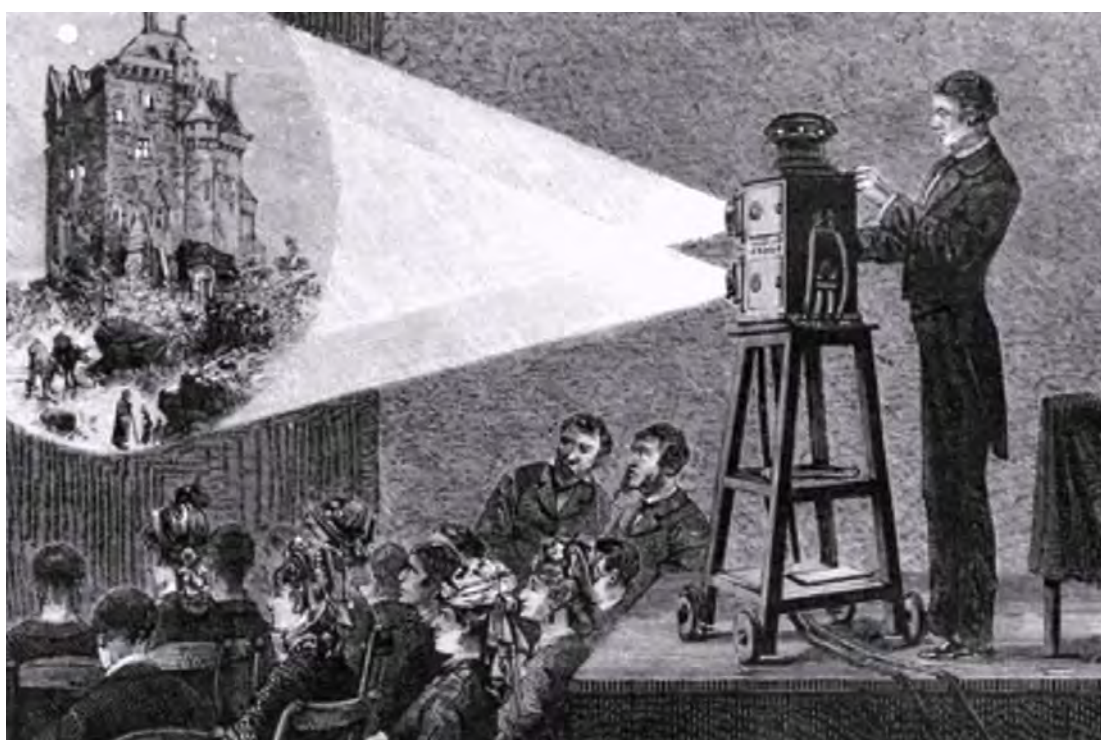


Figura 5: Lanterna mágica bi-unial (1878), Tyler & Stackemann

A passagem do século XVIII para o século XIX foi marcada por um período de reorganização do conhecimento e das práticas sociais, assinalada por novos modos de produção e cognição. Foi um momento de ruptura com modelos renascentistas ou clássicos para a emergência de uma visão moderna e heterogênea.

O artigo científico *Explanation of an Optical Deception in the Appearance of the Spokes of a Wheel Seen Through Vertical Apertures* (1825), escrito pelo

médico e teólogo britânico Peter Mark Roget, examinou o efeito conhecido como persistência da visão ou persistência retiniana, que descreve o fenômeno da fração de segundo que a imagem permanece na retina quando é nela projetada, ou seja, a síntese do movimento.

O artigo de Peter Roget acentuou uma mutação em curso na visualidade, repercutindo em novos modelos de representação e percepção visual. Com essa descoberta, o efeito de síntese de movimento a partir da sequência de imagens fixas foi amplamente explorado em dispositivos ótico-mecânicos como o taumatrópio (1824), fenaquistiscópio (1829), zootrópio (1834), estereoscópio (1838), *flip book* (1869), mutoscópio (1894), praxinoscópio (1876) e o teatro ótico (1888). Eram brinquedos que tinham como intuito principal o entretenimento e a distração.

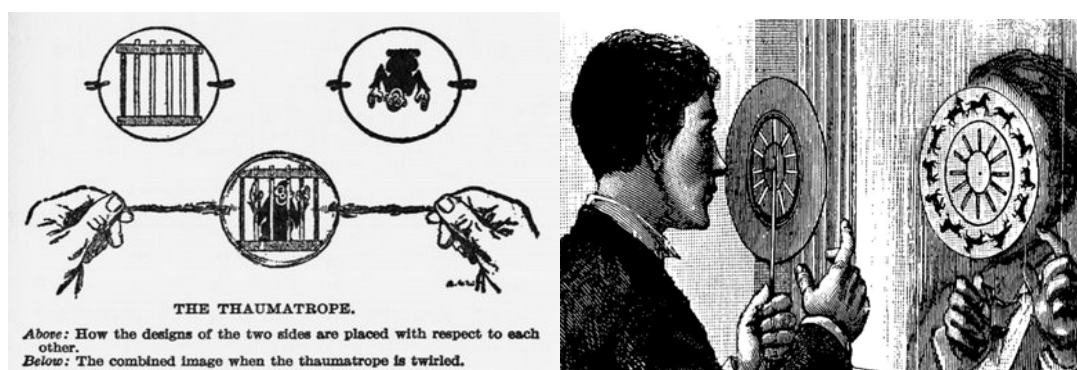


Figura 6: Taumatrópio (1824), Peter Mark Roget

Figura 7: Fenaquistiscópio (1829), Joseph-Antoine Ferdinand Plateau

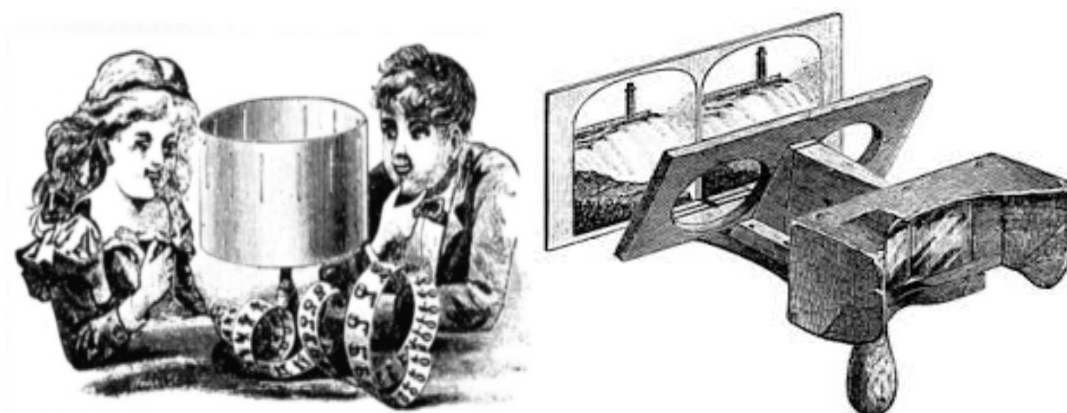


Figura 8: Zootrópio (1834), William Horner

Figura 9: Estereoscópio (1838), Charles Wheatstone

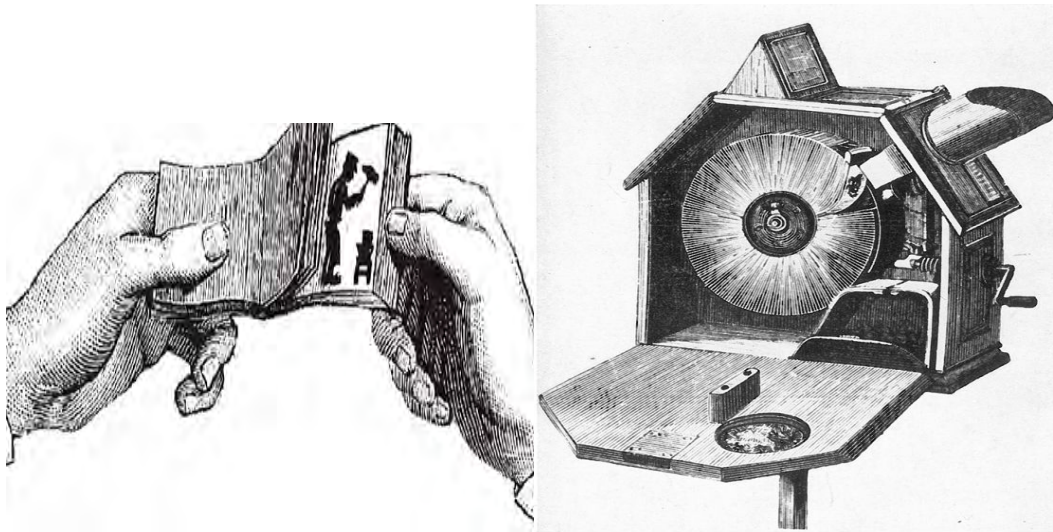


Figura 10: *Flip book* (1868), John Barnes Linnet

Figura 11: Mutoscópio (1894), Herman Casler



Fig. 2. — Le Praxinoscope.

Figura 12: Praxinoscópio (1876), Émile Reynaud

A história do cinema também compreende aprimoramentos feitos por alguns homens da ciência. O fotógrafo inglês Eadweard Muybridge e o fisiologista francês Étienne-Jules Marey, interessados pela abstração do movimento, desenvolveram dispositivos com a finalidade de análise e decomposição do movimento em instantes congelados.

Muybridge foi pioneiro no trabalho de locomoção animal em 1878, quando utilizou câmeras múltiplas para capturar o movimento em fotografias *stop motion*. Marey contribuiu com o desenvolvimento da cronofotografia, a fotografia animada. Ele desenvolveu e utilizou aparatos óticos com a finalidade de estudar anatomia e fisiologia de diversas espécies e, para isso, gravou as várias fases do movimento em uma única superfície fotográfica. Em 1882, Marey construiu o fuzil cronofotográfico, um instrumento capaz de produzir 12 frames consecutivos.

As pesquisas sobre o movimento animal, tanto de Muybridge como de Marey, os conduziram inesperadamente para o cinema. Seus interesses encontravam-se, entretanto, restritos à primeira parte do processo cinematográfico, de análise e decomposição dos movimentos em instantes congelados, não havendo interesse pelo estágio seguinte, de síntese e reconstituição. Dentro de uma compreensão ampla da história e desenvolvimento do cinema, suas contribuições estão mais relacionadas aos aspectos técnicos e à produtividade industrial.¹⁰

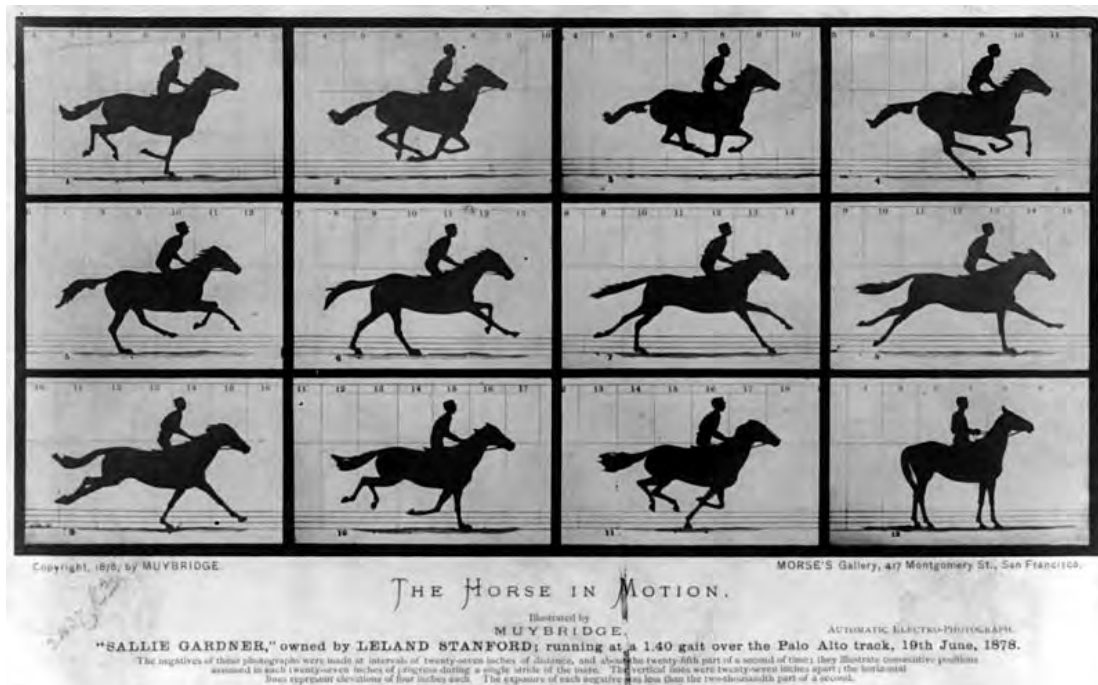


Figura 13: O cavalo em movimento (1878), Eadweard Muybridge

¹⁰ Ibid., pp.16-17.

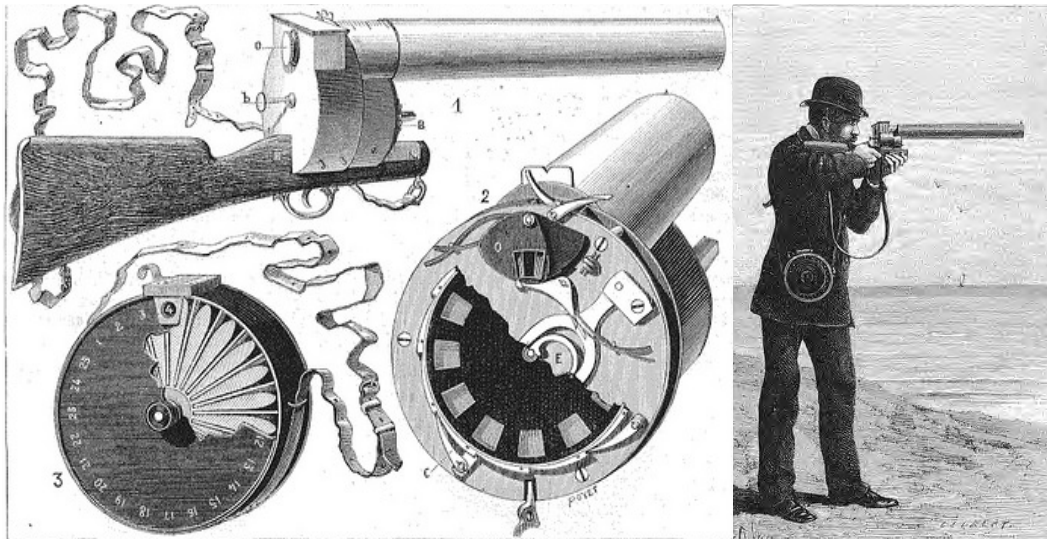


Figura 14: Fuzil cronofotográfico (1882), Étienne-Jules Marey

Entre essas invenções, um considerável antecessor do *cinema modelo* é o teatro ótico de Émile Reynaud. O teatro era como uma mistura de lanterna mágica e praxinoscópio, inventado por ele onze anos antes. As tiras desenhadas para o teatro ótico tinham perfurações muito parecidas com as que a película de filme terá alguns anos depois. A projeção de imagens em movimento era feita sobre um cenário fixo, por meio de um mecanismo composto por jogos de espelho e tiras flexíveis com imagens transparentes que mostram poses das personagens. As animações dos quadros eram pintadas a mão.¹¹ Enquanto o zootrópio e o praxinoscópio eram brinquedos circulares com um número limitado de imagens animadas em *loop*, as tiras do teatro ótico podiam ter um número ilimitado de imagens.

Em 1892, Reynaud realizou exhibições do teatro ótico no Musée Grévin, em Paris, com suas primeiras animações: *Pauvre Pierrot*, *Clown et ses chiens* e *Un bon bock*. Os filmes possuem duração de cerca de quinze minutos e são ingênuas historinhas animadas, que permaneceram em cartaz durante um período de oito anos, de 1892 até 1900, quando perdeu o interesse de seu público para a concorrência do baixo custo dos filmes feitos com o cinematógrafo de Lumière.

¹¹ Ibid., p.126.

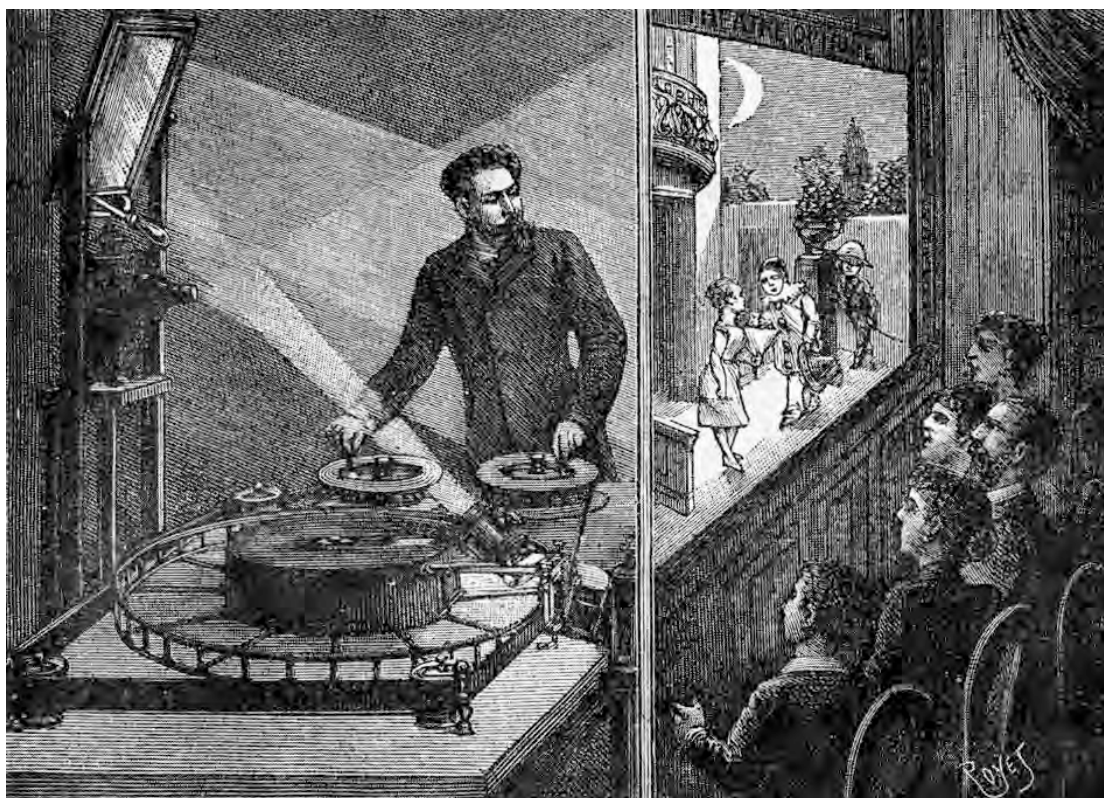


Figura 15: Teatro ótico, Reynaud

Em 1895, os irmãos Max e Emil Skladanowsky inventaram o bioscópio, um dispositivo de projeção desenvolvido a partir das lanternas mágicas duplas (bi-unial) e de duas tiras de película (de 54mm de largura), que permitia projetar, alternadamente, 16 fotogramas por segundo. Eram atos que duravam de 10 a 20 minutos, encenados em sequência e sem conexão entre si. Os irmãos foram os primeiros a cobrar ingresso pela apresentação da projeção de imagens em movimento dentro de um espaço privado, aberto ao público: um vaudeville em Berlim. Os vaudevilles eram locais de entretenimento coletivo para a classe média, onde as pessoas bebiam, comiam e conversavam, enquanto assistiam às atrações do teatro de variedades, como encenações dramáticas, declamações de poesia, exhibições de animais amestrados, performances acrobáticas, sessões de lanterna mágica e, nesta ocasião, do bioscópio.¹²

¹² Ibid., p. 34.



Figura 16: Bioscópio, irmãos Max e Emil Skladanowsky

Dois meses depois, os irmãos Lumière apresentaram no Grand Café, em Paris, o cinematógrafo, um sistema de projeção de filmes mais simples que o bioscópio, com uma tira de película perfurada e uma lente. A sessão de cinema foi apresentada entre apresentações de cantores e artistas, em um ambiente onde as pessoas iam para beber, encontrar os amigos e ler jornal.¹³

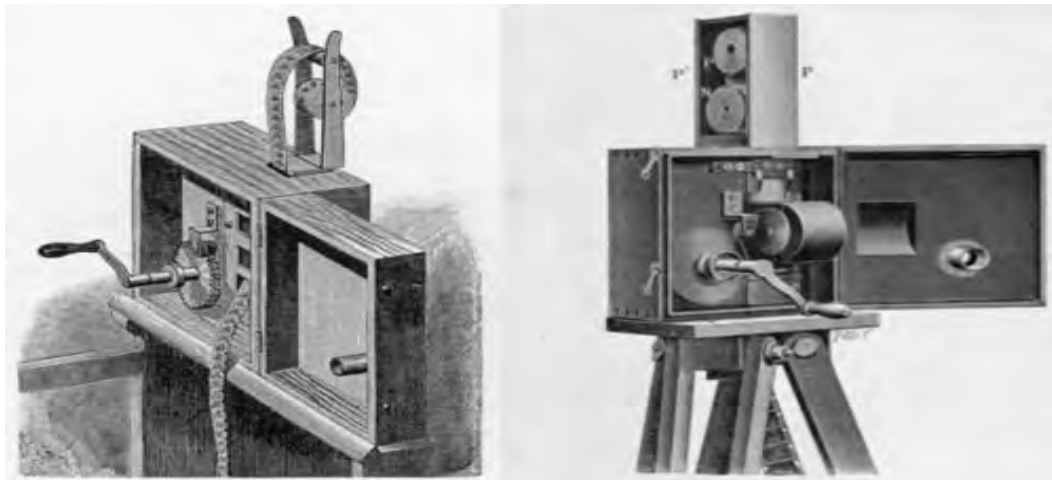


Figura 17: Cinematógrafo, irmãos Lumière

Nos Estados Unidos, os filmes passaram a ser apresentados em *nickelodeons*, que utilizavam a estrutura de grandes depósitos e armazéns

¹³ COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema**: uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2006, p. 39.

para a exibição exclusiva de filmes. O tamanho do local aumentava a capacidade de espectadores, pois eram bem maiores do que os vaudevilles. Eram ambientes rústicos e abafados, pouco confortáveis, onde parte dos espectadores assistia em pé. Seu público era composto por trabalhadores de poucos recursos, que procuravam a diversão mais barata do momento.¹⁴

De 1894 a 1903, os filmes eram atrações autônomas, pouco integradas a uma eventual cadeia narrativa e se encaixavam facilmente na programação diversificada dos teatros de variedades. Os filmes possuíam caráter documental, apresentavam as atualidades e tinham um plano único. A partir de 1903 surgem os filmes de ficção, compostos por narrativas simples e planos múltiplos, que experimentavam relações causais e temporais entre os planos.

Os primeiros filmes utilizavam modos de representação primitivos, onde o foco estava na habilidade de mostrar coisas em movimento. Era mais um espetáculo visual do que uma maneira de contar uma história. Eles tinham herdado a característica de serem atrações autônomas, que se adequavam facilmente nas mais diferentes programações desses teatros de variedades. Os temas retratados incluíam, com frequência, bailarinas, trabalhadores, atualidades, filmes de truques, histórias de fadas, atos cômicos curtos, números de vaudeville, espetáculos burlescos, entre outros. A filmagem era feita em uma única tomada, com a câmera estática e centralizada, que ficava distante da situação filmada, posicionada no que seria o lugar de um espectador de teatro. Os cenários eram painéis pintados, simples e chapados, e o deslocamento dos atores se dava pelas laterais, acentuando a sensação de teatralidade. Eram planos abertos e cheios de detalhes, que enquadravam corpos inteiros dos muitos personagens em meio a várias ações simultâneas.

De 1894 a 1907, os filmes eram formas abertas de relato em que a coerência narrativa não era inerente aos filmes, mas ao ato de apresentação e recepção. Os cineastas desse período não se interessavam em construir convenções para conectar os planos ou criar relações temporais ou

¹⁴ Ibid., pp. 60-63.

narrativas entre eles. Um traço fundamental nesses primeiros cinemas era o desenvolvimento temporal impreciso. Com um papel significativo na construção do discurso, o exibidor decidia quais rolos de filmes seriam apresentados, a ordem de exibição, controlava a velocidade de projeção e construía a narrativa final. Além disso, possuía também o papel de narrador e produzia os acompanhamentos sonoros. Nesse primeiro momento, os locais de exibição diversificavam-se em vaudevilles, cafés, *nickelodeons*, *music halls*, museus de cera, quermesses, shows itinerantes e *travelogues* (conferências de viagem ilustrada).

A partir de 1905, empresários passaram a comprar filmes das produtoras e os alugar aos exibidores, tornando-se distribuidores. Inicia-se um processo de reorganização da produção, que adere a uma estrutura hierárquica centralizada. É um marco do início da especialização do cinema. A partir de 1907, a atividade cinematográfica vai se adequando aos moldes industriais, com a especialização da produção e exibição dos filmes. Além dos distribuidores, surgiram as empresas produtoras de filmes.

Até 1906, os filmes não alternavam ações ocorridas em espaços separados. De 1906 a 1915, a montagem passou a ser desenvolvida como linguagem, e o sistema de *montagem paralela* a intercalar planos que representam espaços diegéticos diferentes para mostrar que se trata de duas ações que ocorrem ao mesmo tempo. São convenções que orientam espacialmente o espectador, transmitindo a ideia de que um plano acontece em local próximo ou contíguo ao anterior. A montagem paralela é utilizada para criar suspense, emoção e contrastes dramáticos, para delinear o desenvolvimento psicológico dos personagens; possui um mecanismo demasiadamente explícito de manipulação de linhas narrativas e de motivações que propõem julgamentos morais.

A indústria cinematográfica se organiza de modo a atingir o público de massa; para isso, traz o modelo narrativo de tradições burguesas de representação, como do teatro e dos romances literários. Surgem variações de gênero: documentário, científico, industrial, de autor, o cinema experimental etc. Nesse período, o melodrama é o gênero dominante, por

conta da moralidade polarizada e da defesa da ordem social. Para atrair a classe média, os filmes passam a ser exibidos em enormes e luxuosos palácios do cinema. O estabelecimento de cinemas em locais permanentes favorece a racionalização da distribuição e exibição dos filmes.

A segunda década do século XX consolida um modelo de cinema dominante, o *cinema modelo* (Dubois). Esse modelo, que perdura até hoje, refere-se a uma instituição que dá origem à indústria de produção de filmes – indústria cinematográfica –, que consiste em um conjunto de empresas envolvidas nas diversas etapas de produção, distribuição e exibição dos filmes: os estúdios, produtoras, distribuidoras e circuitos e salas de projeção.

Enquanto práticas pré-cinematográficas desenvolveram e experimentaram diversos equipamentos e técnicas de projeção da imagem em movimento, o *cinema modelo* emprega recurso tecnológico similar ao desenvolvido pelos irmãos Lumière, o cinematógrafo. O espaço que abriga esse cinema remete à arquitetura dos teatros italianos: uma construção cúbica sem janelas, com um pé-direito alto e disposição frontal da plateia para um palco delimitado pela boca de cena com sua cortina. As salas de cinema trabalham com o sistema de cobrança por meio de ingresso individual, que deve ser adquirido na bilheteria.

Os filmes possuem característica discursivo-narrativa, que se enquadra em um dos gêneros (suspense, ficção, documentário etc.) e têm duração estabelecida pelo comprimento da película, em torno de 60 ou 90 minutos (chamados longas-metragens). Os cineastas dominam e empregam conveções formais estabelecidas e experimentadas no período anterior; a montagem estabelece-se como linguagem, e vai se tornando mais complexa.

O dispositivo do *cinema modelo* está intrinsecamente ligado à sua produtividade industrial, originada da positividade técnica da história, das teorias científicas da percepção presente nos aparelhos de análise e síntese do movimento e possui aspectos sociopolíticos particulares. Esse cinema se torna independente de outras mídias e, a partir de sua concepção industrial, transforma-se na mídia mais importante do século XX.

_Outras arquiteturas para o cinema: Panoramas e Dioramas

A partir da descoberta da persistência da visão em 1825, o desenvolvimento de dispositivos pré-cinemáticos predominou em aparatos óticos. Contestando a lógica desses inventos que privilegiam a visão em relação aos outros sentidos, as pinturas panorâmicas em movimento e os Dioramas reivindicaram outro modo de gerar movimento nas imagens, a partir do deslocamento horizontal da imagem, do corpo do espectador ou do próprio espaço.

Para promover experiências mais imersivas e realistas, os Panoramas e Dioramas combinavam imagem em grande formato, pintura realista em perspectiva, técnica do *chiaroscuro*, construção de espaços arquitetônicos, recursos cênicos, objetos de cena, iluminação, além de recorrer a outras mídias.

A palavra “diorama” tem origem grega e alude à combinação de *di* (através) e *orama* (o que é visto, uma cena); significa literalmente “através daquilo, o que é visto”. O primeiro Diorama foi criado pelo artista e fotógrafo francês Louis Jacques Mandé Daguerre e pelo pintor francês Charles Marie Bouton, e foi exposto em Londres em 1823.

O Diorama consistia de uma tela de gaze espessa pintada dos dois lados, que, quando iluminada pela frente, representava a cena num determinado espaço e, quando iluminada por trás, permitia ver um outro estado ou aspecto da cena. Num Diorama, a cena de fundo – que pode ser uma paisagem, plantas, animais, eventos históricos – é pintada sobre uma tela de fundo curvo, de tal maneira que simule um contorno real. A tela colocada na obscuridade e iluminada de maneira adequada dá uma ilusão de profundidade e de movimento, oferecendo uma impressão de tridimensionalidade. O assunto principal é pintado ou esculpido de forma a criar uma perspectiva falsa, modificando com cuidado a escala dos objetos para reforçar a ilusão e o realismo.¹⁵

¹⁵ GERNSHEIM, Helmut; GERNSHEIM, Alison. L. J. M. Daguerre: the history of the diorama and the daguerreotype. Michigan: Dover Publications, 1968, p.23

Cenas à luz do dia mudavam para cenas noturnas, um trem trafegando numa estrada de ferro colidia, ou um terremoto era exibido a partir da situação que o precedia, seguido de seus efeitos.



Figura 18: Litogravuras de uma cena de dia e de outra à noite para um Diorama

O primeiro teatro Diorama foi construído em Paris, ao lado do ateliê de Daguerre. Os teatros, em geral, eram de um tamanho magnífico, para abrigar as telas translúcidas que atingiam mais de treze metros de altura e vinte metros de largura. A primeira exibição, em 1822, apresentou duas cenas em duas salas distintas, uma de Daguerre e outra de Bouton. Uma representava uma cena interior e a outra uma paisagem. Efeitos de dissolvência da imagem, mudanças de clima e movimentos eram produzidos por um sistema de obturadores e telas que permitiam que a luz projetada por trás (*backlight projection*) alternasse sessões separadas de imagens pintadas em um pano de fundo semitransparente.¹⁶

Por conta das grandes dimensões, as duas telas eram fixas, e um mecanismo de mobilidade girava o auditório com o público de uma cena para outra. O auditório era uma sala cilíndrica, e tinha uma única abertura na parede, semelhante a um arco proscênio, através do qual os espectadores podiam assistir às cenas. O público girava em torno de 350 pessoas; existia um número limitado de assentos, mas a maioria assistia em pé.¹⁷

¹⁶ Ibid., p.14.

¹⁷ Ibid., p.14.

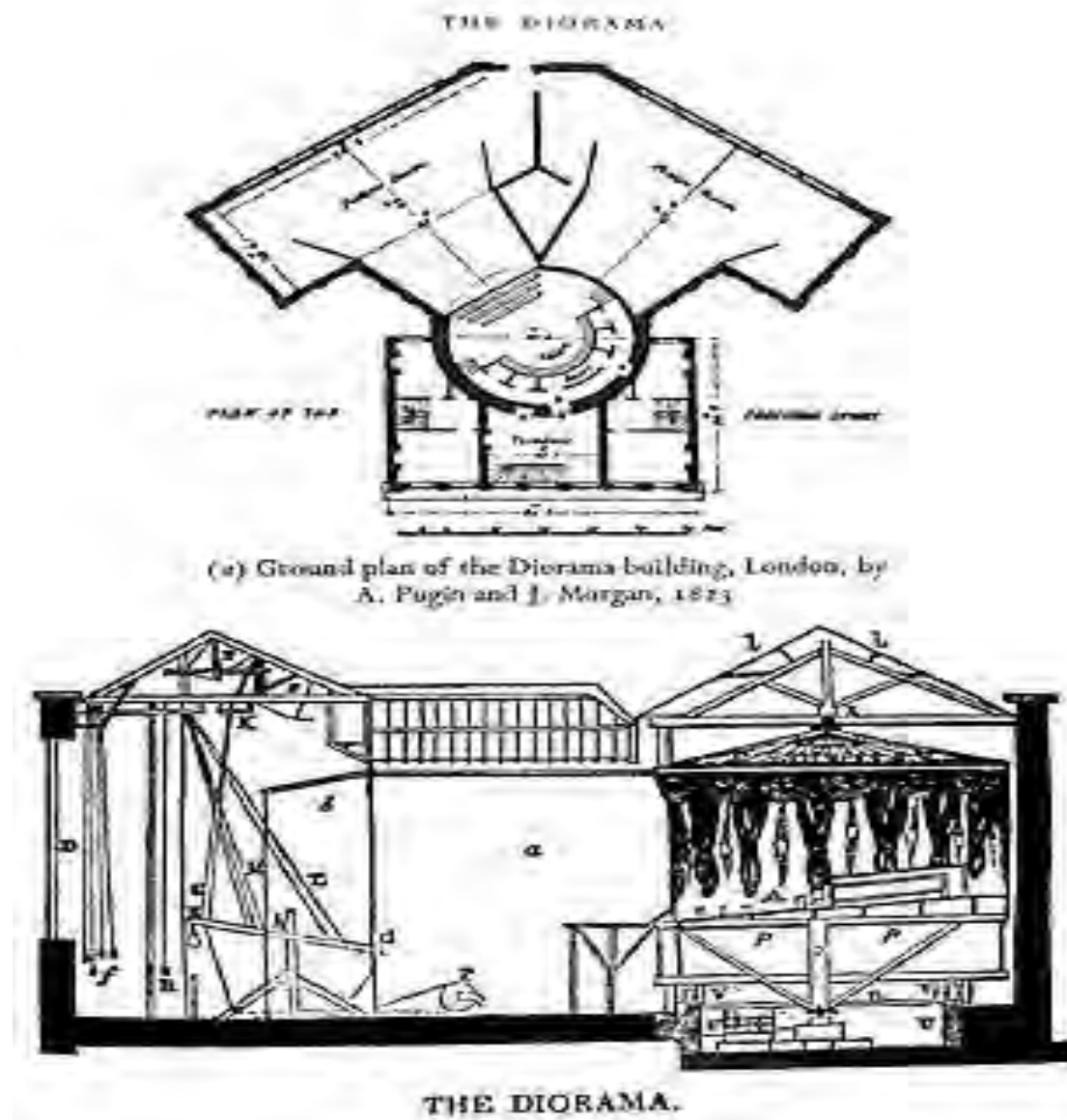


Figura 19: Planta baixa do Diorama original de Londres (1823)

A palavra “panorama” é formada por dois termos do grego antigo, *pan* (total) e *orama* (vista). Apesar da técnica da pintura panorâmica remeter a práticas ancestrais orientais, foi patenteada pelo pintor irlandês Robert Barker em 1792.

As pinturas de Panorama não eram novidade, mas o espaço envolvido todo por imagens (cenário) dava aos espectadores uma perspectiva diferente, e aumentava a sensação da realidade percebida. O público não podia ver a parte superior ou inferior da pintura. Os espectadores ficavam em pé, debaixo de um abrigo e, no chão, entre a pintura e essa plataforma, eram colocados

objetos como trincheiras, armas, capacetes e canhões, no caso de uma batalha. Esses objetos também apareciam pintados na tela, o que aumentava ainda mais a ilusão de perspectiva. Os Panoramas eram exibidos em um lugar durante uma temporada e depois viajavam pelo país, o que significa que eram vistos por milhares de pessoas.¹⁸



Figura 20: Pinturas de cidades americanas utilizadas nos Panoramas

Uma vertente da prática da pintura panorâmica é o Panorama em Movimento, que consiste em pinturas em grandes telas horizontais que eram fixadas a duas bobinas em forma de cilindro. As bobinas eram acionadas mecanicamente, e a grande tela era lentamente enrolada para um lado, enquanto o lado oposto desenrolava. Nesse caso, o movimento era produzido pelo deslocamento horizontal da imagem contínua pintada na tela.

¹⁸ COMMENT, Bernard. The panorama. London: Reaktion Books, 1999, p.57.



Figura 21: Ilustração de John Banvard de um Panorama em Movimento (1848)

O Panorama em Movimento tornou-se uma forma popular de entretenimento em muitos países europeus e nos Estados Unidos. A princípio, era utilizado como elemento visual (cenográfico) em peças de teatro, incorporando qualidades mais realistas a elas, como efeitos especiais. Essas pinturas não eram verdadeiros Panoramas, mas uma vista contínua de um cenário (ou paisagem) que passava, como se fosse olhado de um navio ou pela janela de um trem, instalado em carretéis imensos de rolos de tecido pintado, que ficavam atrás de uma cortina ou proscênio que escondia o mecanismo do público. Os Panoramas em Movimento eram utilizados com frequência para recriar eventos históricos em grandes cerimônias. Os temas mais populares retratavam cenas bíblicas, batalhas consagradas e recentes. Paisagens exóticas, paisagens urbanas, jardins e viagens também estavam entre os temas retratados. Os espetáculos de exibição dos Panoramas em Movimento quase sempre tinham um narrador que descrevia para o público as cenas, os eventos e os acontecimentos retratados, e eram também acompanhados por música.¹⁹

¹⁹ COMMENT, Bernard. **The Panorama**. London: Reaktion Books, 1999, p.58.



Figura 22: Ilustração da arquitetura e cenografia empregadas na construção do Panorama em Movimento

Os Panoramas evoluíram para Panoramas Circulares. Eram exibidos em edifícios circulares (rotundas), projetados especialmente para este uso/função, com diâmetro de 40 metros e altura de até 20 metros. O público acessava por meio de corredores estreitos e sombrios uma plataforma central, de onde podia observar, posicionado no centro, imerso na paisagem ou cena representada, vivamente iluminada. Esse efeito surpresa, somado ao movimento contínuo da imagem e efeitos especiais engenhosos, eram em grande parte responsável pelo sucesso dos Panoramas, que demandavam um grande investimento inicial, mas eram reembolsados pelas taxas de entrada. Assim como nos *sets* de filmagens de hoje, o Panorama demandava uma grande equipe. O processo de produção envolvia investigar paisagens por meio de viagens, fazer esboços, realizar a pintura e construir o espaço.²⁰

²⁰ Ibid., p.08.

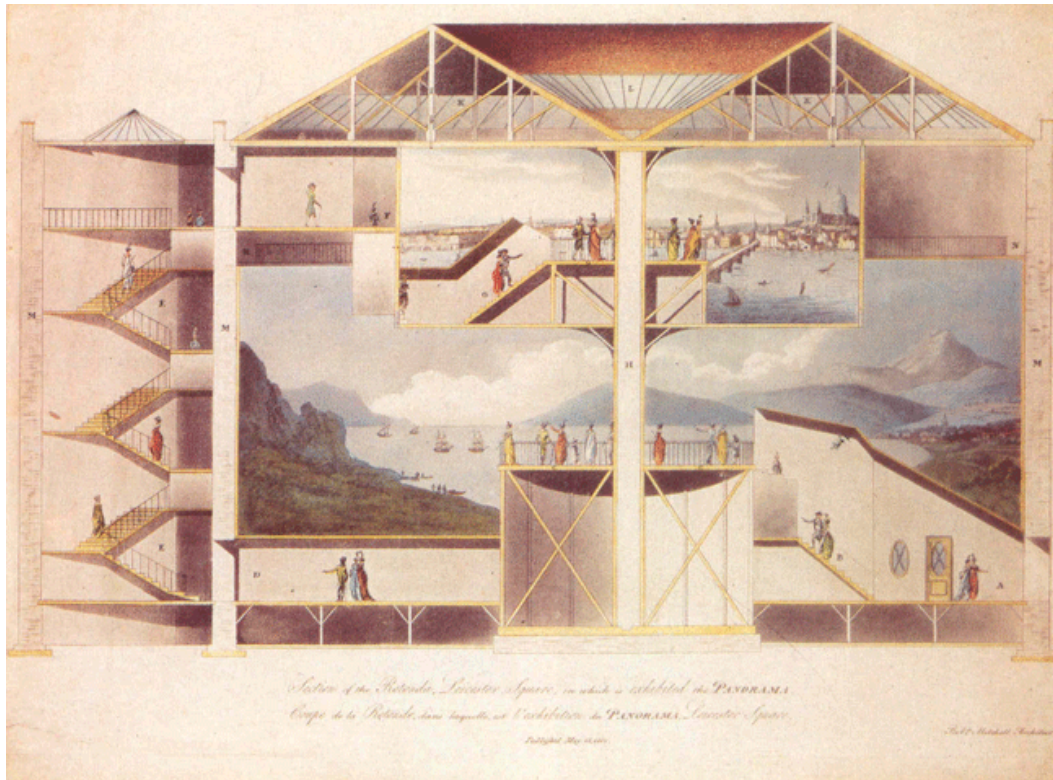


Figura 23: Ilustração de corte transversal de um Panorama Circular

Os Panoramas eram utilizados para atrair imigrantes para o Novo Mundo. Quase todas as grandes cidades europeias e partes dos Estados Unidos tinham pelo menos um edifício Panorama. Ele combinava arte e inovação tecnológica para produzir um espetáculo popular. Foi o cinema do seu tempo, oferecendo para seus espectadores uma oportunidade de viajar para lugares exóticos e outros tempos.

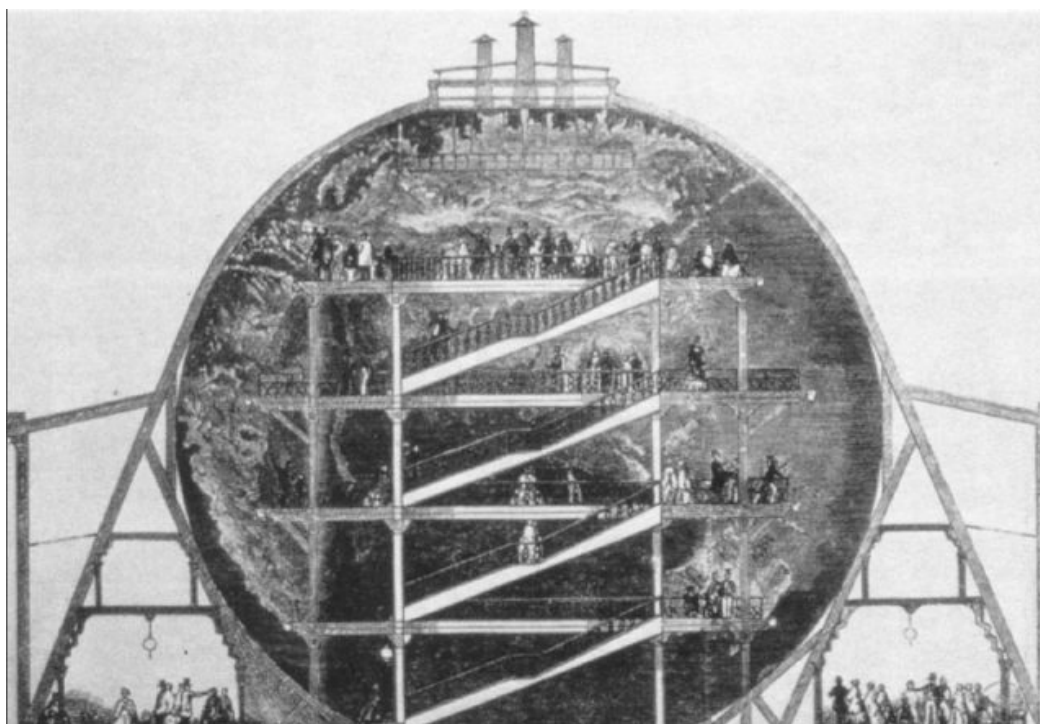


Figura 24: Mareorama Circular na Exposição Paris 1900 recebeu 1.500 visitantes

Na virada do século XIX para o século XX, os Panormas em Movimento se sofisticaram ainda mais. Em *Trans-Siberian Railroad* [Ferrovia Transiberiana], exibido em 1900, três telas menores foram adicionadas na frente da tela principal. Uma tela horizontal exibia areia, seixo e pequenas pedras da estrada de ferro, numa velocidade de 300 metros por minuto. Em seguida, uma tela vertical exibia arbustos em uma velocidade de 120 metros por minuto. Atrás, uma tela maior, expondo as cidades e as casas nas proximidades da estrada de ferro, movia-se a 40 metros por minuto. A última e maior tela tinha 8 metros de altura e se movia lentamente em apenas 5 metros por minuto, apresentando o céu, as montanhas, bosques, nuvens, vilas e cidades mais distantes. Para completar a experiência, os espectadores estavam sentados em carruagens de comboio enquanto assistiam ao Panorama. A “viagem de trem” era acompanhada por efeitos sonoros e uma narrativa que explicava o que havia sido visto ao longo de 45 minutos.²¹

²¹ Ibid., p.74.

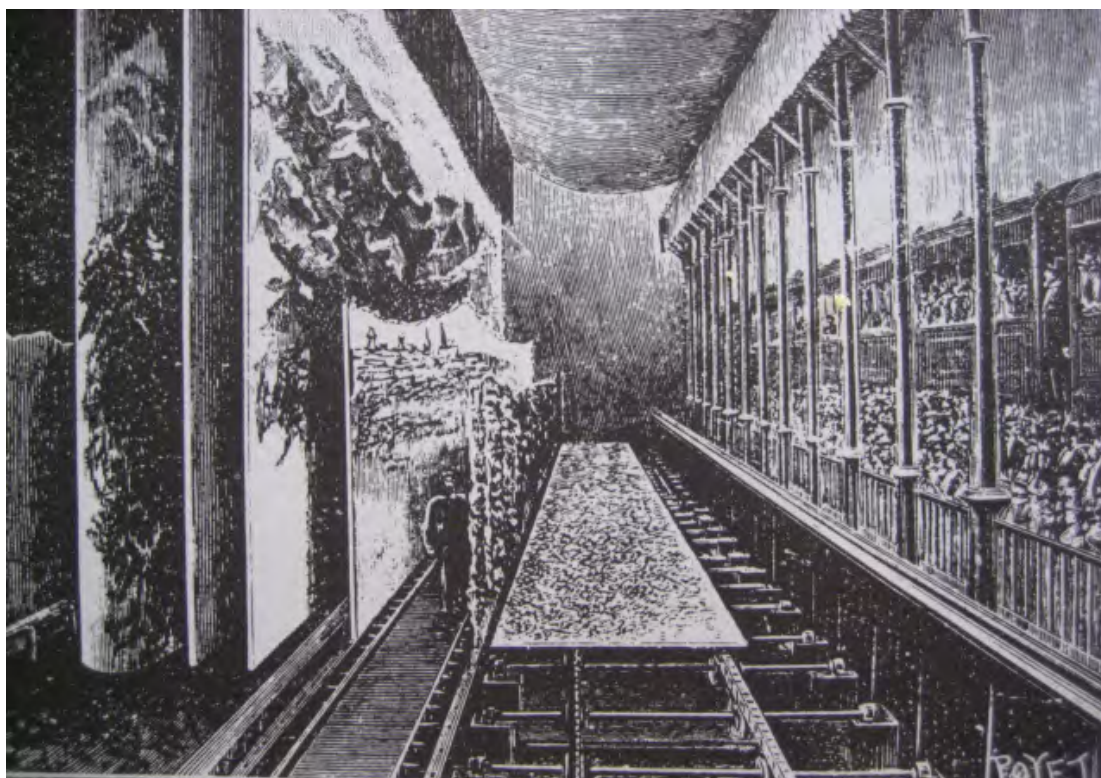


Figura 25: *Trans-Siberian Railroad* [Ferrovia Transiberiana]: Panorama em Movimento exibido em 1900

Em um outro Panorama, também chamado de Mareorama, estava construído num prédio de quarenta metros de altura, onde cabiam mil e quinhentas pessoas. Sua atração era a simulação de uma viagem pelo Mediterrâneo, entre Marselha e Constantinopla. Os passageiros entravam numa cabine de navio simulada, diante da qual uma imensa tela de 15m de altura mostrava uma paisagem pintada. Atores vestidos de marinheiros, músicos e dançarinos recebiam os passageiros.²² A experiência de movimento se dava por mecanismos acionados por uma equipe escondida, que movimentava a cabine dos passageiros simulando oscilações marítimas, que se somavam ao som dos apitos a vapor, à fumaça e à sensação provocada pelo vento.

²² COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema**: uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2006, p.26.

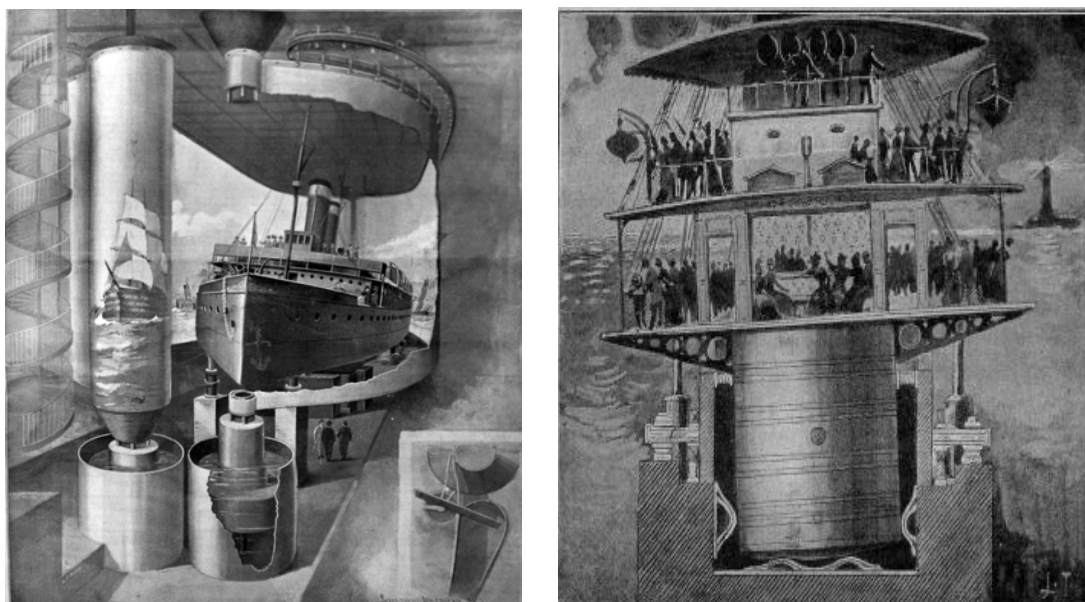


Figura 26: Mareorama: Panorama em Movimento simulando uma viagem de navio

Enquanto os aparatos óticos e o dispositivo cinema que se desenvolveram a partir dele trouxeram uma ilusão de movimento a partir de imagens fixas em uma experiência que privilegia a visão, impõe uma duração e imobilidade do público, que desempenha o papel de espectador passivo, o Diorama apresentou outra lógica ao colocar o corpo do espectador em movimento. No entanto, alguns elementos se mantiveram: a rígida divisão entre o palco e a plateia pelo arco proscênio, a relação frontal com a imagem herdada da pintura clássica e da perspectiva, e a duração imposta por um espetáculo com começo, meio e fim. O Panorama, em diversas modalidades, buscou expandir a experiência do movimento para todos os sentidos, não só a visão. O movimento da imagem em grande escala, as múltiplas telas, os aparatos mecânicos que geram movimento no corpo do público e os efeitos de iluminação, sonoros e especiais ativam todo o aparato sensorial. A arquitetura do Panorama Circular é uma ferramenta que triunfa ao romper com a dicotomia espacial que divide o palco e a plateia; o espectador está imerso na imagem, desloca-se e observa diversos pontos de vista. Esse deslocamento do corpo do público no espaço agrega duração à experiência.

CAPÍTULO 2 _DE OUTROS CINEMAS

_A espacialização da arte internacional e a imagem projetada nos Estados Unidos

Segundo Michel Foucault, um dispositivo possui três níveis de agenciamento: o primeiro se refere ao conjunto heterogêneo de discursos, formas arquitetônicas, proposições e estratégias de saber e poder; o segundo alude à natureza de conexão entre esses elementos heterogêneos; e o terceiro atribui a formação discursiva em sentido amplo, resultante das conexões entre os elementos.

A presença expressiva e o deslocamento do dispositivo cinema das salas escuras de projeção para os espaços da arte se deu durante as décadas de 1960 e 1970, articulando a problematização dos três níveis de agenciamento desse dispositivo em uma nova instituição, a arte.

A abertura das instituições de arte para o dispositivo cinema tangencia o pensamento escultórico sobre espaço, forma, gravidade e materialidade, que ganhou corpo a partir dos anos 1950, em conjunto com a reivindicação das categorias escultura, pintura e desenho. Nesse momento, práticas e conceitos foram esgarçados, e aconteceu um transbordamento de tal ordem, que uma forte decisão contra esses suportes foi tomada.²³

Até o século XIX, a categoria escultura foi associada à lógica do monumento, que remete a uma representação comemorativa, situada em determinado lugar, que fala de forma simbólica sobre o significado ou uso desse local. É a lógica do marco, normalmente associada a representações figurativas e verticais, onde o pedestal faz a mediação entre o local onde se situam e o signo que representam. No final do século XIX, essa lógica já começa a ser

²³ KRAUSS, Rosalind. **A escultura no campo ampliado**. Revista Gávea. Rio de Janeiro, 1985.

tensionada, mas é durante o período pós-guerra, primeiro na década de 1950, e de maneira mais acentuada na passagem dos anos 1960 para os anos 1970, que ocorreu uma ruptura definitiva e drástica com o cânone da escultura. Ela deixa de ser autorreferente e passa a se relacionar com outras mídias, marcando o fim do objeto autônomo escultural. O conceito de escultura, alusivo ao domínio da forma, do volume e da massa que interrompe a continuidade do espaço, torna-se excepcionalmente amplo, e passa a incluir as práticas modernas, que revelam uma produção abstrata, de esculturas que aparentam não ter peso, negando, assim, a massa e a solidez da tradicional escultura monolítica.²⁴

Os movimentos artísticos desse período, como a arte pop e o minimalismo, operam em direções opostas. A arte pop americana do começo da década de 1960 se apropria da mídia circundante para tornar mais aparente as suposições e as funções arquitetônicas e artísticas, enquanto o minimalismo do final dos anos 1960 utiliza-se de estratégias formais em operações anti-ilusionistas, objetivamente factuais e neutras. Em ambos os casos, as estratégias revelam-se na arquitetura do cubo branco, no interior dos museus e das galerias e nos trabalhos de arte.

O minimalismo alude a uma clareza de objetos de conteúdo mínimo, derivados de uma fonte não artística, seja natural ou industrial. Durante o período em que se desenvolveu esse movimento artístico, a escultura absorve seu pedestal. Sem base e sem lugar, torna-se extremamente autorreferente, e seu significado e função passam a ser mutáveis. Sua autonomia é exposta pela representação de seus próprios materiais e pelo seu processo de construção. É uma crítica à noção de forma pelo recurso à noção de série feita pelo desvio em direção ao processual e ao temporal, onde o tempo de concepção está explícito. Sua produção busca suprimir tanto as relações interiores (ilusionistas) quanto exteriores (de representação), para atingir o nível zero de significação.

²⁴ Ibid.

A arte pop diverge do minimalismo por operar na paródia de clichês culturais pré-condicionados pela mídia; sua produção arquitetônica e artística emprega simultaneamente técnicas e temas populares. São obras que não podem ser assimiladas de imediato pelas instituições de “cultura mais elevada”, ao mesmo tempo que não podem ser absorvidas pelo sistema de valores da cultura popular comercial por causa de seu apoio seguro nas “artes mais elevadas” (*high arts*). São, portanto, a combinação por fusão ou por colagem de signos vernaculares e ambientais com signos artísticos e arquitetônicos.

Uma nova perspectiva na estética escultural emerge quando a cultura popular comercial é absorvida, mesmo que como crítica, no sistema das *high arts*, ao mesmo tempo que a escultura é considerada um fenômeno existente no mesmo espaço do espectador, e não mais um objeto modernista autossuficiente. Como resultado da negação do objeto autônomo e da infiltração da cultura popular nas instituições de arte, surgem operações de espacialização que exploram o ambiente, e outras mídias e interações determinadas por ele e o espectador.

Na passagem dos anos 1960 para os anos 1970, os artistas enfrentam, em diferentes contextos, profundas transformações políticas, institucionais, tecnológicas, econômicas e, conseqüentemente, dos modos de perceber o mundo ao seu redor, redefinindo assim a própria atuação artística e a natureza da arte. Textos escritos pelos próprios artistas revelam sua presença decisiva no debate crítico do período, bem como a nova dimensão que a crítica alcança. A definição da arte, as novas relações que se estabelecem entre as categorias e entre a arquitetura, o processo de produção da obra, o local de exibição, posicionamentos políticos, ideologias, possibilidades de participação e novas mídias são abordados pelos artistas e apontam possíveis caminhos para a arte. Essas transformações mudaram o modo de existência e o modo de percepção; acometeram a produção e a recepção da obra de arte.

No texto “A escultura no campo ampliado” (1978), Rosalind Krauss afirma que a categoria escultura no campo ampliado não remete à mídia utilizada, mas à lógica que move artistas e trabalhos de arte em direção à escultura

como uma construção cultural, descrita por meio de uma variedade de instalações espaciais e arquitetônicas, junto com sua documentação formada por textos, fotografias e filmes.

Deslocado das questões exclusivamente formais, acabadas e visuais, a escultura no campo ampliado é levada ao seu extremo oposto, a ponto de nem mesmo precisar existir fisicamente. Uma das implicações da negação do objeto escultórico nesse período é a desmaterialização do objeto. Outras contraposições acontecem nesse deslocamento: a materialidade-espacialidade da escultura, da arquitetura e da pintura e a transitoriedade narrativa da imagem audiovisual se entrecruzam. Do mesmo modo, a materialidade dos diferentes suportes tecnológicos próprios da imagem em movimento entra em diálogo tanto com a função de preservar a memória, própria do museu, quanto com a presença física e a experiência espacial, associadas ao campo tradicional das artes plásticas. Nesse contexto, constata-se uma espécie de permuta entre as duas áreas: a arte oferece uma nova dimensão experimental ao cinema, ao passo que o cinema apresenta para a arte um novo meio (mídia).

O experimentalismo é uma condição do início do cinema, já que o novo pressupõe experimentação. Suas formas pioneiras como a lanterna mágica, os aparatos óticos, o cinema de atrações, assim como as montagens inauguradas por sua linguagem eram associadas à fotografia, à pintura, ao teatro e à literatura. No entanto, com a consolidação do *cinema modelo* (Dubois) nas primeiras décadas do século XX, essas práticas, assim como os espaços que contavam com arquiteturas exclusivas, como Panoramas e Dioramas, tornam-se obsoletos. O *cinema modelo* estabelece um circuito em função das demandas da indústria do entretenimento. A partir delas, define-se uma forma de exibição, caracterizada, em termos gerais, por ocorrer em uma sala escura, cuja arquitetura se assemelha à do teatro italiano, com poltronas voltadas para uma única e grande tela horizontal, a projeção de uma imagem em movimento e uma narrativa influenciada pelo romance literário, com duração que varia entre 60 e 90 minutos.

Algumas experiências dadaístas e surrealistas contaram com a projeção de filmes nos circuitos artísticos na década de 1920, mas, de forma geral, o cinema se mantém distante da esfera das “artes mais elevadas” (*high arts*). No entanto, nas décadas de 1960 e 1970, a presença do dispositivo cinema é fundamental para a discussão das questões espaciais, que, até a ruptura do cânone da escultura, ficava restrita às manifestações tradicionais de sua categoria. É nesse deslocamento das salas de cinema para os espaços de arte, como museus e galerias, que o dispositivo cinema experimenta novas espacialidades, novas arquiteturas, novas narrativas e novas estratégias de interação.

Anthony McCall, Paul Sharits e Stan VanDerBeek são artistas que atuam no debate crítico do período no que concerne ao deslocamento do dispositivo cinema dos espaços tradicionais para os da arte por meio de suas obras e reflexões críticas. *Line Describing a Cone* (1973) de Anthony McCall, *Shutter Interface* (1975) de Paul Sharits e *Movie Drome* (1965) do artista Stan VanDerBeek são obras que utilizam em sua construção elementos desse dispositivo – projetor, superfície de projeção, espaço escuro, filmes –, mas produzem alterações na forma dominante de exibição que citamos anteriormente.

São trabalhos artísticos realizados a partir do projetor de filmes, nos quais o elemento principal é imaterial, a luz, e que estabelecem uma relação na qual o espectador é imerso na atmosfera da obra. Esses artistas criam espaços de realidades plurais compostos por camadas físicas e virtuais que são atravessadas pelo corpo. A obra é uma construção constantemente atualizada pela experiência do participante, e busca romper antigas limitações predominantemente óticas e contemplativas da recepção visual da imagem plana para conduzir a experiência do público a outras formas de relacionamento.

Line Describing a Cone – Anthony McCall

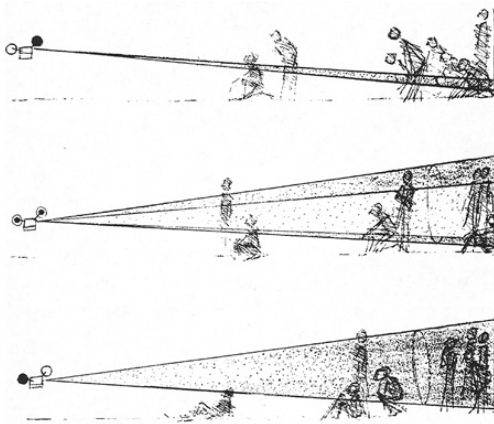


Figura 27: Anthony McCall, *Line Describing a Cone*, 1973. Litografia em offset sobre papel

Embora a desmaterialização da obra de arte pressuponha a qualidade de algo que está além de sua presença física, o artista Anthony McCall (1946) trabalha a imaterialidade na constituição mesma das obras, tratando o imaterial como matéria, explorando estados físicos intermediários que se revelam em volumes e espessuras transitórios, afirmando o caráter instável, efêmero e até mesmo inatingível por meio da luz projetada.



Figura 28: *Line Describing a Cone* sendo projetada no Artists Space, Nova York, 1974

Sua obra *Line Describing a Cone* (1973) opera na fronteira entre cinema, escultura e desenho. É o primeiro trabalho de uma série de obras conhecidas

como filmes de luz sólida (*solid light films*), onde o artista cria a ilusão de formas tridimensionais por meio da projeção de feixes de luz. É o primeiro trabalho em que implementa a relação entre público e obra utilizando o filme como meio. O espectador assiste ao filme em pé, com as costas voltadas para o que normalmente seria a tela, e olha ao longo do feixe de luz para o projetor. O filme começa como uma reta de luz, que se transforma durante 30 minutos em um cone oco e completo.²⁵

Line Describing a Cone trata diretamente do fenômeno da luz projetada; não estabelece referenciais externos para se configurar. É uma experiência que existe somente no tempo real, no espaço real, tridimensional. Não há estratégia ilusionista empregada. Os filmes de luz sólida nos convidam a pensar os parâmetros arquitetônicos de certo locais. Exibidos em espaços empoeirados onde as pessoas fumam, ficava visível justamente por causa das partículas de poeira e da fumaça dos cigarros.

O filme existe somente no presente: o momento da projeção. É uma experiência primária, não secundária: o espaço é real, não é relativo; o tempo é real, não é relativo. Trata-se, portanto, de uma obra que existe apenas dentro de um modo de presente contínuo compartilhado com a plateia.

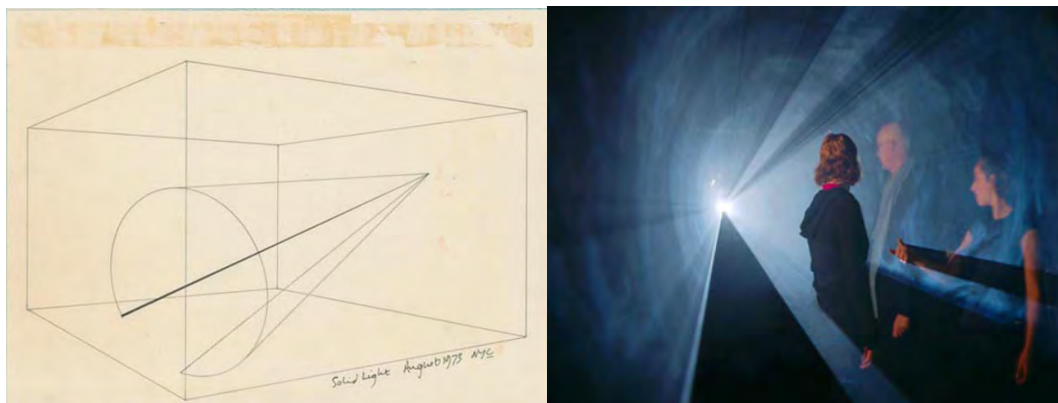


Figura 29: *Line Describing a Cone*, 1973. Tinta sobre papel

Figura 30: *Line Describing a Cone* na exposição *Into the Light: The Projected Image in American Art* no Whitney Museum of American Art, 2002

²⁵ MCCALL, Anthony. **Line Describing a Cone e filmes correlatos**. São Paulo: Luciana Brito Galeria, 2011, pp. 17-21. Catálogo de exposição.

O espectador tem um papel participativo na apreensão do evento. Ele pode – aliás deve – relacionar-se com a forma luminosa que se desenvolve lentamente. Anda em torno, entra e sai da projeção. O corpo é a medida básica das dimensões das projeções de McCall, que assumem a escala corporal humana e impelem à movimentação segundo a luz que se desloca no espaço. O espectador interage com o filme como se esse fosse o seu sujeito. A primazia da referência corporal e o fato de o filme esculpir volumes no espaço são traços em comum com a escultura.

O cineasta experimental americano Paul Sharits (1943-1993) articula em sua pesquisa e produção aspectos específicos de elementos internos, operando uma construção a partir da realidade física da película – suas passagens, fragilidade, perfurações e bidimensionalidade. As primeiras produções como cineasta consistem em trabalhos de desconstrução da linearidade narrativa.²⁶ Assim como os grupos de cineastas independentes que produzem filmes experimentais entre os anos 1960 e 1970, suas obras são uma crítica ao cinema de massa e trazem uma compreensão expandida das possibilidades fílmicas.

***Shutter Interface* – Paul Sharits**

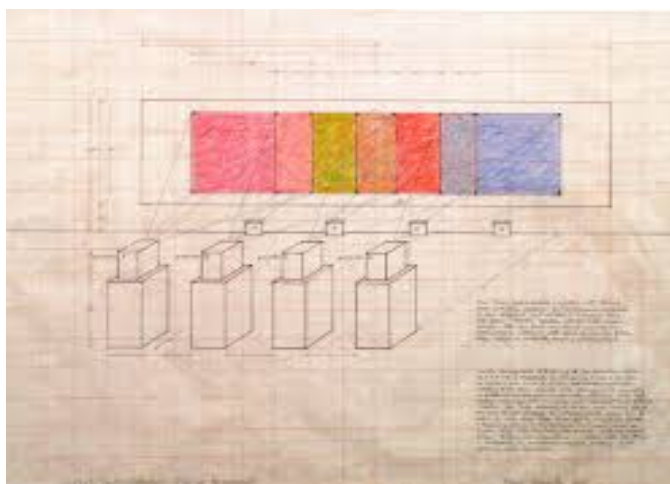
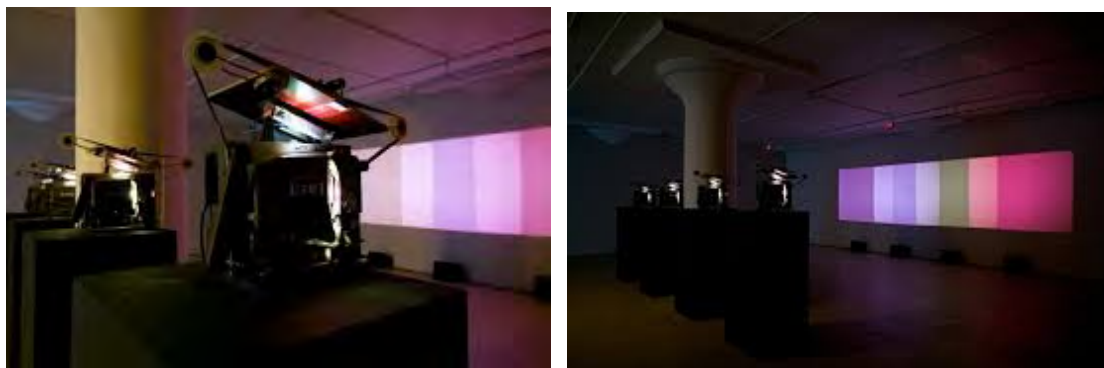


Figura 31: Paul Sharits, Estudo 4: *Shutter Interface*, 1975

²⁶ SHARITS, Paul. Ver/ouvir. In: Ferreira, Glória; COTRIM, Cecilia. **Escritos de artistas: anos 60/70**. 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006, pp. 421-428.

Seus primeiros filmes, *Ray Gun Virus* (1966), *Piece Mandala/End War* (1966), *Razor Blades* (1965-68), *N:O:T:H:I:N:G* (1968) e *T,O,U,C,H,I,N,G* (1968), possuem uma abordagem lógica e matemática, no sentido em que o artista os aproxima da música. Essa construção segue a estrutura das partituras musicais, o que lhe possibilita se afastar dos aspectos de representação do cinema. Sharits, que começou a carreira como pintor, foi o primeiro cineasta a explorar fotogramas coloridos. O artista constrói seus filmes utilizando a técnica de *flicker*, na qual quadros distintos, cada um com uma cor diferente, parecem se fundir ou ressaltar sua alteridade. Dessa maneira, aproxima-se da continuidade entre a visão e a audição presentes na experiência fílmica, construída através de equivalentes operacionais de acordes musicais.

Em 1975, Sharits elabora um texto reflexivo sobre sua produção²⁷, no qual descreve sua pesquisa em torno das questões estruturais do cinema em sua própria materialidade: a película. Nesse período, Sharits agrega à sua pesquisa a questão da espacialização da imagem. Para explorar essa dimensão, trabalha instalações com projeções e telas múltiplas, a fim de maximizar o impacto da diferença da pulsação cromática na retina.



Figuras 32 e 33: Paul Sharits, *Shutter Interface*, 1975, na exposição *ColorForms* no Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, 2011

Shutter Interface foi exibida em 1975 e é composta por quatro projetores de 16mm posicionados sobre pedestais justapostos em frente a uma parede. Quatro filmes com durações diferentes intercalam fotogramas de cores diversas e fotogramas da cor preta. As imagens são projetadas diretamente

²⁷ Ibid.

na parede com as laterais sobrepostas, produzindo quatro retângulos com padrões de cores diferentes e uma intersecção entre eles onde os matizes se misturam. São fluxos cromáticos que geram diferentes combinações. O sistema de fecho rotativo do projetor, que tradicionalmente gera a ilusão de movimento cinematográfico, transforma os quadros de cor sólida em uma hipnótica panorâmica com imagens sucessivas e oscilantes. Como os filmes variam de comprimento, são criadas novas combinações de cores, que são exibidas em *loop*. Os quadros pretos intercalados aos coloridos dos rolos de filme criam um efeito ótico pulsante, que é amplificado quando sincronizado com os tons de alta frequência dos ruídos dos projetores.

O campo panorâmico formado pelas imagens sobrepostas ecoa o formato do CinemaScope. Sobre a obra de Sharits, Rosalind Krauss escreveu: “estamos tangenciados pela ilusão, conscientes de seu dispositivo: projetor/projetado; consciente dos mecanismos que estão mais próximos do nascimento da ilusão.”

Assim como os outros trabalhos de Sharits, *Shutter Interface* foi concebido como instalação para ser exibida nos circuitos de arte, fora do contexto do cinema. Seus filmes questionam a habilidade do dispositivo fílmico de produzir trabalhos a partir do uso de componentes básicos do filme, como velocidade, cor, luz, escuridão e som, em um contexto oposto, de característica anti-ilusionista. Sharits explora a relação entre consciência e percepção, e refere-se à perda da representação ao assumir como um compromisso a exibição dos códigos físicos e óticos da experiência cinematográfica, buscando, por meio de seus trabalhos, produzir um efeito no sistema nervoso que reverbera através do corpo.

Movie Drome – Stan VanDerBeek



Figura 34: Stan VanDerBeek na frente, Buckminster Fuller atrás e *Movie Drome* ao fundo, Stony Point, Nova York, 1965

Movie Drome (1957-1965) de Stan VanDerBeek (1927-1984) é uma estrutura para visualização de imagens constituídas de uma rede de informações por meio de múltiplas projeções. Para abrigar essa experiência foi construído um domo geodésico de 9,5 metros de altura em Rockland County, condado próximo ao norte de Manhattan. O projeto foi idealizado por Stan VanDerBeek em 1957, e realizado em 1965, financiado pelo prêmio Rockefeller destinado a estudos em comunicação não verbal.

Na década de 1950, VanDerBeek integrou a cena nova iorquina de filmes experimentais, realizou trabalhos de colagem e desenvolveu técnicas de animação por meio da programação de computadores. Entre os anos de 1952 e 1954, frequentou o Black Mountain College na Carolina do Norte, e foi influenciado por John Cage e Buckminster Fuller, que lecionavam nesse período.

O projeto *Movie Drome* surge como desejo de criar uma mídia capaz de ir além da representação ótica, apta para lidar com a ideia de espaço, tempo e movimento em uma mídia que conjuminasse conceitos inerentes à pintura, à escultura e ao teatro, e capaz de funcionar como resposta para a limitação

das quatro paredes da sala de teatro e para as limitações visuais da pintura e escultura.²⁸

O domo não possui uma entrada formal; os visitantes acessam seu interior por meio de um alçapão. Não existem assentos marcados, somente vagas instruções para as pessoas deitarem no chão com a cabeça voltada para o teto e os pés voltados para o centro. Um banco de dados composto por filmes apropriados, discursos políticos, noticiários e comerciais publicitários se misturam a *slides* de retratos de políticos, personalidades midiáticas, trabalhos de arte, peças de publicidade e de moda. Essas imagens permeavam as mídias populares e a produção artística do período.

O barulho dos motores e estalos de mais de uma dúzia de projetores de filmes 16mm e *slides* se embaralha ao som das imagens e vozes que emanam das diversas fontes. Os projetores ficam fixos em carrinhos sobre rodas que se movimentam. A justaposição ilógica de imagens, combinada com o movimento multidirecional dos projetores, a velocidade e frequência da edição e o mistifório de mídias, causava estranhamento.



Figura 35: Stan VanDerBeek orienta o público no interior do *Movie Drome*, 1963

Figura 36: Stan VanDerBeek no interior de *Movie Drome* durante uma exibição, 1965

Diversamente da projeção única e frontal, definida pelos limites da tela e pelo torpor do espectador imóvel nas salas de cinema, ou pela contemplação solitária nos museus, o domo esférico acomoda pequenos grupos e institui

²⁸ SUTTON, Gloria. **The Experience Machine**: Stan VanDerBeek's Movie-Drome and the Expanded Cinema. Cambridge, MA: The MIT Press, 2015, p.1.

uma superfície para projeção sem bordas, sem as delimitações das telas; é um espaço multimídia, onde as múltiplas projeções e sons envolvem o participante. O espaço pulsa em um fluxo audiovisual contínuo que dispõe de uma velocidade visual muito particular. A combinação de efeitos audiovisuais pré-determinados e aleatórios, as múltiplas imagens projetadas, a mobilidade dos participantes e o ambiente imersivo favorecem a experiência fenomenológica.

Em um simpósio sobre arte experimental em 1967, John Cage fala sobre *Movie Drome* como uma experiência de renúncia a uma intenção específica, na medida em que propõe uma multiplicação das imagens. Cage explica que, como o observador não pode olhar para as cinco ou mais imagens projetadas ao mesmo tempo, mas só para uma imagem, ele teria liberdade, já que a intenção se perde, ou se torna silenciosa.²⁹

VanDerBeek idealizou uma proposta para corrigir e ajustar as falhas de intercomunicação cultural, que, para ele, refletiam a crise global do período. O projeto consistia na construção de estruturas equivalentes pelo mundo e a interconexão delas via satélite. Os *Movie Dromes* receberiam suas imagens via satélite a partir da programação de um banco de dados que armazenaria filmes, imagens e sons, que seriam transmitidos em apresentações locais. A programação em computadores ofereceria a possibilidade de combinações ilimitadas e do desenvolvimento de uma alternância constante no fluxo audiovisual. *Movie Dromes* seriam, portanto, estruturas para uma experiência coletiva de visualização e experimentação de informação audiovisual em um ambiente imersivo por meio de uma rede *network* compartilhada em tempo real.

No deslocamento das salas escuras de cinema para o cubo branco das artes, os discursos presentes nas obras de McCall, Sharits e VanDerBeek respondem problematizações em vigor no campo da escultura, forma, volume e massa, e se relacionam com a arquitetura dos espaços da arte, o cubo branco. O uso do projetor nas obras dos três artistas explora luz, cor e a imagem em movimento projetada como ferramenta para gerar espaços

²⁹ Ibid., p. 9.

imateriais, com uma forma fluida, que se transforma constantemente e que se relaciona com a arquitetura do espaço expositivo.

Nas proposições de McCall e Sharits estão presente estratégias anti-ilusionistas e abstracionistas cara às questões esculturais do período. Suas obras desmontam o dispositivo cinema para revelá-lo; negam a ilusão de movimento e de um discurso narrativo; no caso de Sharits, revela a estrutura em cores; em McCall, em formas geométricas.

A natureza das obras *Line Describing a Cone*, *Shutter Interface* e *Movie Drome* revela conexões entre diferentes categorias artísticas, como o desenho em *Line Describing a Cone*, a pintura e a música em *Shutter Interface*, a colagem e sobreposição de temas presentes em mídias populares em *Movie Drome*. Portanto, não só incluem como legitimam e reconhecem a entrada da categoria de uma mídia audiovisual nos espaços da arte.

As três proposições evocam o espírito das práticas pré-cinematográficas. Remetem à experimentação, à associação com outras linguagens e outros espaços e a estratégias do dispositivo primitivo. Tais práticas, acolhidas nos espaços da arte, instauram um espaço complexo, que possui múltiplas camadas e é constituído a partir de mídias heterogêneas. É um espaço múltiplo e fluido, que se transforma ao longo do tempo e na relação com o público, já que promove a participação. *Line Describing a Cone* de McCall convida o público a se deslocar e interagir com a luz projetada, interrompendo-a, transformando os desenhos. O trabalho de Sharits, *Shutter Interface*, explora o processo de percepção do espectador, enquanto em *Movie Drome* a experiência aciona a percepção do público em um fluxo contínuo de múltiplas imagens.

Enquanto na escultura a ruptura drástica com o objeto autorreferente se dá no abandono do pedestal, no cinema ocorre no deslocamento institucional, espacial e enunciativo. O discurso das práticas de cinema nos espaços da arte se compatibiliza com a discussão dominante no período, a problematização da escultura. A narrativa associada à literatura dá lugar à

abstração e à revelação do dispositivo. Nesse outro espaço, não existe a separação dicotômica entre produtor e receptor, configurada na divisão do lugar da plateia com assentos demarcados voltados para uma única direção, a da tela (ou palco do teatro italiano); o público está livre para se deslocar, criar percursos, ver uma ou mais imagens simultaneamente, onde o dispositivo é revelado, onde outros sentidos também são explorados; o tempo de duração não é determinado e promove a abertura para que o público escolha o tempo de fruição necessário da obra, libertando-se da ideia de um tempo produtivo controlado. Esse deslocamento promove, por sua vez, a entrada de uma forma de lazer associada à cultura popular e comercial nos espaços da cultura elevada (*high arts*).

CAPÍTULO 3 _ COSMOCOCA

_A espacialização da arte no Brasil e a noção de participação via Neoconcretismo

Segundo Ronaldo Brito³⁰, a entrada da ideologia construtivista no Brasil carrega uma configuração específica, procedente dos fatores socioeconômicos, do ambiente cultural brasileiro e da formação da arquitetura moderna brasileira a partir dos anos 1930. Enquanto a espacialização da arte no cenário internacional está inserida na problematização da categoria escultura, no Brasil ganha força com a crise da pintura na década de 1950, no momento em que essa relega ao passado a dicotomia abstração x figuração.

A ruptura com os suportes, no cenário internacional, questiona o estatuto existencial da obra de arte. Esse movimento nacional de desconstrução e desestetização da arte segue o movimento concreto e convive com a integração e o esfacelamento dos projetos modernos de Brasil. Para tal fim, reativa intuições das vanguardas suprematistas, construtivistas e neoplásticas, manifestadas significativamente em dois grupos: no Rio de Janeiro, liderado por Ivan Serpa e pelos teóricos Mário Pedrosa e Ferreira Gullar, o Grupo Frente, ao qual se unem posteriormente Hélio Oiticica e Lygia Clark; e o Grupo Ruptura, que tem como porta-voz Waldemar Cordeiro, e é organizado por sete artistas, a maioria de origem estrangeira residentes em São Paulo.

As pesquisas levadas a cabo pelos dois Grupos correspondem à crítica do ilusionismo pictórico, à recusa do tonalismo cromático e à utilização dos recursos óticos para a criação do movimento virtual; encaminham a produção

³⁰ BRITO, Ronaldo. **Neoconcretismo**: vértice e ruptura do projeto construtivo brasileiro. São Paulo: Cosac Naify, 1999.

para trabalhos que buscam, na superação do quadro, a ruptura com cânones da pintura e da arte representativa em geral, e redirecionam a arte para o campo do vivencial.

Os dois grupos concretistas manifestaram divergências quanto à intensidade de adesão aos postulados teóricos defendidos. O Grupo Ruptura assume a posição de intérprete legítimo do concretismo, enquanto os integrantes do Grupo Frente mantêm distância de definições estilísticas e programáticas mais rígidas. Esse afastamento de qualquer exclusivismo teórico encaminha o Grupo Frente para a ruptura com alguns dos postulados do concretismo, e para a abertura a experiências mais amplas.

Enquanto nos Estados Unidos o desenvolvimento da fenomenologia se dá por meio de importantes filósofos europeus que se transferem para lá devido à Segunda Guerra Mundial, sua introdução no Brasil acontece no ambiente artístico, por intermédio de Mário Pedrosa e Ferreira Gullar no final dos anos 1940. A fenomenologia e o pensamento de Merleau-Ponty se tornam influência decisiva na primeira manifestação de arte abstrata no Brasil, o concretismo dos anos 1950, e, alguns anos depois, na ruptura decisiva do Grupo Frente com o movimento concreto para a fundação do neoconcretismo.

A teoria da significação adotada pelo neoconcretismo provém de uma fenomenologia da linguagem. Para Merleau-Ponty, toda linguagem “tateia em torno de uma intenção de significar”, de modo que a operação de um escritor ou de um pintor pressupõe a existência de uma significação “tácita”. A expressão é, assim, consciência da transcendência do signo; um ato que ultrapassa o sentido linguístico (da palavra, do signo plástico), e se realiza na junção de significante e significado. Esse ato implica o sujeito, isto é, revela da “intencionalidade corporal”, pois diz Merleau-Ponty, “toda percepção, toda ação que a supõe, todo uso humano do corpo, em suma, é já expressão primordial”. A palavra, o gesto, o corpo, são “potências significantes”, medidores da relação do sujeito com o objeto. Mas a ação da linguagem é sempre à distância, pois o processo de significação só surge na intersecção de significantes, num intervalo: todo signo é relacional, diacrítico.³¹

Os paulistas legitimaram o projeto concretista de determinante prática, em que a percepção da estruturação sintática dos elementos no espaço explora a oposição entre figura e fundo por meio de relações ótico-visuais. Ao romper

³¹ FAVARETTO, Celso. **A invenção de Hélio Oiticica**. São Paulo: Edusp, 1992, p. 43.

com o exclusivismo do programa concretista, o neoconcretismo abre espaço para a experimentação em um campo de ações que tem a participação como experiência privilegiada. O neoconcretismo se torna a segunda onda de arte abstrata e mantém o princípio construtivista do uso de formas geométricas abstratas com a finalidade de eliminar referências ilusionistas e de representação. À medida que o concretismo explora por meio de uma relação ótico-visual a dicotomia entre figura e fundo, promove a hierarquização do tempo, forma, cor e espaço; o movimento neoconcreto busca a integração absoluta desses elementos no tempo e no espaço e reivindica um novo espaço expressivo, com abertura para uma experiência orgânica, que é ao mesmo tempo corporal e significativa.

_Bloco de experiências in Cosmococa – Program in Progress / Hélio Oiticica e Neville D’Almeida

Hélio Oiticica, expoente do experimentalismo nas artes plásticas nos anos 1960 e 1970 no Brasil, construiu um percurso que nasceu na pintura e se projetou para o espaço tridimensional, primeiro com o Grupo Frente e, em seguida, com o neoconcretismo.

O título *Program in Progress* remete a uma característica da produção de Hélio, a saber, a da experimentação que se desenvolve continuamente; é um programa em progresso, uma colaboração em andamento, primeiro com o cineasta brasileiro Neville D’Almeida, e depois com parcerias com Thomas Valentin, Guy Brett, Silviano Santiago e Carlos Vergara.

“Quasi”, palavra latina, quer dizer *como* ou *do mesmo modo que*. Das conversas entre Hélio Oiticica e Neville D’Almeida surge um diálogo entre cinema e arte que gera novas configurações espaciais para o dispositivo e leva a momentos de participação do espectador em uma situação não narrativa. Enquanto o cinema reúne em seu dispositivo original a arquitetura do teatro italiano e um sistema de projeção que fixa o espectador no espaço

entre a tela e o projetor, o artista plástico Hélio Oiticica e o cineasta Neville D’Almeida, insatisfeitos com o cinema como espetáculo e com a passividade do espectador, criam a série *Cosmococas* como uma investigação da expansão do conceito da linguagem cinematográfica e uma reconfiguração de seu dispositivo em experiências intituladas *quasi-cinema*.

Em Nova York nos anos 1970, Hélio escolhe personalidades que admira e que eram rejeitadas pelo Estado americano – Jimi Hendrix, Luis Buñuel, Yoko Ono, Marilyn Monroe, John Cage, entre outros. Investe no sentido de uma adversidade, de um contra, de uma contracultura. Eram figuras que estavam na contracorrente dos posicionamentos e resoluções da época.

Entre os anos de 1973 e 1974, Hélio desenvolve os nove blocos que compõem *Cosmococas – Program in Progress*, alguns feitos em parceria com o cineasta Neville D’Almeida e o engenheiro e fotógrafo Thomas Valentin e outros como propostas para amigos. Identificados pela abreviatura CC, seguida de um número marcando a sequência cronológica de sua invenção, cada bloco é composto por uma série de *slides* que são projetados em ambientes determinados, uma trilha sonora e textos com instruções para participação do público. O título aponta para o uso da cocaína, que aparece em fotografias sobrepostas a imagens das personalidades escolhidas. *Program in Progress* insiste na ideia de um programa aberto, na seriação e incompletude permanente da obra, sempre em desenvolvimento e aberta ao participante.

CC1 TRASHISCAPES, 1973

Na capa da *New York Magazine*, vemos a foto do cineasta Luis Buñuel com uma navalha sobreposta à linha branca que corta o olho do cineasta, como na imagem do olho cortado em seu filme *O cão andaluz*. A imagem de Buñuel é multiplicada pelas projeções, e o participante é convidado a se deitar na esteira e lixar suas unhas. A ideia de corte, tão fundamental no cinema, é experimentada por um espectador distraído a partir do corte das próprias unhas. A trilha sonora, que apresenta música nordestina, descontextualiza as imagens, que se tornam puro ruído para desconstrução

do visitante.



Figura 37: Foto da instalação *Trashiscapes* na Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2003

CC2 ONOBJECT, 1973

“Alguma coisa como Yoko”, como fixam as instruções. A capa do livro de Heidegger, *What is a Thing?*, aproxima os processos conceituais do pensador e dos artistas. A capa de Yoko e os contornos do pó mostram a dessacralização do conhecimento por diferentes movimentos da arte, ao mesmo tempo que indicam uma questão comum à complexidade filosófica e à sensorialidade da arte: O que é uma coisa? É a coisa ou a representação da coisa? A trilha sonora é uma montagem que funde os gritos de Yoko Ono com ruídos gravados em Babylonests.



Figura 38: Foto da instalação *Onobject* na Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2003

CC3 MAILERYN, 1973

Cinco projetores iluminam as fotografias de Marilyn Monroe maquiada com cocaína. O pó recorta o olho, marca a sobrancelha, pinta os lábios, o branco cobre e descobre: a maquiagem se esconde na própria disposição que assume como se for a parte do desenho. Hélio sobrepõe objetos a uma foto, e fotografa as interferências: canivete, faca, tesoura, dólar, papelote. Numa sala branca, com o chão cheio de areia e coberto de vinil, ficamos imersos na sequência de imagens que revelam a intervenção do gesto do artista sobre fotos de um símbolo sexual de Hollywood, em um tempo fragmentado, entrecortado e ritmado por música latina. As projeções acontecem simultaneamente nas quatro paredes e no teto. Os participantes, deitados no chão coberto de vinil, sobre dunas de areia, podem ficar rolando. Recebem apitos e balões para assoprar.



Figura 39: Foto da instalação *Maileryn* na Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2003

CC4 NOCAGIONS, 1973

Com uma iluminação bastante detalhada, o ambiente de *Nocagions* é uma piscina, no meio de capas de John Cage maquiadas com fileiras do pó branco sobre um fundo também branco do livro *Notations*. A água da piscina é mais uma imagem e superfície natural para a projeção dos movimentos dos participantes. Hélio se refere a esse projeto como uma possível poesia, música, *quasi-cinema*, experimento cinético, multimídia, não se reduzindo a ser apenas uma coisa, e sim um programa aberto ao exercício da liberdade. Hélio Oiticica dedica esse 4º *Bloco experiência* aos poetas concretos Augusto e Haroldo de Campos, e salienta o aspecto experimental de seu trabalho e o fato de misturar várias linguagens sem se reduzir a nenhuma delas em particular.



Figura 40: Foto da instalação *Nocagions* na Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2003

CC5 HENDRIX-WAR, 1973

Trata-se de uma homenagem a Jimmy Hendrix. O pó acentua as linhas do rosto do astro do rock. Vemos Hendrix nas quatro paredes e ouvimos sua música enquanto balançamos numa rede. Hélio dizia que o samba prende o homem na terra, enquanto o rock retira o homem da terra (Heliotapes). Talvez por isso a dança das redes suspensas amplifique o movimento entre as imagens projetadas. São 34 *slides* em tempo aberto. As fotografias são de Hélio Oiticica com “mancoquilagens” de Neville D’Almeida.



Figura 41: Foto da instalação *Hendrix-war* na Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2003

O título da série *Cosmococas* aponta para o uso da cocaína, que aparece nas imagens dos *slides* projetados e introduz o aspecto sensorial do conjunto. Neville desenhou carreiras de coca sobre as imagens escolhidas para os cinco blocos e Hélio as fotografou, montando a série de *slides*. Esses desenhos com cocaína foram nomeados de "Mancoquilagem", Maquilagem + Manco Capac, o mítico herói civilizador dos incas que trouxe a folha de coca para seu povo.³² A coca funcionou como cosmética em desenhos gráficos sobre superfícies de capas de livros e discos, jornais e pôsteres: a mancoquilagem atravessando os blocos.

O branco da cocaína se refere ao "branco sobre branco", que Oiticica define a partir da obra de Malevich como um estado de invenção. O uso da cocaína nessa série se atrela à questão do *Suprassensorial*, pesquisa que o artista conduziu desde o início dos anos 1960 sobre a capacidade de emergência de estados alterados de consciência a partir da experiência estética. Com o *Suprassensorial*, a diferenciação produzida é a busca da dilatação das capacidades sensoriais habituais do sujeito, em direção ao que chamou "supra-sensação". Prescindindo muitas vezes do objeto, propõe exercícios

³² OITICICA FILHO, César; COELHO, Frederico (Orgs.). **Hélio Oiticica**: Conglomerado Newyorkaises. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2013, p. 52.

criativos em que o que conta é a simultaneidade da vivência com a percepção do viver. Tal processo visa a descoberta do comportamento individual, afastando o sujeito do condicionamento inconsciente. Sujeito e ação suprassensoriais processam uma metavivência “objeto” da proposição artística. Hélio Oiticica declara:

O branco não é só um trabalho de Malévitch. O branco com branco é um resultado de invenção, pelo qual todo mundo tem que passar; não digo que todos têm que pintar um quadro branco com branco, mas todos têm de passar por um estado de espírito que eu chamo branco com branco, um estado em que sejam negados todo o mundo da arte passada, todas as premissas passadas, e você entra no estado de invenção. Você, para entrar no estado de invenção tem que passar pelo rock. Porque o rock, na verdade, é uma coisa irreversível: ou você entrou nele, ou não entrou nele. É a mesma coisa do branco sobre branco, o estado de invenção: ou você entrou nele ou não entrou.³³

Cosmococa procura superar o cinema tradicional com um “novo comportamento perceptivo” e um “dilatamento de consciência”, proporcionando condições para um outro tipo de espectador, não mais passivo, mas participativo. Hélio assume um compromisso em que a ordem política precede a estética: implantar uma nova prática de vida, baseada na percepção criativa do indivíduo e sua inclusão no coletivo.³⁴ *Cosmococa* não discute o espetáculo, e sim a “unilateralidade do cinema-espetáculo”.

Hélio ressalta por meio de *Program in Progress* o aspecto de programa aberto, de seriação e de incompletude permanente da obra, sempre em desenvolvimento e aberta ao público. É a partir das estruturas abertas que sugere e espera a ocorrência de comportamentos diversos que se fazem por meio de permutadores/operadores privilegiados: o corpo, a arquitetura, a imagem e o tempo. As *Cosmococas* são espaços-suportes para acontecimentos; para isso, faz intervenções estratégicas: a primeira ocorre na sala de cinema; a segunda, no sistema de projeção; a terceira, na mudança de linguagem que usa imagens de *slides*; a quarta, na trilha sonora; a quinta, nas instruções e eventuais objetos, e a última ocorre no ambiente.

³³ OITICICA, Hélio. A arte penetrável de HO. **Folha de S.Paulo**, São Paulo, 16 nov. 1985. Entrevista concedida a Ivan Cardoso.

³⁴ OITICICA FILHO, César; COELHO, Frederico (Orgs.). **Conglomerado Newyorkaises/ Hélio Oiticica**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2013, p. 51.

Por meio de configurações dos meios técnicos de produção de som e de imagem, *Cosmococa* busca princípios estéticos de reorganização do espaço sensorial, em um diálogo com as mutações da nossa relação com o espaço circundante e com os desempenhos possíveis de nosso sistema perceptivo. Propõe outras relações com a imagem em movimento, distanciando-se das formas tradicionais de cinema e aproximando-se dos conceitos do cinema expandido. O espectador experimenta no ambiente instalativo o lugar híbrido de uma rede de relações físicas e virtuais que apagam e reescrevem novos espaços.

O dispositivo espacializa e multiplica a imagem plana contida no *slide* em um ambiente imersivo, expandindo seu território de ação. As imagens dos *slides* têm como características a topologia plana e o tempo do instantâneo; são *stills* que adquirem movimento na sua visualização descontínua por conta do projetor de *slides*. Quando esses são evocados e exibidos no espaço expositivo por meio da projeção em sua arquitetura, a imagem plana ganha outra topologia. Espacializada no ambiente instalativo, gera espaços-tempos saturados e múltiplos que se impõem como presença, como um “estado”. Acontecimentos híbridos gerados na relação do visitante com o espaço, com o pulsar da imagem projetada e com o tempo da experiência.

A imagem deixa de ser oferecida de maneira frontal, ativando no corpo a mobilidade dos pontos de vista e a multiplicidade da presença no espaço. Não estamos mais diante de uma tela, e sim imersos em projeções que sobrepõem e fundem espaços, sofisticando a construção de espaços-tempos múltiplos onde experimentamos espaços perceptivos fora da moldura da tela e dos limites lineares da narrativa.

As imagens projetadas no espaço expositivo tornam-no dinâmico. Múltiplas, oferecem ao visitante possibilidades de narrativas construídas a partir do seu deslocamento no espaço. É ele que reescreve a cada experiência uma relação única com as múltiplas imagens geradas pelo dispositivo. Em uma relação dupla e simultânea, o visitante é ciente da presença do dispositivo e fica livre para deslocar-se e determinar o tempo de permanência necessário para que os estímulos sensoriais mantenham diálogo com o trabalho.

O corpo conecta os espaços e a narrativa, expandindo a dominante ótica à recepção tátil, que se torna o modo privilegiado da percepção/recepção da obra. Num diálogo entre modalidades de linguagem visual, sonora, gestual, tátil e escrita, o corpo do visitante, em diálogo com a obra, atua na construção de sentidos e narrativas, ampliando a percepção para novos tempos e espaços e dialogando com outros códigos e linguagens.

A obra não é mais fruto apenas do artista, mas se produz no decorrer deste diálogo, quase instantâneo, em tempo real. O participante desloca-se no espaço, determina o tempo destinado à apreciação da obra e lida com uma percepção de duração única que carrega camadas sobrepostas de diversos fluxos em seu curso: a duração do espaço que lhe é exterior, a duração interna da imagem projetada, a duração interna de sua vida interior e uma última que inclui todas essas durações concomitantemente. Reconhecer o tempo, nesse caso, não consiste em enumerar e separar uma simultaneidade de camadas de durações; é preciso reconhecer as durações em suas tessituras, na reescrita de cada experiência do participante que a atualiza para o espaço-tempo presente.

Investigações sobre a montagem no *Bloco experiências in Cosmococa* – *Program in Progress* de Hélio Oiticica e Neville D’Almeida e suas possíveis relações com o espaço *Ma*

As experiências *quasi-cinemas* do artista plástico Hélio Oiticica e do cineasta Neville D’Almeida intituladas *Cosmococa – Program in Progress* exploram possibilidades de relação do espectador com a imagem-movimento diferentes daquelas proporcionadas pelo cinema tradicional, o que implica em um redimensionamento de procedimentos e estratégias de montagem.

Michiko Okano propõe em seu texto “O espaço *Ma* e Hélio Oiticica” aproximações conceituais entre o espaço denominado *Ma* na cultura oriental e as obras *Parangolé* e *Penetráveis* do artista brasileiro Hélio Oiticica. *Ma* denomina um espaço-tempo intervalar, um olhar e um pensamento que se instala no “entre”. A linguagem verbal e a tradução para a cultura ocidental

não esclarecem suficientemente essa noção peculiar da cultura japonesa. O *Ma* se realiza, essencialmente, por meio da intuição, do corpo e, portanto, da vivência. O *Ma* torna-se verbalizável no momento em que aparece no mundo; é o estado denominado espacialidade *Ma*. Quando *Ma* se faz representável ou concretamente visível no mundo da existência, aparece como um “espaço-entre” e ganha manifestações múltiplas: intervalo, passagem, pausa, não ação, silêncio etc.

Hélio Oiticica trilhou um percurso que nasceu na bidimensionalidade da pintura e se projetou para o espaço tridimensional. No sentido de fluxos, aparecem em suas obras noções de arquitetura e de um espaço a ser ativado em proposição de experiências artísticas vivenciais centradas no corpo. É nesse sentido que podemos notar a presença do *Ma*, o espaço-disponibilidade na sua obra, inclusive em *Cosmococas*, quando as espacialidades e mesmo a relação com a imagem-movimento se mostram abertas como ponto de partida para um desencadeamento posterior.

Cosmococa – Program in Progress, de Hélio Oiticica e Neville D’Almeida, inclui nove blocos experimentos, ou *Bloco de experiências in Cosmococa*, elaborados de 13 de março de 1973 a 13 de março de 1974, e identificados pela abreviatura *CC*, seguida de um número marcando a sequência cronológica de sua invenção. Cada bloco é composto por uma série de *slides* – fotografados no ato da brincadeira de espalhar carreiras de cocaína nas capas de discos, livros e outras superfícies –, uma trilha sonora, textos, uma proposta de atuação do público em um ambiente determinado e um conjunto de fotos e pôsteres – reproduções de *slides*.

Interessa-me menos em *Cosmococa* o conceito de um filme construído por meio de *slides* ao invés de imagem-movimento, e mais os aspectos que afastam os experimentos de Hélio e Neville da lógica de composição, de narração e do discurso de montagem presentes na forma tradicional de instalação do dispositivo cinema: a arquitetura do teatro italiano e um sistema de projeção que fixa o espaço entre a tela e o projetor, em salas que permitem um número determinado de espectadores sentados em cadeiras posicionadas em frente a uma grande tela onde o filme é projetado.

Nesse modo tradicional do dispositivo cinema, a ideia de tela estabelece o limite do filme, o espaço de um acontecimento e de uma narrativa de linearidade temporal. Nesse modelo de cinema, a recepção se dá de maneira coletiva e por meio da distração. A experiência perceptiva tem sua montagem baseada nas sequências de imagens, nas mudanças de ângulos e lugares que golpeiam intermitentemente o espectador por meio do efeito do choque. Segundo Walter Benjamin³⁵, a dominante desse choque é tátil, embora prevaleça no universo da ótica.

As delimitações características do cinema tradicional foram extrapoladas em experimentações do fazer cinematográfico por vanguardas nos anos 1920, que se tornaram populares nos anos 1950. Buscando a consciência expandida da linguagem cinematográfica, artistas e cineastas transformaram diversos aparatos tecnológicos em recursos de fusão entre o pensamento estético e a tecnologia, gerando novas possibilidades expressivas que suscitam uma nova visão de mundo, colocando em relação arte, ciência e metafísica, antes separadas em suas especializações. A expansão do conceito da linguagem cinematográfica – assim como a reconfiguração de seu dispositivo – é o foco da investigação das *Cosmococas*.

Bloco de experiências in Cosmococa – Program in Progress é um desdobramento das investigações de Hélio e Neville que dialogam com as reconfigurações no plano das experiências sensoriais por meio da convergência das linguagens do cinema e das artes midiáticas no cenário artístico. A série de experimentos traz em suas instalações princípios estéticos de reorganização do espaço sensorio, em diálogo com as mutações da nossa relação com o espaço circundante e com os desempenhos possíveis do nosso sistema perceptivo. Assim como no espaço *Ma*, a inteligibilidade da obra foge da lógica cartesiana ocidental e se realiza essencialmente por meio da intuição, do corpo e, portanto, da vivência. Sem limitar a sua aquisição ao domínio da visão, como no cinema tradicional, adota permutadores/operadores privilegiados: o corpo, a arquitetura, a

³⁵ BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução José Lino Grünnewald. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996, pp. 12-13.

imagem e o tempo.

As instruções das *Cosmococas* não são comunicadas por meio da linguagem escrita ou falada, mas estão sugeridas no ambiente instalativo, que pode oferecer redes, caixa de areia coberta com vinil branco ou mesmo lixas de unha, todas propondo comportamentos distintos diante da imagem-movimento. As múltiplas imagens projetadas na arquitetura do ambiente instalativo tornam-no dinâmico; oferecem ao visitante possibilidades de narrativas construídas a partir de seu comportamento e deslocamento pelo espaço. É ele que reescreve a cada experiência uma narrativa única a partir de sua relação com as múltiplas imagens geradas pelo dispositivo. Em uma relação dupla e simultânea, o visitante é ciente da presença do dispositivo e fica livre para deslocar-se e determinar o tempo de permanência necessário para que os estímulos sensoriais mantenham diálogo com o trabalho.

Hélio avalia que no cinema “o poder da imagem como matriz-comportamento que mantinha o espectador numa posição imutável não era só visual: era conceitual”³⁶. E de fato o que as *Cosmococas* colocam como imagem é uma imagem-relação, isto é, uma imagem que se constitui a partir da relação de um espectador implicado em seu processo de recepção.

Em *O espectador emancipado*, o filósofo Jacques Rancière levanta a questão dos aspectos políticos implícitos na relação de cisão entre produção e recepção estabelecida pelo modelo de palco teatral italiano que também está presente no cinema tradicional. O autor relaciona o ato de olhar à passividade, momento em que a aparência sobrepõe-se à realidade pelo fato do dispositivo, no caso do cinema tradicional, ocultar os modos de produção. O espectador mantém-se diante de uma aparência, ignorando o processo de produção dessa aparência, criando uma situação que ignora a verdade por trás da imagem e a realidade por fora. Rancière afirma que “ser espectador é estar separado ao mesmo tempo da capacidade de conhecer e do poder de agir”.³⁷

³⁶ OITICICA, Hélio; ALMEIDA, Neville de. **Cosmococa**. Argentina: Fundação Eduardo F. Constantini, 2005, p. 283.

³⁷ RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

Nas experiências propostas nas *Cosmococas*, o corpo conecta os espaços e a narrativa, expandindo a dominante ótica à recepção tátil, que se torna o modo privilegiado de percepção da obra. O espectador experimenta no ambiente instalativo o lugar híbrido de uma rede de relações físicas e virtuais que apagam e reescrevem novos espaços ativados constantemente pelo participante.

A montagem que tradicionalmente configura-se como linguagem de produção abrange também a linguagem de uso nas *Cosmococas*. Destacada como processo e revelada ao participante, a montagem se dá em dois momentos: na produção, com o autor da obra, e na recepção, com o espectador. O espectador sai da posição passiva e torna-se ativo, no centro de uma experiência que aceita comportamentos não pré-determinados de cada participante que agencia os elementos da obra que lhe é aberta por meio de uma estrutura randômica, não acabada e não linear.

É a esse espectador tornado participante que cabe a articulação entre os elementos propostos, e é nessa relação que se estabelece um modelo possível de situação a ser vivida, uma relação que é exterior aos seus termos. Não é o artista que define o que é a obra, mas o sujeito implicado nela. É a relação entre esses termos que institui a forma.

Em *Cosmococa*, o espectador é retirado da posição de observador que examina calmamente o espetáculo oferecido; é arrastado para o círculo da ação, desapossado de um controle ilusório, trocando o privilégio de observador racional pelo do ser em posse de suas energias vitais integrais. Participa da montagem, refazendo-a à sua maneira, furtando-se da energia vital que esta supostamente deve transmitir para transformá-la em pura imagem (mental). Assim, é ao mesmo tempo espectador distante e intérprete ativo do espetáculo que lhe é proposto.

Program in Progress traz uma proposição de montagem aberta ao participante para elaborar as próprias sensações fora de todo condicionamento. Assim como o espaço *Ma*, o espaço da instalação em *Cosmococa* se torna um espaço-disponibilidade intersticial, uma mediação

para a ação, constituído de uma arquitetura de espaços-tempo sobrepostos, físicos e virtuais, e uma relação com um ambiente em eterna mutação. É uma ideia não conceitual justificada pelo não enraizamento da lógica cartesiana e pela ampla adoção de um conhecimento baseado em múltiplos sentidos, sem limitar a experiência ao domínio da visão.

A articulação de produção e recepção cria fricções nas áreas especializadas tanto das artes plásticas quanto do cinema, tornando ambíguas suas respectivas zonas de fronteira. A estratégia adotada conflui para a atualidade da arte contemporânea, na qual todas as competências artísticas tendem a sair de seu domínio próprio e trocar seus lugares e poderes. Repensa o papel de produtor e receptor, por transpor a distribuição dos papéis e por subvertê-los. Propõe para a arte uma recepção que se dá coletivamente e por meio da distração ao invés da contemplação, e desloca a dominante ótica que ainda prevalece no cinema tradicional para um modo de recepção que é simultaneamente produção, uma cognição que se faz de modo plurissensorial. A montagem não é acabada, mas enunciada e torna-se, como no espaço *Ma*, um lugar efêmero, fluido e inacabado, num eterno construir. Em ambos os casos, pressupõe um espaço intervalar potencial para uma possibilidade de aparição do movimento, constituindo um universo que não é mas que pode vir a ser”. Constituem o universo do tornar-se, de algo que está em suspensão, da arquitetura espaçotemporal que, simultaneamente, se espacializa e temporaliza. Lugar onde o espectador se transforma em montador, não só racionalmente, mas corporalmente, e lugar onde a montagem abrange a vivência de uma experiência estética.

_Uma abordagem fenomenológica da ideia de participação do público na obra *Cosmococa – Program in Progress* do artista plástico Hélio Oiticica por meio dos conceitos desenvolvidos por Merleau-Ponty em *Fenomenologia da percepção*

Como já asseverado anteriormente, Hélio Oiticica, expoente do experimentalismo nas artes plásticas nos anos 1960 e 1970 no Brasil,

construiu um percurso que nasceu na pintura e se projetou para o espaço tridimensional. Nessa mesma direção, Hélio investiga a expansão do conceito da linguagem cinematográfica e a reconfiguração de seu dispositivo nas experiências *quasi-cinema*, que inclui *Cosmococa*.

Enquanto o cinema tradicional reúne em seu dispositivo original a arquitetura do teatro italiano e um sistema de projeção que fixa o espectador no espaço entre a janela e o projetor, em *Cosmococa* o artista se afasta da lógica de composição, de narração e de discurso presentes na montagem e na forma tradicional de instalação do dispositivo cinema.

Nos ambientes idealizados para as *Cosmococas*, a imagem deixa de ser oferecida de uma perspectiva frontal; ela é multiplicada e espacializada em ambientes imersivos, expandindo seu território de ação. Não estamos mais diante de uma tela, e sim imersos em projeções que sobrepõem e fundem espaços, sofisticando a construção de espaços-tempos múltiplos onde experimentamos.

Cosmococa apresenta propostas de expansão da experiência sensorial do cinema tradicional ao incorporar experiência da obra, noções de uma arquitetura híbrida, constituída pelo espaço físico e pelo espaço imaterial das imagens projetadas, em um espaço a ser ativado em proposições de experiências artísticas vivenciais centradas no corpo.

Hélio projeta *Cosmococas* como espaços-suportes para acontecimentos. É a partir das estruturas abertas que sugere e espera a ocorrência de comportamentos diversos que se fazem por meio de permutadores/operadores privilegiados: corpo, a arquitetura, a imagem e o tempo. Hélio ressalta por meio de *Program in Progress* o aspecto de programa aberto, de seriação e de incompletude permanente da obra, sempre em desenvolvimento e aberta ao público.

Não é possível deixar de notar a proximidade do termo “comportamento” utilizado por Oiticica e as noções de “gesto” e “estilo” usados por Merleau-Ponty. Para esse, os gestos corporais próprios compõem um estilo único do corpo de ser no mundo, criando sua modulação existencial. Oiticica, em *The*

Senses Pointing Towards a New Transformation, faz uma analogia entre a noção de comportamento e a totalidade dos sentidos humanos, e cita o próprio Merleau- Ponty:

O apelo aos sentidos, que pode ser uma concentração 'multi-focal', torna-se importante como um caminho em direção a esta absorção comportamental: olfato-visão-paladar-audição e tato são o que Merleau-Ponty chamou de 'simbologia geral do corpo', onde todas as relações dos sentidos são estabelecidas em um contexto humano, como um contexto humano, como um 'corpo' de significações e não uma soma de significações apreendidas por canais específicos.³⁸

O corpo vem adquirir sentidos desestabilizadores das significações dominantes. É passar do ato corporal mecânico para o ato corporal expressivo. Tal ato se mobiliza nas disponibilidades das situações ambientais, seja enquanto orquestração polifônica do sensorial (ver, sentir, pisar, tocar, cheirar etc.) que traça percepções novas para si e no ambiente, podendo se transformar em perceptos artísticos, seja se expondo às afecções da dança enquanto imersão no ritmo. O corpo deixa de ser instrumento, espaço, superfície, suporte, e passa a integrar uma vivência, no sentido de dar corpo, criar corpo, incorporar. Dissolução dos comportamentos habituais, encaminha novos aprendizados perceptivos, vivenciais, reflexivos, tanto individuais quanto coletivos. O corpo do observador é integrado de vez à obra, a qual adquire capacidade cada vez maior de adaptação às atitudes do observador, e vice-versa. O público e a obra fazem parte de um sistema que é movimentado pelo diálogo dos elementos participantes. O corpo do participante é explorado e requisitado como um todo. As mais variadas sensações físicas acontecem, ultrapassando o visual e o sonoro (cinema tradicional).

O conhecimento é uma apreensão que acontece com o corpo todo, e fica gravado no corpo. Insere-se de modo radical a ideia do corpo em diálogo com a obra, a ideia da obra de arte como processo, do ato artístico como abandono do objeto.

³⁸. OITICICA, Hélio. **The Senses Pointing Towards a New Transformation**. Simpósio Touch Art, Universidade da Califórnia, 1969, p.1.

No ensaio *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin investiga os modos de recepção da obra de arte. Na arquitetura e no cinema, afirma o autor³⁹, a massa distraída é absorvida em seu fluxo, e a recepção se dá coletivamente, segundo o critério da dispersão. Se levarmos em conta que as artes tradicionais são criações culturais, enquanto a necessidade de morar é permanente, podemos concluir que essa forma de recepção é também uma forma instintiva de percepção humana do mundo circundante. Segundo o autor, os edifícios comportam uma dupla forma de recepção: pelo uso e pela percepção, ou também meio tátil e meio ótico. Enquanto as consideradas *high arts* possuem uma forma de recepção individual, na qual a percepção dominante é a ótica, nas formas coletivas de distração encontradas no cinema tradicional prevalece a dominante tátil.

O corpo conecta os espaços e a narrativa, expandindo a dominante ótica à recepção tátil, que se torna o modo privilegiado de percepção da obra. O espectador experimenta no ambiente instalativo o lugar híbrido de uma rede de relações físicas e virtuais que apagam e reescrevem novos espaços. Enquanto no cinema tradicional a recepção prevalece no universo da ótica, aqui o corpo situa-se em diálogo com a obra. Acontece a expansão da arte do plano da imagem para o plano do ambiente, e a supressão do olho como único canal de apreensão sensorial para a imagem em movimento. Nas *Cosmococas*, a percepção dominante é tátil.

As imagens projetadas no espaço expositivo tornam-no dinâmico. Imagens múltiplas oferecem ao visitante possibilidades de narrativas construídas a partir do seu deslocamento pelo espaço. É ele que contrói uma experiência única a partir da sua relação com as imagens, trilha sonora, instruções e outros objetos que compõem a obra. Em uma relação dupla e simultânea, o visitante é ciente da presença do dispositivo que projeta as imagens e fica livre para deslocar-se no espaço e determinar o tempo de apreciação da obra necessário para que os estímulos sensoriais mantenham diálogo com o trabalho. O participante da obra lida com uma percepção de duração única que carrega camadas sobrepostas de diversos fluxos em seu curso: a

³⁹ BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução José Lino Grünnewald. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996, p. 12.

duração do espaço que lhe é exterior, a duração interna da imagem projetada, a duração interna de sua vida interior e uma última que inclui todas essas durações concomitantemente.

Cosmococa busca na instalação princípios estéticos de reorganização do espaço sensorial, em um diálogo com as mutações da nossa relação com o espaço circundante e com os desempenhos possíveis do nosso sistema perceptivo. Coloca em contato, portanto, nossa percepção imediata dos espaços-tempos e, por conseguinte, problematiza esses espaços de realidades plurais compostos por camadas físicas e virtuais que são atravessadas pelo corpo.

Merleau-Ponty aponta em *Fenomenologia da percepção* que na consciência os espaços são distinguidos sobre um fundo de um universo comum; eles se unem no mesmo momento em que se opõem. As imagens experimentadas nos ambientes tornam-se apenas o rastro espacial e temporal dos atos de uma consciência que busca interiorizar o todo, mas lida com uma percepção fragmentária que carrega entrecruzado três fluxos: um exterior, um interior e um terceiro que é interior e exterior concomitantemente. A experiência dos sentidos separados só ocorre em uma atitude muito particular, e não pode servir para análise da consciência direta.

Assim, existe uma atitude natural da visão em que conspiro com meu olhar e através dele me entrego ao espetáculo: agora as partes do campo estão ligadas em uma organização que as torna reconhecíveis e identificáveis. A qualidade, a sensorialidade separada, produz-se quando rompo essa estruturação total de minha visão, quando deixo de aderir ao meu próprio olhar e, em lugar de viver a visão, interrogo-me sobre ela, quero testar minhas possibilidades, desfaço o elo entre minha visão e o mundo, entre mim mesmo e minha visão, para surpreendê-la e descrevê-la. Nessa atitude, ao mesmo tempo em que o mundo se pulveriza em qualidades sensíveis, a unidade natural do sujeito perceptivo é rompida e chego a ignorar-me enquanto sujeito de um campo visual.⁴⁰

Recinto-participação e espaço-comportamento são noções espaciais com interseções de sentido. Como denominador comum tem-se a existência de um corpo situado numa determinada relação espaço-temporal, implicado na

⁴⁰ MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 2011, p. 305.

ação que protagoniza. O espaço por sua vez não é abstrato, pois decorre do corpo e de suas ações, no sentido que propõe Merleau-Ponty.

A experiência do corpo nos ensina a enraizar o espaço na existência.

[...] A experiência revela sob o espaço objetivo, no qual finalmente o corpo toma lugar, uma espacialidade primordial da qual a primeira é apenas o invólucro e que se confunde com o próprio ser do corpo. Ser corpo [...] é estar atado a um certo mundo...nosso corpo não está primeiramente no espaço: ele é o espaço.⁴¹

O dispositivo artístico busca expandir a linguagem cinematográfica para a da instalação, assim como os limites da tela, o número de imagens, os outros objetos e linguagens que compõem o ambiente e as instruções. No ambiente, a imersão é um princípio estético. Gera uma situação na qual a experiência cinema não é apenas uma questão exclusiva do olhar, mas de diversos elementos e estratégias envolvidos, que inclui o acionamento do corpo através de todo o aparato sensorial.

Nesse sentido, a obra é uma construção constantemente atualizada pela experiência do participante, e busca romper antigas limitações predominantemente óticas e contemplativas da recepção visual da imagem plana para conduzir sua experiência a outras formas de relacionamento.

⁴¹ Ibid., p. 205.

CAPÍTULO 4 _PERCURSOS

__Trabalhos de minha autoria e em colaboração com o grupo Poéticas Digitais

Como relatado na introdução desta dissertação, a motivação deste estudo é o campo da arte sob a reflexão particular do artista/pesquisador. Os capítulos anteriores evocam cronologicamente práticas e arquiteturas pré-cinematográficas até os primeiros cinemas e o emprego do dispositivo cinema nos espaços de arte dos Estados Unidos e Brasil durante as décadas de 1960 para 1970 por meio de obras e textos de artistas, cineastas e pensadores.

Neste quarto e último capítulo, apresento obras realizadas por mim e outras criadas junto ao grupo Poéticas Digitais coordenado por Gilberto Prado. As obras são apresentadas em um capítulo separado, pois são trabalhos atuais, desenvolvidos durante o período do mestrado (2014-2016).

Tendo em vista que muitas dessas proposições envolvem material audiovisual, os links <http://ellennunes.com.br> e <http://www.poeticasdigitais.net> estão disponíveis para consultas *online*.

1. Conglomerado, 2015

Instalação (Sesc Sorocaba – Desenvolvido em coautoria com Alexandre Silveira)



Figura 42: *Conglomerado* no Sesc Sorocaba. Sorocaba, SP

Conglomerado são estruturas que criam espaços temporários, fragmentados e disjuntivos, que pretendem se utilizar da infraestrutura e da arquitetura de espaços expositivos para criar espaços-suportes para acontecimentos que reconfigurem ou redefinam o espaço da estrutura existente, potencializando ou requalificando seu uso e ocupação a partir da relação com os usuários daquele espaço e das necessidades da própria instituição.

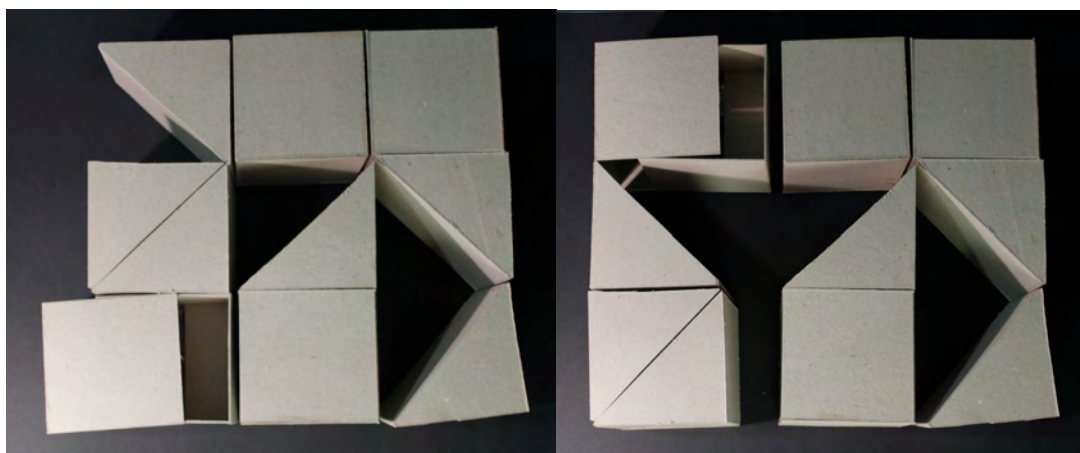
Trata-se de uma estrutura móvel de caibros de peroba rosa, fixados entre si por encaixes e junções de compensado naval parafusadas. Cada retângulo e triângulo da estrutura possui rodízios (rodas), podendo ser movimentado separadamente.

As estruturas são ativadas por um ou mais usuário, que lhes dá um uso específico. Elas não ocupam um local fixo, podendo ser realocadas e reconfiguradas. São estruturas modulares que formam cubos e triângulos. Rodízios conferem mobilidade às estruturas, que podem ser deslocadas e recombinadas, unidas por meio de encaixes entre si. Podem ser configuradas

para criar percursos, espaços para palestras, reuniões, exposições, superfícies para projeções de imagens, assim como suas bancadas e bancos podem ser livremente utilizados, para citar alguns exemplos.

Pretende-se, ainda, engajar a estrutura em atividades da programação do espaço expositivo, como ações educativas, cursos, oficinas, debates, palestras, cinema, dança, literatura, música e teatro.

As estruturas somam 11 módulos. São feitas de caibros, chapas de compensado, rodízios e dobradiças de encaixe. Algumas estruturas possuem elementos particulares, sendo eles: placas de acrílico revestidas com película espelhada, placas coloridas de acrílico, lycra, painéis, bancos, prateleiras, mesas, microfone e alto-falante.



Figuras 43 e 44: Maquete física volumétrica de *Conglomerado* com exemplos de diferentes configurações espaciais



Figuras 45 e 46: Maquete física com todos os módulos de *Conglomerado*

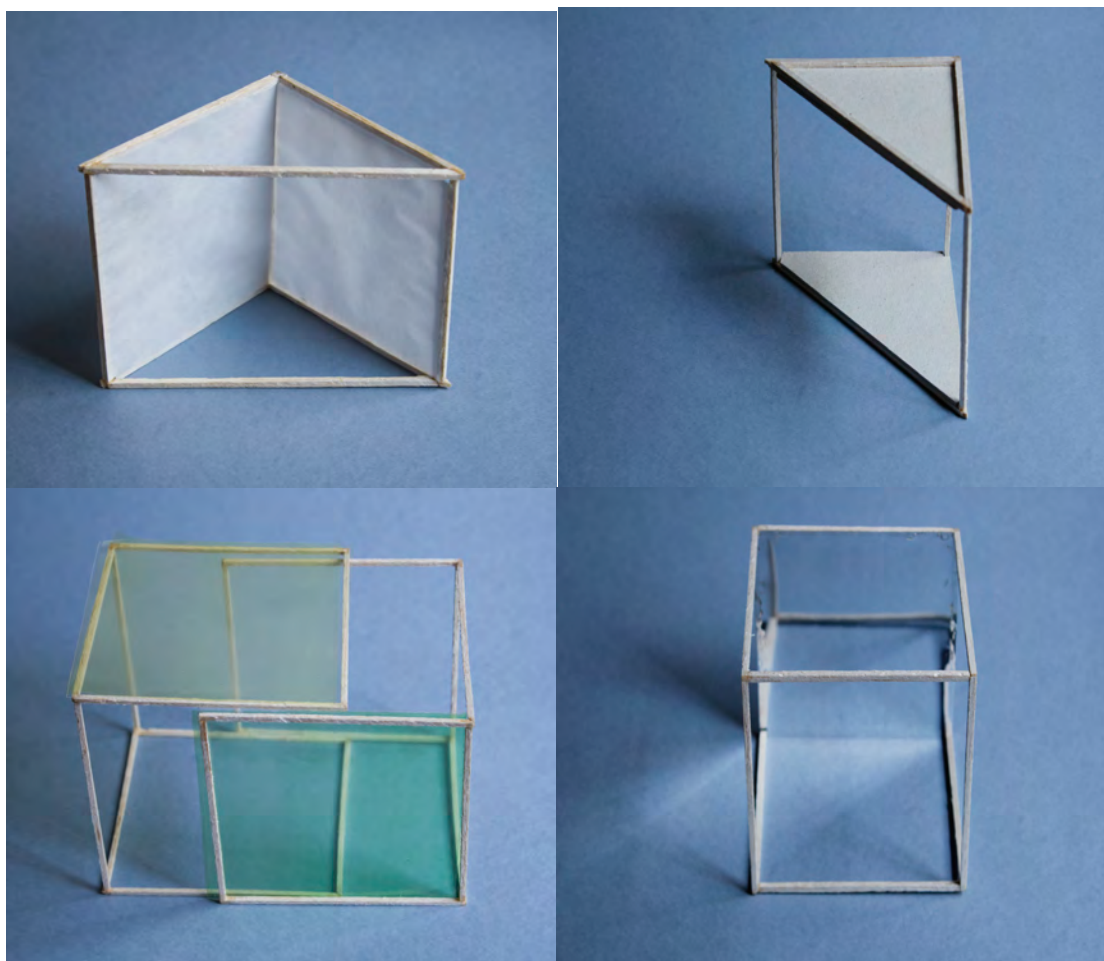


Figura 47: Maquete física: módulos com elementos particulares, como placas de acrílico revestidas com película espelhada, placas de acrílico colorido, lycra, painéis, microfone e alto-falante

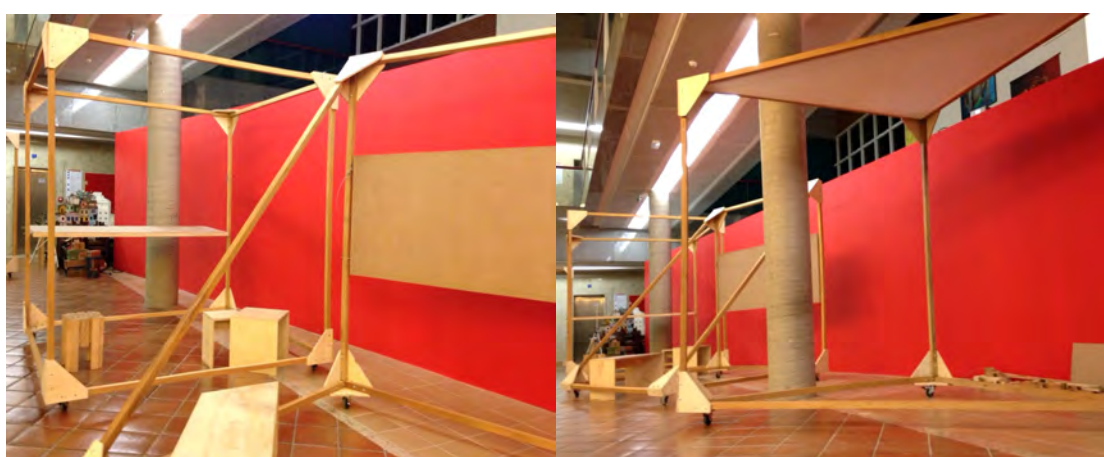


Figura 48: Foto da instalação *Conglomerado* no Sesc Sorocaba. Sorocaba, SP

2. Caixa dos horizontes possíveis, 2014

Instalação (Paço das Artes – Desenvolvido com o grupo Poéticas Digitais)

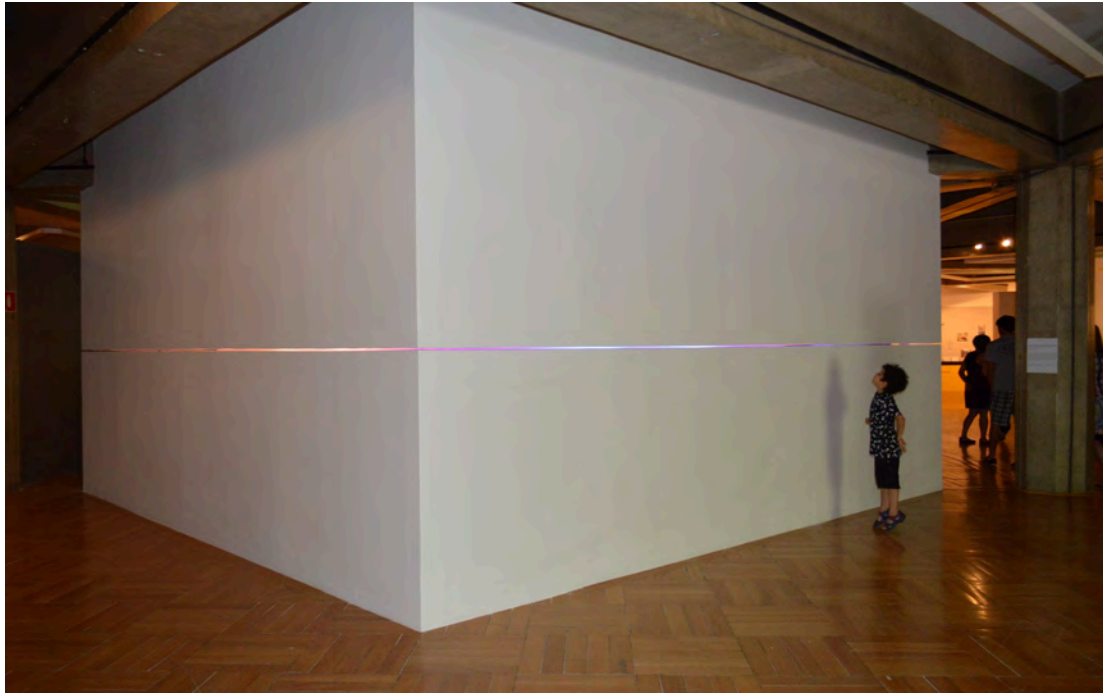


Figura 49: *Caixa dos horizontes possíveis* no Paço das Artes. São Paulo, SP

Caixa dos horizontes possíveis consiste em um cubo espelhado verticalmente sobre o Espaço Quadrado do Paço das Artes, traçando uma fenda de luz que corta o espaço ao meio, de modo a configurar quatro horizontes suspensos na altura do olhar. O espectador pode se deslocar em torno dessa caixa fazedora de horizontes, levando-nos para dentro e para fora do espaço expositivo, aproximando-nos dos quatro pontos cardeais, onde a distância é percebida como uma linha que confunde o céu e o mar.



Figura 50: Maquete digital da *Caixa dos horizontes possíveis*

3. *Mirante 50*, 2014

Instalação interativa (Praça Victor Civita – Desenvolvido com o grupo Poéticas Digitais)



Figura 51: Foto da instalação *Mirante 50* na Praça Vitor Civita. São Paulo, SP

Mirante 50 é uma instalação interativa que faz alusão aos 50 centímetros de terra depositados em toda área contaminada da Praça. O caminhar no pequeno deque de madeira que será construído em cima do canteiro de quatro árvores situado na área de paralelepípedos da Praça, em frente ao antigo incinerador, traz a relação de suspensão, (des)equilíbrio e inacessibilidade.

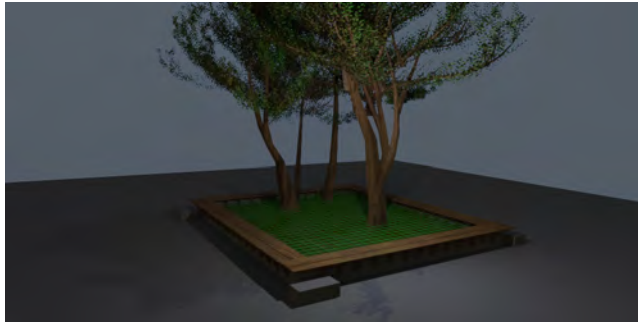


Figura 52: Maquete digital da instalação *Mirante 50*

Ao pisar as pranchas, sensores acionam um sistema de laser que esquadrinha o espaço interno do canteiro em função da posição e número de pessoas que caminham na mureta, propiciando um diálogo entre os participantes e o entorno. As malhas virtuais que se formam redesenham o espaço visível mais inacessível da área plantada, trazendo a sensação de enlevo e deslocamento, numa experiência sinestésica de prazer e alerta.

4. *Palimpsesto*, 2014

Instalação interativa (Museu de Arte Contemporânea de Campinas – MACC)



Figura 53: Foto da instalação *Palimpsesto* no Museu de Arte Contemporânea de Campinas (MACC). Campinas, SP

Um banco de imagens possui registros antigos e atuais da cidade de Campinas. Por meio de sensores de movimento, o visitante ativa o aparecimento e apagamento das imagens projetadas em superfícies de vidro revestidas com película semirreflexiva, que se sobrepõem à arquitetura do espaço expositivo.

Palimpsesto é um dispositivo feito para manejar memórias arquivadas em vídeo. Ao mesmo tempo que projeta memórias individualmente, é capaz de gerar sobreposições e achatar o tempo e o espaço para promover o encontro de momentos. Trazidas a um mesmo lugar e ao agora, as imagens são justapostas, seguem em contiguidade e, para além da noção de palimpsesto, têm de fato um lugar comum, onde acontecem e se confundem.

Nesta instalação homônima, são inseridas no dispositivo imagens apropriadas de cineastas das décadas de 1930 e 1950 que documentam um mesmo objeto, a cidade de Campinas. A seleção de trechos e sua edição serviram como referência para a captação de novas imagens pela artista, que refez os mesmos trajetos em busca de resquícios dessas paisagens do passado. Construiu-se, assim, uma nova memória a ser manejada no dispositivo.

Em duas telas de vidro revestidas de película semirreflexiva, são projetadas separadamente as imagens apropriadas de uma Campinas que se modernizava e as captadas pelo olhar da artista sobre os mesmos espaços deslocados no tempo.

As duas telas segmentam a luz projetada: parte é retida, parte é refletida e parte a atravessa. Sensores de presença detectam o público na sala expositiva e ativam o dispositivo. Ao se deslocar entre as telas e feixes de luz, o espectador completa a obra recebendo as múltiplas projeções em seu corpo.

As imagens que transpõem o vidro seguem um trajeto pelo espaço até se encontrarem na parede; elas coexistem e estabelecem uma sincronia. Da memória de cada um, extrai-se uma terceira camada: Campinas como cenário onde experiências foram vividas. Dessa forma individualizada, a

experiência gera a percepção da ação do tempo sobre a cidade, camadas superpostas no agora.

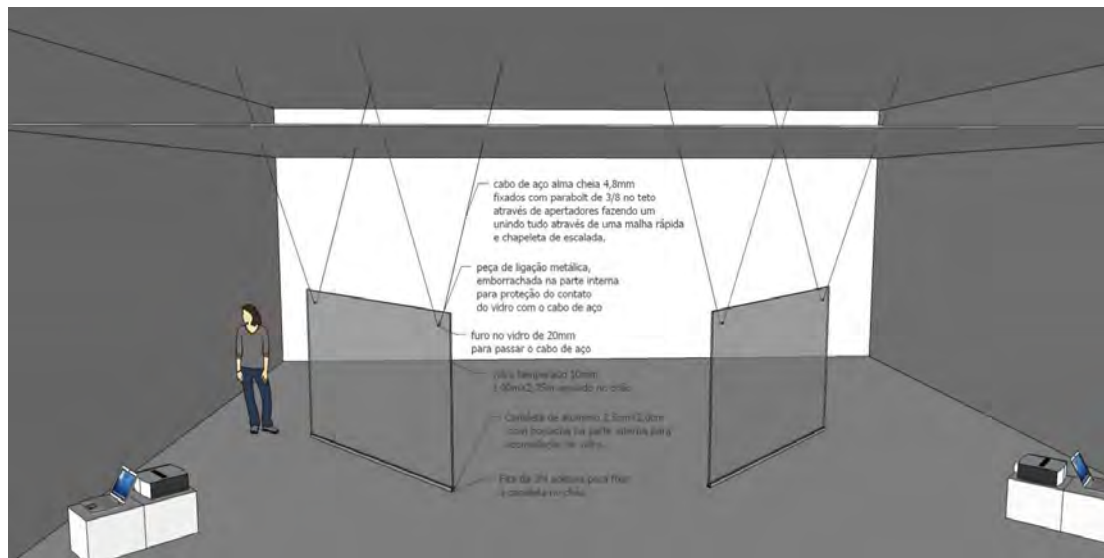


Figura 54: Maquete digital da instalação *Palimpsesto*



Figura 55: *Stills* dos vídeos projetados: à esquerda, imagens da década de 1930 a 1950; à direita, imagens atuais da cidade



Figura 56: Foto da instalação *Palimpsesto* no Museu de Arte Contemporânea de Campinas (MACC). Campinas, SP

5. *Aos cuidados de*, 2014

Instalação (Desenvolvido em coautoria com Mariana Heredia – Instituto Tokonoma, Kassel – Ateliê 2 e 1, São Paulo)

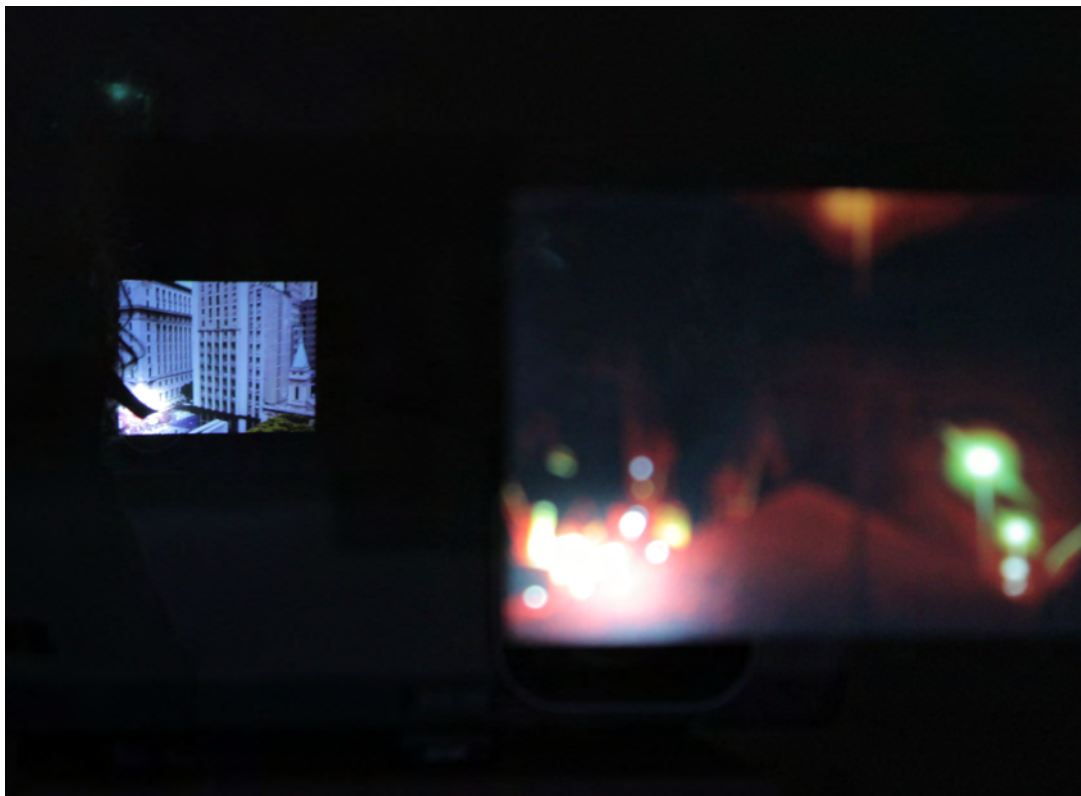


Figura 57: Foto da instalação *Aos cuidados de* no Instituto Tokonoma. Kassel, Alemanha

Registros de rotina da cidade de São Paulo com duração de um minuto são feitos por mim e enviados para uma desconhecida em Kassel, na Alemanha. Ela faz o mesmo e me envia suas imagens. Os vídeos funcionam como cartões-postais, sem palavras ou sons, somente imagens em movimento. Eles integram duas instalações simultâneas em locais distintos que dialogam com a arquitetura dos espaços expositivos. São projetados em superfícies de vidro revestidas com uma película semirreflexiva, onde essas paisagens afetivas se sobrepõem.



Figuras 58 e 59: Fotos da instalação *Aos cuidados de* no Ateliê 2 e 1. São Paulo, SP



Figuras 60 e 61: Fotos da instalação *Aos cuidados de* no Instituto Tokonoma. Kassel, Alemanha

_Percurso

Palimpsesto e *Aos cuidados de* exploram, de diferentes maneiras, a tela transparente, recorrendo ao vidro como suporte. A transparência do vidro permite que o público veja através da imagem projetada, e traz para a imagem o que está atrás dela, incorporando o espaço ao redor. No caso de *Palimpsesto*, a arquitetura do cubo branco; em *Aos cuidados de*, a própria cidade.

A escala das telas em relação ao público é outro elemento explorado em ambas as instalações. Em *Aos cuidados de*, remete às dimensões de um cartão-postal; em *Palimpsesto*, por sua vez, as grandes telas de vidro revestidas de película semirreflexiva são recurso imersivo, já que o público vê todo o seu corpo refletido na tela, sobreposto às imagens urbanas que lá são projetadas, e também à arquitetura do espaço expositivo. A imagem refletida pela película que cobre as paredes do espaço sofre distorções.

Conglomerado possui um de seus espaços como suporte para projeção; é uma tela em formato de triângulo localizada na cobertura de um dos módulos. Outros artistas/colaboradores decidirão a imagem que será projetada, mas sua localização oferece ao público uma visualização atípica: para assistir à imagem de dentro do módulo, é necessário olhar para cima, ou, se estiver no piso superior, olhar para baixo. A relação do corpo do público com a imagem projetada é explorada em todas as obras. *Conglomerado*, composto por módulos móveis, considera a escala humana e o deslocamento do público, além de levar em conta a participação desse, de outros artistas ou da instituição para deslocar esses módulos.

A projeção do horizonte de *Caixa dos horizontes possíveis* leva em consideração a altura entre a linha do horizonte e o olhar do público. Ela ocupa o espaço da caixa e pode ser visualizada de qualquer um dos lados, e convida o público a se deslocar ao redor do objeto. Já em *Mirante 50*, a luz laser é projetada dentro do próprio canteiro. O público se desloca ao seu redor sob as pranchas enquanto observa, olhando para baixo, o acionamento e apagamento da grade virtual formada por essas luzes.

Caixa dos horizontes possíveis possui uma programação de diferentes escalas cromáticas que correspondem a uma localização geográfica e a um horário específico. *Palimpsesto* possui dois arquivos, um com imagens urbanas de Campinas das décadas de 1930 e 1950 e outro com imagens atuais, feitas em 2013. *Aos cuidados de* também trabalha com dois arquivos, um com imagens urbanas feitas por mim em São Paulo, outro com imagens urbanas feitas por outra artista em Kassel. São trabalhos que se utilizam de bancos de dados de imagens digitais que são visualizadas. Enquanto a mudança cromática do horizonte em *Caixa dos horizontes possíveis* segue o horário e a programação da instalação da obra no Paço das Artes, *Palimpsesto* e *Aos cuidados de* são visualizadas nas projeções em combinações randômicas. *Palimpsesto* possui ainda uma interface interativa que é ativada pelo participante. Um dispositivo que percebe a presença do público no centro do espaço expositivo e sincroniza a imagem comum aos dois arquivos, projetando nas telas e no espaço expositivo duas imagens do mesmo local, uma antiga e outra atual. Outro trabalho em que a projeção é acionada pela participação do público é *Mirante 50*, onde os lasers são acionados e desligados a partir do peso do corpo do participante nas pranchas ao redor do canteiro.

As obras autorais e coautorais aqui apresentadas formam um núcleo heterogêneo de pesquisas. São manifestações de reflexões e de caminhos possíveis da espacialização da arte, do deslocamento do dispositivo cinema, da retomada de práticas pré-cinematográficas sobre o impacto das novas tecnologias no campo das artes hoje.

_Considerações finais

Mas, de todos estes sítios, interessam-me mais os que se relacionam com todos os outros sítios, de uma forma que neutraliza, secunda, ou inverte a rede de relações por si designadas, espelhadas e refletidas. Espaços que se encadeiam uns nos outros, mas entretanto contradizem todos os outros.

Michel Foucault, *De outros espaços*

Esta dissertação aborda o dispositivo cinema em três viradas históricas: nos momentos de transição para o modernismo, pós-modernismo e contemporaneidade. Essas passagens pontuam rupturas e atualizações do dispositivo cinema, enquanto revelam as circunstâncias do deslocamento das salas escuras para o cubo branco.

As primeiras experiências do cinema estão contextualizadas no momento de organização de uma sociedade urbana e dos novos modos de produção industrial (fordista), que criam novas necessidades, maneiras de consumo e lazer para os trabalhadores. A reorganização do conhecimento desse período se dá a partir do rompimento das capacidades produtivas e cognitivas com modelos renascentistas ou clássicos para a emergência de uma visão moderna e heterogênea⁴². O *cinema modelo* (Phillipe Dubois), que se estabelece como dominante até hoje, é baseado na síntese de fragmentos, e privilegia o agenciamento da visão. Nessa situação, o corpo do observador torna-se termo neutro ou invisível, condicionado pelas estratégias de seu dispositivo.

A transição das práticas da lanterna mágica para as experiências pré-cinematográficas é marcada pela publicação do artigo científico sobre a persistência retiniana em 1825, que influencia a criação de diversos dispositivos ótico-mecânicos, como o taumatrópio (1824), fenaquistiscópio (1829), zootrópio (1834), estereoscópio (1838), *flip book* (1829), mutoscópio

⁴² CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador**: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

(1894), praxinoscópio (1876) e o teatro ótico (1888). Esses aparatos óticos são inventos que privilegiam a visão, fundamentados na síntese de movimento obtido a partir da sequência de imagens fixas, e antecedem à invenção do cinematógrafo dos irmãos Lumière, marco inicial da história do cinema. Paralelo ao desenvolvimento desses aparatos, outros modos de experiência de movimento baseados na movimentação de uma imagem fixa e no deslocamento do corpo do público são vivenciados nas arquiteturas imersivas dos Panoramas e Dioramas, nos quais o corpo do espectador está imerso na imagem, e efeitos especiais são utilizados com o objetivo de ativar todos os sentidos.

A mudança de paradigma da sociedade industrial para a sociedade de serviços marca a passagem para o pós-modernismo. Essa mudança é produto da crise em vários campos da sociedade, que inclui a economia, a cultura e o meio ambiente. O declínio do papel do Estado promove uma organização da sociedade mais horizontalizada. Esse período do capitalismo tardio é marcado por profundas transformações políticas, culturais e comportamentais em todo o mundo.

Nesse contexto, o circuito artístico internacional é deslocado da Europa para ser representado pela produção norte-americana. A crise da arte nesse período está circunscrita na passagem dos anos 1960 para os anos 1970, quando ocorre uma ruptura definitiva e drástica com o cânone da escultura e um esgarçamento dos conceitos de todas as categorias artísticas.

O estabelecimento de uma sociedade menos hierarquizada, que baseia todas as suas relações na intercambialidade, isto é, num sistema de equivalência de valores dado pelo dinheiro e pelo mercado⁴³, repercute nas relações entre poder institucional e discurso artístico. O momento proporciona a abertura e o trânsito de práticas entre instituições. A escultura deixa de ser autorreferente, e passa a se relacionar com o espaço e outras mídias. Os artistas se apropriam do dispositivo cinema, que, deslocado de seu contexto original, passa a operar dentro do espaço institucional da arte, em sua arquitetura

⁴³ WISNIK, Guilherme. **Dentro do nevoeiro**: diálogos cruzados entre arte e arquitetura contemporânea. Tese (Doutorado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012, p.42.

para o seu público. Os artistas aqui apresentados operam na desmontagem do dispositivo cinema, a favor do discurso artístico dominante no período da espacialização da escultura, que inclui uma expansão do seu papel. Eles passam a atuar de maneira múltipla e mais ativa no debate crítico do período por meio de uma produção prática e teórica.

Nessas circunstâncias, artistas baseados nos Estados Unidos como Anthony McCall, Paul Sharits e Stan VanDerBeek retratam o contexto internacional, e Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, o contexto nacional. As obras *Line Describing a Cone* (1973), *Shutter Interface* (1975), *Movie Drome* (1957-1965) e *Cosmococa* (1973-1974) são trabalhos que revelam, nos espaços expositivos, os projetores cinematográficos que ficavam ocultos nas salas de cinema. Essas obras trabalham com a espacialização da imagem e imaterialidade da luz, manejadas em projeções múltiplas e combinações aleatórias que exploram e revelam o projetor e a arquitetura supostamente neutra do cubo branco.

O rompimento do dualismo moderno entre realidade e representação está no abandono da imagem representativa e da linearidade narrativa do cinema tradicional. Enquanto o *cinema modelo* traz a imagem representativa, os artistas usam a imagem de modo relacional por meio de formas geométricas, campos de cor e fluxos de imagem que se transformam em um movimento contínuo.

Enquanto o arco proscênio dos antigos teatros gregos separava o público do espetáculo, nas salas de cinema ele opera como uma divisão entre a imagem projetada e o espectador. O deslocamento do dispositivo cinema para os espaços da arte promove um rompimento espacial do dualismo realidade e representação, já que a arquitetura dos espaços expositivos não possui arco proscênio e, com isso, uma divisão hierárquica do espaço. Isso corresponde em grande medida à perda da aura da obra de arte, aura esta que antes destacava a arte da realidade mundana, situando-a em um plano quase sagrado, hierarquicamente separado da vida⁴⁴. Assim, na aproximação entre

⁴⁴ BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução José Lino Grunnewald. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996, pp. 2-3.

arte e vida que acontece no contexto artístico, o dispositivo cinema passa a ser entendido como ferramenta para criação de um campo imanente e relacional, uma realidade que parece estar acessível à manipulação e à transformação, daí sua enorme vitalidade.

Os avanços da tecnologia desse período emparelham os primeiros computadores e transmissões via satélite. É o momento de influência do pensamento sistêmico⁴⁵, das teorias de informação, da lógica de circulação e armazenamento de dados. VanDerBeek explora essa lógica em *Movie Drome* (1957-1965) por meio de uma velocidade visual gerada a partir de um banco de dados de imagens midiáticas apropriadas.⁴⁶

Enquanto a espacialização da arte no cenário internacional está inserida na problematização da categoria escultura, no Brasil ganha força na crise da pintura, problematizada no “Manifesto Neoconcreto” (1959), que influencia e transforma profundamente a produção de Hélio Oiticica.

O cenário nacional, que estava sob a ditadura militar desde 1964, sofre com o endurecimento provocado pela decretação do AI-5, em dezembro de 1968. O posicionamento de Hélio em relação ao meio ambiente mostra-se favorável tanto a uma prática artística de natureza mais pluralista quanto a uma política de resistência. Em oposição a uma proposta panfletária direta e declarada, Oiticica tenta encontrar coerência em um momento de desarranjos e divergências políticas e estéticas.⁴⁷

Cosmococa – Program in Progress é idealizada por Hélio em parceria com o cineasta Neville D’Almeida nos anos 1973 e 1974 durante o período que vive em Nova York⁴⁸. Reivindica o pensamento sistêmico com um programa aberto, seriado, com processos de interação entre seus elementos e de

⁴⁵ CAPRA, Fritjof. **O ponto de mutação**. São Paulo: Cultrix, 2004.

CAPRA, Fritjof. **The Systems View of Life: a Unifying Vision**. London: Cambridge UK, 2015.

⁴⁶ SUTTON, Gloria. **The Experience Machine**: Stan VanDerBeek’s Movie-Drome and the Expanded Cinema. Cambridge, MA: The MIT Press, 2015.

⁴⁷ ASBURY, Michael. **Hélio Oiticica e a ditadura militar no Brasil**. Disponível em: <<http://em1964.com.br/helio-oiticica-e-a-ditadura-militar-no-brasil-por-michael-asbury/>>.

Acesso em: 10 ago. 2015.

⁴⁸ Depois de participar da importante exposição *Information*, curada por Kynaston McShine no Museum of Modern Art (julho de 1970), e de ganhar uma bolsa da Fundação Guggenheim, Oiticica fixou residência em Nova York (novembro de 1970). Hélio ficou por lá até 1978, quando problemas com a imigração o trouxeram de volta ao Brasil.

incompletude permanente da obra, aberta a colaborações e em desenvolvimento constante pelo participante. Cada instalação participativa de *Cosmococa* foi concebida independentemente, e inclui uma sequência de *slides* com trilha sonora. A intensificação da circulação de imagens do período se manifesta na projeção contínua dos *slides*, que devem ser projetados em *loop*. A escolha do desenvolvimento em blocos e do *Program in Progress* foi inspirada em *Galáxias*⁴⁹, de Haroldo de Campos, com sua lógica de simultaneidade e continuidade.

Como crítica à subjetividade autoral, as imagens utilizadas nas instalações apontam para outros artistas, capas de livros, LPs, e outras superfícies são apropriadas e sofrem interferências de Hélio e Neville, que desenham por meio da sobreposição do pó branco da cocaína nessas imagens. O uso da cocaína indica, segundo Hélio, um elemento que proporciona um dilatamento da consciência e uma percepção diferente de tempo⁵⁰. As imagens são projetadas em *slides*, onde a experiência do tempo dessas ações é condensada. A troca de *slides* feita pelo projetor remete a práticas pré-cinematográficas que trazem a fragmentação do cinetismo, ativando a desmontagem do dispositivo cinema.

As instalações trazem “instruções de performance” a serem executadas pelos participantes, além de objetos como redes, cadeiras, colchões, bexigas, almofadas em formas geométricas, e até mesmo uma piscina. Os objetos articulam o espaço, criam percursos e inserem o corpo do público, ativando todos os sentidos. É uma experiência de descondicionalidade, em um cinema que só se constrói com a participação do público.

A ideia de uma inserção mais participativa do público presente no movimento neoconcreto e na obra de Hélio Oiticica⁵¹ é influenciada por conceitos da fenomenologia de Merleau-Ponty, e por isso a participação é mais intensa na

⁴⁹ *Galáxias* é um livro experimental escrito por Haroldo de Campos, um dos maiores nomes da poesia concreta brasileira. Escrito ao longo de treze anos (1963-1976), está no limite entre a prosa e a poesia.

⁵⁰ OITICICA FILHO, César; COELHO, Frederico. (Orgs.). **Hélio Oiticica**. Conglomerado Newyorkaises. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, pp. 49-64.

⁵¹ FAVARETTO, Celso. **A invenção de Hélio Oiticica**. 2. ed. São Paulo: Edusp, 2015, pp. 42-43.

produção nacional, exercendo uma enorme influência no pensamento e na obra de Oiticica.

Cosmococa busca romper de maneira incisiva a unilateralidade do cinema espetáculo e o condicionamento do espectador, oferecendo liberdade de comportamento e inserção radical do corpo do público e suas possibilidades de interação com o ambiente, com objetos e com as imagens projetadas em espaços simultâneos. *Cosmococa* articula uma posição entre facções aparentemente inconciliáveis: o lazer desprogramado, a cultura popular midiática, o cinema e as artes plásticas (*high arts*), e busca, assim, superar o cinema tradicional com “um novo comportamento perceptivo” e um “dilatamento de consciência”, que proporciona uma ruptura radical com o papel do espectador.

A última passagem, do pós-modernismo para o contemporâneo, é caracterizada pela liquidez do capital e de processos econômicos realizados de forma transnacional. É também um momento em que acontece um rápido desenvolvimento das tecnologias de informação, e a grande revolução nos sistemas de circulação da informação, que vinha se desenhando desde a transição da sociedade de produção industrial para a sociedade pós-industrial, intensifica-se a partir dos anos 2000. A tecnologia digital e a internet impactam em razão de uma inigualável capacidade de armazenamento e mobilidade, abole barreiras físicas e temporais e coloca todos em contato permanente. As relações se dão em nuvens financeiras e redes virtuais.⁵²

Os anos 1960-1970 deixam seu legado no cenário artístico contemporâneo. A estratégia de *Line Describing a Cone*, *Shutter Interface*, *Movie Drome* e *Cosmococa* de transformar o processo de criação e recepção dos trabalhos em momentos compartilhados de diálogo e negociação é um aspecto expressivo no pensamento empregado na criação de *Conglomerado*, *Mirante 50* e *Palimpsesto*. A lógica da existência de um banco de dados usada em *Movie Drome* se difunde e se torna de fácil acesso com a tecnologia digital, já

⁵² WISNIK, Guilherme. **Dentro do nevoeiro**: diálogos cruzados entre arte e arquitetura contemporânea. Tese (Doutorado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, p.13.

que esta favorece a criação e a manipulação de enormes quantidades de arquivos digitais, procedimento este intensamente explorado em *Caixa dos horizontes possíveis*, *Palimpsesto* e *Aos cuidados de*. A internet, que permite agilidade no intercâmbio de dados, foi utilizada em *Aos cuidados de*, já que possibilitou a troca de imagens com uma artista que residia em outro país. A combinação aleatória de múltiplas projeções estão presente em *Shutter Interface*, *Movie Drome*, *Cosmococa*, *Palimpsesto* e *Aos cuidados de*.

O *input/output* podem acontecer por meio de uma proposta, que é a entrada para a obra de outros artistas e da interação com o público, como acontece em *Conglomerado*, por meio de seu espaço que funciona como suporte para acontecimentos. Podem acontecer também quando associados a tecnologias de projeção da imagem em tempo real, como em *Movie Drome*, ou associados a atualizações tecnológicas e estratégias de engajamento do público a partir de um banco de dados baseado na geolocalização, como ocorre em *Caixa dos horizontes possíveis* ou, ainda, do acionamento da sincronização de dados a partir da localização do público, procedimento empregado em *Palimpsesto*. São trabalhos, portanto, que contam com modos de participação que ativam a obra por meio de plataformas de computação de código aberto, opções cada vez mais acessíveis usadas para o desenvolvimento e controle de objetos interativos, que convivem com mecanismos menos sofisticados, como os sensores de baixa tecnologia que acionam os aspersores e os lasers a partir do peso e da presença do público usados sobre as plataformas do deck da Praça Victor Civita em *Mirante 50*.

Foucault refere-se a utopias e heterotopias como os dois tipos principais de espaços. O autor descreve as utopias como sítios sem lugar real, que apresentam a sociedade numa forma aperfeiçoada, ou totalmente virada ao contrário. No entanto, prossegue o autor, há também, em todas as culturas, espaços reais, que são espécies de utopias realizadas, nas quais todos os outros sítios reais dessa dada cultura podem ser encontrados e, simultaneamente, representados, contestados e invertidos. Enquanto as utopias são espaços fundamentalmente irreais, as heterotopias são

atribuídas a lugares que estão fora de todos os lugares, apesar de ser possível apontar sua posição geográfica na realidade.⁵³

Característica das heterotopias, o deslocamento do dispositivo cinema para os espaços da arte se dá em um momento de crise da arte, na passagem dos anos 1960 para os anos 1970; é um desvio em relação à norma, que coexiste com o *cinema modelo*. A produção artística que emprega o dispositivo cinema retoma estratégias, práticas e tecnologias de diferentes tempos, que são justapostas no espaço expositivo. O espaço do *cinema modelo* e o espaço da arte são simultaneamente representados, contestados e invertidos.

O tempo nas heterotopias é chamado de heterocronia – encontra-se em ruptura com o tempo tradicional⁵⁴. A inserção do dispositivo cinema nos espaços da arte impacta na dilatação do tempo de fruição das obras, cria um outro tempo dentro do museu. A duração da experiência é determinada pelo público, que participa da obra em uma realização libertária, rompendo com o tempo tradicional, colocando em xeque o tempo produtivo do capitalismo para instaurar o tempo do prazer, em uma suspensão do princípio da realidade. A tecnologia digital e de rede transgride barreiras físicas e temporais, colocando todos em contato permanente.

As heterotopias possuem um sistema de abertura e fechamento, que ao mesmo tempo as isola e lhes permite a penetração. Não se pode entrar nelas sem um certo tipo de permissão e sem se submeter a certos procedimentos⁵⁵. A participação é um de seus princípios.

Seu último princípio é de ilusão e compensação. Ele cumpre uma função em relação ao espaço restante, e essa função se estende entre polos extremos. Ou cria um espaço de ilusão que evidencia todo o espaço real, todas as alocações onde a vida humana acontece, como espaços mais ilusórios ainda, ou, ao contrário, cria espaços meticulosamente organizados, perfeitos, que

⁵³ FOUCAULT, Michel. **De outros espaços**. Tradução Pedro Moura. Conferência proferida no Cercle d'Études Architecturales. Paris, 14 mar. 1967, p.3.

⁵⁴ Ibidem, p.6.

⁵⁵ Ibidem.

colocam em evidência a desorganização do restante dos espaços – são as heterotopias de compensação.

Em uma sociedade na qual a imagem parece ter se tornado autônoma, *outros cinemas* propõem abarcar novas situações de relação com a imagem em movimento. São espaços complexos, constituídos por lugares e tempos distintos que se atualizam incessantemente, nos quais superfícies híbridas de luz e movimento se conjugam com a participação e a imersão do público.

REFERÊNCIAS

Livros

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo e outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.

AITKEN, Doug. **Broken Screen: Expanding the Image, Breaking the Narrative** 26 Conversations with Doug Aitken. New York: D.A.P. / Distributes Art Publishers, 2006.

ARGAN, Giulio Carlo. **História da arte como história da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

ATKINS, Robert; FRIELING, Rudolf; GROYS, Boris; MANOVICH, Lev. **The Art Of Participation: 1950 to Now**. London: Thames & Hudson, 2008.

AUGÉ, Marc. **As formas do esquecimento**. Tradução Ernesto Sampaio. Almada: Íman Edições, 2001.

_____. **Não-lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade**. São Paulo: Papyrus, 1994.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 2012.

BENEVOLO, Leonardo. **A arquitetura no novo milênio**. São Paulo: Estação Liberdade, 2007.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução José Lino Grünnewald. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996.

BERGSON, Henri. **Duração e simultaneidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

_____. **Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção: como a arte reprograma o mundo**

contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

_____. **Estética relacional**. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BRAGA, Paula. (Org.). **Fios soltos**: a arte de Hélio Oiticica. São Paulo: Perspectiva, 2011.

BRAGA, Paula. **Hélio Oiticica**. São Paulo: Folha de S.Paulo; Instituto Itaú Cultural, 2013.

BRITO, Ronaldo. **Neoconcretismo**: vértice e ruptura do projeto construtivo brasileiro. São Paulo: Cosac Naify, 1999.

BUCHMANN, Sabeth; CRUZ, Max Jorge Hinderer. **Hélio Oiticica & Neville D’Almeida**: cosmococa. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2014.

BUCK-MORSS, Susan. **Walter Benjamin**: escritor e revolucionário. Buenos Aires: Interzona, 2005.

CAMPOS, Haroldo de. **Galáxias**. São Paulo: Editora 34, 2004.

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

CAPRA, Fritjof. **O ponto de mutação**. São Paulo: Cultrix, 2004.

_____. **The Systems View of Life**: a Unifying Vision. London: Cambridge UK, 2015.

CARNEIRO, Beatriz Scigliano. **Relâmpagos com claror**: Hélio Oiticica e Lygia Clark, vida como arte. São Paulo: Imaginário; FAPESP, 2004.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea**: uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

CHIPPA, Herschel Browning. **Teorias da arte moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

- COMMENT, Bernard. **The Panorama**. London: Reaktion Books, 1999.
- COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação. São Paulo: Scritta, 1995.
- COSTA, Luiz Cláudio (Org.). **Dispositivos de registro na arte contemporânea**. Rio de Janeiro: Contra Capa; FAPERJ, 2009.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador**: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- CRIMP, Douglas. **Sobre as ruínas do museu**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- DIONISIO, Emerson; RESENDE, Ricardo. **Marcelo Moscheta**. São Paulo: BEI Comunicação, 2011.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1962.
- EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- FATORELLI, Antonio. **Fotografia Contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias**. São Paulo: Senac, 2013.
- FAVARETTO, Celso. **A invenção de Hélio Oiticica**. 2. ed. São Paulo: Edusp, 2015.
- FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília (Orgs.). **Escritos de artistas: anos 60/70**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

- FOSTER, Hal. **O complexo arte-arquitetura**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- FOUCAULT, Michel. **De outros espaços**. Tradução Pedro Moura. Conferência proferida no Cercle d'Études Architecturales. Paris, 14 mar. 1967.
- FRAMPTON, Kenneth. **Modern Architecture: a Critical History**. New York: Thames and Hudson, 1992.
- GERNSHEIM, Helmut; GERNSHEIM, Alison. L. J. M. **Daguerre: the history of the diorama and the daguerreotype**. Michigan: Dover Publications, 1968.
- GROYS, Boris. **Art Power**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.
- KRAUSS, Rosalind. **Passages in Modern Sculpture**. Cambridge, MA: The MIT Press, 1981.
- LIMA, Sueli (Org.). **Experiência crítica: Ronaldo Brito**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- LIPPARD, Lucy. **Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972**. New York: Praeger, 1973.
- MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- _____. **Arte e mídia**. 3 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.
- _____. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: Edusp, 1996.
- _____. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.
- MACIEL, Katia. **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.
- MANNING, Erin. **Relationescapes: Movement, Art, Philosophy**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2009.
- MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Senac, 2008.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo:

Martins Fontes, 2011.

_____. O cinema e a nova psicologia. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal; Embrafilmes, 1983.

_____. **O visível e o invisível**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

MONDLOCH, Kate. **Screens**: Viewing Media Installation Art. London: University of Minnesota Press, 2010.

MONTANER, Josep Maria. **Depois do movimento moderno**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2001.

NESBITT, Kate (Org.). **Uma nova agenda para a arquitetura**: antologia teórica (1965-1995). São Paulo: Cosac Naify, 2010.

O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco**: a ideologia do espaço da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

OITICICA FILHO, César (Org.). **Hélio Oiticica**: museu é o mundo. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2011.

_____; COELHO, Frederico (Orgs.). **Hélio Oiticica**: Conglomerado Newyorkaises. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2013.

OITICICA, Hélio; ALMEIDA, Neville de. **Cosmococa**. Argentina: Fundação Eduardo F. Constantini, 2005.

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

_____. **The Senses Pointing Towards a New Transformation**. Simpósio Touch Art, Universidade da Califórnia, 1969.

OKANO, Michiko. O espaço Ma e Hélio Oiticica. In: GREINER, Christine; FERNANDES, Ricardo Muniz (Orgs.). **Tokyogaqui**: um Japão imaginado. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2008.

PARENTE, André. A forma cinema. In: MACIEL, Katia (Org.). **Transcinemas**.

Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PRADO, Gilberto. **Arte telemática**: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: estética e política. São Paulo: EXO Experimental org; Editora 34, 2005.

_____. **O espectador emancipado**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SALOMÃO, Waly. **Hélio Oiticica**: qual é o parangolé? – E outros escritos. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

SCOVINO, Felipe (Org.). **Encontros**: Cildo Meireles. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009.

SKES, Krista (Org.). **O campo ampliado da arquitetura**: antologia teórica (1993-2009). São Paulo: Cosac Naify, 2013.

SPERLING, David. Corpo + Arte = Arquitetura. In: BRAGA, Paula. **Fios soltos**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

SUDERBURG, Erika (Ed.). **Space, Site, Intervention**: Situating Installation Art. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

SUTTON, Gloria. **The Experience Machine**: Stan VanDerBeek's Movie-Drome and the Expanded Cinema. Cambridge, MA: The MIT Press, 2015.

WOOD, John; HULKS, David; POTTS, Alex. **Modern Sculpture Reader**. Leeds: Henry Moore Institute, 2007.

XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro:

Edições Graal: Embrafilmes, 1983.

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

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema.** New York: E. P. Dutton & Co., Inc. 1970.

Trabalhos acadêmicos

BRAGA, Paula. **A trama da terra que treme:** multiplicidade em Hélio Oiticica. Tese (Doutorado) – Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

BUENO, Claudio. **Que lugar é Este?** Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

DWEL, Zizette Lagnado. **O mapa do programa ambiental.** Tese (Doutorado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.

FAVARETTO, Celso. **Moderno, pós-moderno, contemporâneo na educação e na arte.** Concurso de Livre-Docência, Departamento de Metodologia do Ensino e Educação Comparada, Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

FARIAS, Agnaldo. **Esculpindo o espaço:** a escultura contemporânea e a busca de novas formas de relação com o espaço. Tese (Doutorado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1997.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Sobre o modo de pensar merleau-pontyano.** Notas de aulas. Disciplina Percepção em Merleau-Ponty, Whitehead e na nova crítica americana. – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

MELLO, Christine. **Cinemáticas**: experiências do movimento em práticas artísticas contemporâneas. Pós-doutorado – Departamento de Artes Plásticas, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

NUNES, Ellen de Medeiros. **Palimpsesto**: estudos sobre a percepção de camadas móveis espaço-temporais para além do plano da imagem. Monografia – Departamento de Artes Visuais, Faculdade Santa Marcelina, São Paulo, 2012.

_____. **Reminiscências**: um processo exploratório e diálogos via The Cremaster Cycle do artista Matthew Barney. Iniciação científica – Departamento de Artes Visuais, Faculdade Santa Marcelina, São Paulo, 2012.

WISNIK, Guilherme. **Dentro do nevoeiro**: diálogos cruzados entre arte e arquitetura contemporânea. Tese (Doutorado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

Catálogos

DUBOIS, Philippe. **Movimentos improváveis**: o efeito cinema na arte contemporânea. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2003. Catálogo de exposição.

LAGNADO, Lisette. **Crelazer, ontem e hoje**. In: Caderno SESC_Videobrasil, v.3. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2007, pp. 50-59.

MACIEL, Katia (Org.). **Cinema sim**: narrativas e projeções. Itaú Cultural: São Paulo, 2009. Catálogo de exposição.

MCCALL, Anthony. **Line Describing a Cone e filmes correlatos**. São Paulo: Luciana Brito Galeria, 2011, pp. 17-21. Catálogo de exposição.

Materiais em suporte eletrônico

ASBURY, Michael. **Hélio Oiticica e a ditadura militar no Brasil**. Disponível em: <<http://em1964.com.br/helio-oiticica-e-a-ditadura-militar-no-brasil-por-michael-asbury/>> . Acesso em: 10 ago. 2015.

JONES, Kristin. **Paul Sharits**. Disponível em: <http://www.frieze.com/issue/review/paul_sharits>. Acesso em: 06 ago. 2015.

Programa Hélio Oiticica. Itaú Cultural. Disponível em: <<http://www.itaucultural.org.br/programaho/>>. Acesso em: 10 ago. 2015.

SOGABE, Milton. **O corpo do observador nas artes visuais**. Disponível em <<http://www.anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/161.pdf>>. Acesso em: 23 jun. 2014.

Filmes e áudios

ADEUS À LINGUAGEM. Direção: Jean-Luc Godard. [S.l.], 2014.

HÉLIOPHONIA. Direção: Marcos Bonisson. Produção: César Oiticica Filho. Edição: Joana Brea. [S.l.], 17min.

HO. Ivan Cardoso. [S.l.], 1979. 13min.

OITICICA, Hélio e CAMPOS, Haroldo, 1971. Heliotape. OITICICA Filho, César (Org.). Rio de Janeiro: Projeto HO. Transcrição em PHO 396.71.

OITICICA, Hélio e VERGARA, Carlos, 1973. Heliotape. OITICICA Filho, César (Org.). Rio Janeiro: Projeto HO, Transcrição em PHO 0503.74.

SOCIALISM. Direção: Jean-Luc Godard. [S.l.], 2010.

Periódicos

ANJOS, Moacir. **As ruas e as bobagens**: anotações sobre o delirium

ambulatorium de Hélio Oiticica. Publicação do Programa de Pós- Graduação em Artes Visuais, Departamento de Artes Plásticas, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, v. 9, n. 20, São Paulo, 2012.

BUENO, Claudio; PRADO, Gilbertto. **Lugares provisórios**. Revista USP. São Paul: CCS/USP, n. 86, 2010, pp. 78-95.

DUBOIS, Philippe. O cinema vai ao museu. Revista Ciência Hoje, Suplemento trimestral, Especial sobre Cultura. Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, RJ, set. 2012. Entrevista concedida a Consuelo Lins e Isabela Fraga.

KRAUSS, Rosalind. **A escultura no campo ampliado**. Revista Gávea. Rio de Janeiro, 1985, p. 129-137.

OITICICA, Hélio. A arte penetrável de HO. **Folha de S.Paulo**, São Paulo, 16 nov. 1985. Entrevista concedida a Ivan Cardoso.

TEZZA, Cristovão. **A polifonia como categoria ética**. Revista Cult Especial Biografias, Biografia e Crítica # 4: Fiódor Dostoiévski – O profeta da literatura russa. São Paulo, 2006.