

DO QUASE AO CINEMA É INSTALAÇÃO

Ultimamente vemos surgir, em relação a um certo campo de experimentação do cinema, termos tais como cinema expandido, pós-cinema, cinema de artista, cinema de exposição, cinema do dispositivo – este último termo, criado por nós. O que há de comum entre todos esses termos é uma certa forma de pensar o cinema em relação com dois outros campos de problema, o da arte contemporânea e o das novas mídias. Razão pela qual intitulamos nosso último livro de *Cinema em trânsito: cinema, arte contemporânea e novas mídias* (Azougue, 2011), livro que comenta uma série de experimentações cinematográficas seminais realizadas em espaços outros, fora da sala de cinema.

Entretanto, do ponto de vista da prática, as formas de representação do cinema já nascem, como veremos, juntamente com processos de recriação de seu dispositivo. Deixando de lado o contexto e os autores que, no início dos anos de 1970, discutiram o processo ideológico do sistema cinema, e trazendo a discussão para o presente, podemos recolocar o problema dizendo que o cinema já nasceu multimídia. A exemplo do que vem sendo dito sobre as novas tecnologias de comunicação, podemos afirmar que, em seu dispositivo, o cinema faz convergir três dimensões diferentes: a arquitetura da sala, herdada do teatro italiano (os anglo-saxões usam, até hoje, o termo *movie theatre* para designar essa sala); a tecnologia de captação e projeção da imagem e cujo padrão foi inventado no final do século XIX por Edison; e a forma narrativa (estética da transparência) adotada pelo cinema em torno dos anos de 1910, em particular o cinema de Hollywood, sob a influência da vontade de viajar sem se deslocar.

Não é à toa que, de hábito, quando pensamos em cinema, a imagem que nos vem à cabeça é a de um espetáculo que envolve ao menos estes três elementos distintos: uma sala escura, onde há uma projeção de uma imagem em movimento que conta uma história em cerca de uma hora e meia.

Quando se diz que os irmãos Lumière inventaram o cinema, esquece-se, muito frequentemente, que o *Cinematographo* só continha as duas primeiras dimensões acima mencionadas. Apenas recentemente começou-se a distinguir de forma sistemática o cinema dos primeiros tempos, o cinema dito de atrações (Noël Burch, André Gaudreault, Tom Gunning etc.), do cinema narrativo clássico, que surge em torno de 1908. De fato, a história do cinema dos primeiros tempos nos permite separar dois momentos absolutamente diferentes: o da



Os irmãos Lumière

POS-CINEMA:

POR ANDRÉ PARENTE (Para Arlindo Machado)

NO BRASIL

VANGUARDA
INOVAÇÃO

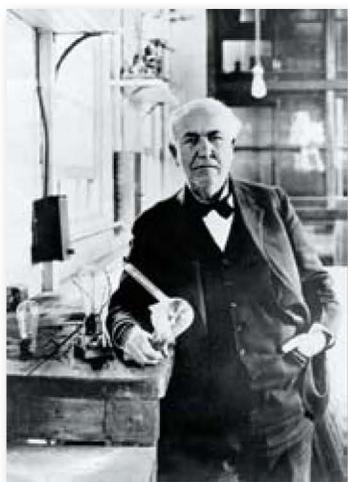
emergência de um dispositivo técnico (o cinema como dispositivo espetacular de produção de fantasmagorias) e aquele outro, fruto de um processo de institucionalização sociocultural do dispositivo cinematográfico (o cinema como instituição de uma forma particular de espetáculo), isto é, o cinema entendido como formação discursiva.

Portanto, quando se diz hoje que as novas tecnologias de um lado, e a arte contemporânea, de outro, estão transformando o cinema, é preciso perguntar de que cinema se trata. O cinema convencional, que doravante chamaremos de “forma cinema” (termo que cunhamos para distinguir do cinema do dispositivo), é apenas uma forma particular de cinema, porque não dizer uma instalação, que fez sucesso e se tornou hegemônica: vale dizer, um modelo estético determinado historicamente, econômica e socialmente. Trata-se de um modelo de representação, a “forma narrativa-representativa-industrial” (N.R.I., termo cunhado por Claudine Eizykman), ou um modelo institucional “modelo-representativo-institucional” (M.R.I., sigla inventada por Noël Burch) ou um modelo estético, “estética da transparência” (termo utilizado por Ismail Xavier).

O cinema, na condição de sistema de representação, não nasce com sua invenção técnica, pois leva cerca de uma década para se cristalizar e se fixar como modelo. Ele é um dispositivo complexo que envolve aspectos arquitetônicos, técnicos e discursivos – cada um deles é, por si só, um conjunto de técnicas –, todos eles voltados para a realização de um espetáculo que gera no espectador a ilusão de que está diante dos próprios fatos e de acontecimentos representados.

Não devemos, portanto, permitir que a “forma cinema” se imponha como um dado natural, ou melhor, que o cinema se defina por ela. A própria “forma cinema”, aliás, é uma idealização. Deve-se dizer que nem sempre há sala; que a sala nem sempre é escura; que o projetor nem sempre está escondido ou é despercebido (é silencioso, por exemplo); que o filme nem sempre é projetado (muitas vezes, e cada vez mais, ele é transmitido por meio de imagens eletrônicas e digitais); e nem sempre conta uma história (muitos filmes são atracionais, abstratos, experimentais etc.). A história do cinema tende a recalcar os pequenos e grandes desvios produzidos nesse modelo, como se ele se constituísse apenas do que quer que tenha contribuído para o seu desenvolvimento e o seu aperfeiçoamento.





Thomas Edison

Em outras palavras, o cinema sempre foi múltiplo, mas essa multiplicidade se encontra, por assim dizer, encoberta, recalçada ou idealizada em função de sua forma dominante. Ao longo da história do cinema há não apenas experiências esparsas, como cinco momentos fortes que se notabilizam por grandes transformações e variações quanto ao dispositivo cinematográfico, sobretudo depois no pós-guerra: cinema do dispositivo, arte do vídeo, cinema expandido e cinema interativo.

Cada um desses momentos históricos de invenção (pré-cinema) e reinvenção do cinema (pós-cinema) está ligado a um processo de variação e transformação das três dimensões do dispositivo cinematográfico supracitadas. Por exemplo, o termo pré-cinema está ligado a tudo o que, de certa forma, ainda que realizado com imagens em movimento, veio a ser criado antes do surgimento e da cristalização do cinema como um espetáculo de sala, o que de fato se deu com os irmãos Lumière, tidos como inventores do cinema, quando na verdade vários outros inventores já faziam cinema sem sala, dentre os quais destacamos Thomas Edison, com seu *Kinetoscópio* – que hoje poderia ser considerado um totem, termo muito utilizado para os dispositivos multimídias –, e Raul Grimoin-Sanson, com seu *Cineorama*, cinema de 360 graus, apresentado na feira de 1900 com o intuito de fazer o espectador experimentar a subida de um balão. O *Kinetoscópio* e o *Cineorama* eram duas vias completamente diferentes: o primeiro mais relacionado à questão da ilusão da imagem em movimento e o segundo mais calcado ao processo de imersão e aos antigos panoramas, aos quais a forma cinema está intimamente ligada nessa tentativa de produzir um processo de imersão o mais intenso possível.

O termo cinema dos primeiros tempos se refere a toda uma produção de filmes que, ao contrário dos pré-cinemas, eram realizados para serem exibidos em sala de cinema. O que diferencia o cinema (“forma cinema”) do pré-cinema é basicamente a ausência, nestes últimos, de decupagem e de montagem, ou seja, do que veio a ser denominado posteriormente de linguagem cinematográfica ou de sistema de representação (NRI, MRI, estética da transparência, forma cinema).

O que hoje chamamos de pós-cinema nasceu no Pós-guerra, mais particularmente nos anos de 1960, com a videoarte e com as instalações e *happenings* cinematográficos. A videoarte é o meio privilegiado a partir do qual se deu o encontro entre o audiovisual e a arte contemporânea. A videoarte estava presente em todos os movimentos que fizeram a passagem do moderno ao contemporâneo – movimentos resultantes de uma ruptura com o repertório modernista, entre os quais destacamos: a *pop* arte, o neoconcretismo, o minimalismo, a arte conceitual, o grupo *Fluxus*, a *land art*.

Nos anos 1960, surgiu uma série de experiências de cinema com projeções múltiplas, instalações e *happenings*, realizada por cineastas experimentais, em sua maioria americanos – Kenneth Anger, Stan VanDerBeek, Robert Whitman, Andy Warhol, Jeffrey Shaw, Anthony McCall –, interessados em experimentar a combinação de vários meios de expressão, misturando o cinema, a dança, a música, a *performance* e as artes plásticas. O cinema expandido foi ao mesmo tempo um movimento de radicalização do cinema experimental e um movimento sincronizado com a diáspora do cinema da sala. De lá para cá, cada vez mais encontramos cinema em todos os lugares, da televisão aos *gadgets* digitais, da internet aos muros da cidade, nos museus e galerias.

Na verdade, esse movimento se deu em vários campos artísticos, na música, no teatro, na dança, nas artes plásticas: em todos esses campos, houve uma dessacralização do espaço tradicional de apresentação das obras. Vale aqui lembrar a importância da música nesse processo: o *rock* rompeu com as estruturas da sala, o muro e a cadeira, tornando a música cada vez mais comportamental. Hoje, a música *tecno* foi mais além: qual o sentido de ouvirmos uma música *tecno* em uma sala de concerto? A música *tecno* é avessa à contemplação estética, no sentido de que dispensou os principais elementos de apreciação estética que são a melodia e a harmonia. Na verdade, o teatro, a dança, a música, as artes plásticas e o cinema mais experimental dos anos 1970 buscaram na dessacralização dos espaços de exibição uma maneira de torná-los cada vez mais interativos.

Lembramos que foram os neoconcretistas que, antes mesmo dos minimalistas, propuseram a participação do espectador na obra de arte. Em 1973, em seus projetos de *Cosmococas*, que só vieram a ser apresentadas em público bem mais tarde, Hélio Oiticica e Neville D'Almeida buscaram realizar um conjunto de instalações, no qual o espectador pudesse experimentar o cinema a partir da projeção audiovisual. A ideia principal de Oiticica e Neville era a de experimentar um duplo devir: o devir do cinema das artes plásticas e o devir das artes plásticas do cinema, em uma espécie de discurso indireto livre. Isso fica muito claro no comentário de Hélio:

“Colocam-me o visual (cujo problema de imagem já fora consumido em TROPICÁLIA), num nível de ESPETÁCULO (PERFORMANCE-PROJEÇÃO) a q me atrai a experiência de cinema de NEVILLE: os MOMENTOS-FRAMES dos SLIDES são a suíte lógica de MANGUE BANGUE limite: a mim me anima insuflar experimentalidade nas formas mais ESPETÁCULO-ESPECTADOR q continuam a permanecer virtualmente imutáveis: a NEVILLE interessa gadunhar a plasticidade sensorial do ambiente q quer como se fora “artista plástico” (e o é mais do que ninguém!) INVENTAR: em MANGUE BANGUE a câmera é como uma luva sensorial pra tocar-cheirar-circular: explodir portanto em fragmentos-SLIDES é pretexto-consequência pra PERFORMANCE-AMBIENTE: EU-NEVILLE não “criamos em conjunto”, mas incorporamo-nos mutuamente de modo q o sentido da “autoria” é tão ultrapassado quanto o do plágio: é JOGO-JOY: nasceu de blague de cafungar pó na capa do disco de ZAPPA WEASELS RIPPED MY FLESH: quem quer a sobranalha? – e a boca?: sfuuum! : pó-SNOW: paródia das artes plásticas: paródia do cinema.”

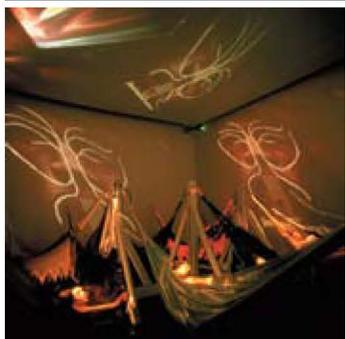
Se Hélio e Neville vieram a denominar as *Cosmococas* de *Quasi-cinema*, isso não se deve ao fato de estas não usarem imagem em movimento, mas por colocarem de lado o que ele chama a unilateralidade do cinema. O quasi-cinema de Hélio e Neville é cinema, mas é um cinema participativo, que pode romper com a *NUMBNESS* que aliena o espectador na cadeira-prisão. Pois “como soltar o CORPO no *ROCK* e depois se prender à cadeira do *numb-cinema*???”

Por outro lado, a tecnologia jogou um papel crucial nesse processo de transformação da relação dos vários meios de expressão e o espectador. Para continuarmos tomando como exemplo a música, a partir dos anos de 1930 a música passou a ser ouvida em qualquer lugar – processo já denunciado por Paul Valéry em 1928, em um texto utópico intitulado “A conquista da ubiquidade”, no qual ele afirma que a música, por sua integração com todos os aspectos da vida individual e social, é a arte que vai encontrar primeiro novos modos de reprodução, distribuição e de escuta – em primeiro lugar por meio do rádio e depois do som portátil: o cassete, o *walkman*, e finalmente os minúsculos tocadores de MP3, celulares, entre outros.

IVAN CARDOSO



Hélio Oiticica e Neville D'Almeida



CÉSAR OITICICA FILHO

De cima para baixo:

Cosmococa CC2 - onobject, 1973;

Cosmococa CC5 - Hendrix War, 1973;

Cosmococa CC5 - Trashislapes, 1973;

Cosmococa CC3 - Ailcryn, 1973.*

No campo do audiovisual e do vídeo, o cinema começou a sair da sala ao ser distribuído na tevê, ainda nos anos de 1940, para depois passar a ser distribuído em vídeo, nos lares, primeiro em VHS (1970), e depois em DVD (1990), e na Internet. Hoje, a internet possibilitou que qualquer aluno cinéfilo bem-informado possuísse sua própria “cinemateca”. Mas do ponto de vista da criação, a imagem eletrônica teve sua importância para o cinema expandido em dois momentos cruciais: em primeiro lugar, nos anos de 1960, quando artistas como Nam June Paik, Bruce Nauman, Peter Campos, Dan Graham, Steina Vasulka e Woody Vasulka utilizaram as câmeras em circuito fechado para fazer instalações nas quais a experiência da obra é o foco do trabalho; e mais tarde, quando do surgimento dos projetores multimídia, autores da videoarte como Gary Hill, Bill Viola, Thierry Kuntzel, Zbigniew Rybczynski vieram a fazer suas complexas instalações que transformavam o cinema em todas as suas três dimensões fundantes, como é típico das instalações.

No Brasil, embora tenhamos tido, durante os anos de 1970, uma intensa produção de cinema experimental (Antônio Dias, Antônio Manuel, Paulo Bruscky, Arthur Omar, Lígia Pape, André Parente – a esse respeito remetemos o leitor ao catálogo da exposição Filmes de Artista - 1965-1980, organizada por Fernando Cocchiarella em 2007 e publicada pela Contra-Capa) e de videoarte (Sônia Andrade, Letícia Parente, Regina Silveira, Rafael França, Eder Santos, Sandra Kogut, entre outros. Ver a esse respeito o livro *Extremidades do vídeo*, de Christine Mello, Editora Senac, 2009), a produção instalativa começa a surgir, com raríssimas exceções, como as já citadas “Cosmococas”, apenas em meados dos anos de 1980, e ainda assim de forma muito tímida. Foi apenas a partir dos anos de 1990 que uma série de artistas, cineastas e *videomakers* vieram a produzir intensamente instalações: Júlio Plaza, Eder Santos, Sônia Andrade, Regina Silveira, Tadeu Jungle, Diana Domingues, Maurício Dias & Walter Riedweg, Sandra Kogut, Arthur Omar, Lucas Bambozzi, Simone Michelin, Cao Guimarães, André Parente e Katia Maciel, entre muitos outros.

A razão para o surgimento tardio das instalações no Brasil – mesmo os *Quasi-Cinema* ou *Cosmococas* só foram apresentadas mais de dez anos após a morte de Hélio Oiticica, a partir dos anos de 1990 – é muito simples. O cinema expandido requer o acesso a meios dispendiosos e um certo domínio técnico. Por outro lado, do ponto de vista estético, requer uma certa problematização do dispositivo do cinema, sobre o qual falamos no início. De fato, a questão do dispositivo está completamente entranhada no cinema expandido (cinema experimental ou videoarte), uma vez que nela a obra não se apresenta mais como um objeto autônomo preexistente à relação que se estabelece com o sujeito que a experimenta. Tudo nos leva a crer que nessas instalações o cinema sofre uma transformação radical. A instalação permite ao artista espacializar e temporalizar os elementos constitutivos da obra. O termo indica um tipo de criação que recusa a redução da arte a um objeto para melhor considerar a relação entre seus elementos, entre os quais, muitas vezes, está o próprio espectador. A obra é um processo, sua percepção se efetua na duração de um percurso, que é único, singular, e que implode o tempo de um espetáculo com início, meio e fim (show, sessão, peça). Engajado em um percurso, envolvido em um dispositivo, imerso em um ambiente, o espectador participa da mobilidade da obra. A experiência da obra pelo espectador constitui o ponto nodal do trabalho.

André Parente é cineasta, artista e pesquisador do cinema e das novas mídias. Professor da UFRJ, é autor de diversos livros, entre eles: *Imagem-máquina* (1993); *Sobre o cinema do simulacro* (1998); *Narrativa e modernidade* (2000); *Cinéma et Narrativité* (L'Harmattan, 2005); *Cinema em Trânsito* (2011).